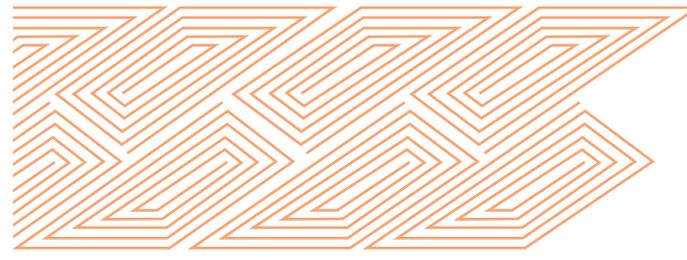


Dedicatoria



A MIS PADRES

Por todo el esfuerzo que hicieron posible estar el día de hoy aquí y por toda la confianza que me brindaron, sin perderla ni un solo momento.



Contenido

Dedicatoria **Introducción** **Capítulo 1 Diagnostico**

1 Problemática	1
1.1.2 Identidad Cultural	2
1.1.3 Pérdida de Identidad Cultural y cambio tecnológico	3
1.1.4 PCI Patrimonio cultural inmaterial el Ecuador	4
1.1.5 El caso Ecuatoriano; La leyenda, el Mito, el Cuento fábula	6
1.1.6 Reactivación del papel de la cultura mediante la innovación tecnológica	7
Diseño multimedia	
1.1.7 Producción multimedia	8
1.1.8 Interfaz gráfica de usuario	9
1.1.9 Software para interacción	11
Ilustración	
1.1.10 Tipos y técnica de dibujo	13
1.1.11 Diseño de personajes y de ambientes	15
Diseño Editorial	
1.1.12 Diseño editorial en medios digitales	17
1.1.13 Los elementos del diseño aplicados al diseño editorial	18
1.1.13 Tipografía	18
1.1.14 Color	19
1.1.15 Reparto de imágenes	20
1.2 Homologos	21
1.3 Investigación de campo	29
1.4 Conclusiones	31

Capítulo 2 Programación

2.1 Partidos de diseño	34
2.1.1 Forma	34
2.1.2 Función	35
2.1.3 Tecnología	36
2.2 Targuet	36

Capítulo 3 Diseño

3.1 Lluvia de ideas	40
3.2 Bocetos las tres ideas	50
3.3 Diseño idea final	55
3.4 Concreción	68
3.5 Validación	81
3.6 Conclusiones y Recomendaciones	82

Índice de gráficos

Fotografía 1: Identidad cultural	pag2
Fotografía 2: patrimonio cultural inmaterial	pag4
Fotografía 3: el cueto el mito y la fábula	pag6
Fotografía 4: Diseño multimedia	pag8
Fotografía 5: El Diseño de interfaz	pag9
Fotografía 6: Interactividad	pag10
Fotografía 7-8-9-10-11: software que existen para la creación de un producto multimedia	pag11-12
Fotografía 12-13-14-15-16-17-18-19: Ilustración, tipos de ilustración, técnicas de ilustración	pag13-14
Fotografía 20: Amelia and terror of the night	pag 23-24
Fotografía 21: La colección interactiva e ilustrada de Edgar Allan Poe	pag 25-26
Fotografía 22: nighty night	pag 27-28
Fotografía 23-24-25-26: Museo Pumapungo etapa precolombina	pag 29-30
Fotografía 27: Museo Pumapungo etapa precolombina	pag 29-30
Ilustración 1-2: Partidos de Diseño	pag 34
Ilustración 2-3-4-5: Partidos de Diseño	pag 35
Ilustración 6: Lluvia de ideas	pag 40
Ilustración 7: idea 2	pag 41
Ilustración 8: idea 3	pag 42
Ilustración 9: idea 4	pag 43
Ilustración 10: idea 5	pag 44
Ilustración 11: idea 6	pag 45
Ilustración 12: idea 7	pag 46
Ilustración 13: idea 8	pag 47
Ilustración 14: idea 9	pag 48
Ilustración 15: idea 10	pag 49
Ilustración 16: la tercera idea principal	pag 51
Ilustración 17: la segunda idea principal	pag 52
Ilustración 18: la primera idea principal	pag 53
Ilustración 19-20-21: las tres ideas principales	pag 54
Ilustración 22: Idea Final	pag 55
Ilustración 23-24-25-26: proceso de desarrollo de la idea final personajes	pag 56
Ilustración 27 a 35: story board	pag 57
Ilustración 36 a 46: personajes finales	pag 58-59-60
Ilustración 47: proceso de desarrollo de la idea final según la interfaz	pag 61
Gráfico 1-2-3-4: Marcos	pag 62
Gráfico 5-6-7-8-9-10: Proceso de selección	pag 63-64-65
Gráfico 11-12-13-14-15: Proceso de creación del logo	pag 66-67
Gráfico 16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27—28: concreción	pag 68-80
Fotografía 28: validación	pag 88
Fotografía 29: validación	pag 88

Resumen

El desconocimiento de las leyendas Ecuatorianas ha tenido como consecuencias la pérdida de identidad cultural y tradición popular en nuestro país, esto por diferentes circunstancias como migración, urbanización, globalización entre otras.

Por eso para mantener despierto el interés en estas leyendas se ha propuesto llevar uno de estos relatos a una versión digital interactiva, tomando en cuenta métodos de investigación para recolección de datos informativos en cuanto a diagramación, multimedia, ilustración, diseño etc. que facilitaron el desarrollo de dicho proyecto teniendo como fin salvaguardar e incrementar ese interés de la lectura por medio de la realización de un relato interactiva.

A Graphic Design of an Interactive Digital Publication about the Legends of Ecuador

Author: **Esteban Fabricio Avila Lazo**

ABSTRACT

Ecuadorians' lack of awareness of their own legends has caused the loss of their cultural identity and popular traditions. It has been caused by several reasons, like migration, urbanization, globalization, among others.

With the purpose of keeping people's interest in knowing Ecuadorian legends alive, one of these legends has been put into an interactive digital version by applying information data collection research methods regarding diagramming, multimedia, illustration, design, etc. These techniques have allowed us to develop our project, whose aim is to safeguard and increase people's interest in reading our legends in an interactive format.

Key words:

narration, reading, recuperation, culture, loss, safeguard, digital publication, children, development, interactive, reincorporation



Translated by,

Rafael Argudo

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Rafael Argudo". The signature is written in a cursive style and is positioned below the printed name.

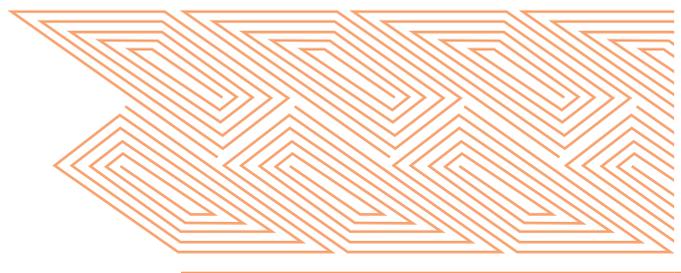
Introducción

Como sabemos el Ecuador siempre ha sido un país que ha tenido una gran herencia cultural que se ha venido viviendo antiguamente desde la colonia hasta nuestros días siempre llena de leyendas, cuentos mitos y fabulas propias de cada ciudad, productos de maravillosos relatos contados a la merced de grandes narradores. Las leyendas ecuatorianas son un rincón de sabiduría, historia y cosmoramas de culturas primitivas que no han sido exploradas, ni indagadas con más minuciosidad.

En el Ecuador existen numerosas leyendas conocidas, pero, ¿qué sucede con aquellas desconocidas o poco escuchadas? Corren el riesgo de desaparecer o de ser olvidadas por las generaciones presentes y futuras, y por ende una pérdida de este bagaje de cultura y tradición propia de nuestra ecuatorianidad, y que ciertamente se ha venido degradando hasta el punto de casi desaparecer, lo cual ha expuesto un problema como es la pérdida de identidad cultural que es parte esencial

de las tradiciones populares, sumado la falta de una información actualizada a la época contemporánea que va en vanguardia con los adelantos tecnológicos, como pueden ser la elaboración de libros interactivos como una herramienta que contribuya a mejorar los conocimientos culturales y un nivel de aprendizaje interactivo y ameno, por el hecho de manejo interactivo de persona y máquina ya que ausentaría ese aburrimiento y cansancio que se tiene más con las palabras.

Por eso para despertar ese interés de leer esas leyendas olvidadas se acogerá como solución el desarrollo de un cuento interactivo tomando en cuenta algunos métodos de investigación para la recolección de datos informativos en cuanto a diagramación, multimedia, ilustración, diseño etc. Que nos facilitaran el desarrollo de dicho proyecto teniendo como un fin incrementar ese interés por medio de la realización del cuento interactivo, que también ayudará a salvaguardar este patrimonio intangible que son las leyendas.



Capitulo



1



1.1

Problemática

Con el pasar de los años, la riqueza cultural inmaterial de nuestro país ha venido cambiando rápidamente como consecuencia de los profundos procesos de migración y de urbanización que se han venido produciendo en estas últimas décadas y ahora, en la actualidad, estos patrimonios se encuentran amenazados por la degradación, el deterioro e incluso la destrucción, así llegando al punto de casi perderlas si no estuvieran plasmadas en libros antiguos, pero que se están destruyendo con el pasar del tiempo

y por el hecho de no irse adaptando a un material de aprendizaje más adecuado a estas épocas tecnológicas. El poco conocimiento de las personas sobre este patrimonio intangible que son las leyendas ecuatorianas perdidas ha expuesto un problema que es la pérdida de algunas de ellas, lo que asimismo conlleva a la pérdida de identidad cultural tradicional y popular en la sociedad, sin mencionar el beneficio histórico que otorgan estas leyendas y que se estaría desvaneciendo.

1.1.2

Identidad Cultural



cultura

La necesidad de entender lo que es y a qué se denomina identidad cultural, nos lleva a investigar en distintos campos tanto psicológico como antropológico, para así poder tener una clara percepción de lo que en realidad se define como identidad cultural. “Desde un punto de vista psicológico, el concepto de identidad apela al sujeto viviente y concreto, es decir, para que haya identidad es necesario que haya personas que la experimenten y la vivencien.”

(Mendo 2009)

Según el autor dice que existen dos dimensiones en la identidad cultural desde el punto de vista de la psicología; la primera es el conjunto de experiencias que conforman la vida de cada cual o biografía personal o proceso de construcción del yo, es decir lo que uno día a día construye y experimenta, reitera que a esto se le puede denominar la “sustancia” de la identidad: aquello de lo cual está constituida.

La segunda dimensión refiriéndose a que todo ello implica un componente afectivo, pues se ama lo que se vive, aquello que constituye nuestra querencia. Comprendiendo según lo escrito que el componente afectivo significa auto amarse, autoestimarse y respetarse. Entendiendo que esta

dimensión afectiva es de vital importancia para las personas, volviéndose una necesidad de que sin ella no es posible vivir.

Lo que tiene como resultado el comprender estas dos dimensiones es que cada una depende de la otra, porque al faltar cualquiera de éstas, el proceso de construir y conservación de la identidad no se completaría y al no realizarse este proceso siempre se estarían creando, una nueva identidad cultural al no hallarse el individuo a sí mismo y por ende al sentirse desarraigado de su mundo, tendrían que construir esa nueva identidad, claro que recogiendo nuevos patrones culturales y conservando los anteriores.

Entonces podríamos tomar esta definición del autor por la claridad y simplicidad en la que define la identidad cultural con un claro entendimiento sobre de qué se trata y qué es la identidad cultural [...] “La identidad cultural por ejemplo, quiere decir es un conjunto de creencias, modos de pensar, fines, valores, modo de percibir las cosas e incluso concepciones del mundo, que son comunes o compartidas por un conjunto de personas en un determinado lugar.”

(Mendo 2009, 5)

Identidad y cambio tecnológico y cultural

Los grandes procesos de migración, urbanización, globalización han sido un factor importante en la transformación y el cambio de identidad cultural de un pueblo, y por ende de los individuos que la habitan, siendo uno de los principales factores que ha propiciado no una pérdida sino una transformación de la identidad cultural, ha llegado a ser el cambio tecnológico.

“El cambio tecnológico y cultural no conduce necesariamente a una pérdida de la identidad cultural. Pensar lo contrario equivaldría a preconizar el inmovilismo, a la anulación del tiempo, a la vigencia absoluta de la tradición: algo por completo retrógrado y conservador.”

(Mendo 2009)

Como bien habla el autor, la pérdida de la identidad cultural no se debe al cambio tecnológico y cultural, si no que se produce cuando los conocimientos, valores, creencias etc. provenientes de otras realidades se imponen en una sociedad distinta, torciendo y sometiéndola a la práctica, la vida, las maneras de pensar y de concebir el mundo, la praxis humana.

Podríamos pensar que somos una cultura que en vez de conservar nuestra identidad cultural en su totalidad, en cuanto a creencias valores y conocimientos la vamos uniéndola con nuevos elementos cul-

turales, apropiándonos de distintas culturas que la producen, la desarrollan y que la utilizan ellos mismos, volviéndose algo cultural propio de esa tierra. Por lo contrario de nuestra cultura que se representa de una distinta manera en la que algo cultural que existe no se queda en su totalidad adherido en nuestras raíces ya que no es algo constante que se maneja y se vivencie, que simplemente aparece como una parte de la cotidianidad de la vida.

El hecho de porqué la identidad cultural propia que nos caracteriza no permanece arraigada en nuestra tierra, como lo dice el autor, se debe a que se introducen primero los cambios culturales y luego se trata de adaptar el conjunto de las relaciones sociales a dichos cambios. En lugar de que la cultura refleje y se constituya en parte del proceso de construcción de la vida social, es la vida social la que refleja las teorías, los valores los estilos de vida, la tecnología y los “modos de hacer” extranjeros.

La tecnología es un factor importante en referencia a la cultura de los pueblos debido a que estos medios que se introducen en ese ámbito de vida generan una expectativa de sustituir dicho mundo en el que se habita por los nuevos elementos culturales ajenos a esa cultura creando así un cambio cultural de las personas que lo interpretan.

Patrimonio cultural inmaterial del Ecuador

Estos trabajos que se han realizado por parte de la UNESCO han revelado la importancia que han tenido los “saberes humanos” refiriéndose como saberes humanos a las distintas manifestaciones inmateriales como “...los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes” (Convención 2003)

Según el libro se han tomado ciertas características para definir la construcción del estado del arte inmaterial realizándose estudios que cumplan con los ámbitos para la inclusión al PCI, siendo estos los siguientes:

a) tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio

cultural inmaterial; cabe sobresaltar que engloba toda manifestación oral siendo estas expresiones orales las leyendas ya que son contadas, habladas, escritas con un idioma propio y tradicional de ciertos pueblos.

b) artes del espectáculo;

c) usos sociales, rituales y actos festivos;

d) conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo

e) técnicas artesanales.

El poder comprender lo que en realidad integra el patrimonio cultural inmaterial ayuda a identificar la importancia de salvaguardar y a su vez encontrar los medios más adecuados para plasmar y conservar estos patrimonios.

El cuento, el mito, la leyenda y la fabula

La moderna antropología ha encontrado en leyenda, cuento, mito, y fábula, un rico filón de sabiduría y un gran conocimiento histórico de culturas primitivas; por ello el estudio sobre el rescate de este Patrimonio Cultural Inmaterial.

Para poder entender de una manera más clara lo que cada uno de estos términos engloba se tomó como primer paso, precisar lo específico de esas formas y los linderos entre una y otra.

“Para Van Gennep el cuento (entendiéndose el cuento primitivo, folclórico) “sería una maravillosa y novedosa narración, sin localizar el lugar de acción

ni de individualizar a sus personajes” Por el contrario, “en la leyenda, el lugar se indica con precisión, los personajes son individuos determinados, tienen su actos un fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica”

Por último, el mito sería “una leyenda localizada en regiones y tiempos fuera del alcance humano y con personajes divinos”.

(Clasicos Ariel 1977)

Debemos entender que estas definiciones en otros contextos y en otras realidades culturales se interpretan de distintas maneras. Claro que nos establecen una idea

más aproximada de lo que cada una de éstas es pero como lo habla el libro, estos temas se plantean más a los historiadores de las religiones y de los orígenes de las cultura para diferencias mitos de cultura, y dar a cada forma su importancia. Para la ciencia alemana los mitos no son sino las narraciones que se refieren a fenómenos naturales (cielo, trueno, astros); otros investigadores cargan el acento sobre las implicaciones psicológicas de mito y leyenda. Leyenda y mito serían objeto de fe -en contraposición a cuento y fábula- pero el mito sería aquella narración objeto de fe que se traduce en actos mágicos y religiosos. Entre leyenda y mito mediaría lo que entre profano y sacro. Otra vez linderos que, conforme retrocedemos en el tiempo, son vagos e insisibles.

Es importante anotar, antes de abandonar tan arduos territorios, que la actividad creadora de que proceden mitos y leyendas es eminentemente popular, y que mitos y leyendas son una institución fundamental, verdaderamente aglutinante, en las sociedades primitivas.”

(Clasicos Ariel 1977)

Leyendas del Ecuador



Reactivación del papel de la cultura mediante la innovación tecnológica

La gran evolución tecnológica que hemos venido experimentando en la última década nos ha demostrado el desarrollo de las nuevas tecnologías comunicacionales que nos intercomunican de una manera global y rápida entre las personas, en la que el conocimiento de otras realidades culturales se han reactivado por medio de la tecnología pero "...esta reubicación internacional de las conexiones entre cultura y desarrollo se complejiza en muchos países y no sólo de desenvolvimiento bajo o medio, como México, sino en los centrales, como los europeos; además, a la reducción del papel del Estado como proveedor de ofertas culturales y generador de empleos se suma la disminución del ritmo de crecimiento de la economía, "

(Fundación Carolina 2011)

Refiriéndose a esta afirmación por parte del autor en este nuevo ámbito de reubicación de la gestión cultural, se podrá contribuir

a atraer inversiones y crear nuevas fuentes de trabajo, pero el estado debería ser el encargado de promover estas ofertas culturales y de apoyar a las empresas dedicadas a la producción de productos nacionales, propios, nacionalmente hablando.

La producción de nuevas tecnologías innovadoras que han desarrollado ciertos países los ha llevado a abarcar y a ganar el campo tecnológico - cultural dejándonos fuera de la competitividad internacional en comparación a estos países más desarrollados, el avance tecnológico que se ha tenido, ha mostrado también ciertas consecuencias negativas por parte cultural ya que se ha generado nuevas formas de copias, que las define el autor, por así llamarlo, la piratería o circulación informal de muchos bienes culturales. Las crecientes oportunidades de acceso digital mediante descargas de la red acentúan el deterioro económico de la producción cultural. Pero como lo explica el libro, en las últimas décadas, a través del conocimien-

to científico y la capacitación de estas nuevas tecnologías se ayuda al desarrollo de las ciudades, ahora conocidas o, mejor dicho, llamada sociedad de la información engendrar a ciudades del conocimiento o ciudades creativas. "Ciudades diseñadas para propiciar un desarrollo económico basado en el conocimiento científico, las tecnologías avanzadas de información y una fluida interconectividad global."

(Fundación Carolina 2011)

Usando este desarrollo tecnológico en la investigación e innovación para así colocar algo más de valor a la producción cultural para aumentar el desarrollo cultural y así poder entrar al campo internacional competitivo, ayudándonos o mejor dicho facilitándonos el conocimiento a estas nuevas tecnologías a las personas para que así desarrollen nuevos productos que sean propios culturalmente.

“Un producto multimedia es un conjunto de elementos que asume tanto a nivel de plataforma, contenidos y recursos la capacidad de interacción que ofrece la informática gráfica y visual.”

(Teresa Magal Royo 2006)

Producción multimedia

El conocimiento de este tema servirá para el desarrollo del producto multimedia, como guía para el análisis de los elementos que definen el producto y así poder controlar los aspectos relacionados con la creación, gestión y control de un producto multimedia de carácter general.

Para este desarrollo propone el autor el análisis de ciertos aspectos más técnicos que ayudarán en la construcción de la primera parte del producto multimedia.

- Descripción
- Aspectos técnicos
- Valoración - pedagógicos y educativos

Aparte de tomar en cuenta solo estos aspectos se demuestra que el proyecto se debería complementar con la sucesión de otras fases con las que debería contar un producto multimedia. Los mismos, son:

- Planificación y definición del producto multimedia
- Estructura de la información disponible
- Selección de la plataforma interactiva
- Diseño
- Construcción

Fases del diseño

En esta parte del proyecto como lo explica el libro se deberá tomar en cuenta la selección de la plataforma a usar y el programa en el que se va a basar el desarrollo de producto multimedia. (Texto, imágenes, enlaces, etc...)

Se proponen establecer cuatro apartados generales cuya diversificación de tareas depender del tipo de producto multimedia.

- Diseñar las plantillas, las paginas, las guías.
- Recopila, crear, el material gráfico.
- Investigar, escribir, organizar, y editar los contenidos en formato texto.
- Establecer los elementos de programación y diseño

También enseña o muestra el libro ciertos componentes, siendo esto los más usuales en esta siguiente fase los cuales podrían ser:

- Textos, editados y corregidos
- Especificaciones de diseño gráfico mediante las plantillas
- Especificaciones del estilo gráfico (fuentes tipográficas, colores, etc)
- Diseño de interfaz y navegabilidad
- Ilustración, fotografías
- Audio, video.”

(Teresa Magal Royo 2006)



<http://www.fotosimágenes.org/imagenes/diseño-multimedia-4.jpg>

Fotografía 4

Interfaz gráfica de usuario

Al hablar de la interfaz gráfica se entiende que es el análisis de las relaciones que existen entre computadoras y el ser humano, es decir la usabilidad que existe entre estas dos partes, pero para la creación de una buena interfaz gráfica existen ciertas pautas que se deben tener en cuenta para el desarrollo de ésta.

El diseño de interfaz

Algo fundamental que constituye una buena interfaz gráfica y de manera principal en lo que se debe centrarse un producto multimedia es “en la problemática de su uso por parte del usuario” como lo afirma (Teresa Magal Royo 2006). Por esta razón la interface gráfica del usuario fue creada para proporcionar a los diseñadores, creadores de programas informáticos y al público en general un control directo sobre su ordenador personal a través del sistema operativo y el software y como tal, extensible a una página web o un producto multimedia.

