



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

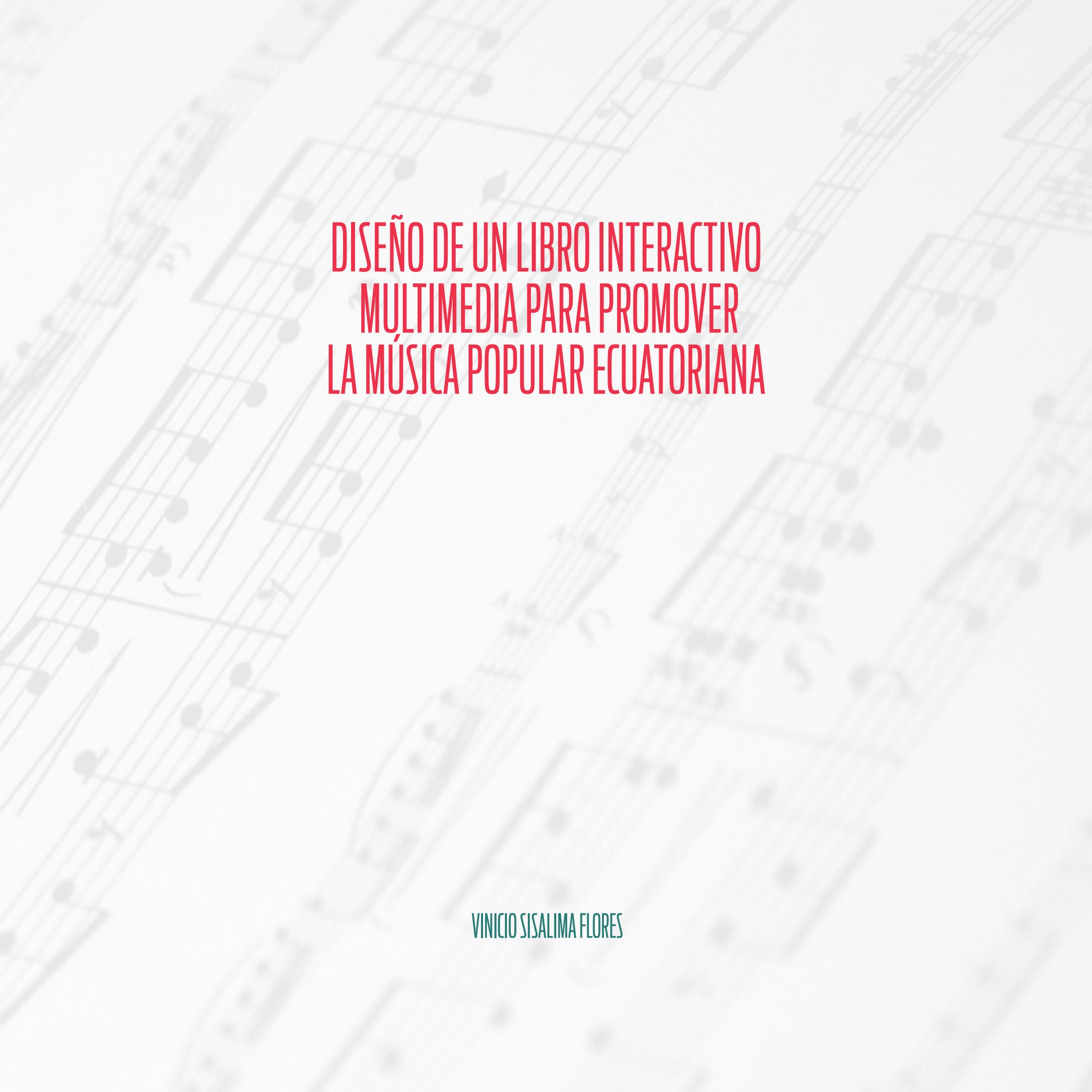
DISEÑO DE UN LIBRO INTERACTIVO
MULTIMEDIA PARA PROMOVER
LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

Trabajo de graduación previo
a la obtención del título de
Diseñador Gráfico

AUTOR:
VINICIO SISALIMA FLORES

TUTOR:
MST. JUAN SANTIAGO MALO
CUENCA - ECUADOR 2014



The background of the image consists of several musical staves with notes and clefs, rendered in a light gray color. The staves are arranged in a slightly curved, overlapping pattern, creating a sense of depth and movement. The notes are small black dots, and the clefs are simple lines. The overall aesthetic is clean and modern, with a focus on the musical theme.

**DISEÑO DE UN LIBRO INTERACTIVO
MULTIMEDIA PARA PROMOVER
LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA**

VINICIO SISALIMA FLORES

Autor:

Vinicio Sisalima Flores.

Tutor:

Mst. Juan Santiago Malo.

Fotografías e Ilustraciones:

Todas las imágenes son realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva.

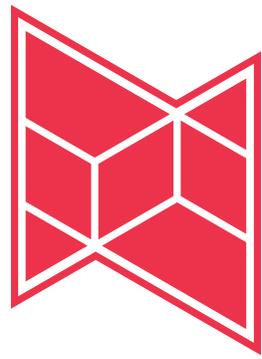
Diseño y diagramación:

Vinicio Sisalima Flores.