Las pautas que hay que tener en cuenta en el desarrollo de una buena navegación como lo afirma, “es plantearse una organización funcional de uso que ayude a clarificar las rutas de acceso a los contenidos y funcionalidades.”

(Teresa Magal Royo 2006, 16)

Según el autor muestra que uno de los principales problemas que existen en una interfaz gráfica es la pérdida de sentido de la orientación en el producto multimedia,

Diagnóstico

ya que el usuario siempre debe poder tener un botón de retorno que le lleve a la página principal y que deberían siempre estar en cada una de las páginas del producto multimedia, es decir que exista un menú en el que clarifique la dirección de cada página, para eso es de suma importancia “establecer niveles de jerarquía que permita la definición de estrategias de diseño, generación de plantillas uniformes y seguimientos de las rutas establecidas en función a los contenidos.”

(Teresa Magal Royo 2006)



<http://www.fotosimagenes.org/imagenes/disenio-multimedia-4.jpg>

Fotografía 5

La interactividad

D“enominamos interactividad a la función comunicativa existente entre usuario y un medio o canal en nuestro caso el medio telemático; dicho medio ofrece una infinidad de recursos sobre los que el usuario interactúa para obtener un objetivo determinado.”

(Teresa Magal Royo 2006)

Entonces, según esto, podríamos entender que la interactividad es una adaptación de herramientas y funciones disponibles que a través del producto multimedia permitan al usuario comunicarse con el aparato de forma sencilla para consultar, extraer, interpretar un tipo de información ya sea de carácter escrita, visual o contada.



<http://www.grupoconforsa.com/imagenes/interactividad2.jpg>

Fotografía 6

Diagnóstico

1.1.9

Softwar que existen para la creación de un producto multimedia



http://3.bp.blogspot.com/-b1nxaChyCjw/UfpkholGfX/AAAAAAAAA-E/ss1LS8oF2bk/s1600/android_studio.png

Fotografía 7

Este programa enseña a realizar productos interactivos como aplicaciones basadas en la programación.



<http://revolucion.mobi/wp-content/uploads/2011/04/cocos2d.png>

Fotografía 8

cocos2d es un programa que sirve para el desarrollo de juegos 2D de tipo gráfico, o cualquier otro tipo de aplicaciones interactivas. Etc...

Diagnóstico



<http://crayonux.com/demo/wp-content/uploads/2012/12/FlashCS6-Image.png>

Fotografía 9

Es un programa que sirve para la realización de diseño de páginas web, animaciones, juegos, aplicaciones etc.



d1free.org/wp-content/uploads/2013/12/idcc2013-90-splash.jpg

Fotografía 10

es un software que sirve para la creación de libros que nos facilita la diagramación y la impresión de dichos documentos y que también tiene una función para crear documentos interactivos como revistas digitales, pdf interactivos, y animación con botones.



skripted.ruhoh.com/assets/media/xcode_logo.png

Fotografía 11

Xcode es una herramienta gráfica que sirve para el desarrollo y creación de interfaz de usuarios y también para la creación de aplicaciones.

1.1.10

Ilustración

Desde años atrás que empezó el arte de la pintura, la ilustración mantuvo una estrecha relación con ella ya que era vista como parte de ella pero hoy en día la ilustración se define como un arte que no va solo en el uso del arte de la pintura sino que sus numerosas formas de usarse en los medios digitales, editoriales, etc., han hecho que tome fuerza y le han asegurado un lugar como una herramienta eficaz en el diseño gráfico.

Tipos Ilustración

Como lo define y enseña el autor, hay ciertos tipos de ilustración que nos ayudan a representar de mejor manera para el público objetivo siendo esta clasificación según su "género, medio y uso" (Cristina Martín Quiles 2012) los cuales se dividen en campos más específicos según cada tema que se pretende manejar a conveniencia en nuestro proyecto:

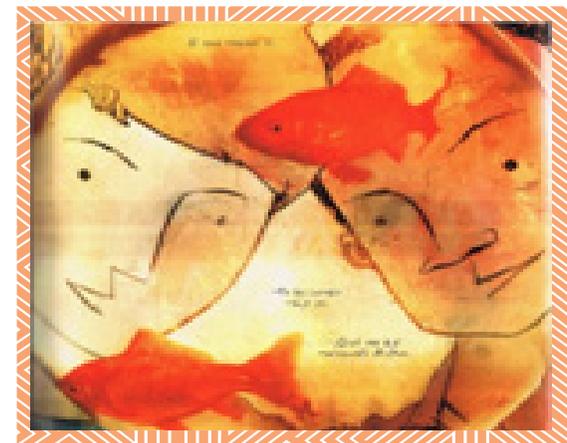
Según su género

Conceptual: Este género no tiene una obligación de que la ilustración deba ser construida a lo que venga proporcionados por un texto, un argumento literario o una información, sino por el contrario es según la idea del ilustrador o diseñador.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
Fotografía 12

Narrativa: Lo principal de la ilustración con este género es que debe tener una secuencia de la imagen según lo que venga en el texto ajustándose a su contenido.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
Fotografía 13

Infantil este género de ilustración es más utilizado para niños. Abarca un gran campo en el que cuenta la edad de los lectores, este tipo de ilustración clara y legible del tema o argumento de acuerdo a la obra (narrativa, pedagógica, etc.).



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
Fotografía 14

Técnicas de Ilustración

Portada: Este tipo de ilustración está más adecuada al uso de portadas de libros o revistas; se debe tomar en cuenta la relación que tiene con el tamaño del objeto a plasmarse. A menudo se extiende por toda la cubierta. La ilustración está en relación con el tamaño de la portada en cuestión.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
Fotografía 15

Medios de ilustración

Pluma y tinta: Es uno de los medios tradicionales de ilustración que no pasa de moda, la calidad del dibujo es crucial, necesita mucha dedicación.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
Fotografía 16

Lápices de colores: según el autor nos muestra que el color en la ilustración tiene un papel importante porque la tonalidad de los colores dará sentido al dibujo en relación a lo que queremos expresar.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
Fotografía 17

Digital: son ilustraciones realizadas por ordenador las características que demuestran este tipo de ilustración son bastante reales y llamativas construidas con minuciosos detalles, caso que el que la visualiza se queda impactado, mirando todo tipo de detalle.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
Fotografía 18

Según su Uso de la Ilustración

Ilustración literaria: sirve para acompañar un texto literario y dar información sobre él, creando imágenes alusivas lo que se narra. Este tipo de ilustración como bien se lo encuentra en el ámbito de lo literario lo cual nos interesa porque podría ser de gran ayuda para el desarrollo de la leyenda interactiva.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
Fotografía 19

Del mismo modo que existe un lenguaje verbal (sea oral o escrito), también existe un lenguaje visual con una serie de componentes, que sometidos a ciertas normas se organizan para lograr un significado. En el caso de la imagen, los códigos son "las líneas, los colores, los sombreados, los planos y las dimensiones que, combinados en una sintaxis particular, son capaces de transmitirnos el significado que buscamos".

(Cristina Martín Quiles 2012)

Diseño de personajes

Al transcurrir la historia han surgido personajes reales y ficticios que se han ido plasmando en los libros contando sus historias, y sus características físicas verbalmente pero con el pasar de los tiempos aparecieron nuevas formas de contar estos hechos en la que se fue incluyendo la ilustración conjuntamente al texto, y esto empezó gracias al surgimiento de medios como periódicos y revistas que sirvieron como soporte narrativo como es el caso de las ilustraciones de libros de cuentos.

“Estos medios comparten como principal atractivo el uso de la imagen, están describiendo visualmente los personajes al público, pasando de tener percepciones particulares de los personajes a unificarlas mediante una imagen común propuesta a través de la cual se cuenta la historia.”

(Cristina Martin Quiles 2012)

Refiriéndose a lo anterior el autor nos expone que los libros, revistas, periódicos han ayudado a comunicar las características que definen a estos personajes de una manera descriptiva enseñando como fueron concebidos, dotándolos de pensamientos y de emociones para que así las personas creen que forman parte de sucesos que les evidencien como si tuvieran vida.

El autor define ciertos criterios que se debería tomar en cuenta antes de la creación de un personaje, los cuales vendrían siendo los siguientes:

Diagnóstico

Planeación del personaje

Para la creación de un personaje se debe empezar teniendo en claro los resultados que queremos alcanzar, saber cómo queremos que sea y cómo no queremos que sea el personaje y para esto el autor enseña pautas que se deben establecer para tener un perfil concreto del personaje. (webquery.ujmd.edu.sv n.d.)

Contar con un Brief

Contar con un brief es necesario para agilizar el desarrollo y entender las características con las que contará nuestro personaje. Se hará preguntas concretas para tener claro, cómo se desarrollara el personaje.

- ¿En qué medio se empleará el personaje?
- ¿Cómo será usado el personaje?
- ¿Cómo será mostrado el personaje?
- ¿Se necesitan diferentes ángulos, poses y expresiones del personaje?
- ¿El personaje hablará?
- ¿El personaje debe ser simple o complejo?
- ¿A quién va dirigido?

Desarrollo de un personaje

Características físicas

Diagnóstico

Establecer una serie de pasos para el desarrollo de personajes facilitará y optimizará el tiempo en la construcción de dicho personaje; para eso el autor nos propone ciertos pasos:

Objetivos: objetivos que pretende tener el personaje ¿su motivación?

El pasado del personaje: donde surge el personaje ¿su niñez?

El presente del personaje: en qué estado se encuentra ¿actualmente?

El futuro del personaje: hacia donde se dirige

La personalidad del personaje: todos sus aspectos ¿Cómo llama o cómo duerme?

(webquery.ujmd.edu.sv n.d.)

Las proporciones del personaje: es un superhéroe o un tipo normal

La composición del personaje: cómo está compuesto ¿plantas, meta, l etc?

El género del personaje: masculino, femenino hermafrodita

La superficie del personaje: tiene piel, pelos, caparazón

El color del personaje: ayudará a comunicar su personalidad ¿Qué rango de color tiene?

La estructura facial del personaje: ¿Cuántos ojos? Tiene boca?

¿Movimientos del personaje? Vuela, nada, corre.

A través del desarrollo de estos puntos el trabajo de realización de un personaje se agilizará porque claramente son puntos específicos donde las ideas surgirán al transcurso de responder las preguntas trazadas por este autor.

Diseño editorial en medios digitales.

El diseño editorial se ha introducido en este campo de los medios digitales con la finalidad de llegar y penetrar en el proyecto editorial, donde el papel no ha podido llegar por limitaciones, tanto en medios de distribución como en condiciones económicas para sufragar los gastos que genera sobre montar estas limitantes; es una forma de romper las limitaciones que las dejan a medio camino tanto en la parte geográfica como en la parte de cobertura de los lectores con intereses comunes por los temas trabajados o desarrollados en la composición editorial.

El gran desarrollo tecnológico y la diversidad de medios digitales ha expuesto la

puerta a una nueva forma de distribuir los trabajos de carácter editorial, forma que sobrepasa además de lo referente a las limitantes geográficas, todo lo conocido hasta hace algunos años en cuanto a la inmediatez.

El autor plantea ciertos factores relevantes a considerar a fin de hacer o crear un proyecto editorial realmente viable pasaron a ser: "jerarquización y organización de contenidos, la integración de feeds, navegación y usabilidad, interactividad (redes sociales, comentarios), tipografía y paleta de colores, ubicación y tamaño de la publicidad".

(Espinel 2012, 24)

Los elementos del diseño aplicados al diseño editorial

El diseño gráfico siempre ha tenido una gran serie de elementos teniendo en cuenta que el diseño gráfico se vale de una serie de elementos de su misma naturaleza, como lo son: el texto es decir la tipografía, la imagen, representada a través de fotografías, ilustraciones e infografía entre otros.

Tipografía

La tipografía siempre ha sido un vehículo de comunicación verbal y visual que llega al observador reforzando el mensaje pero para que la tipografía sea efectiva debe pasar de ser más que un elemento que sirva para atraer la atención del lector. “cada tipografía posee una personalidad y en consecuencia transmite un significado diferente.”

(Espinel 2012)

El autor se refiere a que parte de esa personalidad se deriva del hecho de que son un elemento gráfico y como tal, tienen características tales como: grosor, dimensión, forma, tamaño, escala y color. Valiéndonos de un dicho bien conocido “más vale una imagen que mil palabras” es lo contrario en distintas ocasiones cuando se tiene en un mensaje con demasiada información una tipografía con una buena carga semántica puede alcanzar un nivel más elevado de comprensión en el mensaje que con imágenes que se quieren proyectar en el producto multimedia o editorial.

En el diseño una letra puede transmitir

mediante el correcto manejo la emoción del mensaje, el tamaño de la misma ayuda a establecer el tono de la comunicación puesto que se trata de un elemento gráfico importante y versátil.

Por lo tanto, el diseñador debe ser consciente de que el empleo de las letras para una composición tipográfica adecuada, es de vital importancia la correcta selección de una familia tipográfica a manejar, teniendo en cuenta que el mal manejo de la selección de la familia tipografía puede interferir negativamente en el proceso comunicativo como según lo especifica el autor se deberá tener en cuenta para la correcta selección de la tipografía sus cualidades y características, desde su legibilidad, proporciones, el contraste entre los trazos gruesos y delgados.

“La legibilidad de una tipografía es ese aspecto que determina el nivel de interacción entre el lector y la composición. No sólo tiene que ver con hacer el mensaje visible sino con hacerlo entendible. Es entonces la comprensión la esencia de la legibilidad, ella determina la velocidad e intensidad con la que se percibe el mensaje”.

(Espinel 2012, 24)

1.1.14

El Color

Desde mucho tiempo atrás cuando apareció el hombre empezó a utilizar el color como medio de comunicación con las demás personas y para expresar pintando lo que observaba, entendió que mediante el color se podía comunicar y por eso hoy en día se ve como una manera de comunicación visualmente eficaz por su fuerza funcional que pone a un mensaje.

“El color es posiblemente la herramienta más fuerte con la que cuenta un artista” (Espinel 2012)

porque según el autor, el color tiene la capacidad de causar emociones, puede producirnos interés, generar calor, frío, algún antojo e incluso rechazo o desagrado según la manera en como sea usado, entonces podríamos decir que el color nos

produce psicológicamente algún efecto ante nosotros, por eso se han empezado a realizar estudios diversos y muy completos sobre la psicología del color, sobre la psiquis humana. Por esa razón nosotros como diseñadores comprendemos que una imagen a color puede atraer y cautivar la atención de una persona.

Por eso el correcto manejo del color en algún producto que se vaya a producir ya sea impreso o digital deberá ser usado según los intereses que requiera la publicación a desarrollar pensando lógicamente en el consumidor, si por el contrario se maneja de manera incorrecta los colores puede que el consumidor nunca le interese y el producto jamás se vendería como plantea el autor: “el color es uno de los elementos más importantes en el diseño editorial y de su buen o mal uso puede depender el éxito o fracaso de una publicación.”

(Espinel 2012, 24)

1.1.15

Reparto de espacios

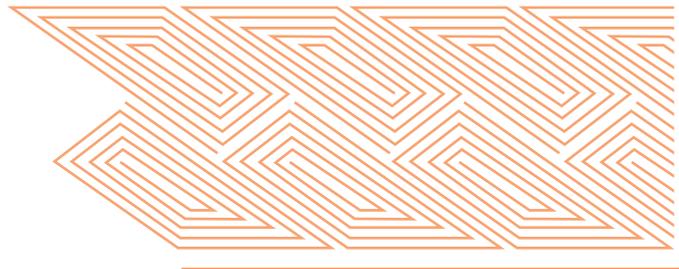
La retícula en términos simples es la malla conformada por líneas invisibles bajo las que se encajan los diferentes elementos, textos e imágenes, que han de conformar la producción de cualquier diseño editorial. En ella se establece el espacio para el aspecto visual dentro de la caja topográfica.

(Zenón, 2007)

Según Mauricio Espinel, dice que los campos o espacios pueden tener, o no, las mismas dimensiones. La altura de los campos se mide por el número de líneas de texto y su ancho depende del cuerpo de la tipografía. Las medidas de altura y ancho se indican con una misma medida tipográfica.

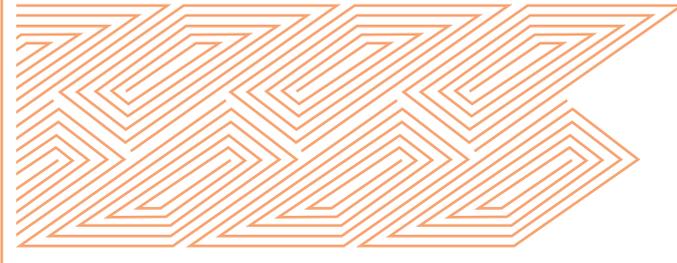
El punto de partida de las retículas editoriales es la tipografía y su lectura en columnas, esto combinado con las medidas de los márgenes, define el estilo general de la página.

Tal como se muestra la grilla facilita la interrelación de la información y de las imágenes, teniendo en cuenta el objetivo principal de una publicación: la legibilidad. Es una estructura guía que le permite realizar luego el diseño editorial con libertad, asegurando la legibilidad.

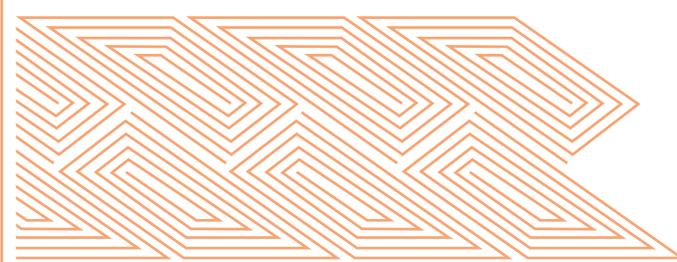


Homólogos 1.2





1.2 **Homólogos**



amelia and terror of the night

Homólogos **Directos**



<http://www.youtube.com/watch?v=GBuHrEhRrDVw>

Fotografía 20 captura de pantalla



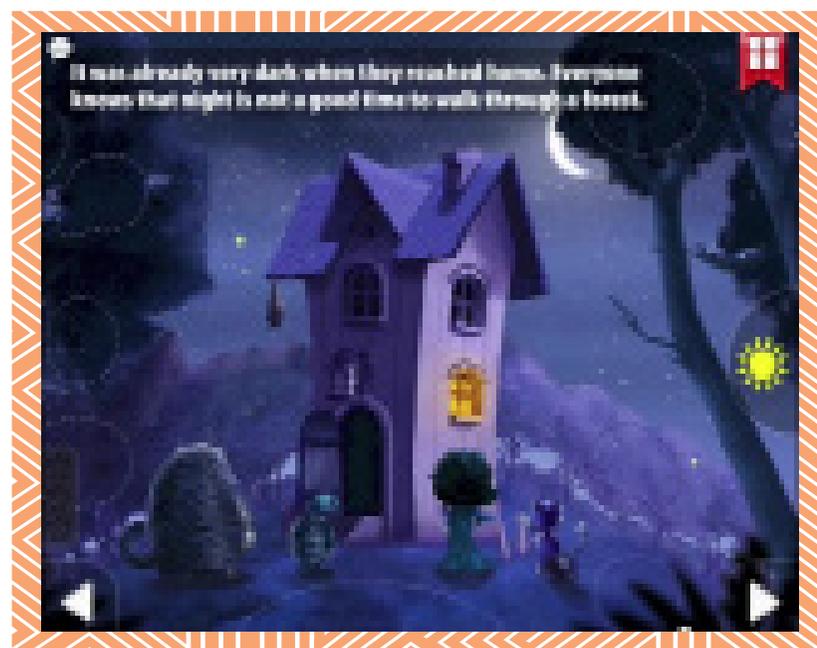
Forma

- El uso de su cromática es adecuado
- Tiene buenas transiciones suaves y bastante dinámicas
- Tiene una tipografía adecuada



Función

- Tiene una narración hablada sobre el cuento
- El movimiento de los indica una interactividad

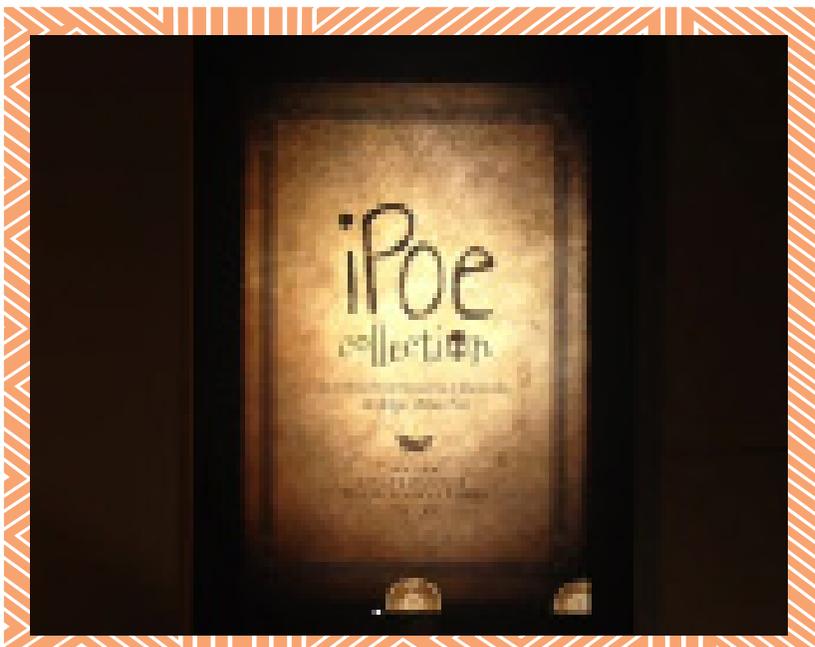


Tecnología

- Para la realización del cuento se manejaría un conocimiento en programación.
- Posiblemente se realizó el cuento con ayuda de programas como after effects, flash etc.

Homólogos **Directos**

la colección interactiva e ilustrada de Edgar Allan Poe



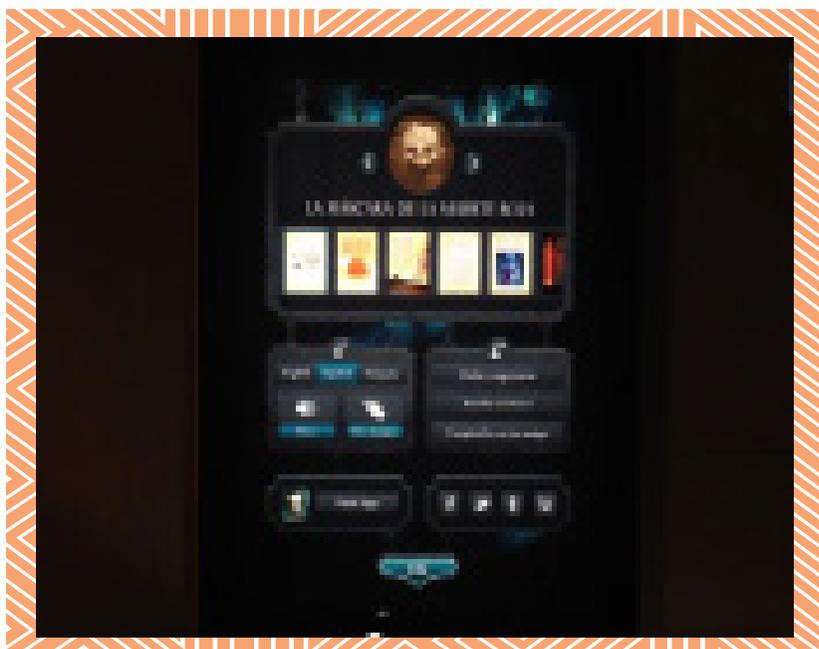
<http://www.youtube.com/watch?v=!!!AYSikqBs>

Fotografía 21 captura de pantalla



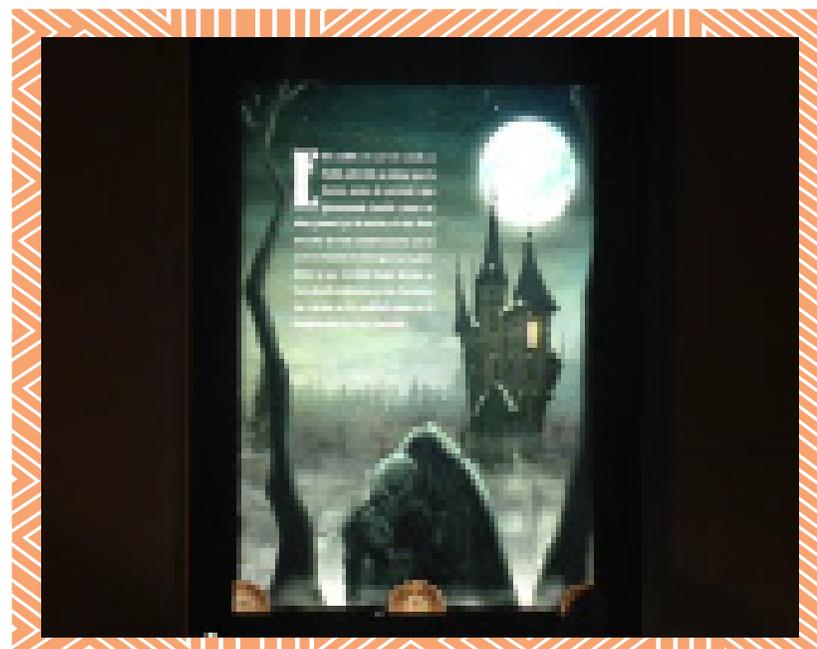
Forma

- El manejo de la gráfica tiene una sistematización similar para todos los cuentos.
- Igualmente con los gráficos cuenta con un mismo sistema.
- Tiene gran variedad en los cuentos.



Función

- La interfaz gráfica es muy entendible para el usuario.
- La interactividad que ofrece el producto con el fortalece el conocimiento.
- Tiene la función de fomentar el interés con la lectura



Tecnología

- El cuento esta realizado con una sofisticada tecnología de programación.
- Posiblemente se realizó el cuento con ayuda de programas como after effects, flash etc.
- Para el desarrollo de la gráfica parece que fue necesaria una tableta digital

nighty night

Homólogos **Directos**



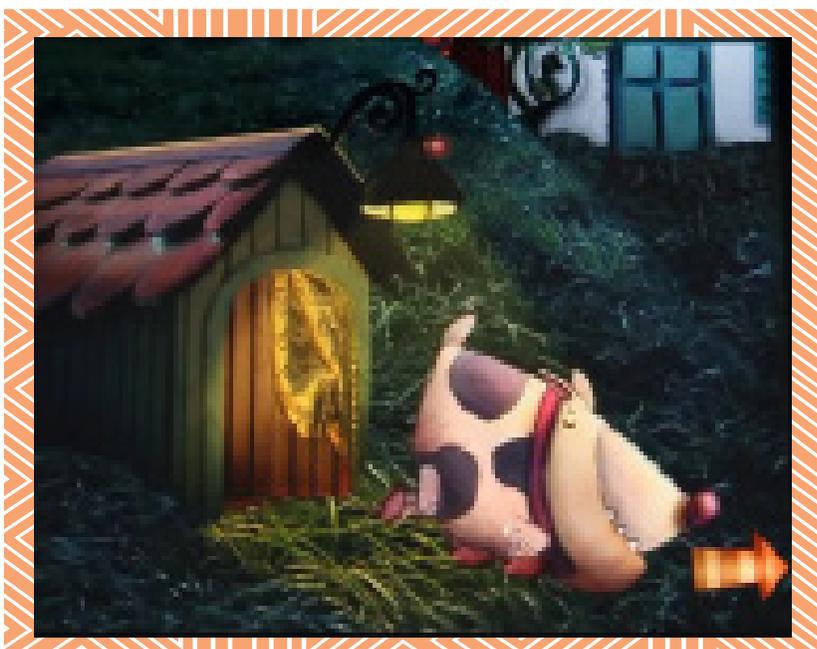
<http://www.youtube.com/watch?v=imNDztH9y7w>

Fotografía 21 captura de pantalla



Forma

- La gráfica de los animales y personajes manejan una distinta forma a la original.
- Maneja una gran variedad de la paleta cromática.
- La gráfica es bien detallada.



Función

- Cuenta con una interfaz bien minimalista pero clara
- La interactividad que ofrece el producto con el fortalece el conocimiento.
- Tiene una continuidad entres escenas



Tecnología

- Tiene una visualizacion de alta calidad
- Posiblemente se realizó el cuento con ayuda de programas como after effects, flash etc.
- Para el desarrollo de la gráfica parece que fue necesaria una tableta digital

Investigacion de campo

Diagnóstico

Muskuy

A través del método de la investigación de campo se han observado elementos que identifican a la cultura inca y que nos sirvieron para el desarrollo de la gráfica de la leyenda, como su vestimenta, armas, símbolos etc.

Vestimenta



Museo Pumapungo
Autor Esteban Avila

Fotografía 22



Museo Puma pungo
Autor Esteban Avila

Fotografía 23

Armas



Museo Pumapungo
Autor Esteban Avila

Fotografía 23



Museo Puma pungo
Autor Esteban Avila

Fotografía 24

Vestimenta



Museo Pumapungo
Autor Esteban Avila

Fotografía 25

Vivienda



Museo Puma pungo
Autor Esteban Avila

Fotografía 26

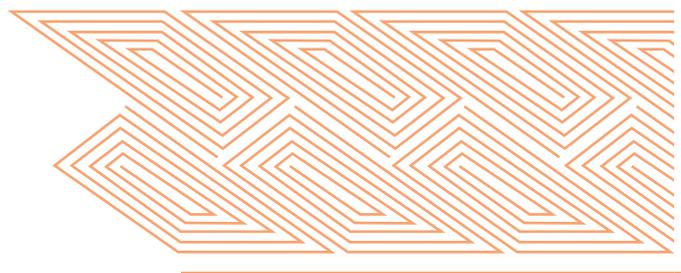
Conclusiones



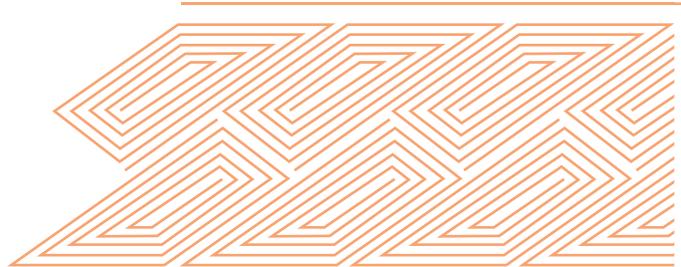
Debemos entender que nuestra identidad cultural con la que hoy en día nos identificamos se ha venido formando a través de los valores y creencias culturales que nuestros antepasados vivieron y que en la actualidad nos han heredado, volviéndose un patrimonio cultural los cuales debemos preservar debido, que éstos son cimientos para la continuación de nuestra identidad.

Por eso nosotros como diseñadores o comunicadores tenemos un papel importante con la sociedad el de transmitir estos conocimientos a través de procesos investigativos que luego conjuntamente con programas digitales crearen un mensaje que sea interesante y creativo que se le pueda dar a conocer al público sobre un problema y de este modo darlos una alternativa de solución al problema que como diseñadores observamos.

Conociendo a través de la investigación los medios más adecuados para la creación de un producto multimedia sabremos con más claridad con que recursos contamos para el desarrollo del producto, pensando obviamente en solucionar parte de esta problemática mediante la creación de un producto multimedia que contribuya a la reincorporación de las leyendas olvidadas.



Capítulo



2

Programación

Programación

Programación

Concepto

Después de investigar se ha analizado y hemos podido entender que la pérdida de identidad cultural popular y tradicional se ha debido a distintos procesos de urbanización, migración y globalización, que la han venido deteriorado y degradado a nuestra cultura. Y esto ha generado un problema que es el desconocimiento y el olvido de ciertos patrimonios inmateriales como son las leyendas y que hablan de nuestra propia cultura, al darse cuenta de este problema se ha tomado un punto de referencia para iniciar este proyecto el cual nos ayudara a contribuir a la reincorporación de las leyendas que consiste en tratar este problema a través de fusionar la diversión y el aprendizaje haciéndolas más entretenidas al adecuar una de las leyendas que se encuentran ya escritas a un

nuevo medio digital que sobresale en esta era tecnológica como son las tablets.

La creación de Muskuy (sueño) la leyenda digital interactiva, ayudará a la reincorporación de las leyendas debido a que se toma algo ya escrito propio de nuestra cultura y se lo está presentando en un nuevo dispositivo que es innovador de la época y que toda la gente ya maneja tanto niños como mayores.

La gráfica amigable, la facilidad de uso, la interactividad que se manejara resultara más entretenido par un niño, que un libro real sin gráficav que solo sea escrito, la fusión de todos estos elementos que se han manejado propondrá un cambio en el niño en la que el aprender será más entretenido.

2.1

Partidos de diseño

2.1.1 Forma

La forma con la que contará el producto multimedia estaría basado en los estándares que vienen designados en los dispositivos multimedia en los que se va a usar como soporte para la reproducción del producto multimedia. Por ejemplo una Nexus 7(7.3")

img:1

Se contará con el manejo de texturas para las distintas partes en las que se necesiten dependiendo de la narrativa de la leyenda.

Según lo investigado en el campo de la ilustración en la parte del capítulo 1 se ocuparán los tipos de ilustración que se sugieren para la construcción más adecuada de las ilustraciones que intervendrán en el espacio del producto multimedia.

img:3

La cromática es algo indispensable para el desarrollo y creación de ambientes y personajes por el hecho que el uso adecuado del color perteneciente a cada espacio expresará con más fuerza lo que queremos mostrar o detallar.

El correcto manejo de la familia tipográfica más adecuada para la leyenda nos ayudará no solo en la claridad y legibilidad en la comprensión del texto sino también nos ayudará a reforzar el mensaje en ciertos aspectos de la narrativa que se le quiera poner énfasis, así quedándose partes de la leyenda en la cabeza. La familia tipográfica a manejar deberá ser escogida

en relación a la narrativa de la leyenda. El orden de los personajes y textos, variará al momento de la diagramación del producto multimedia a excepción de los elementos gráficos de la interfaz, es decir los íconos de funcionalidad.

Las formas en que serán presentados los personajes y objetos serán visto en 2d y manejando un género, según su uso y según el medio a utilizar.



Ilustración: 1

Autor: Esteban Avila

img:1

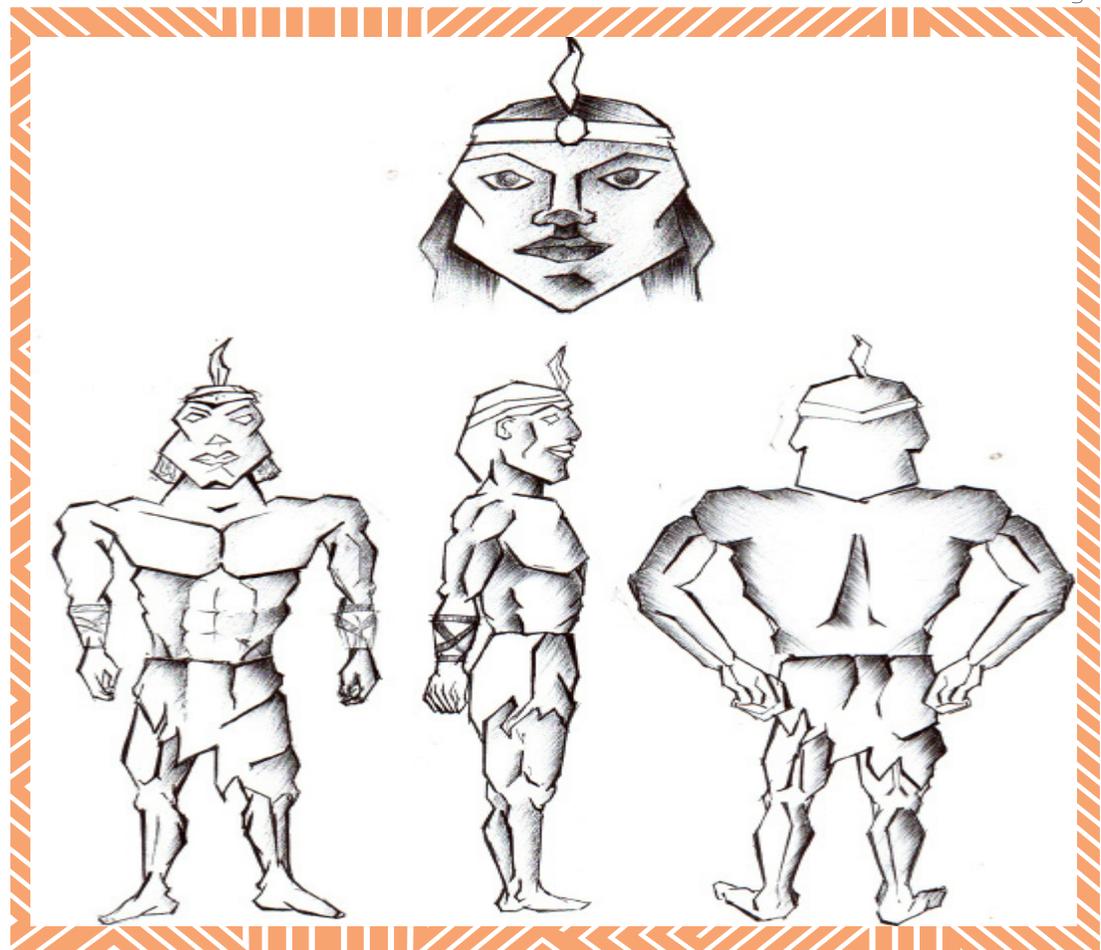


Ilustración: 2

Autor: Esteban Avila

Autor: Esteban Avila img:3

2.1.2 Función

La funcionalidad de la interfaz gráfica será clara, de fácil usabilidad ya que al desarrollar esta, nos centramos en lo primordial que es la forma uso que le interesa al usuario para el desenvolvimiento en ella, clarificando las rutas de acceso a los contenidos.

img:1



Ilustración: 3

Autor: Esteban Avila

img:1



Ilustración: 4

Autor: Esteban Avila

img:3

La interactividad con la que contará el producto multimedia ayudará al usuario a comunicarse mejor con la máquina, de forma más sencilla, para así poder consultar e interpretar la información que contiene el producto.

img:2



Ilustración: 5

Autor: Esteban Avila

Autor: Esteban Avila img:2

Una de las funciones más importantes será la de mejorar el interés por la lectura y el conocimiento de las leyendas propias de nuestra cultura, reincorporando a través de estos medios digitales actuales.

Siendo esto un producto para niños, la gráfica con la que contará, tendrá una funcionalidad de comunicar para su mejor entendimiento.

img:3

2.1.3 Tecnología

Tomando en cuenta que este proyecto de tesis al ser diseño y multimedia será necesario contar con programas digitales que ayuden a cumplir la realización de este proyecto multimedia.

Contará para el desarrollo de los personajes y ambientes una tableta digital y el programa para edición de imágenes photoshop.

Para la parte de movimiento, la interactividad, y el sonido se trabajará con uno de los programas mencionados anteriormente como flash.

2.2 Target

El Target nos ayuda a definir al segmento del mercado al cual va dirigido el producto final

El público seleccionado para este proyecto es de niños y niñas de edades comprendidas entre los 7 a 12 años interesados en la lectura de los cuentos y que tienen acceso a formatos digitales.

Se ha seleccionado este público, porque es el momento propicio para fomentar en el interés por la lectura propia de nuestra cultura ya que tienen el conocimiento de tecnología a esa temprana edad y aun tienen ese interés por los cuentos, caricaturas, leyendas animadas etc.

2.3 Segmentación

Se propone mediante la segmentación del mercado establecer un tipo de consumidores más específicos para encontrar la manera más directa de satisfacer las necesidades de ese grupo que se establecerá.

Para eso la necesidad de realizar una segmentación de mercado a partir de variables geográficas, variables demográficas, y variables psicográficas para así crear y entender el perfil de nuestro futuro consumidor:

Variables geográficas

País: Ecuador

Tamaño del país: 283. 520 Km²

Población: 14.94 millones los cuales 3'929.239 son niños (según estadísticas INEC)

Variables demográficas

Edad: 25 años

Género: masculino

Tamaño de la familia: 4 con dos niños

Ingresos: del padre 800 a 1000 dólares mensuales

Nivel educativo: universitarios (universidad privada)

Estatus socio económico: medio - alto

Raza: mestiza

Variables psicográficas

Personalidad: extrovertido, sociable

Estilo de vida: persona de acción prácticas autosuficientes, tradicionales, orientados a la familia prefieren productos prácticos, o funcional

Tras la investigación se ha tomado en cuenta que el producto como prototipo que va a ser, se promoverá a nivel nacional a padres con niños, siendo los padres como clientes quienes adquirieran dicho productos por la capacidad de ingresos con los que cuentan y sus hijos los consumidores del producto y que lleven un estatus socio económico medio-alto teniendo la capacidad de comprar.

2.4 Plan de negocio

Precio

Al ser este producto multimedia un prototipo y salir como un demo de una sola leyenda el costo sería bajo dependiendo de los convenios con los que se propondría trabajar para lanzarlo, esto nos ayudaría para saber qué tan viable es el producto para el posible desarrollo de continuas leyendas interactivas y así poner un precio final.

Plaza

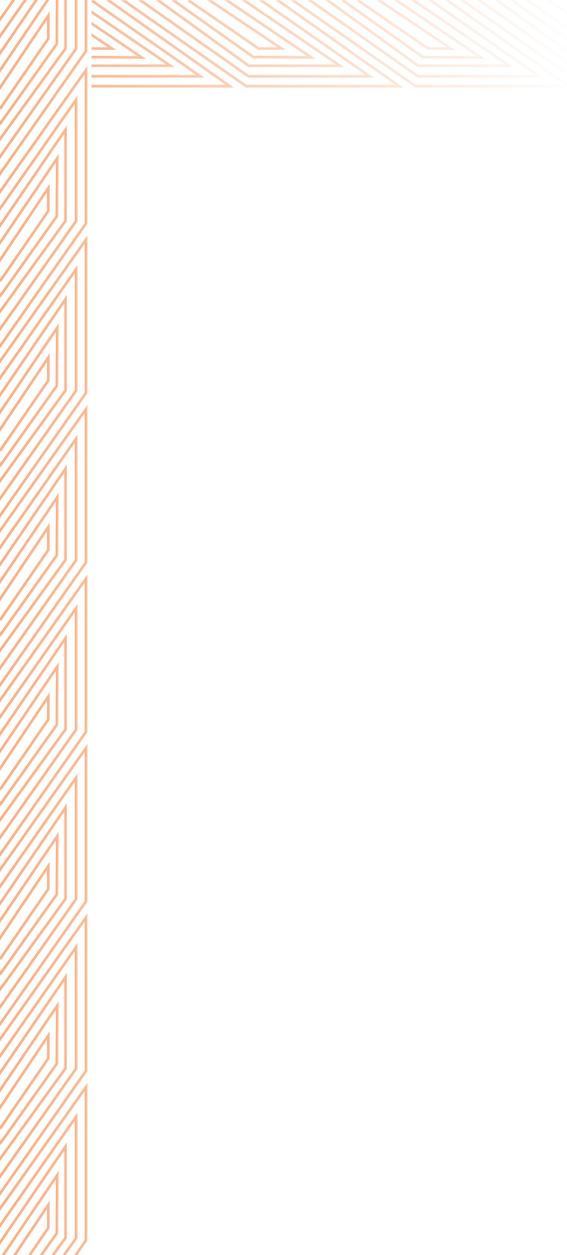
Los medios con los que contaríamos para la distribución de dicho producto serían editoriales que cuenten con la modalidad de vender libros, revistas, cuentos etc., digitales.

Producto

Será el de diseñar una Publicación Digital Interactiva sobre las Leyendas Olvidadas del Ecuador, que servirá para la reincorporación de las leyendas olvidadas del Ecuador que valiéndonos a través de los medios digitales que sobresalen en la actualidad para generar el interés de la lectura propia de nuestra cultura.

Promoción

Se promocionará el producto multimedia mediante convenios con distintos lugares donde tengan la tecnología para que funcione este producto siendo este un prototipo, un demo, se lo adquiriría de la siguiente manera : los lugares que vendan productos digitales como las Tablets al momento de venderlas este producto estaría incorporados así, dándose a conocer.