Impresión:

La Huella Digital

Cuenca – Ecuador
2014



DEDICATORIA

A Dios
María Auxiliadora
y San Juan Bosco

AGRADECIMIENTOS

JESSI ABUELITA JUAN M. DANI EDIBOSCO RICKY JOAQUIN
GRACIAS PELUICHE PAOLA NACHI S.JANET GÉNESIS P.ROBERT
PELE JAIMITO DIEGO COLMENA ROMI YO
MAMI ANAYOA TRIPALDI DIEGO LARRIVA JOSHE JAIME DAVID ABUELITO
GRACIAS NACHO PAPI JUANDI KATHE DENISSE S.ELSYE ZULAY
MILI JUAN LAZO JUAN MALO MAMÁ GEORDY ROBERTO LANDIVAR FABIÁN LANDIVAR VITO PERCY
GEMELAS BEBÉ FELIPE FMA RAFAEL DIOS ALEJO DANIEL
PROFES TATY MALÚ BELÉN P.ROMULO ASO LOURDES 08
VLADI OMA UDA SDB AMIGOS ZOILA ARON FIORI ANDREA
GRACIAS AMIGAS OCJFS MARIO FRAY ANDRÉS MA.PAZ EDISON ALFRE ANDREA

ÍNDICE

CAPÍTULO 1

LA MÚSICA

- a. Historia
- b. Música popular ecuatoriana
- c. Importancia de la música en la cultura ecuatoriana
- d. Situación actual
- e. La música en los jóvenes

DISEÑO EDITORIAL

- a. Maquetación
- b. Jerarquización
- c. Formato
- d. Composición:
 - Tipografía
 - Imágenes
 - Color

ILUSTRACIÓN DIGITAL

- a. Ilustración Vectorial

DISEÑO MULTIMEDIA

- a. Realidad Aumentada
 - Historia
 - Clases
- b. Animación
 - Elaboración de personajes
 - El diseñador de personajes
 - Animación Digital

ENTREVISTAS

ANÁLISIS

CONCLUSIONES

CAPÍTULO 2

TARGET	69
PERSONAL DESINGNER	71
ESTUDIO PARALELO	72

17	PARTIDOS DE DISEÑO	76
18	a. Forma	76
19	b. Función	78
23	c. Tecnología	80
	Especificaciones multimedia	81

24		
25	PLAN DE NEGOCIOS	83
	a. Producto	83
	b. Precio	83
	c. Plaza	83
	d. Promoción	83

26
28
29
30
31
31
32
33

CAPÍTULO 3

	IDEACIÓN	87
	SISTEMA DE DISEÑO	92
34	a. Condicionantes	95
37	b. Determinantes	96

	c. Evolución	98
	d. Finales	102
	e. Animación	113
	Realidad Aumentada	116
	Barrera Parallax	118
44	Pop-up	120
44	Diagramación	122

49	VALIDACIÓN	124
51	CONCLUSIONES	128
59	RECOMENDACIONE	129
65	BIBLIOGRAFÍA	131

ÍNDICE DE IMÁGENES:

http://goo.gl/xAu7AU	01	http://goo.gl/bvrsj2	21
http://goo.gl/ebOiQp	02	http://goo.gl/eWHzJc	22
http://goo.gl/z0Prns	03	http://goo.gl/4p9k5Q	23
http://goo.gl/Lk8Pqa	04	http://goo.gl/L6Kqo4	24
http://goo.gl/X3gj58	05	http://goo.gl/RlVFzR	25
http://goo.gl/3X7vZI	06	http://goo.gl/2WbBZ4	26
http://goo.gl/iOXXVE	07	http://goo.gl/9SZfps	27
http://goo.gl/5dhXSs	08	http://goo.gl/qwOUWU	28
http://goo.gl/ZcwtNv	09	http://goo.gl/QIGuRT	29
http://goo.gl/P9LkaX	10	http://goo.gl/whbs3q	30
http://goo.gl/ZfSdYq	11	http://goo.gl/JPT4Zl	31
http://goo.gl/2SdAlh	12	http://goo.gl/OLPwBF	32
http://goo.gl/IfBkOa	13	http://goo.gl/iBBspE	33
http://goo.gl/aDXK86	14	http://goo.gl/W0d1Er	34
http://goo.gl/Pta1g8	15	http://goo.gl/5OPpJB	35
http://goo.gl/zEDWsb	16	http://goo.gl/2VZbmk	36
http://goo.gl/Rltgoh	17	http://goo.gl/E7vTpl	37
http://goo.gl/vCDnXR	18	http://goo.gl/oWdO6U	38
http://goo.gl/Pjgv7	19	http://goo.gl/J3zJbX	39
http://goo.gl/hNaDA4	20	http://goo.gl/3rC05N	40
		http://goo.gl/ayBlfb	41

Se ha usado google shortener para la optimización de espacio y por estética.

link: <https://goo.gl>

RESUMEN

DISEÑO DE UN LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA PARA PROMOVER LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

La música popular ecuatoriana rica en temáticas, experiencias y conocimientos se ve amenazada y minimizada por diferentes géneros musicales extranjeros, perdiendo así fuerza en nuestra identidad cultural. Este proyecto pretende, mediante teorías como Diseño Editorial, Diseño Multimedia, Realidad Aumentada, Ilustración Digital y Pop Up, diseñar un libro interactivo con información e ilustraciones sobre los principales géneros musicales del Ecuador como el SanJuanito, Nampet, Carnaval, Pasacalle, Pasillo y Marimba, que ayude a los jóvenes ecuatorianos a conocer y apreciar nuestra música popular.

A Design of an Interactive Multimedia Book to Promote Ecuadorian Folk Music

ABSTRACT

Ecuadorian folk music, which is rich in its themes, experiences, and knowledge, is being menaced and minimized by different foreign music genres, this being the reason that Ecuadorian music has been losing strength in our own cultural identity. This project searches to, through certain theories like editorial design, multimedia design, increased reality, digital illustration, and pop up, design an interactive book containing information and illustrations about the main Ecuadorian music genres, like for example San Juanito, Nampet, Carnaval, Pasacalle, Pasillo, and Marimba. We are certain that this will help make Ecuadorian young people get to know and appreciate their folk music.

Key words:

music, popular, identity, editorial, increased reality, digital illustration, young people, animation, Ecuador, appreciation

Student: Vinicio Sisalima Flores



Translated by,

Rafael Argudo

“La música siempre ha sido uno de los elementos principales en la formación de la cultura, y a su vez, indudablemente interviene en la constitución de costumbres y tradiciones, pues éstas son manifestaciones del aspecto emotivo del hombre”.

INTRODUCCIÓN

Se puede definir a la cultura como una construcción teórica a partir del comportamiento de los individuos de un grupo. Por tanto nuestro conocimiento de la cultura de un grupo va a provenir de la observación de los miembros del grupo que vamos a poder concretar en patrones específicos de comportamiento.

Cada individuo tiene su mapa mental, que es su guía de comportamiento, lo que nosotros llamamos su cultura personal y mucha de esa cultura personal está formada por los patrones de comportamiento que comparte con su grupo social, es decir, parte de esa cultura consiste en el concepto que tiene de los mapas mentales de los otros miembros de la sociedad. Por tanto la cultura de una sociedad se basa en la relación mutua que existe entre los mapas mentales individuales.

Clifford Geertz refiriéndose a la cultura y la sociedad dice que: “ la cultura es la trama de significados en función de la cual los seres humanos interpretan su existencia y experiencia, así mismo como conducen sus acciones; la estructura social (sociedad) es la forma que asume la acción, la red de relaciones sociales realmente existentes. La cultura y la estructura social (sociedad) no son, entonces, sino diferentes abstracciones de los mismos fenómenos” (Geertz, 59)

En cambio la identidad es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad. Estos rasgos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás. Por ejemplo: El cuy forma parte de la identidad azuaya así como el cantado en su manera de hablar.

Además se puede decir que la identidad es la conciencia que una persona tiene respecto de sí misma y que la convierte en alguien distinto a los demás. Aunque muchos de los rasgos que forman la identidad son hereditarios o innatos, pero el entorno y sus elementos ejercen una gran influencia en la conformación de la especificidad de cada persona, como es el caso de la influencia de la música extranjera en la formación de identidad en los jóvenes.

Por consiguiente la identidad musical tiene muchas implicaciones de tipo educativo, ya que su construcción depende de lo que somos, es decir de nuestros genes.

Un ensayo de etnomusicología nos dice que: la música es una forma de actuación, comportamiento que se cambia adoptándolo a las circunstancias pero que normalmente tiene que ser exhibido de diferentes formas y que en su formación además de los genes de una persona, influye:

- las experiencias vividas (que son impredecibles)
- los “valores” que atribuimos a la música (que asumimos, por ejemplo, de manera involuntaria por ser dominantes en nuestra cultura)
- las habilidades y conocimientos que adquirimos en el curso de la vida (que dependen de nuestra formación musical) (etnomusic.wordpress 27/ 27/10/2013)

Luego podemos decir que, la música siempre ha sido uno de los elementos principales en la formación de la cultura, y a su vez, indudablemente interviene en la constitución de costumbres y tradiciones, pues éstas son manifestaciones del aspecto emotivo del hombre.

Por consiguiente mi idea es que los jóvenes encuentren en nuestra música tradicional un modelo del ser ecuatoriano, es decir empiecen a darse cuenta que no solo en lo extranjero está la riqueza o la verdadera forma de ser, sino también en lo nuestro, la cuál de una u otra manera formó a nuestros padres y nunca a dejado de estar presente.

CAPÍTULO 1





MARCO TEÓRICO

MÚSICA

“La música es una de las Bellas Artes que encarna la elaboración melodiosa y sublime, en base al sonido y que sólo concibe el espíritu humano provisto de la más fina sensibilidad. La pintura se sustenta en la forma y color; la poesía en la palabra refinada; la música en el sonido abrigado y enlazado artísticamente, como expresión de sentimientos, de júbilo o pesar, de añoranza o ilusión, de nostalgia o de esperanza” (Carrión, 2002, p. 19).

A) Historia

Todos los ecuatorianos al momento de nacer aunque de manera inconsciente llevamos en el corazón la música de nuestra tierra y forma parte de nuestra cultura, ya sea por la transmisión por parte de nuestros padres o predecesores.

Y aunque estemos influenciados de géneros musicales modernos, la música ecuatoriana no ha desaparecido y de una u otra manera sigue viva comunicando las vivencias y espíritu de los pueblos y culturas de nuestra patria.

Vivencias como la conquista española, la esclavitud y las revoluciones han sido plasmadas en melodías de tristeza dando origen a la música ecuatoriana, de igual manera el mestizaje permite el nacimiento de nuevos ritmos más emotivos sin perder su esencia, los cuales podemos reconocer ahora en diversas festividades.

“Mario Godoy nos dice que la historia de la música es la historia del hombre, la historia del arte musical, no es únicamente el puro análisis de las obras musicales, sus autores y contexto; ni tampoco es la simple acumulación de datos”
(Godoy, 2007, p. 13)

No se conoce mucho de la música ecuatoriana pero se dice que formaba una parte fundamental en ceremonias y festividades.





B) Música Popular Ecuatoriana

En Ecuador podemos encontrar diversos ritmos y géneros, dentro de ellos encontramos ritmos de tono popular, en los que confluyen elementos autóctonos y tradiciones propias, los más importantes son:

SANJUANITO

El sanjuanito o san juan, es un género musical muy difundido e interpretado por los grupos musicales indígenas en la actualidad, siendo el ritmo indígena de fiesta por excelencia. Su origen se remonta hasta antes de la conquista española. Algunos afirman que los incas trajeron esta música a Ecuador, Perú y Bolivia y que el sanjuanito es una derivación del huayno peruano-boliviano. A esta afirmación, historiadores argumentan que no es posible que los incas hayan logrado insertar su música en tan poco tiempo en los pueblos indígenas aborígenes, pues justamente donde más se desarrolló la ejecución y composición de este género.

En la provincia de Imbabura, es donde más hubo resistencia frente a la invasión incásica. De igual manera, muchos investigadores remiten el origen del sanjuanito a la comunidad de San Juan de Ilumán, en Imbabura, y otros en San Juan Bautista de Chambo, en la provincia de Chimborazo.