Capítulo

3
Diseño

3.1 Lluvia de ideas

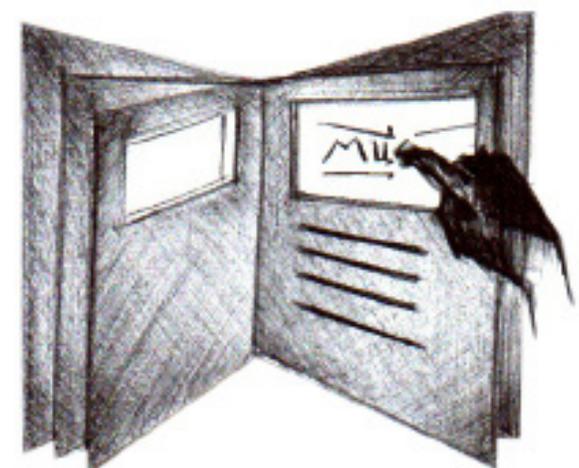
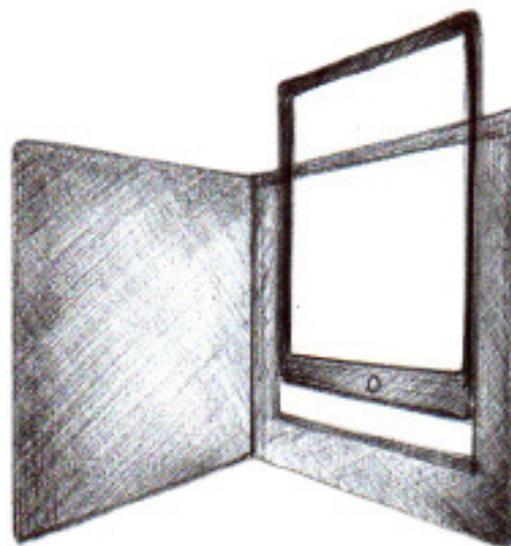
Antes de tener un producto final siempre existe un proceso de investigación que servirá para la construcción de dicho producto el cual se debe conocer y que se hablara en este capítulo, desde la lluvia de ideas hasta la concreción del producto

A través de una investigación bibliográfica y una investigación de campo se han ido recolectando datos, información que nos facilitaría para la generación de las ideas y que ayudaran a la creación del producto multimedia.

Mediante este método de lluvias de ideas se consiguió varias alternativas de ideas basándonos en la necesidad de nuestro producto, pensando en la interactividad en la interfaz, ilustración etc... Lo cual fue de mucha ayuda porque nos sirve para escoger la manera más adecuada en la podríamos crear el producto y de cómo llegar a nuestro público meta.

Idea 1 kit book

Se basaría en un estuche para la Tablet y en el estuche tendría conjuntamente un libro impreso en el cual estaría un troquel rectangular en la parte superior para que se pueda visualizar la Tablet que se encuentra atrás y así se manejara una interactividad.



Idea 2 NarraVoz

La leyenda será continua desde el principio tendrá la opción de que se le narre en una voz en off teniendo en cuenta que no existiría transiciones ya que sería totalmente plana con la facilidad de detener donde quiera el usuario y así manejar y analizar a los personajes, ambiente o que está en el entorno.

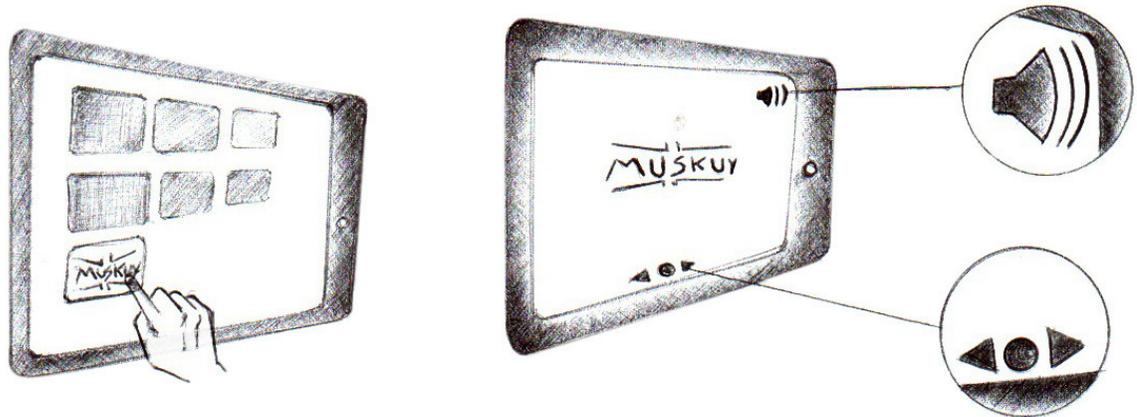
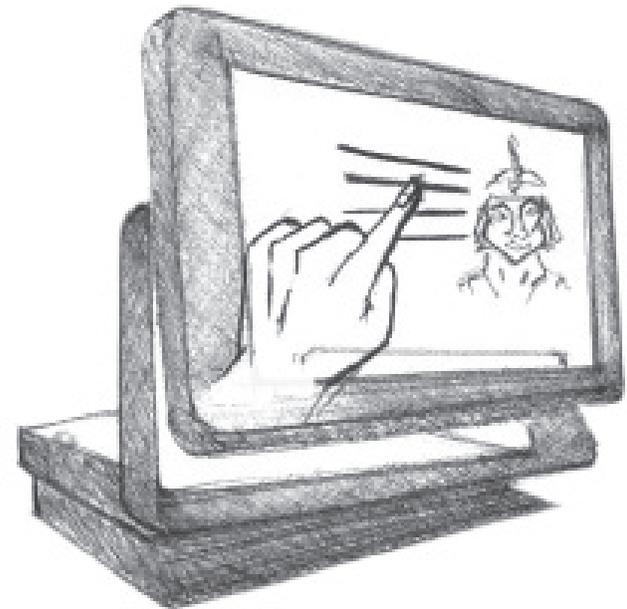
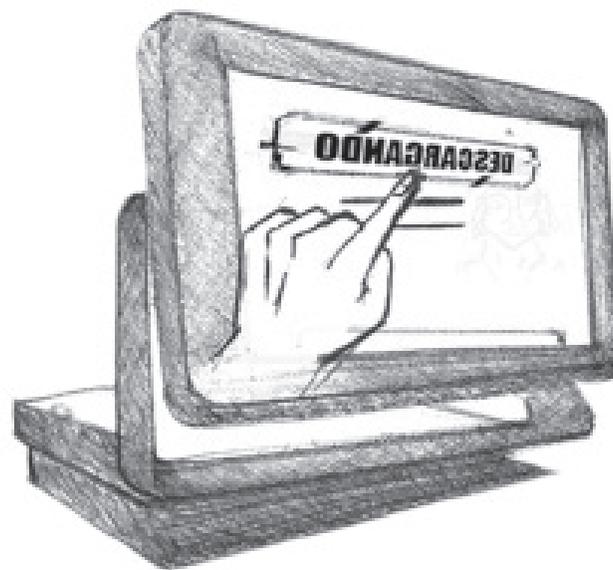
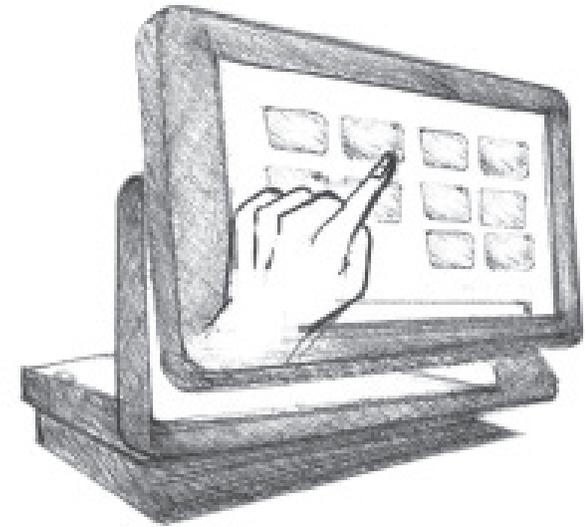


Ilustración: 7

Autor: Esteban Avila

Idea 3 Touch

Esta idea se basa en descargar la leyenda que estaría en librerías digitales y que funcionaría en computadoras que tengan la pantalla touch.



Idea 4 Page

Esta idea fue más pensada ya en la interfaz gráfica que se manejaría en la leyenda siendo esto pensado en las transiciones que tendrá de página a página, en tes caso es en forma de revista.

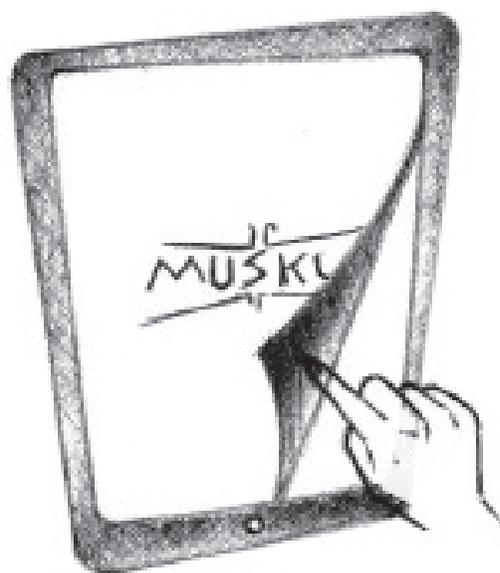
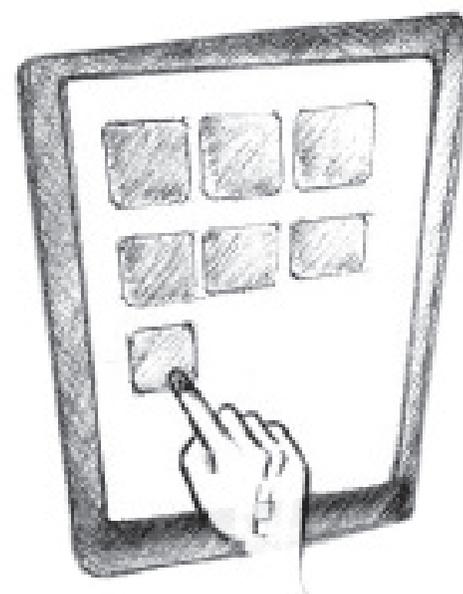


Ilustración: 9

Autor: Esteban Avila

Idea 5 Comic

Esta idea se pensó en el manejo de las imágenes las cuales no estarán presentes hasta no traerlas deslizando hacia la pantalla las cuales al tenerlas ya en la pantalla se podrán tratar con estas manejando efectos , sonidos..etc

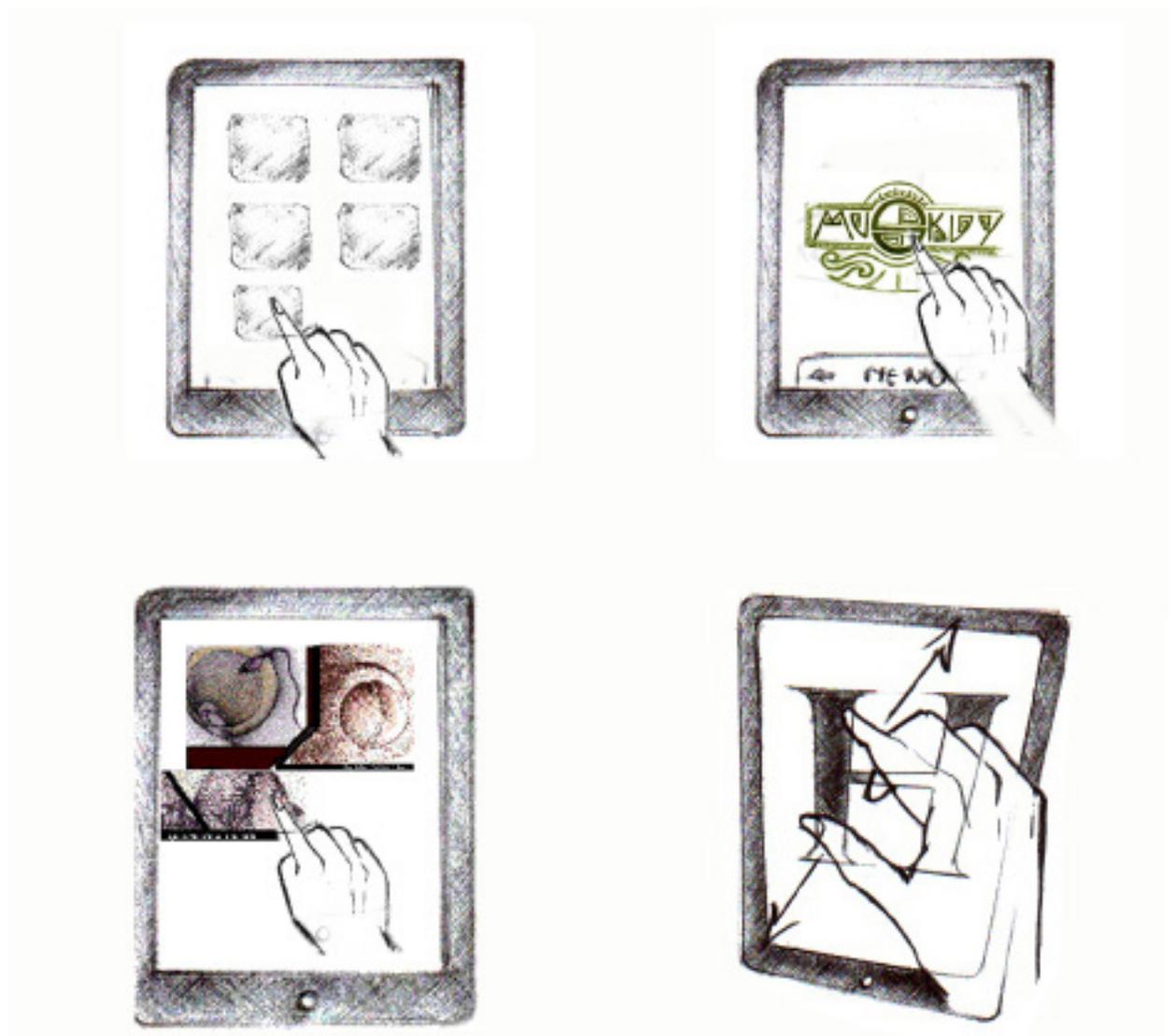


Ilustración: 10

Autor: Esteban Avila

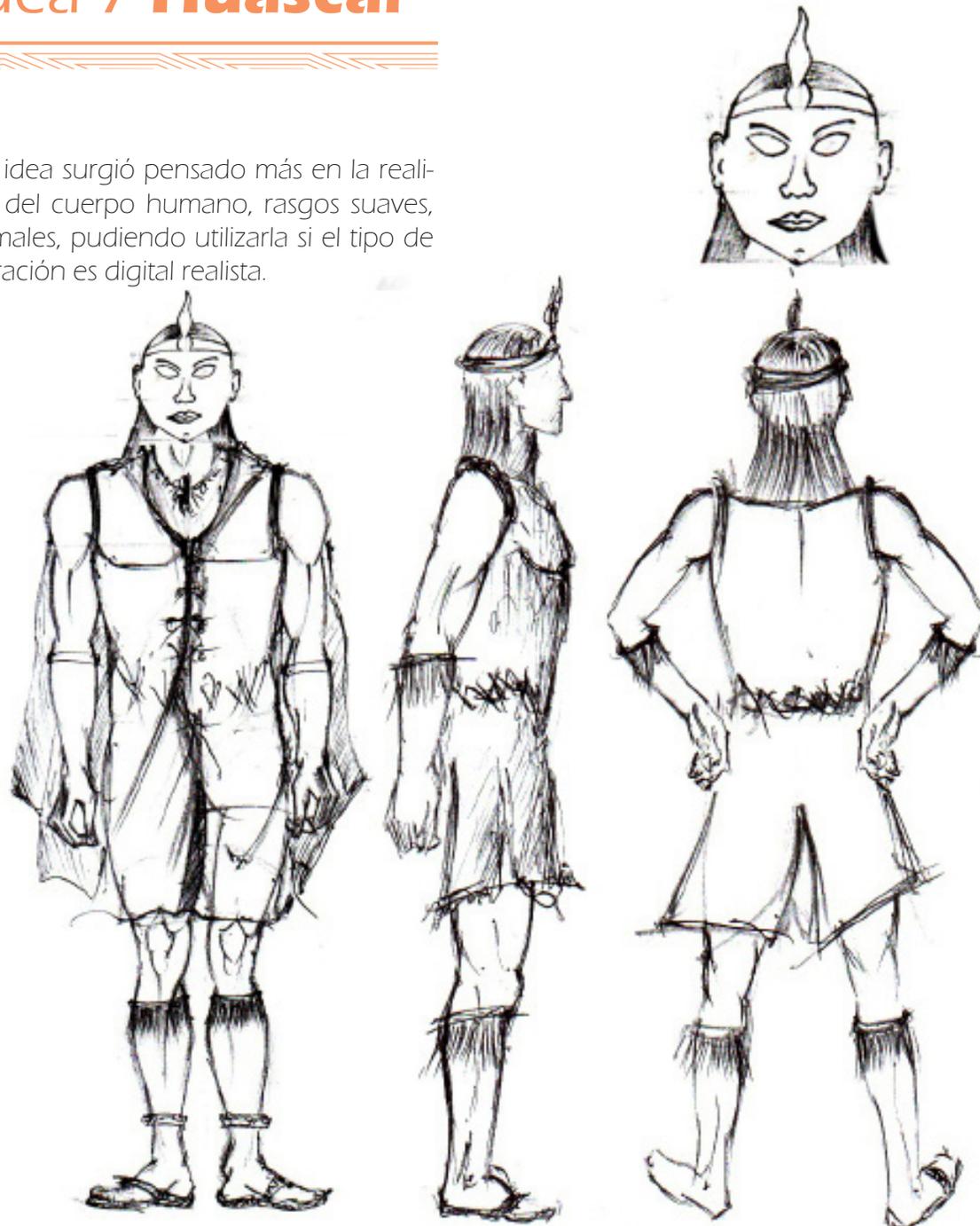
Idea 6 Next

Esta idea fue más pensada ya en la interfaz gráfica que se manejaría en la leyenda siendo esto pensado en las transiciones que tendrá de página a página, en este caso es en forma de revista.



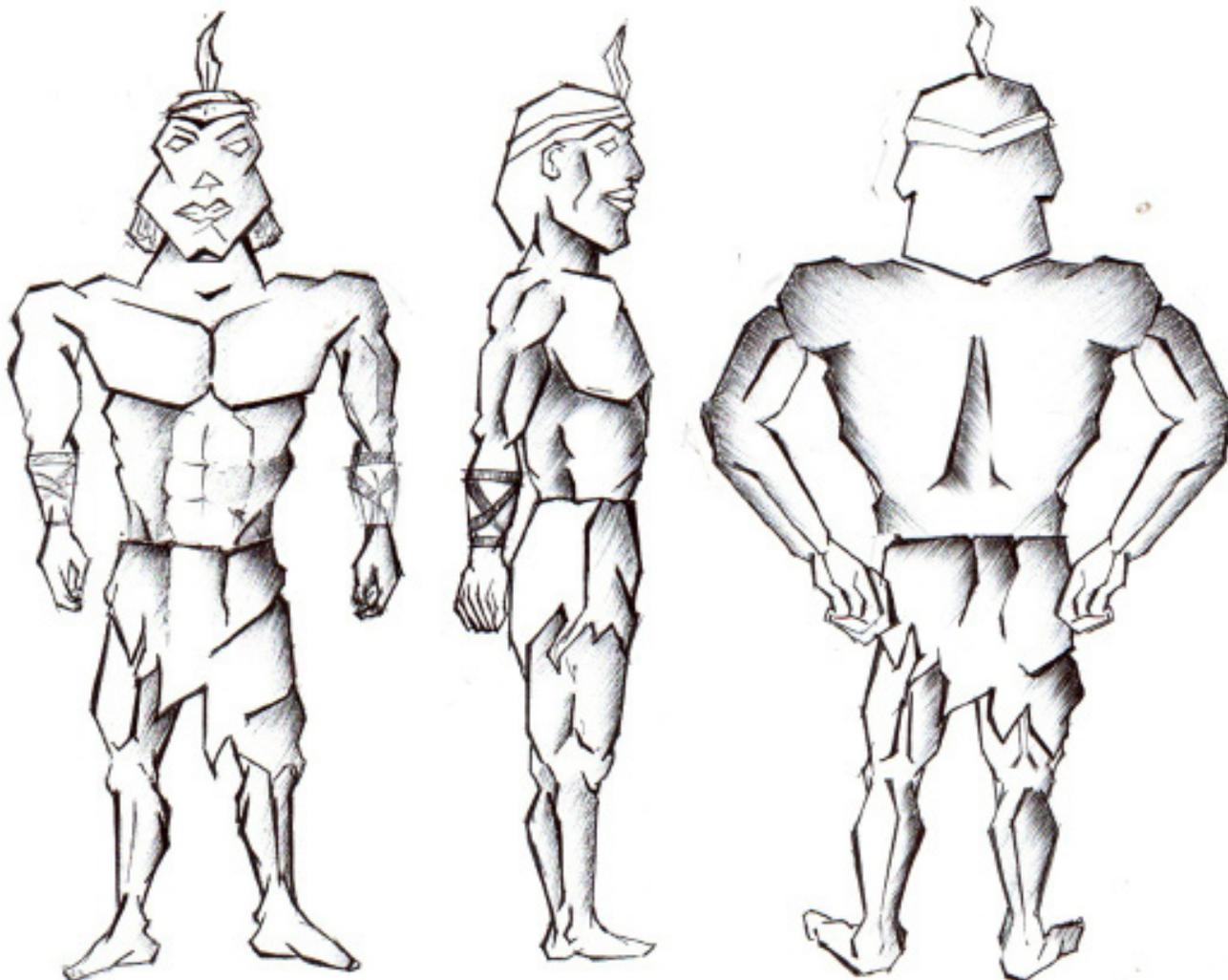
Idea 7 Huáscar

Esta idea surgió pensando más en la realidad del cuerpo humano, rasgos suaves, normales, pudiendo utilizarla si el tipo de ilustración es digital realista.