Lo que sí es seguro es que este ritmo existe en el Ecuador desde antes de la llegada de los incas, y que, de igual manera que el yumbo y el danzante, se fue consolidando como género musical a través de los tiempos de la colonia con la resistencia cultural indígena. (Muñoz, 2009, p. 92).

CARNAVAL

El carnaval está emparentado con el yumbo, es un género musical regional de danza con texto, propio de las provincias andinas de Bolívar y Chimborazo, de preferencia se lo interpreta en la época de carnaval - meses de febrero o marzo -, El tambor, la guitarra, la garrocha, animan este canto, cuyos textos lo constituyen una gran variedad de coplas, muchas de ellas tradicionales. Al pasar de los años, el tiempo de este género, ha ido aumentando. (Godoy, 2007, p. 175).



PASACALLE

Es un género musical y danza mestiza ecuatoriana que aparece en el Ecuador a principios del siglo XX, pero que ya se iba formando durante el siglo XIX como derivación de otros géneros musicales extranjeros y de la pentafonía indígena. Su directo predecesor es el pasodoble, un ritmo y baile español. El pasodoble llegó al Ecuador a inicios del siglo XIX y varios compositores ecuatorianos hicieron canciones con este ritmo, como por ejemplo, Julio Cañar Cárdenas que compuso el pasodoble "Sangre Ecuatoriana".

El pasacalle fue muy difundido por las bandas militares, los discos de pizarra y las partituras. El pasacalle se deriva evidentemente del pasodoble por las características musicales que comparten: mismo ritmo, mismo compás y misma estructura general. Además, su baile también tiene similitud con el pasodoble. (Muñoz, 2009, p. 134).



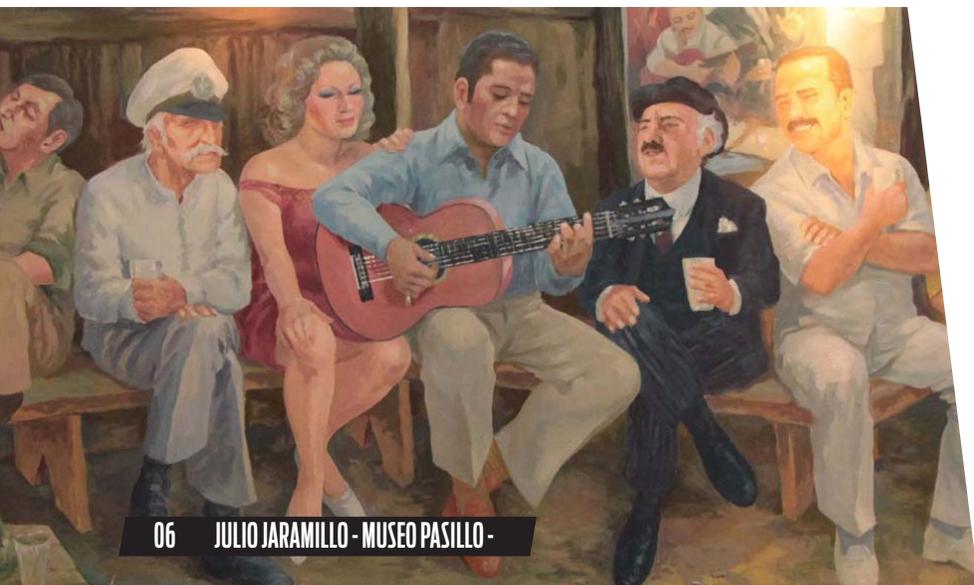


05 GRUPO DE DANZA SHUAR

NAMPET

Nampet viene del término shuar nampek, que significa emborracharse o estar ebrio. Por ello, estos cantos son interpretados en las fiestas, en las celebraciones familiares acompañados del baile y la toma de chicha. Son cantos públicos con temáticas variadas: cantos de alegría, cantos mensajeros, cantos de invitación, cantos metafóricos.

Dicen que los nampet se cantan para acompañar al ritmo del baile shuar y que sus temáticas son metafóricas porque se canta a cualquier cosa cotidiana pero reemplazando los papeles de la mujer o del hombre con animales. Por ejemplo, a las mujeres se les puede encontrar en los cantos nampet como loritas verdes o como aves, a los hombres como tucanes, etc. (Muñoz, 2009, p. 100).



06 JULIO JARAMILLO - MUSEO PASILLO -

EL PASILLO

El pasillo es uno de los géneros musicales más controversiales del Ecuador, pero sin duda, uno de los más trascendentes dentro de lo que se denomina la música ecuatoriana.

El pasillo es un género musical urbano que llega a territorios ecuatorianos con las guerras independentistas en el siglo XIX. Después de atravesar todo un proceso de adaptación y reconstrucción, el pasillo se caracteriza por el acompañamiento de guitarras y requinto, y también existen versiones para piano, bandas militares, orquestas, grupos de cámara, las cuales son instrumentales.

En un inicio, al pasillo se lo llamaba “colombiano” o “colombiana”. Por ello, muchos investigadores inscriben al pasillo como ritmo originario de Colombia y alegan que no debería ser considerado entre la música ecuatoriana.

(Muñoz, 2009, p. 137).

MARIMBA

El folklor esmeraldeño se manifiesta especialmente en la música, la danza y la copla.

La música y la danza se conjugan en la marimba que designa no sólo al instrumento sino a la fiesta típica esmeraldeña.

La marimba va acompañada de otros instrumentos como el cununo y el guazá. El "currulao" o danza de la marimba es un baile frenético y apasionado. Para el baile las mujeres usan polleras amplias, adornan sus orejas con grandes argollas y agitan pañoletas de colores. Los hombres llevan camisa blanca anudada a la cintura, pantalón blanco, pañuelo y a veces sombrero.

Hombres y mujeres danzan con los pies desnudos. En las canciones existe una gran variedad de coplas de autores anónimos.