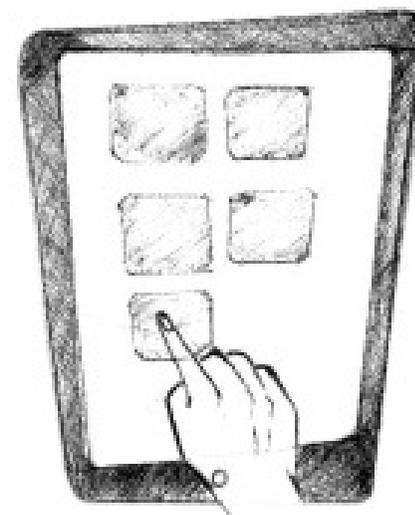
Idea 8 **Huayna Capac**

Este diseño de personaje surgió pensando en aquellos a quienes va dirigido el proyecto, siendo ellos el público infantil. Por la razón que se manejaron rasgos fuertes como de superhéroe que a ellos interesa..



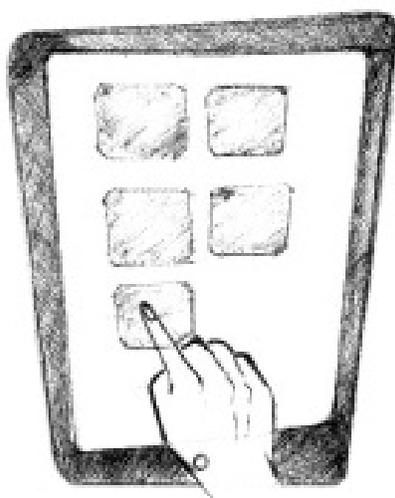
Idea 9 Ambient

La correcta utilización de los ambientes del entorno de la leyenda estarán conjuntamente relacionados con los personajes por eso esta idea surge en la realización de los ambientes ilustrados.



Idea 10 Realistic

Como bien hablamos anteriormente si el personaje estaría ilustrado en forma realista entonces el ambiente que lo rodea deberá manejar texturas reales, no ilustradas por eso el pensar en esta idea..



3.2 Tres ideas.

Para llegar a cumplir con nuestro objetivo se finalizó en tomar tres ideas de las diez ideas seleccionadas en la lluvia de ideas, las cuales parecieron ser las más apropiadas para poder realizar el producto ya que cumplían más con los objetivos planteados desde el inicio del proyecto. Después de escoger estas tres ideas y en vez de eliminarlas dos de estas para quedarnos con la final se propuso mejor fusionarlas ya que cada una distintamente cumplía ciertos

parámetros inmejorables en lo que era la interactividad, interfaz, ilustración, necesario para mejorar el producto y cumplir en su totalidad lo ya planteado.

3.2.1 Ideas tres

NarraVoz

Esta idea se basaría en un relato contado hablado en una voz en off desde el principio al cargar la leyenda, se maneja un tipo de ilustración digital para los personajes y para los ambientes que se irían manejando conjuntamente lo narrado.

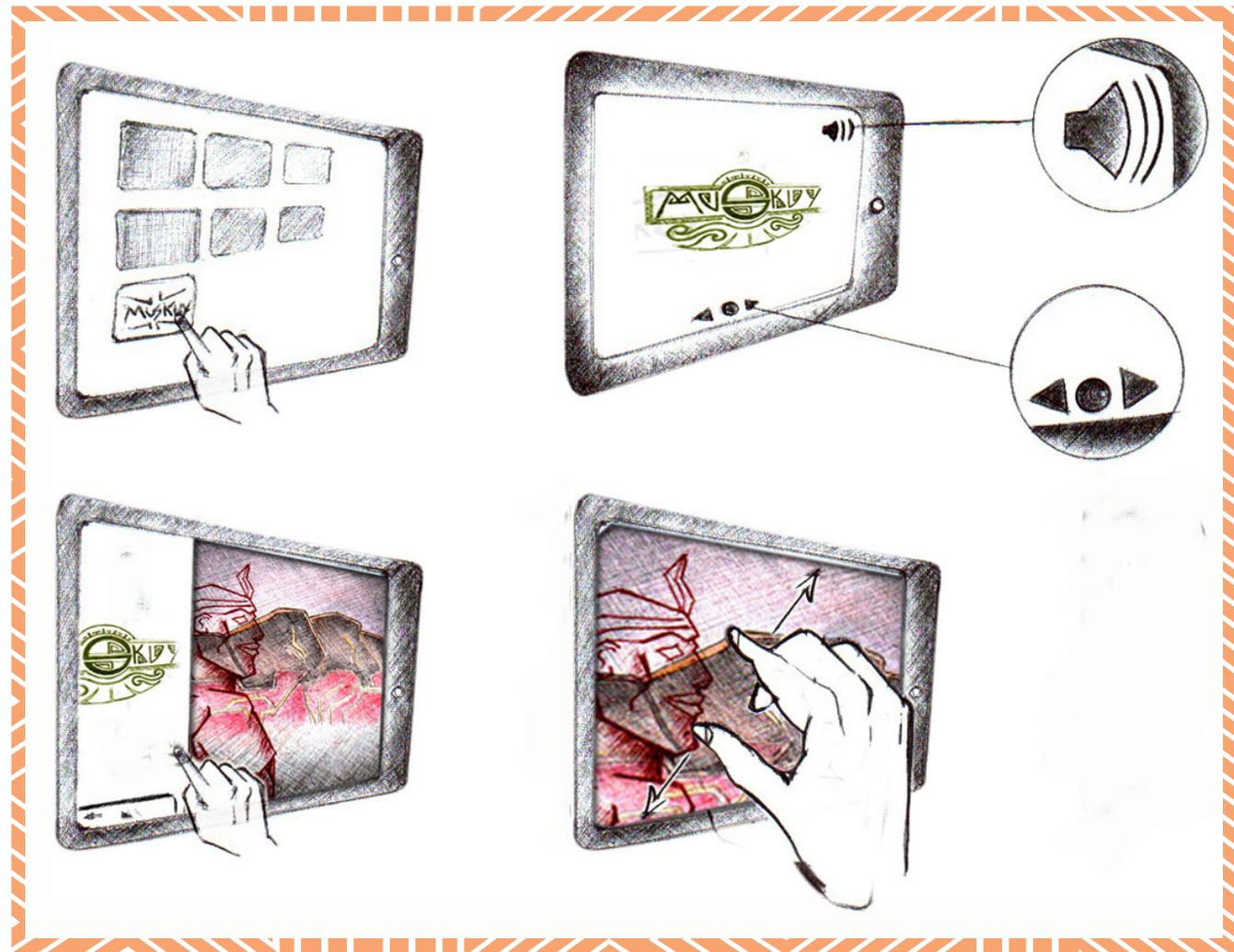


Ilustración: 16

Autor: Esteban Avila

3.2.2 Ideas dos

Kitbook

Se basaría en un estuche para la Tablet y en el estuche tendría conjuntamente un libro impreso en el cual estaría un troquel rectangular en la parte superior para que se pueda visualizar la Tablet que se encuentra atrás y así se manejara una interactividad.



Ilustración: 17

Autor: Esteban Avila

3.2.3 Idea uno

Comic

Esta idea se pensó en el manejo de las imágenes las cuales no estarán presentes hasta no traerlas deslizando hacia la pantalla las cuales al tenerlas ya en la pantalla se podrán tratar con estas manejando efectos , sonidos.. etc

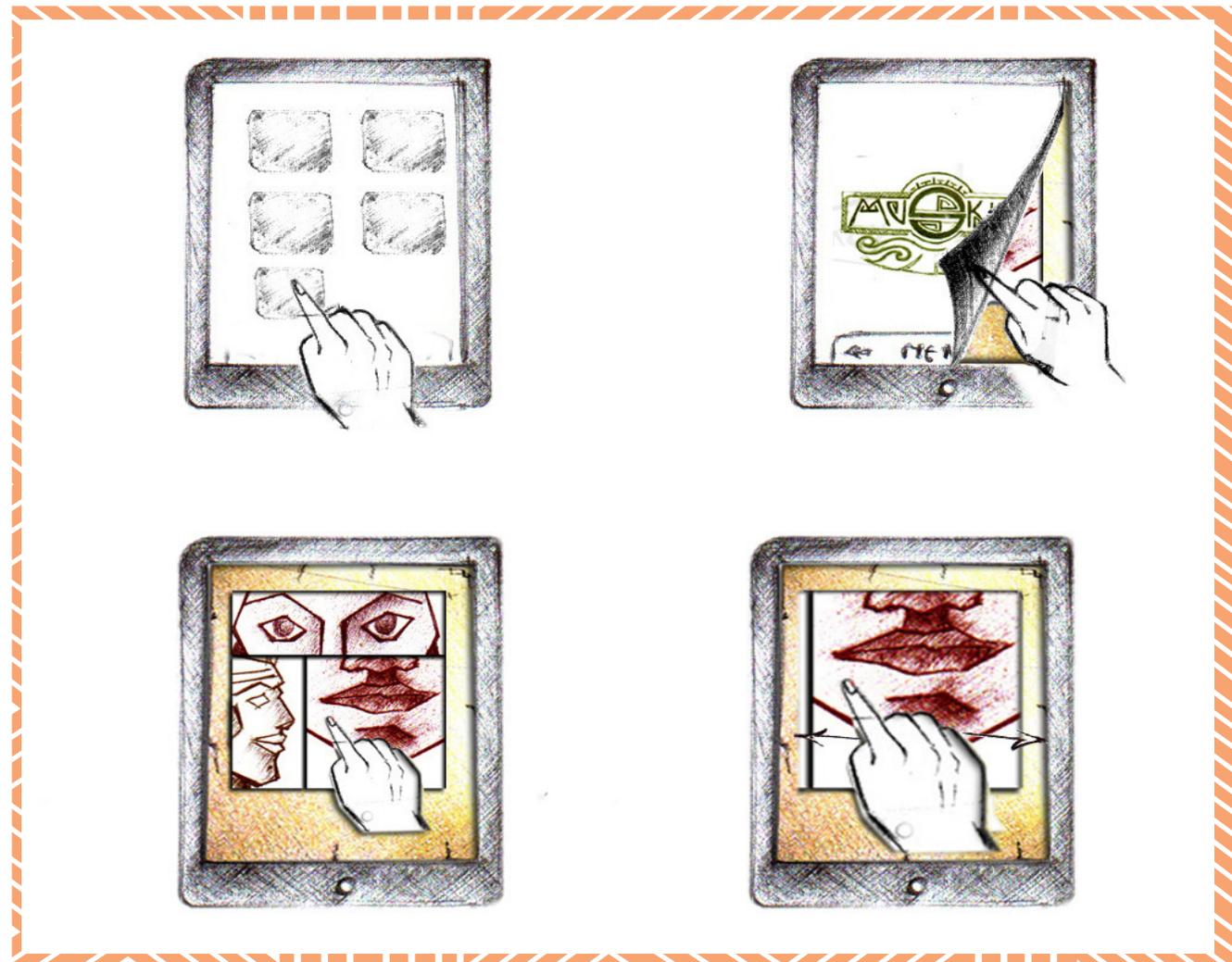


Ilustración: 18

Autor: Esteban Avila

Ideas principales

La fusión de estas tres ideas darán un mejor realce al producto final porque cumplirán con cada objetivo propuesto en la propuesta del proyecto y además que cumplirán con los gustos que manejan nuestro público objetivo que es lo más importante para que le producto sobresalga y que cause un impacto en ellos, así ayudando a mejorar el interés por nuestra cultura.

Kitbook



Ilustración: 19 **Autor:** Esteban Avila

NarraVoz

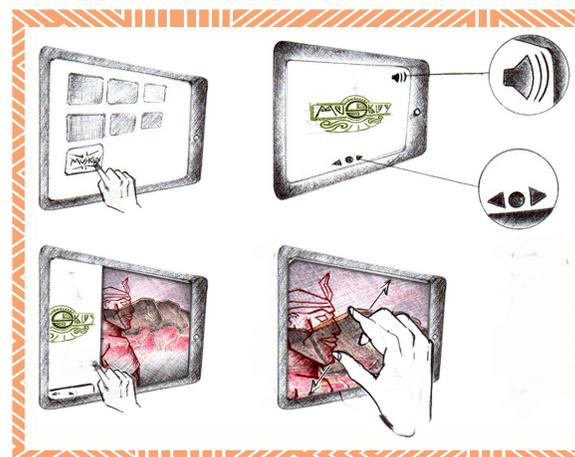


Ilustración: 20 **Autor:** Esteban Avila

Comic

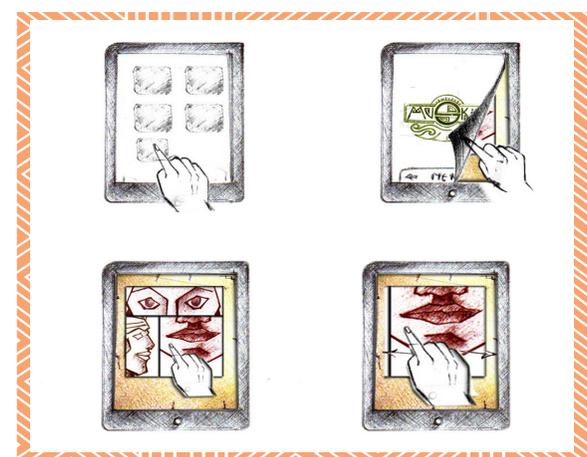


Ilustración: 21 **Autor:** Esteban Avila

3.3 Idea Final

Se escogió esta idea a partir de la fusión de las tres principales para desarrollar porque cumple de una manera más directa con la estética y las expectativas que ha nuestro público le gustaría, además porque cumple con los aspectos que se propusieron de acuerdo a lo investigado interactividad, ilustración, interfaz, ya que al analizar estas ciertas características que se mencionaron me di cuenta que es la mejor idea para desarrollar.

Al desarrollar esta idea se tuvo que crear elementos gráficos que ayudaran a entender la narrativa de la leyenda como son la creación de personajes y ambientes, marcos donde se visualizaran las ilustraciones, botones que tendrán como función hacer correr la animación y que harán interactiva a la leyenda.

En esta parte del tercer capítulo que es el diseño veremos todos los elementos que intervienen en la leyenda que ya se mencionaron anteriormente y mostrare el proceso que se desarrolló para la selección final y concreción del diseño.

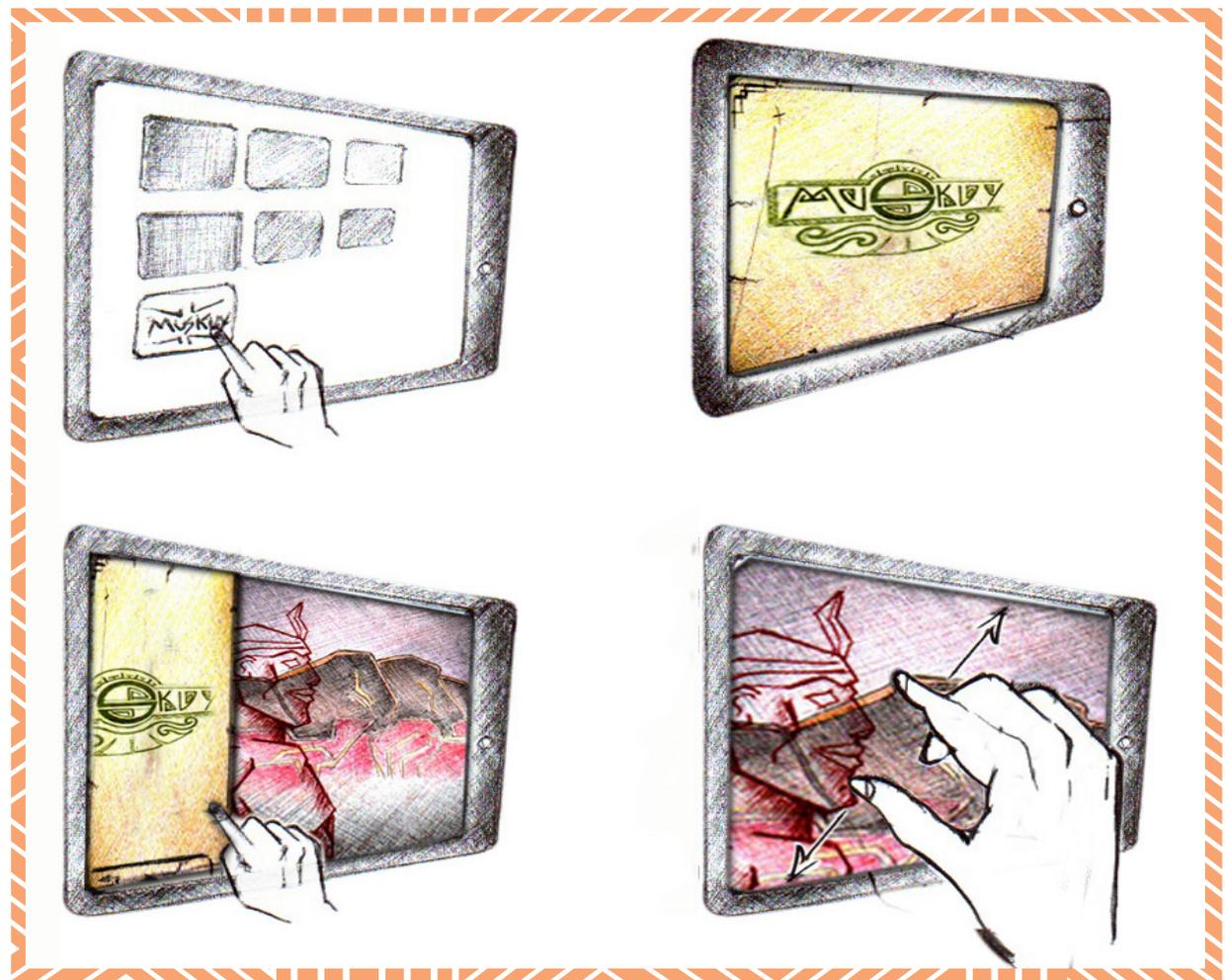


Ilustración: 22 Autor: Esteban Avila

Proceso de Desarrollo de la idea final según los Personajes

Para antes de la creación de los personajes se analizó ciertos puntos relevantes que no pueden pasar desapercibidos como para quien va dirigido la gráfica, si contará con rasgos fuertes, como va a ser la manera en que se ilustrará, digital, pluma, lápiz de colores etc. Se manejaron estos parámetros para empezar con la bocetación y así poder obtener la correcta selección.

Una vez ya analizados estos parámetros y tras varios bocetos de los personajes se optó por escoger a los más apropiados que correspondían con la características anteriormente expuestas y lo cual finalizó con la selección más adecuada del personaje, que también se manejara este mismo estilo en todos los siguientes personajes y ambientes.

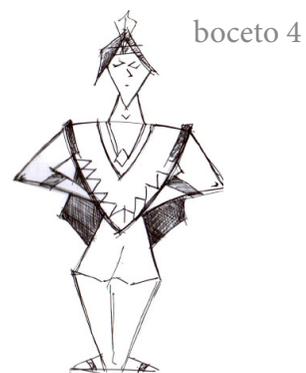


Ilustración: 23 Autor: Esteban Avila

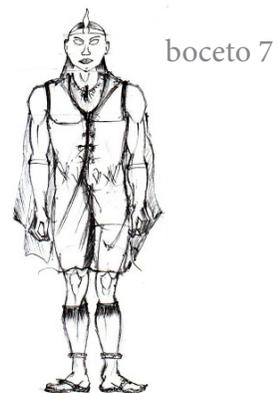


Ilustración: 24 Autor: Esteban Avila



Ilustración: 25 Autor: Esteban Avila

personaje seleccionado



Ilustración: 26 Autor: Esteban Avila

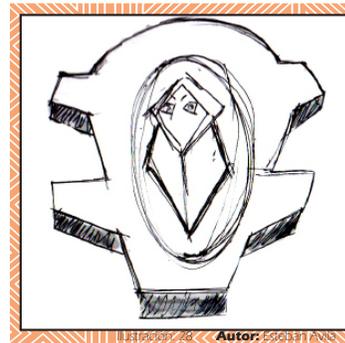
Storyboard

Después de la selección apropiada para la creación de los personajes se ha concluido ya en la creación de un storyboard.

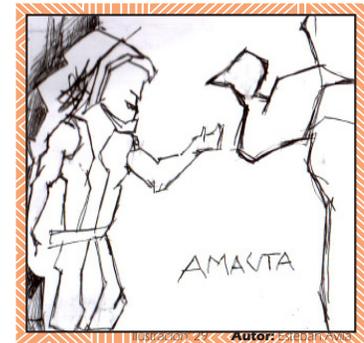
El cual para entender mejor es un guión escrito con escenas gráficas, que muestra los movimientos con los que contara personajes, escenario, es más para definir lo que pasara en cada secuencia.



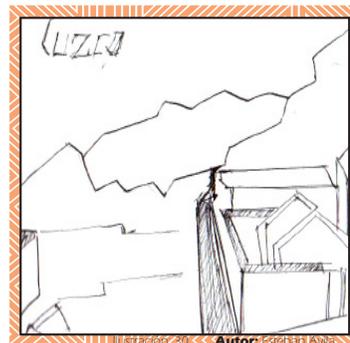
parrafo 0 portada



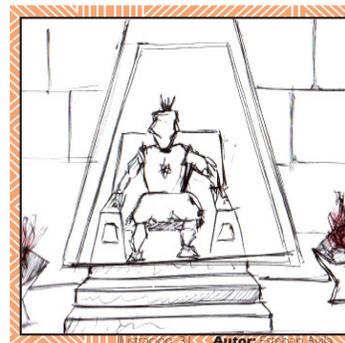
parrafo 1 nacimineto de Atahualpa



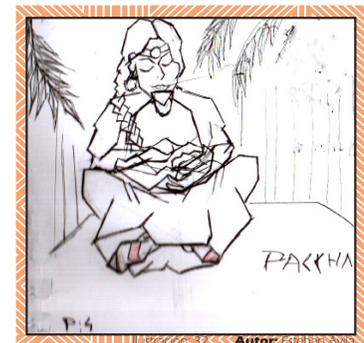
parrafo 2 maestro amauta



parrafo 3 viaje al Cuzco



parrafo 4 hijo Huascar



parrafo 5 Paccha madre de Atahualpa



parrafo 6 Amauta Quispe



parrafo 7 Atahualpa y Amauta en Tiutiuco



parrafo 8 monstruo

Personajes finales



Parrafo:1

Ilustración: 36 Autor: Esteban Avila



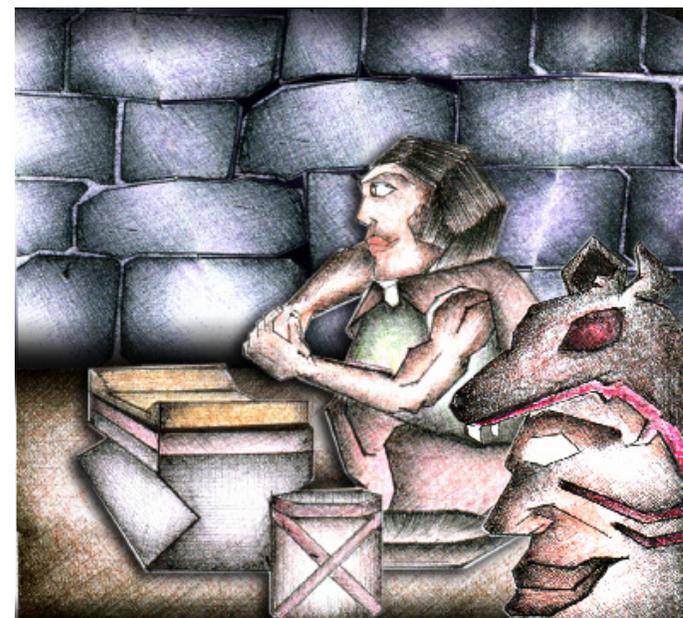
Parrafo:2

Ilustración: 37 Autor: Esteban Avila



Parrafo:4

Ilustración: 37 Autor: Esteban Avila



Parrafo:5

Ilustración: 38 Autor: Esteban Avila

Personajes finales

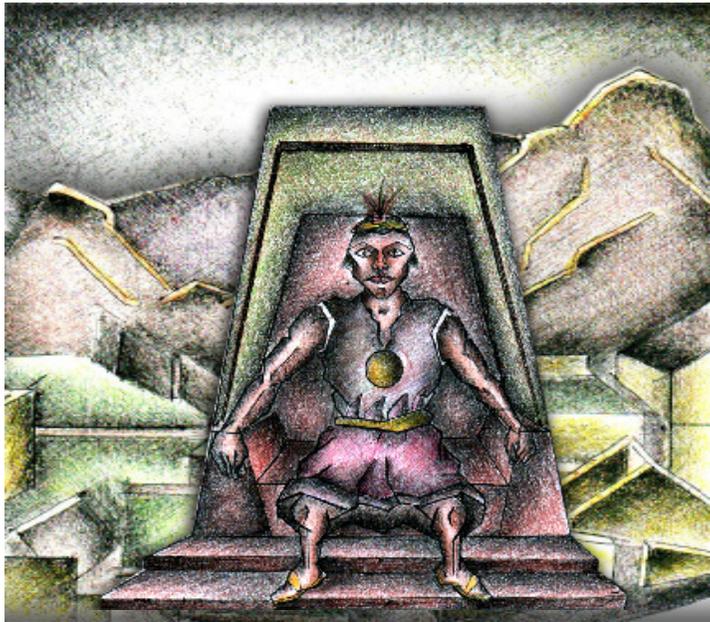


Ilustración: 40 Autor: Esteban Avila

Parrafo:3



Ilustración: 41 Autor: Esteban Avila

Parrafo:7



Ilustración: 43 Autor: Esteban Avila

Parrafo:6



Ilustración: 44 Autor: Esteban Avila

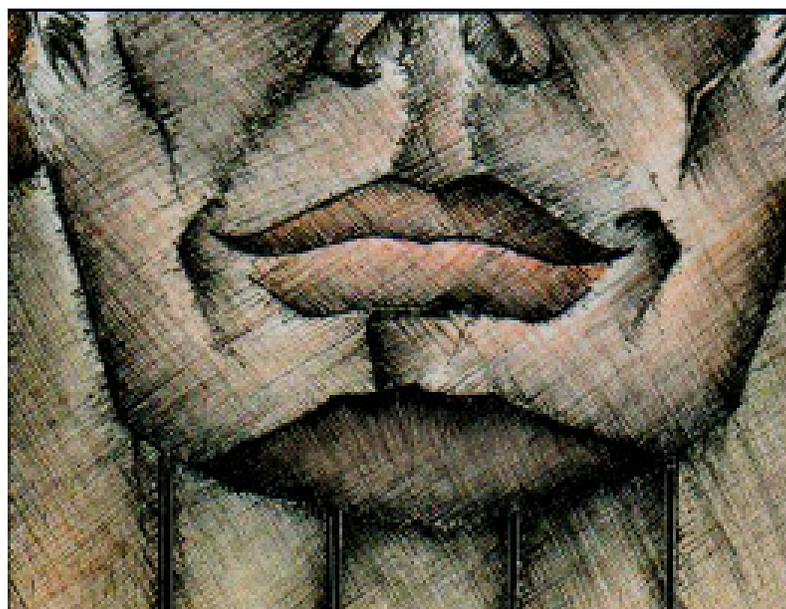
Parrafo:9

Personajes finales



Parrafo:8

Ilustración: 45 Autor: Esteban Avila



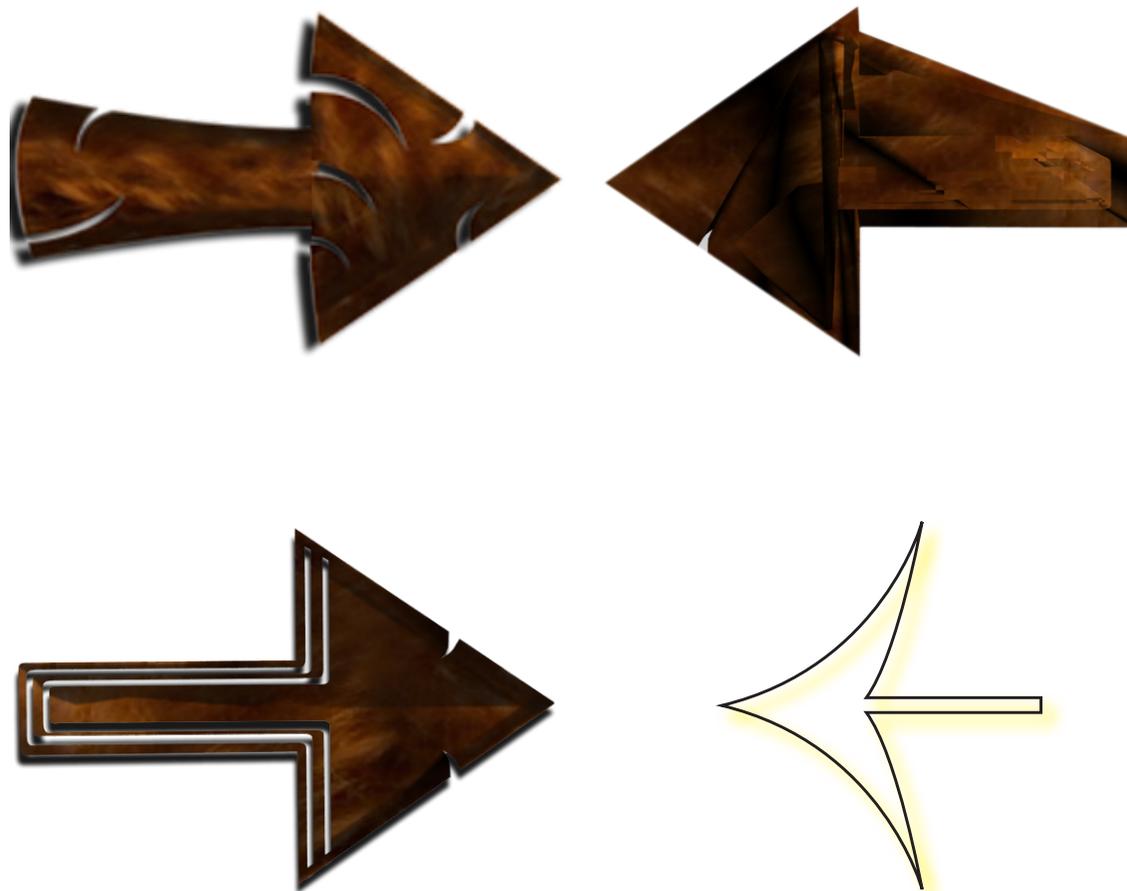
Parrafo:10

Ilustración: 46 Autor: Esteban Avila

Proceso de Desarrollo de la idea final según la interfaz

Para la creación de los elementos que conformarían la interfaz de la leyenda se tomó en cuenta aspectos relacionados con colores, materiales y formas con las que trabajaban los incas de esta manera se resolvió manejar estas constantes para su desarrollo.

Estos elementos ayudaran en la navegación de la leyenda como es en las transiciones de página a página y en la interactividad.



Marcos

De la misma manera para la creación de los elementos que conformarían ya parte de la gráfica de la leyenda se tomó en cuenta los mismos aspectos relacionados con colores, materiales y formas con las que trabajaban los incas de esta manera se resolvió manejar estas constantes para su desarrollo.

Estos elementos servirían como contenedores de las ilustraciones las cuales contarían con su respectiva animación y que desarrollaría dentro del entorno del marco.

Para la realización de estos elementos que son los marcos se tomaron herramientas como 3dmax y photoshop, tomando en cuenta materiales y formas que ya se habían visto que manejaban los incas.

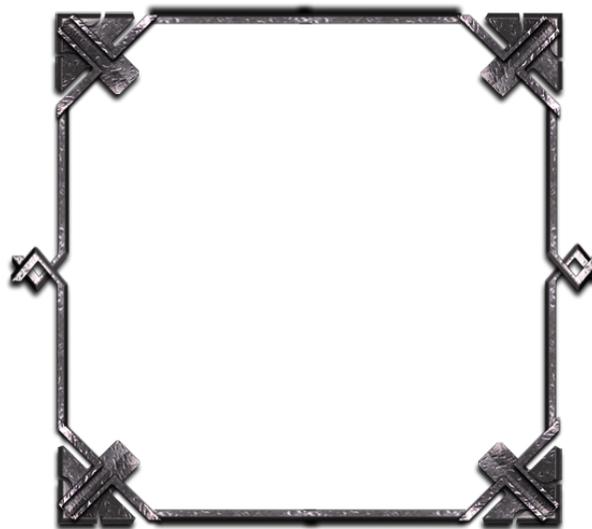


Gráfico : 1 **Autor:** Esteban Avila



Gráfico : 2 **Autor:** Esteban Avila

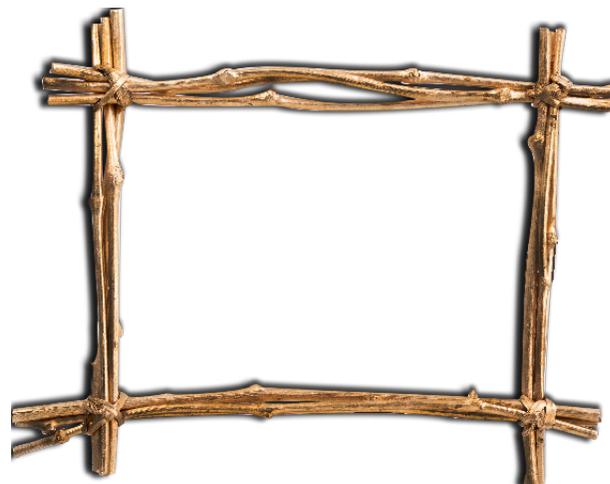


Gráfico : 3 **Autor:** Esteban Avila



Gráfico : 4 **Autor:** Esteban Avila

Proceso de selección

En esta parte se unificó todos los componentes que intervendrán en la publicación digital, señales, personajes, elementos visuales, gráfica precolombina. Ya en esta parte de diagramación se empezó a jugar con los contenidos ubicándolos en distintos lugares como nos permita la retícula, aportándonos así un orden y tener variaciones en la composición de la gráfica.

Ya en este proceso se definió la tipografía a manejar se buscó una tipografía que valla acorde a la narrativa de la leyenda por lo cual debe ser legible, suave y amigable, para que se entienda para el público objetivo que ya se definió anteriormente.

El sonido fue parte fundamental en el diseño del proyecto ya que ambienta desde el comienzo al cargar la leyenda para que no sea muy monótona y simple. Se complementa bien con la lectura ya que el ritmo brinda relajación y estimula una lectura tranquila.

Audio tomado de : ivoox.com
relax sonidos naturales.

Poor Richard

ABCDEFGHIJKLM
MNÑOPQRSTUVWXYZ
WXYZ

abcdefghijklmnopñ
opqrstuvwxyz



Gráfico 5 Autor: Esteban Avila



Gráfico 6 Autor: Esteban Avila

El distinto manejo de los elementos mostró otras alternativas de diseño con las cuales se podía trabajar, se realizaron variables en cuanto a textura, cromática, elementos visuales, marcos, ilustraciones y también pensando en la forma en la que se podía visualizar en el dispositivo a usar como bien podía ser de manera horizontal como vertical.



Gráfico 7 Autor: Esteban Avila

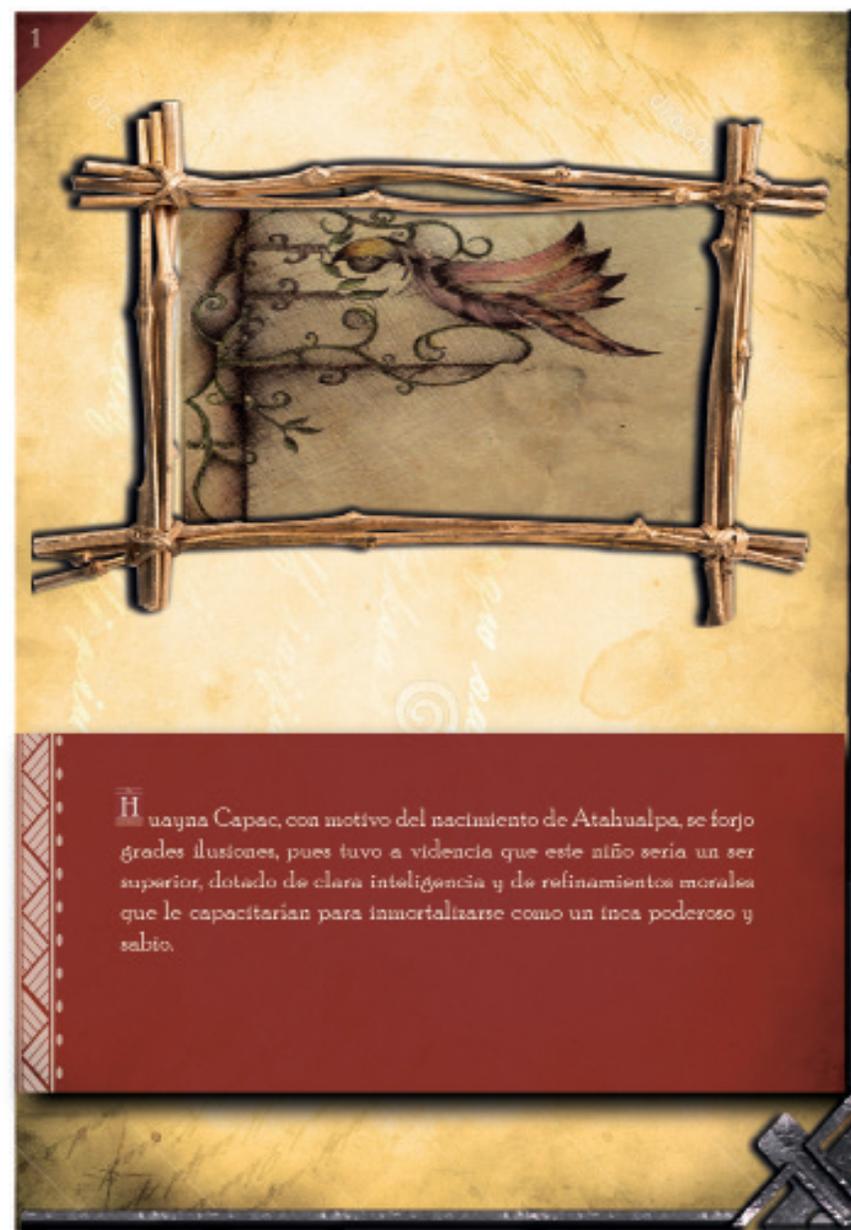


Gráfico 8 Autor: Esteban Avila

Después de varias pruebas se escogió una final la cual se manejara ya en la concreción del diseño, se eligió esta y se la modifico un poco más hasta cumplir con las expectativas planteadas

Diseño seleccionado



Gráfico 9 Autor: Esteban Avila

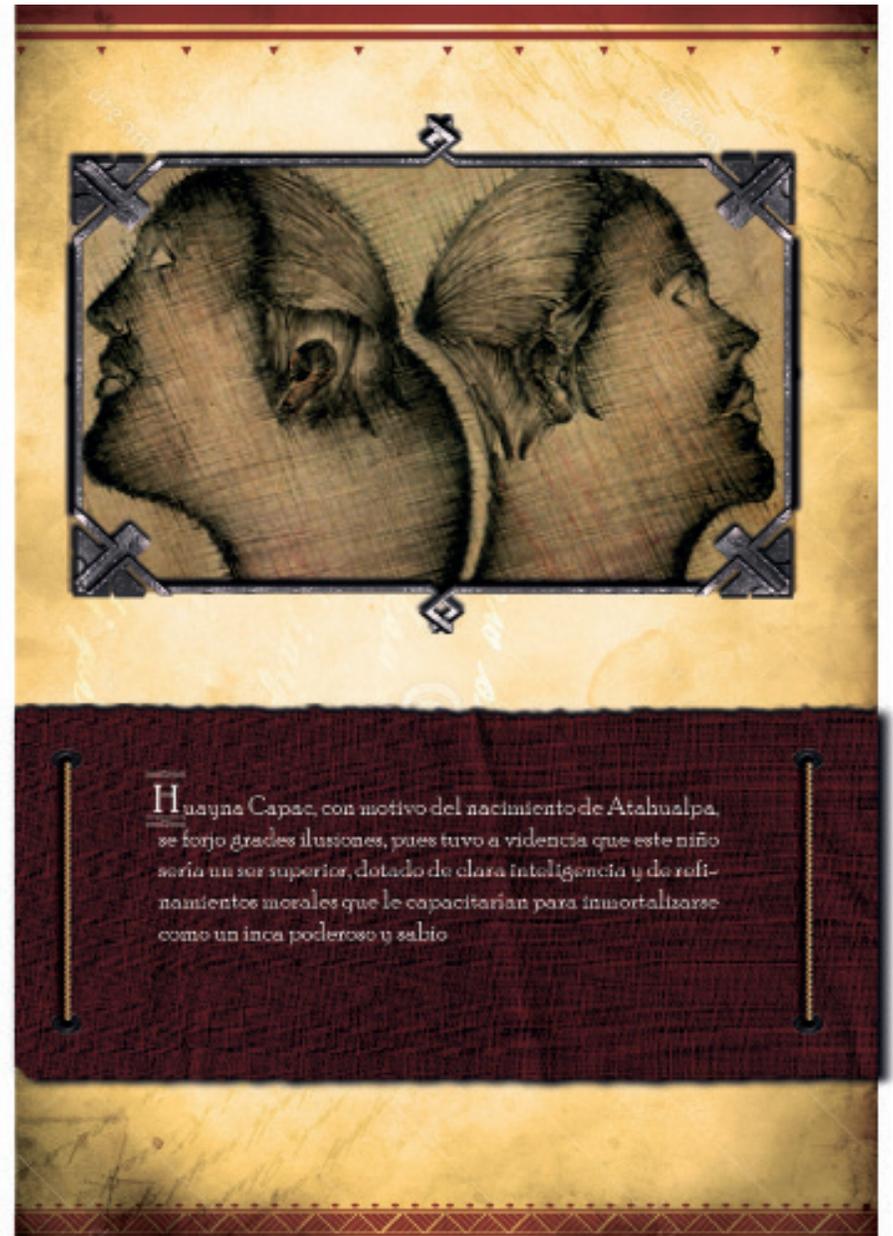


Gráfico 10 Autor: Esteban Avila

Proceso de creación del logo

Bueno mediante la investigación de campo se observó elementos y símbolos que se ha utilizado en a la cultura inca, por lo cual se han tomado como referentes características de estos elementos y así se les ha modificado para hacerlos distintos a los originales pero siempre y cuando conservado su esencia precolombina, de esta manera se han trabajado esto elementos para la creación del logo.



Bocetos

Variaciones

Variacion 1

Se tomó como referente colores más fantásticos que tienen más acorde con la naturaleza.



Gráfico 12 Autor: Esteban Avila

Variacion 2

En la segunda variación se manejó una textura por la razón de hacer la ver como si fuera echo de piedra como el material que usaban los incas



Gráfico 13 Autor: Esteban Avila

Variacion 3

Bueno aquí se manejó una variación monocromática con un color cálido y frio así expresando algo místico.