La expresión literaria popular tiene en Esmeraldas una forma poética que es la décima que tuvo su origen en el período de la colonia. La décima comprendía la sabiduría popular, los poemas instruyen, moralizan, critican y divierten, pero señalan la realidad y los modos de vencer los peligros.

Cuando el esmeraldeño habla de su cultura musical se emociona y explica: "Decir marimba no encierra todo folklor esmeraldeño. Esta es uno de los instrumentos de donde salen los ritmos tradicionales de la provincia de Esmeraldas. Es un símbolo, pero representa todo nuestro folklor."

Consultado el Jun 18, 2009, de <http://marimbarumigf.blogspot.com>



07 VESTIMENTA ESMERALDEÑA



08 MONUMENTO MARIMBA - ESMERALDAS -



09 DANZA MARIMBA - ESMERALDAS -



C) Importancia de la música en la cultura ecuatoriana

La música esta presente en cada acontecimiento de nuestras vidas. Al momento de trabajar, al conducir, al caminar por la calle, en una fiesta, etc.

Gracias a sus notas y ritmos logran diferentes emociones que se graban en nuestra mente lo que no hace otro tipo de manifestación artística.

Don E. Beck, ex asesor de Nelson Mandela dijo: “¿Quieren saber qué pasará en 5 o 10 años más? Pregúntenle a los jóvenes: ¿qué música están escuchando?”.

Por consiguiente resulta importante que los jóvenes ecuatorianos empiecen a ver en la música ecuatoriana la oportunidad para generar una nueva identidad, una identidad que rescate costumbres y vivencias del ser ecuatoriano y una manera de preservar el patrimonio. Juan Mullo sustenta esta parte diciendo que:

“La música al igual que la danza se convierten en vehículos idóneos para desarrollar elementos de identidad en los jóvenes. Con una adecuada orientación didáctica y pedagógica hacia la recuperación de su memoria histórica su identidad puede ser mayormente desarrollada”. (Mullo, 2007)

D) Situación actual

A lo largo del tiempo la música popular ecuatoriana rica en temáticas, experiencias y conocimientos de las diferentes culturas y pueblos de nuestro país, cada vez más se encuentra enfrentada por otros tipos y ritmos de música extranjera que lo único que hacen es opacar y restar interés de su pueblo especialmente joven, lo que se refleja en la pérdida notable de identidad cultural y de desinterés incluso por los productos propiamente ecuatorianos.

En la actualidad, lamentablemente, la música nacional a sido relegada por las tendencias musicales modernas o de moda; dejando de lado nuestra cultura musical; pero vale recalcar que por la exquisitez musical y la sensibilidad textual, es una de las grandes herencias que pueden llegar a generaciones actuales y futuras, siendo este el denominador común de todos los ecuatorianos.

La tristeza y sensibilidad de nuestra música se debe a sus raíces indígenas, siendo estas las primeras formas de expresión gracias a la diversidad de instrumentos utilizados y elaborados manualmente por nuestros ancestros lo que le da más valor cultural y sentimental como buenos ecuatorianos.

Por eso debemos seguir cultivando el arte de nuestra música, demostrando lo invaluable que es y el orgullo que debemos sentir al pertenecer a este hermoso y diverso país.





E) La música en los jóvenes

En la actualidad se puede ver a simple vista que los miembros más jóvenes de la sociedad son los más expuestos a diferentes influencias, así los jóvenes fundan su identidad a través del vestuario, el peinado, el lenguaje, etc.

De igual forma, estos jóvenes, forman a partir de dichos elementos sus patrones de conducta.

En los grupos en los cuales el elemento de unión es la música, las creencias se generan a partir de ella.

Ella, la música, es la que fija la forma de vestirse, de peinarse, de moverse, de hablar. Este conjunto de ideas construye la identidad de ese grupo de pertenencia. Por eso es que la población joven y adolescente es la que adquiere mucho producto musical ya sea de compra directa o descarga y asiste a conciertos con sus grupos respectivos.

Es decir, en un mundo que tiende a la homogeneidad extrema, la música parece ser una alternativa para mostrar alguna diferencia: ser original, independiente o rebelde e ir contra la corriente. Quizás en busca de una identidad distinta a la de padres, o quizás, sólo ocupar el tiempo libre, o ahogar el sentimiento de soledad y encontrar personas en quienes ampararse ante las exigencias del sistema.

Ignacio Megías en su libro jóvenes entre sonido afirma que: "A la hora de acercarse a la música, dos son los elementos que destacan la mayoría de los jóvenes. Por un lado, su papel como elemento que sirve de compañía y está presente de manera casi constante en el desarrollo del día a día. Por otro lado, su capacidad para divertir y animar...la capacidad evocadora de la música y la capacidad de modificar el estado de ánimo". (Megías, 2003, p. 257).



DISEÑO EDITORIAL

“El diseño editorial visto desde el punto de vista del diseñador gráfico, tiene como propósito el observar la publicación como un proyecto de imagen y diseño. Primero se debe observar el tipo de producto que se va a publicar (periódico, folleto, revista, etc) y tomándose como punto de referencia, se define el contenido y el tipo de lector al que se va a llegar.” (Manjarrez de la Vega, 2001, p. 12).



A) Maquetación

La maquetación es la disposición de los elementos del diseño en relación con el espacio de que se dispone, siguiendo un esquema de diseño general. También podría llamarse gestión de formas y espacios. El objetivo de la maquetación es presentar los elementos visuales y de texto que se deben comunicar de un modo que permita al lector recibirlos con el mínimo esfuerzo. Con una buena maquetación, un lector puede moverse fácilmente por una información relativamente compleja tanto en medios impresos como electrónicos.

La maquetación tiene en cuenta consideraciones prácticas y estéticas del producto como la visión que se tendrá del contenido, independientemente de si el formato final es una revista, una página web, un gráfico de televisión o una botella de shampoo. Los diversos elementos se distribuyen en la maqueta mediante una cuadrícula, una serie de líneas de referencia que permite colocar cada uno rápidamente y con precisión, y mantener una identidad visual de una página a otra, o entre los diferentes elementos de una gama de productos. (Bhaskaran, 2006, p. 60).