Gráfico 14 Autor: Esteban Avila

Logo Final



Gráfico 15 Autor: Esteban Avila

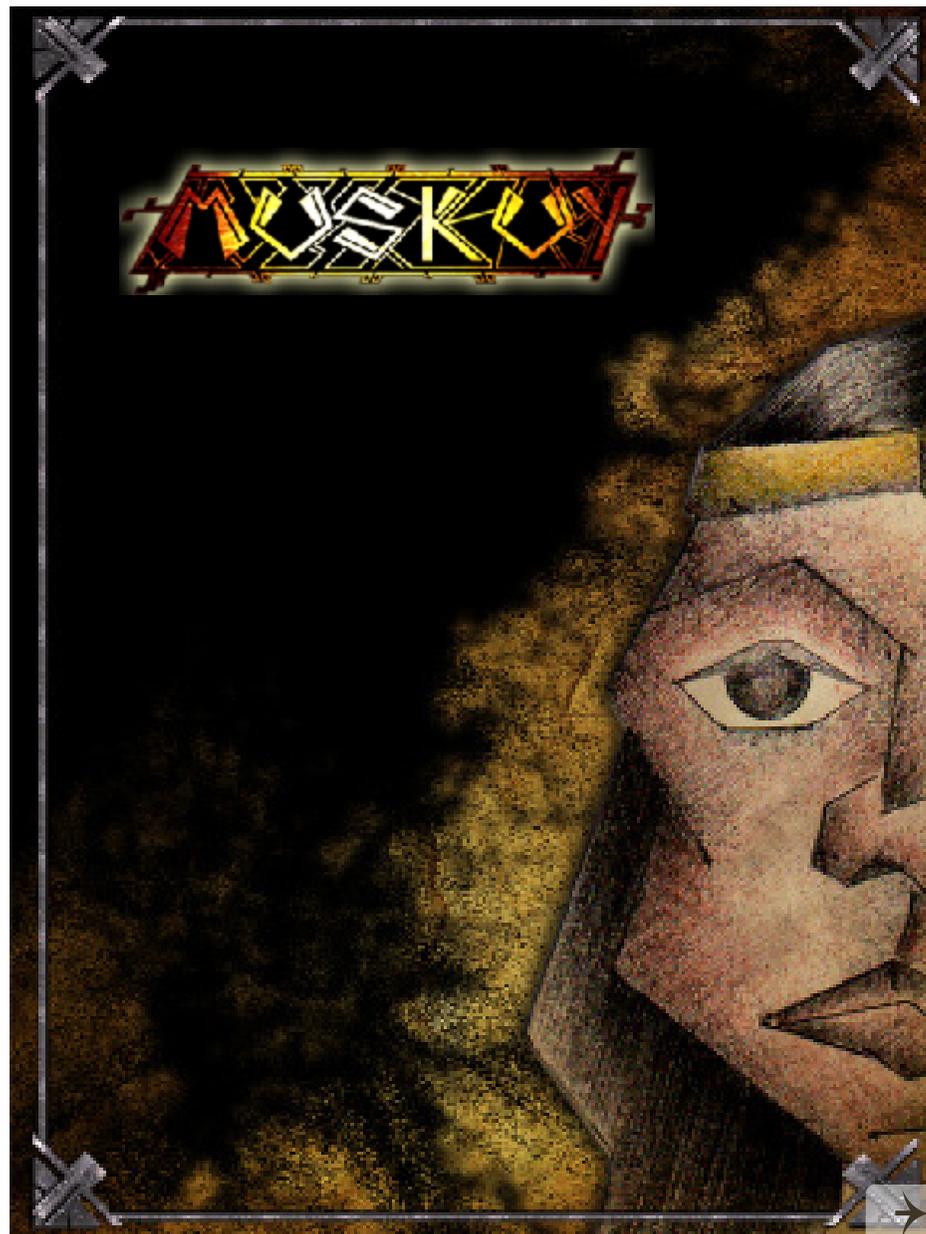
Por último se escogió esta textura para la finalización del logo, por la razón de que cuando hice la investigación de campo observe que el oro era el material más utilizado por los incas así que quise representar al logo como un elemento de la cultura inca.



3.4 Concreción

Portada

Se maneja una interactividad al cargar la pagina el logo aparecerá suavemente



Página: 1



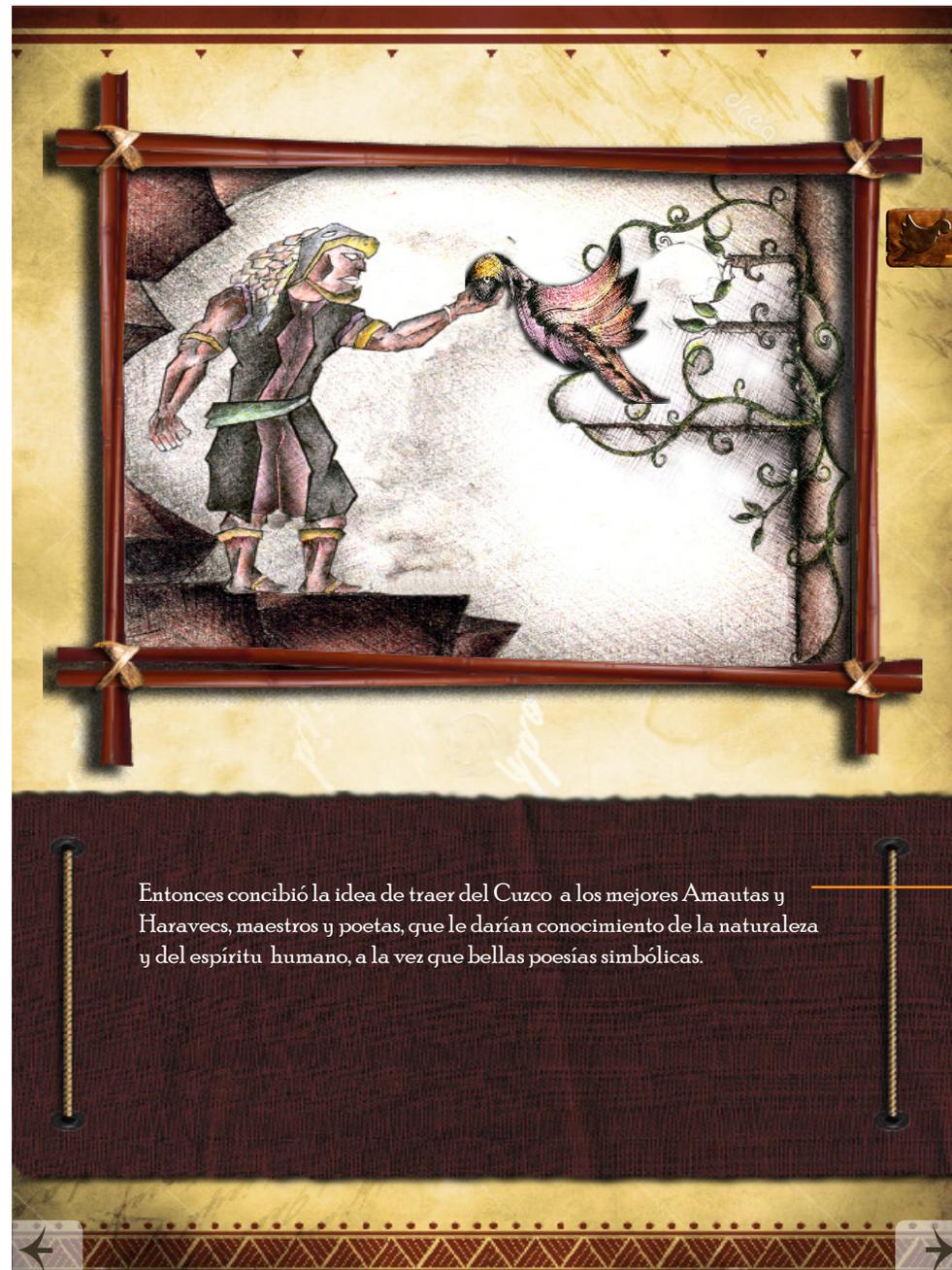
Al aplastar el botón se activará la animación (crecerá de tamaño)

el texto aparecerá suavemente

Gráfico 17 Autor: Esteban Avila

la tipografía como ya se explicó fue la **Poor Richar** es una tipografía legible guarda un espacio entre letra y letra que resulta fácil la lectura al ponerla en el cuadro de texto en una sola columna da una lectura rápida y sin trabas para que el niño pueda entenderla.

Página:2

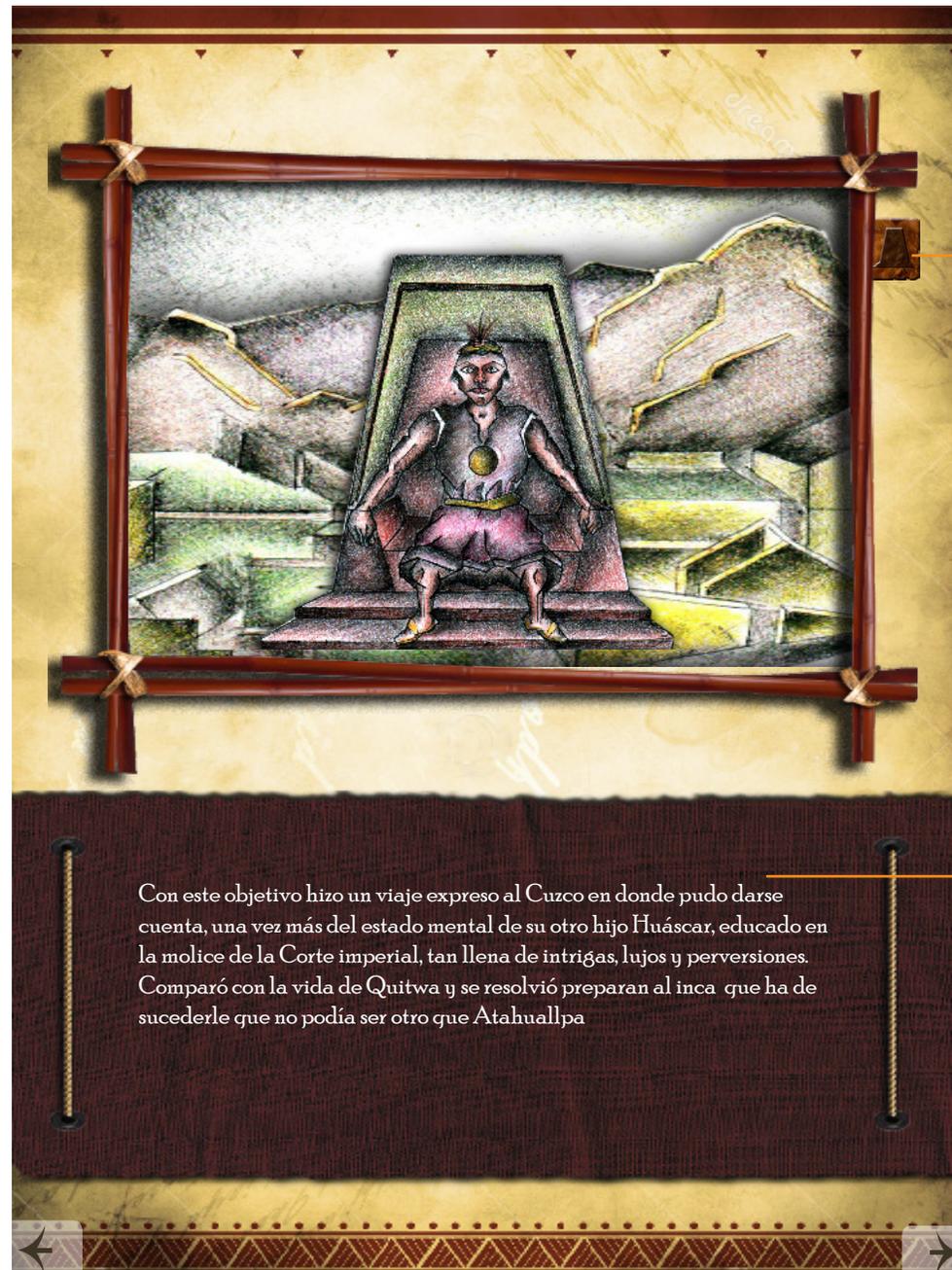


Al aplastar el botón se activara la animación (el ave etrara volando)

Entonces concibió la idea de traer del Cuzco a los mejores Amautas y Haravecs, maestros y poetas, que le darían conocimiento de la naturaleza y del espíritu humano, a la vez que bellas poesías simbólicas.

el texto apararece-
ra suavemente

Página:3

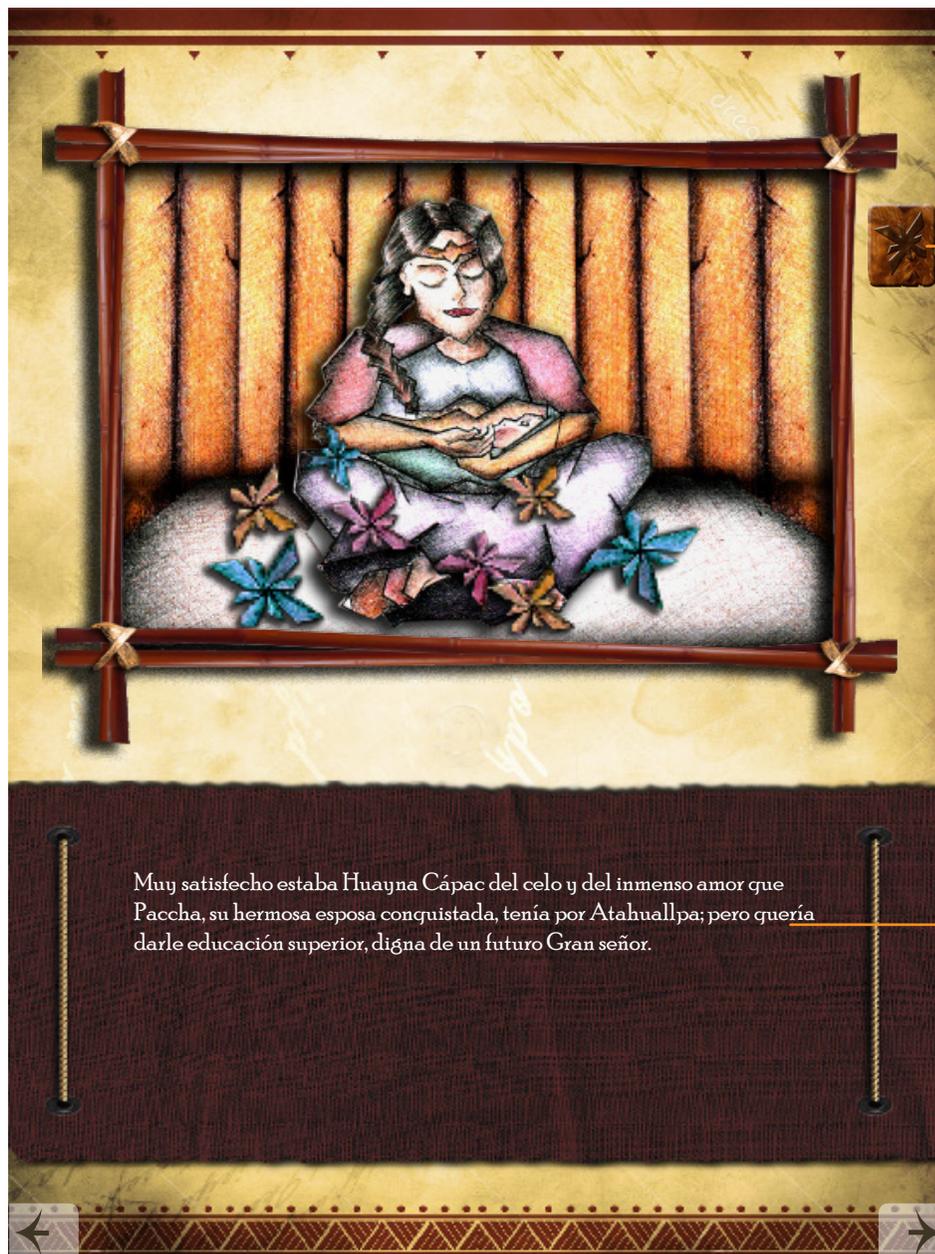


Al aplastar el botón se activara la animación (bajara la siguiente imagen)

Con este objetivo hizo un viaje expreso al Cuzco en donde pudo darse cuenta, una vez más del estado mental de su otro hijo Huáscar, educado en la molice de la Corte imperial, tan llena de intrigas, lujos y perversiones. Comparó con la vida de Quitwa y se resolvió preparan al inca que ha de sucederle que no podía ser otro que Atahualpa

el texto apararece-
ra suavemente

Página:4

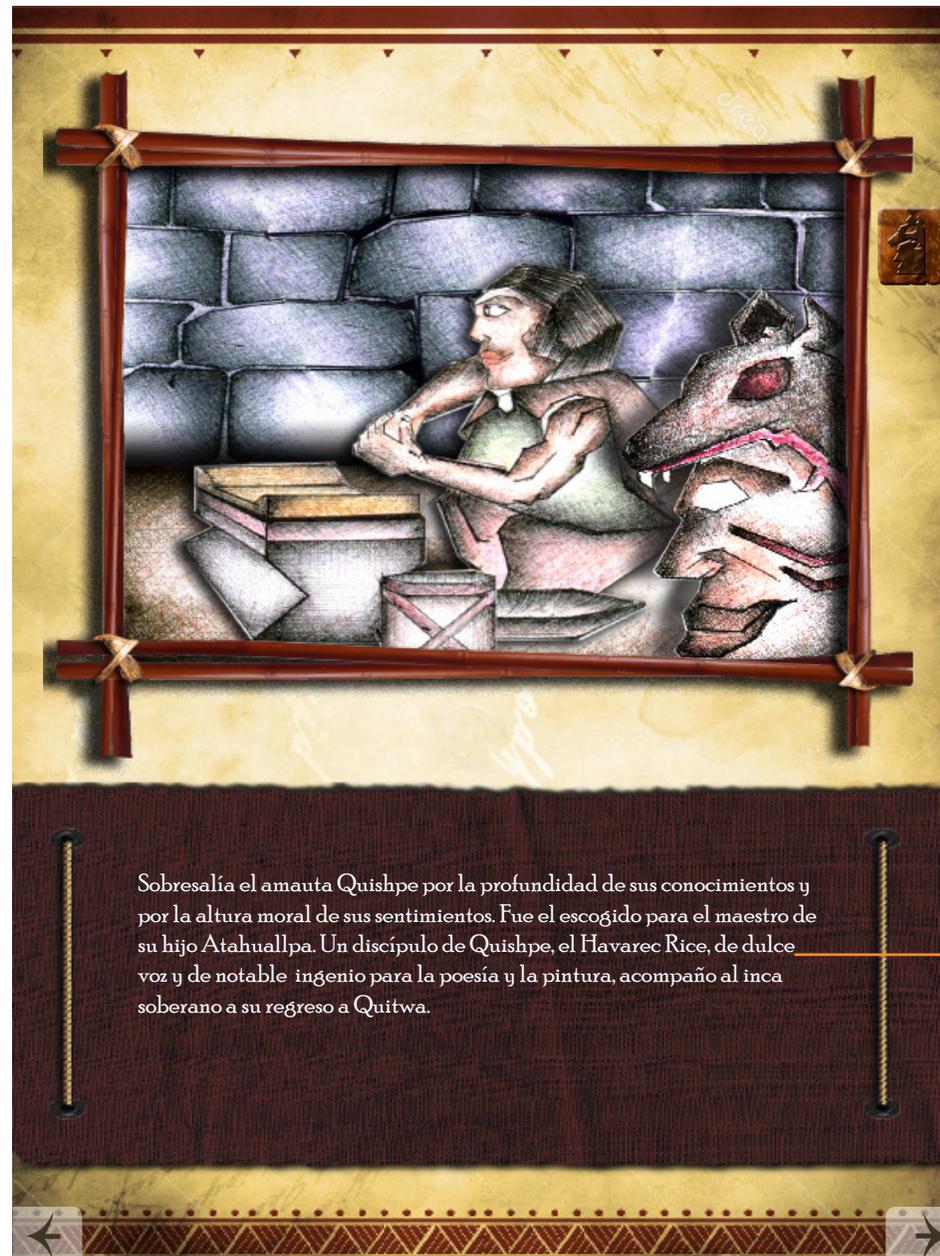


Al aplastar el botón se activara la animación (volaran hojas encima de ella)

Muy satisfecho estaba Huayna Cápac del celo y del inmenso amor que Paccha, su hermosa esposa conquistada, tenía por Atahualpa; pero quería darle educación superior, digna de un futuro Gran señor.

el texto apararece-
ra suavemente

Página:5

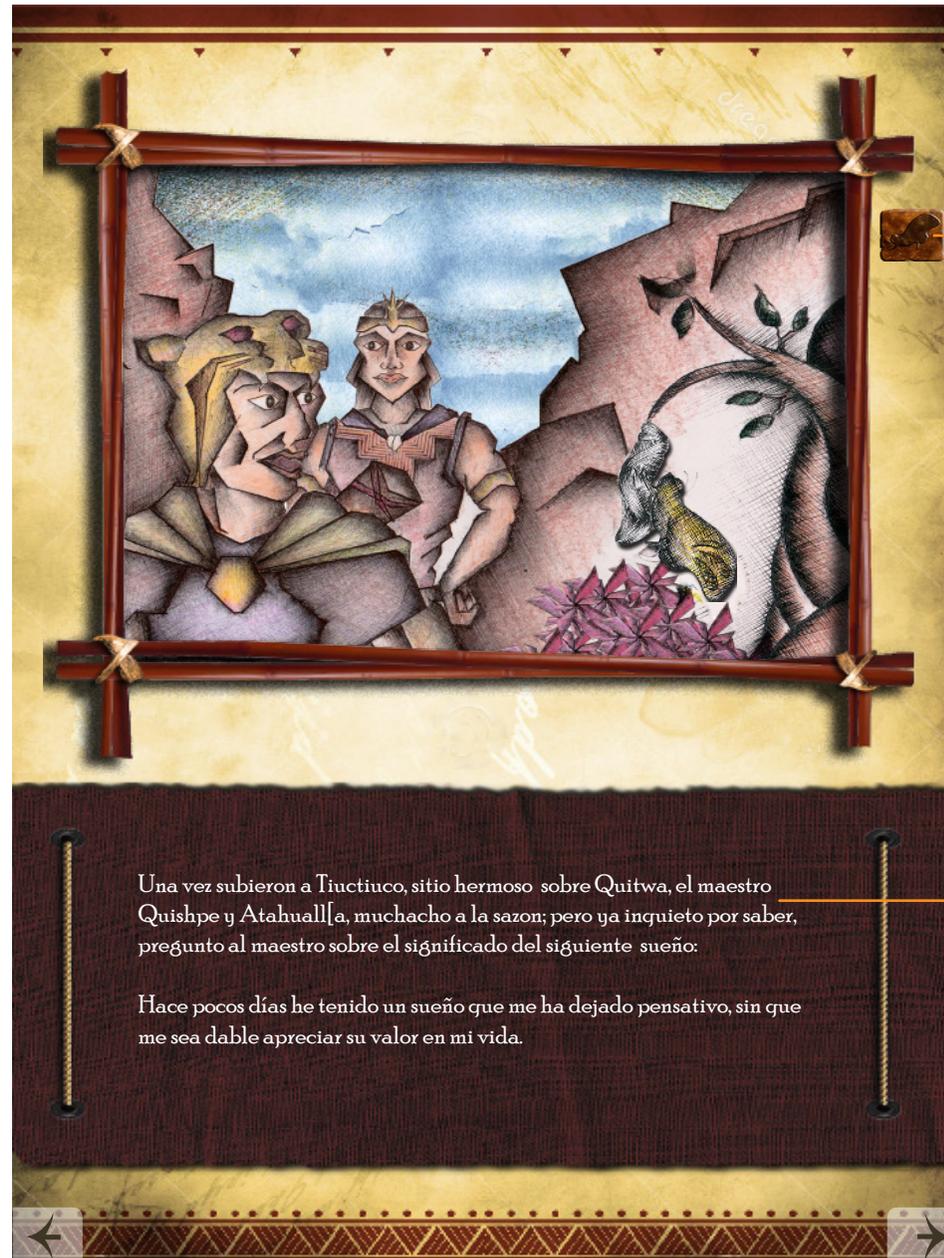


Al aplastar el botón se activara la animación (la siguiente imagen saldra desde la derecha)

Sobresalía el amauta Quishpe por la profundidad de sus conocimientos y por la altura moral de sus sentimientos. Fue el escogido para el maestro de su hijo Atahuallpa. Un discípulo de Quishpe, el Havarec Rice, de dulce voz y de notable ingenio para la poesía y la pintura, acompañó al inca soberano a su regreso a Quitwa.

el texto aparecera suavemente

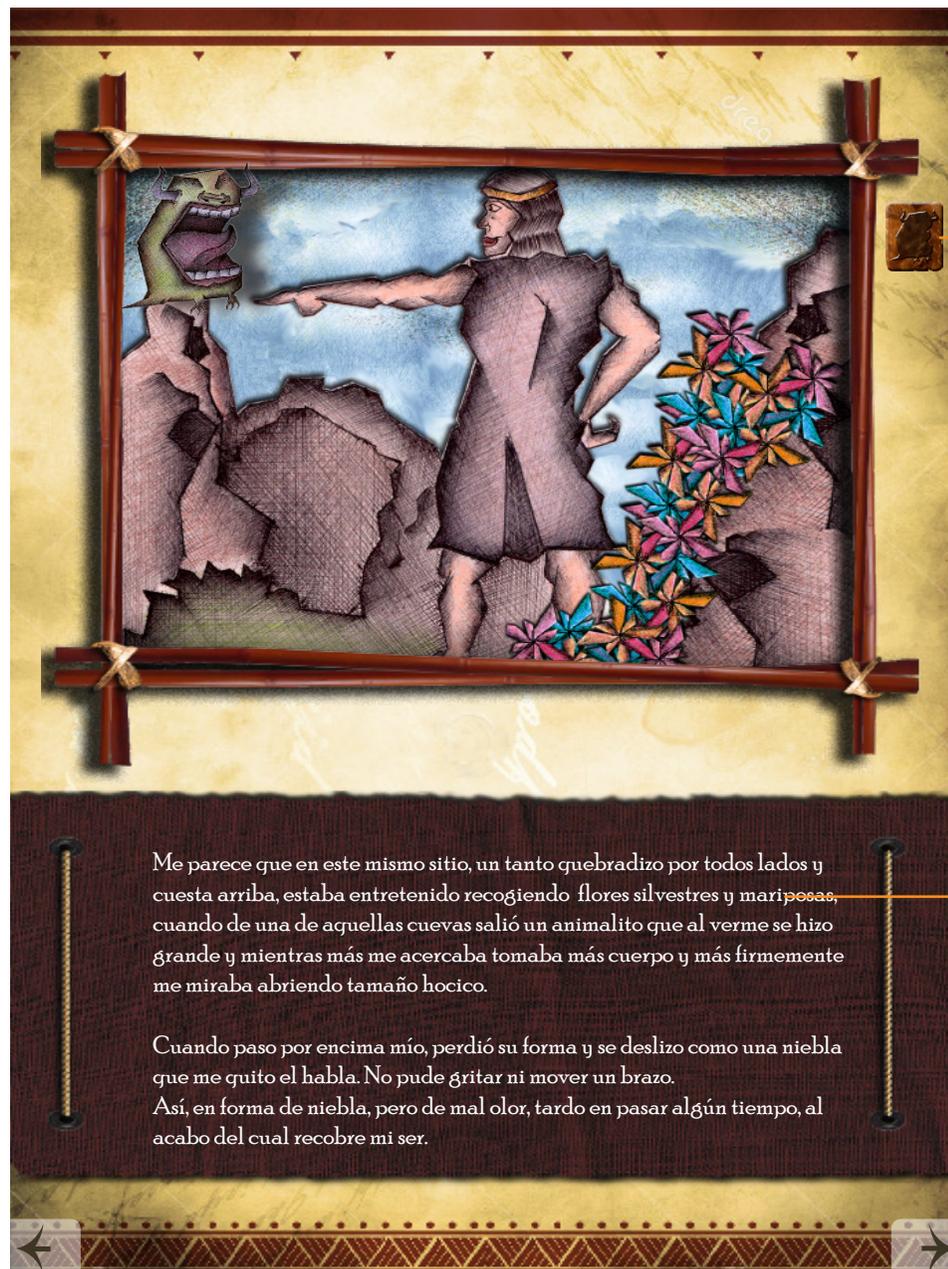
Página:6



Al aplastar el botón se activara la animación (caera la mariposa)

el texto apararece-
ra suavemente

Página:7



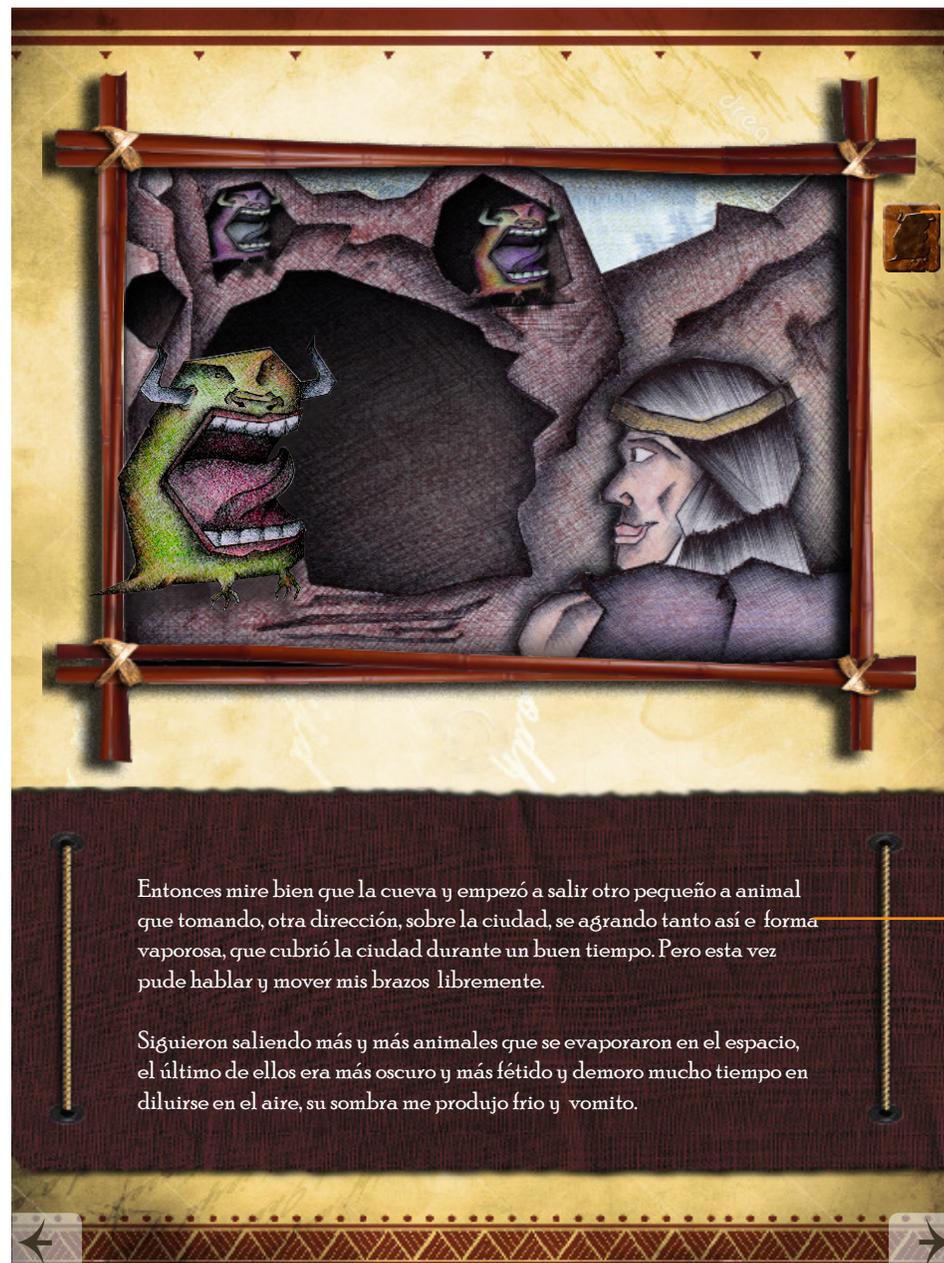
Al aplastar el botón se activara la animación (rebotara la imagen seleccionada)

el texto apararece-
ra suavemente

Me parece que en este mismo sitio, un tanto quebradizo por todos lados y cuesta arriba, estaba entretenido recogiendo flores silvestres y mariposas, cuando de una de aquellas cuevas salió un animalito que al verme se hizo grande y mientras más me acercaba tomaba más cuerpo y más firmemente me miraba abriendo tamaño hocico.

Cuando paso por encima mío, perdió su forma y se deslizo como una niebla que me quito el habla. No pude gritar ni mover un brazo. Así, en forma de niebla, pero de mal olor, tardo en pasar algún tiempo, al acabo del cual recobre mi ser.

Página:8



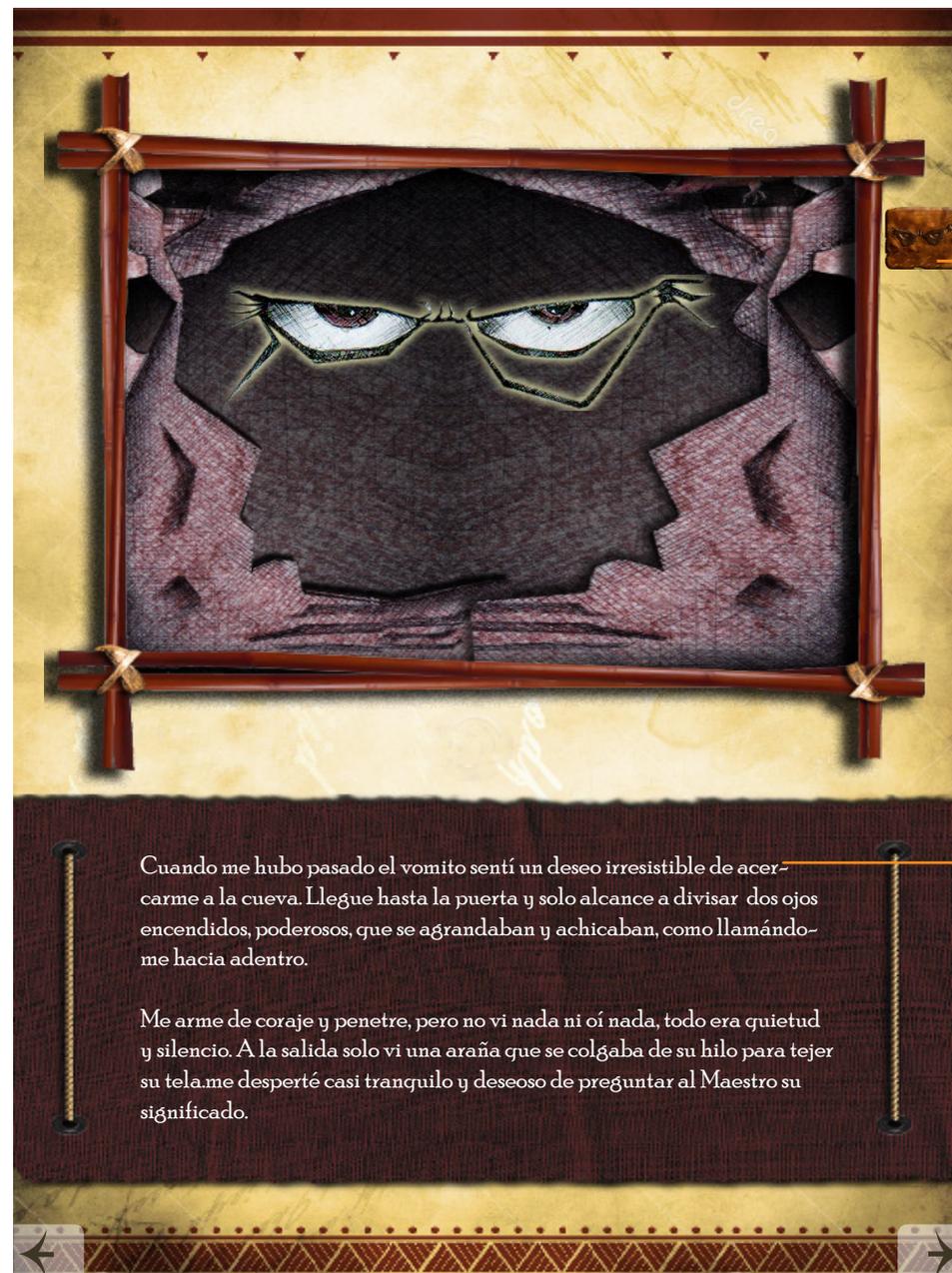
Al aplastar el botón se activara la animación (el monstruo llegara a el)

Entonces mire bien que la cueva y empezó a salir otro pequeño a animal que tomando, otra dirección, sobre la ciudad, se agrando tanto así e forma vaporosa, que cubrió la ciudad durante un buen tiempo. Pero esta vez pude hablar y mover mis brazos libremente.

Siguieron saliendo más y más animales que se evaporaron en el espacio, el último de ellos era más oscuro y más fétido y demoro mucho tiempo en diluirse en el aire, su sombra me produjo frio y vomito.

el texto aparecera suavemente

Página:9



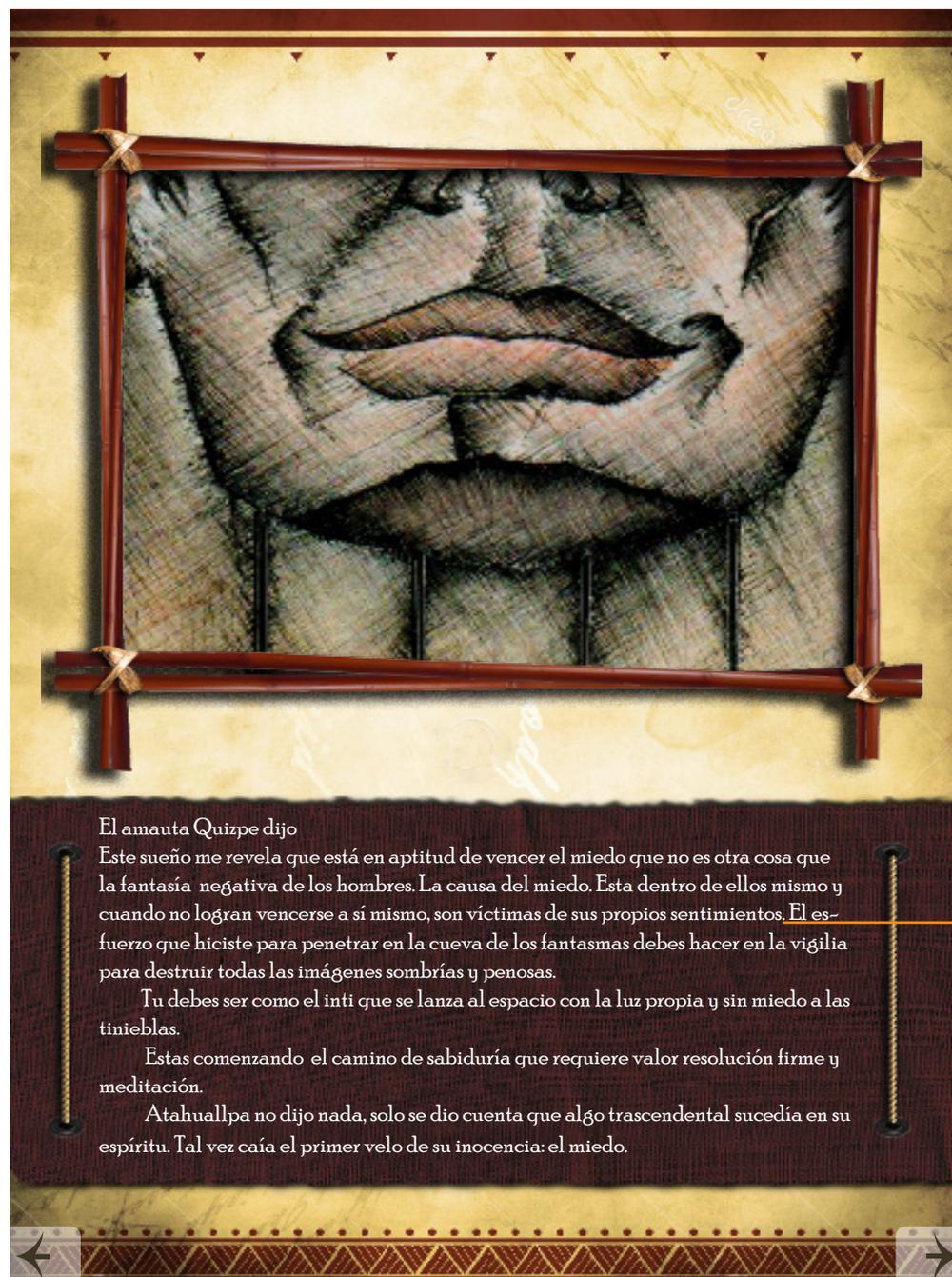
Al aplastar el botón se activara la animación (se intensificara la imagen)

el texto apararece-
ra suavemente

Cuando me hubo pasado el vomito sentí un deseo irresistible de acercarme a la cueva. Llegue hasta la puerta y solo alcance a divisar dos ojos encendidos, poderosos, que se agrandaban y achicaban, como llamándome hacia adentro.

Me arme de coraje y penetre, pero no vi nada ni oí nada, todo era quietud y silencio. A la salida solo vi una araña que se colgaba de su hilo para tejer su tela.me desperté casi tranquilo y deseoso de preguntar al Maestro su significado.

Página: 10



el texto aparecera suavemente



Gráfico 27 Autor: Esteban Avila

boton de regreso a inicio

Validación

Ya una vez finalizado la creación y publicación de la leyenda interactiva se la demostró al público objetivo es decir al target que se planteó en el capítulo 2 a niños y niñas de 7 a 12 años en la cual se puso a su disposición la Tablet para que la manejen de la manera como ellos quieran desenvolverse y así verdaderamente demuestren ellos en que parte tienen más interés de la leyenda.

Lo que se observó es que se desarrollaron de una manera autónoma saciando su curiosidad lo cual fue útil para saber en la parte de la interfaz si la navegación en la leyenda era adecuada o complicada para ellos, lo cual nos demostró al verlos manejar que no tenían complicaciones en su uso.

También se puso énfasis y se observó en la parte interactiva que no había complicación ya que al ver un botón reconocieron inmediatamente que era de aplastarlo y así corría la animación, que les causo impresión y que nuevamente lo volvieron aplastar.

Luego de ya observar que no hubo mayor complicación en estos dos puntos que son de gran importancia la interactividad y la interfaz se concluyó preguntándoles:

¿Qué les pareció la gráfica?

El mostro me gusto

¿El sonido que tal les pareció?

Bien

¿Les pareció entretenida?

Si

¿Qué fue lo que más se les quedo en la cabeza?

El monstruo

La mariposa

El pajarito

Las hojas que caen

Los ojos malos

¿Tuvieron algún problema al aplastar los botones?

Si (esto fue causa del dispositivo por lo que está llena la memoria y las transiciones se hacían lentas)

¿La lectura les gusto?

Si era del nacimiento de Atahualpa

Al finalizar estas preguntas y al oír las respuestas quedo una satisfacción enorme ya que se pudo cumplir con el objetivo de fomentar el interés de la lectura propia a través del diseño gráfico y que al publicarla en la play store de la Tablet se pudo salvaguardar estas leyendas ya que es lo que se pretendía por lo que puedo decir que si es válido la creación de esta leyenda y porque no de otras leyendas futuras.



fotografía 28 Autor: Esteban Avila



fotografía 29 Autor: Esteban Avila

3.5 Conclusiones

En el transcurso que se hizo este proyecto he podido observar que el Ecuador tiene una gran riqueza cultural que se manifiesta en distintas formas materiales pero no se ha tomado verdaderamente en cuenta a esos patrimonios intangibles y que a intangibles me refiero a lo inmaterial a las manifestaciones espirituales como expresiones, conocimientos, técnicas instrumentos, artefactos y espacios culturales que son inherentes. Estos patrimonios denominados inmateriales tienen un gran valor sobre nuestra cultura y que nosotros como diseñadores y comunicadores podemos explotar transmitiendo a través de nuestro conocimiento investigativo, creativo y el saber de nuevas tecnologías tomar estas manifestaciones y plasmarlas en nuevos medios actuales para así crear algo propio que nos identifique como la cultura que somos.

Recomendaciones

Después del análisis se ha concluido que todas las ideas que bien se propusieron pueden generarse a futuro, pero eso si nos han demostrado que en ciertas ideas existen factores que comprometerían el desarrollo de estas, como así sería algo primordial el factor tiempo y el poco conocimiento en otros campos tecnológicos como la programación, y por estas razones se ha optado en recomendar que si se piensa hacer un proyecto sobre multimedia o de aplicaciones, investigar nuevos software que realmente ayuden en realización de dicho proyecto y que investiguen profundamente en el campo de la programación.

Bibliografía

Educación e identidad cultural Autor: José Virgilio Mendo

Estado del Arte del Patrimonio Cultural Inmaterial Autor: Pablo Morales Males

Leyendas Ecuatorianas Autor: clásicos Ariel

Cultura y desarrollo: una visión distinta desde los jóvenes Autor: Fundación Carolina

Introducción a la gestión del patrimonio cultural de las ciudades del Ecuador Autor: M. Coordinador de Patrimonio

Cultura y desarrollo: Autor: Fundación Carolina

Dirección de arte en nuevas tecnologías Autor: Mauricio Villamizar Ezpinel

Preproducción multimedia Autor: Autora Teresa Magal Royo

Diseño digital Autor: Javier royo

El diseñador gráfico y la creación de personajes

<http://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/Fulltext/ADAD0000692/C1.pdf>

web: <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>