C) Formato

El formato de un libro está determinado por la relación entre la altura y la anchura de la página. En edición, el término “formato” se utiliza en ocasiones de forma errónea, haciendo referencia a un tamaño determinado. Sin embargo, libros de tamaños distintos comparten el mismo formato. Existen tres formatos característicos: vertical (la altura es mayor que la anchura), apaisado (la anchura es mayor que la altura) y cuadrado. Un libro puede ser de cualquier formato y tamaño, pero por razones prácticas, de producción y estéticas, hay que obrar con prudencia al diseñar un formato para la experiencia lectora. Una guía de bolsillo debe caber en un bolsillo; un atlas despliega sobre una mesa y su contenido detallado requiere una página grande.

En términos prácticos, elegir el formato de un libro determina la forma del continente de las ideas del autor. Desde la perspectiva del diseñador, es mucho más que eso: el diseño del libro es a la palabra escrita lo que el diseño de escenarios y la dirección teatral a la palabra hablada. Los autores proporcionan un texto y el diseñador coreografía la interpretación.

Los diseñadores tienden a desarrollar estilos personales en la toma de decisiones sobre la proporción, pero resulta conveniente empezar a familiarizarse con las distintas posibilidades del formato. (Haslam, 2007, p. 30).





D) Composición

- Tipografía

La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas recibe una forma visual y puede afectar radicalmente a como percibimos un diseño. Los tipos de fuentes tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones. Un tipo de fuente puede ser autoritativo, relajado, formal, informal, austero o humilde, mientras que un tipo de fuente gráfico es casi una imagen por derecho propio.

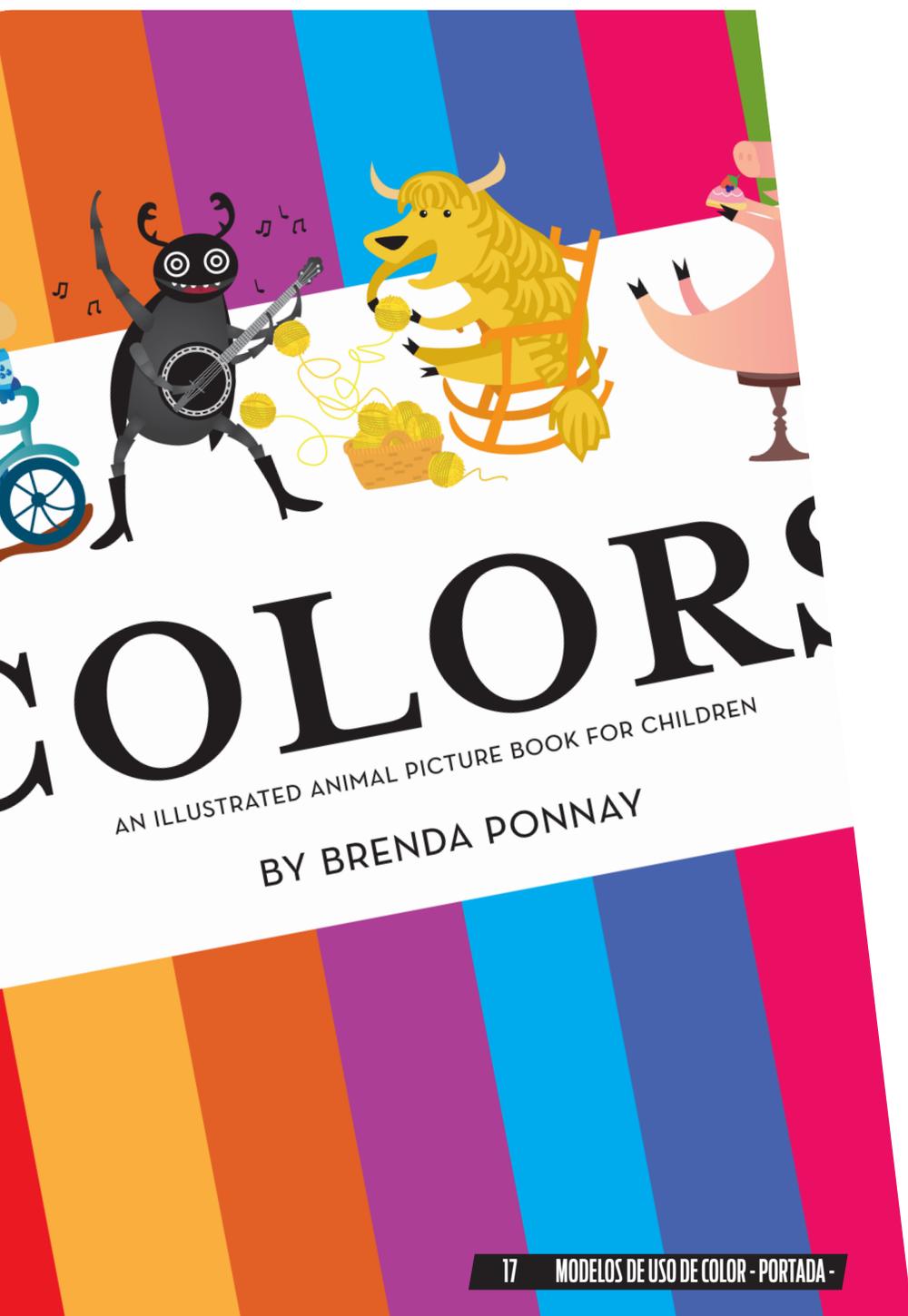
El debate entre visibilidad y legibilidad es una consideración importante para el diseñador de publicaciones. Por ejemplo, una guía telefónica requiere un nivel alto de orden y coherencia visual; un informe anual debe ser autoritativo y captar los valores de marca de la empresa. La tipografía puede usarse para conseguir excelentes efectos en ambos tipos de publicación a fin de conseguir dichos objetivos.

En general, los diseñadores utilizan más de una fuente al diseñar una publicación. Ello crea de inmediato una jerarquía y proporciona un punto focal a la página. La jerarquía del tipo es la guía visual usada para distinguir entre diferentes titulares y cuerpos de texto. (Haslam, 2006, p. 68).

- Imágenes

Las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de cualquier publicación; pueden cambiar de forma espectacular su aspecto estético, tanto como elemento subsidiario de un texto principal o como fuerza conductoras de todo diseño. La forma de usar las imágenes en las publicaciones depende de toda una serie de factores, como quién es el público objetivo de la publicación o qué función tendrán dichas imágenes. En general, una imagen posee muy poco tiempo para comunicar su mensaje, así que es imperativo que el diseñador elija el tipo de imagen más adecuado según la ocasión. Enviar el mensaje incorrecto no es un error que pueda permitirse cometer el diseñador. Además, asegurar el equilibrio adecuado de imagen y texto proporciona ritmo a la publicación. (Haslam, 2006, p. 74).





- COLOR

Reconocemos y reaccionamos al color desde muy pequeños. Aprendemos a hacer asociaciones con ciertos colores que permanecen toda la vida con nosotros.

Como resultado de ello, los colores pueden tener diversos significados y pueden vincularse a diferentes emociones. Por ejemplo, el rojo puede asociarse con excitación, agresión o drama, mientras que el blanco sugiere pureza e inocencia. Igualmente, hay colores cálidos (terracota, marrón, oro) y colores fríos (algunos azules y el gris). Sin embargo, estos significados no son universales y difieren de un país a otro y de una cultura a otra.

El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico. Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar. Ahora la impresión a color no es el proceso caro que fue en su momento, así que se usa la impresión con cuatricromía incluso en los trabajos de impresión más básicos. (Haslam, 2006, p. 80).

ILUSTRACIÓN DIGITAL

“Ilustrar es una palabra ambigua, o lo era hasta hace poco. A pesar de no haber sido aceptada del todo por el negocio del arte ni por la industria del diseño, la ilustración ha continuado su lucha. Considerada caprichosa por los artistas y artística por los diseñadores, se encontró subsistiendo en una tierra de nadie situada entre ambas disciplinas.”

(Zeegen, 2009, p. 2).









Los gráficos de computadora se dividen en dos categorías principales: gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits. Comprender la diferencia entre ambos facilita la creación, edición e importación de ilustraciones.

En Illustrator, el tipo de imagen gráfica puede influir considerablemente en el flujo de trabajo. Por ejemplo, algunos formatos de archivo sólo admiten imágenes de mapa de bits y otros sólo admiten gráficos vectoriales. Los tipos de imagen gráfica resultan especialmente importantes al importar o exportar imágenes gráficas en Illustrator. Las imágenes de mapa de bits enlazadas no se pueden editar en Illustrator. Los formatos gráficos también afectan al modo en que se aplican los comandos y los filtros sobre las imágenes; algunos filtros de Illustrator sólo funcionan con imágenes de mapa de bits.

A) Ilustración Vectorial

Los programas de dibujo como Adobe Illustrator crean gráficos vectoriales compuestos de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos denominados vectores.

Los vectores describen los gráficos según sus características geométricas. Por ejemplo, una rueda de bicicleta en un gráfico vectorial se forma a partir de la definición matemática de un círculo dibujado con un determinado radio, en una posición específica y con un color de relleno concreto. Puede mover, cambiar el tamaño o modificar el color de la rueda sin por ello perder la calidad del gráfico.

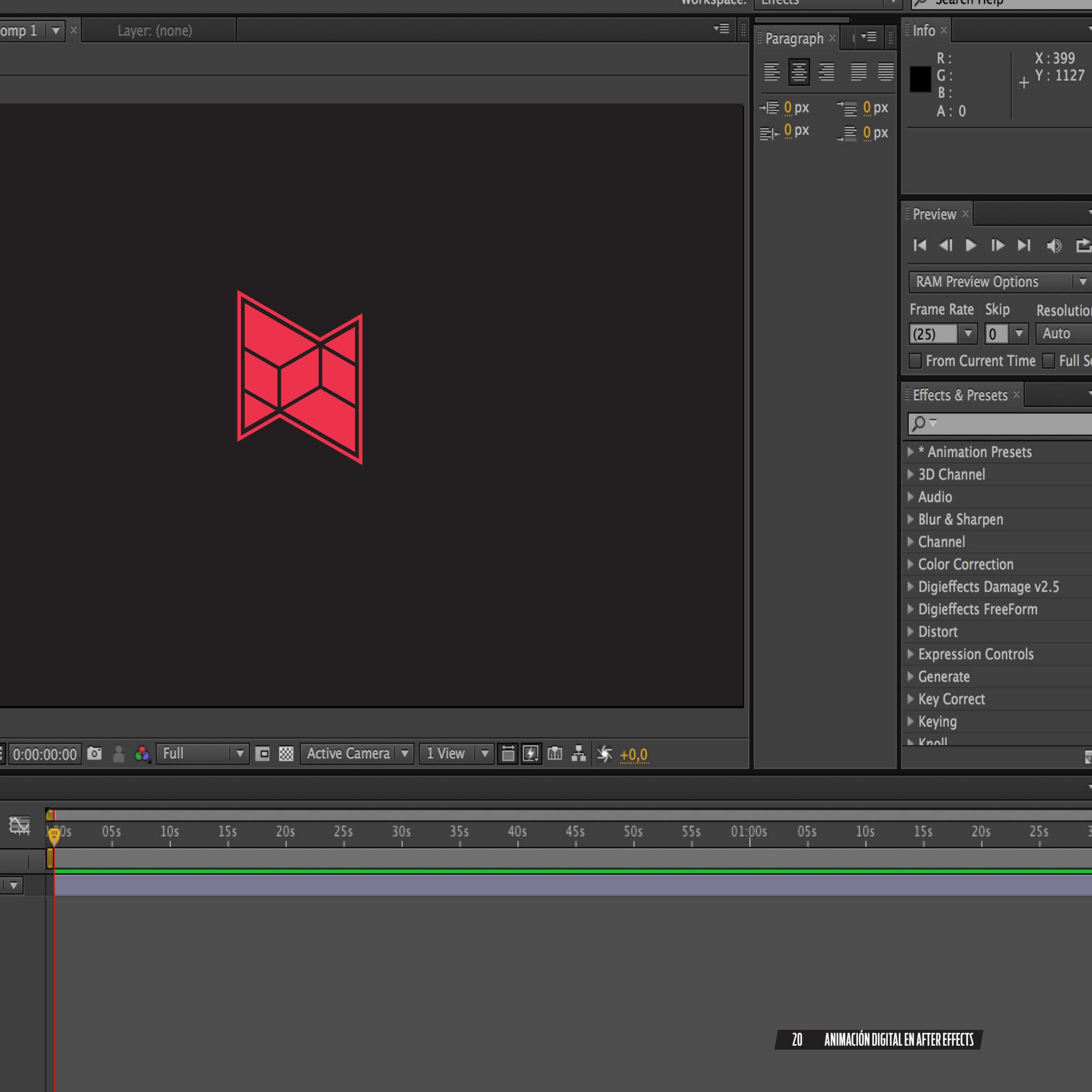
Los gráficos vectoriales no dependen de la resolución; es decir, se pueden escalar a cualquier tamaño e imprimir en cualquier dispositivo de salida con cualquier resolución sin perder precisión ni nitidez. Por lo tanto, los gráficos vectoriales constituyen la mejor opción para los gráficos de texto (especialmente de texto pequeño) y en negrita, como los logotipos, que necesitan mantener las líneas nítidas cuando se escalan a diferentes tamaños.

Los gráficos vectoriales son adecuados para reproducir contornos homogéneos, como en los logotipos o las ilustraciones. Pueden imprimirse o visualizarse con cualquier resolución sin perder por ello detalles. (Álvarez, 2003, p. 7).

DISEÑO MULTIMEDIA

“El arte reta a la tecnología y la tecnología inspira al arte. Los artistas técnicos proceden de las escuelas de diseño gráfico, donde aprenden escultura, dibujo y pintura, mientras que los artistas tradicionales se dedican cada vez más a aprender tecnología. Y, cuanto mayor sea esta polinización cruzada, más lograremos ampliar las fronteras de este medio.” John Lasseter: PIXAR Animation







A) Realidad Aumentada

El término realidad aumentada (RA) se usa para describir una serie de tecnologías que permiten combinar en tiempo real contenido generado por ordenador con video en directo. Tradicionalmente, se diferencia de la realidad virtual (RV) en que esta implica la creación de entornos 3D completos, mientras que la RA usa diferentes tecnologías de hardware para crear una composición anotada o aumentada basada en el mundo real. (Mullen, 2011, p. 21).

- Historia

La tecnología RA se remota a la investigación de interfaces para ordenadores de los inicios de la informática. Muchos de los conceptos principales de RA se aplicaron en películas como Terminator (1984) y Robocop (1987). En ambos casos, los protagonistas eran cyborg cuya visión del mundo se ampliaba mediante un flujo constante de anotaciones y capas gráficas en sus sistemas de visión.

Los sistemas prácticos que usan la concepción actual RA comenzaron a desarrollarse en la siguiente década. De hecho, el término "aumentado" fue acuñado en 1990 por Tom Caudell, un investigador de Boeing trabajaron en el desarrollo de sistemas de pantalla que permitieran a los ingenieros confeccionar complejos conjuntos de cables por medio de diagramas digitales RA superpuestos en un tablero sobre el que organizar el cableado. Como los diagramas de cableado eran virtuales, el sistema anterior de uso de diversos tableros impresos se simplificó considerablemente.

A lo largo de los años 90, se siguieron desarrollando aplicaciones de RA industriales y militares. Pero los requisitos técnicos de las pantallas de RA, como los voluminosos y caros dispositivos de pantalla, evitaban que la tecnología llegara a los usuarios.

Hubo experimentos que incorporaban tecnologías de RA al arte. Julie Martin, esposa y colaboradora de Billy Kluver, pionero en el mundo de la tecnología, fue la primera que desarrolló una producción teatral en RA EN 1994. En la obra, titulada Dancing in Cyberspace (Bailando en el ciberespacio), los bailarines interactúan con el contenido virtual proyectando sobre el escenario.

A finales de los 90, otro paso importante en el desarrollo de RA fue ARToolKit, de Hirokazu Kato, una potente biblioteca de herramientas para crear aplicaciones RA. ARToolKit permitió que RA llegara a un mayor número de diseñadores y programadores. (Mullen, 2012, p. 23).

- Clases de Realidad Aumentada

La realidad aumentada funciona de cuatro maneras diferentes, dependiendo de la plataforma desde la que se ejecuta a saber:

Realidad aumentada desde teléfonos inteligentes:

Para llevar a cabo este tipo de experiencia el usuario debe tener un Smartphone del tipo iPhone, Blackberry, Android o similares, que tengan cámara digital posterior, al cual se le descarga un programa que permite ejecutar la realidad aumentada. Normalmente se usan en combinación con un sistema de posicionamiento global (GPS), para realizar la geolocalización en tiempo real del aparato, y con ello poder interpretar la posición de la cámara en el momento que esta es puesta frente al usuario en movimiento. Su funcionamiento se reduce a activar el teléfono y el GPS, cargar el programa residente en su memoria y apuntar la cámara al escenario que se desea complementar.

En ese momento, sobre la pantalla del dispositivo, aparecería el entorno actual con objetos de información asociados al lugar donde se ubica el usuario. Sus aplicaciones van especialmente dirigidas al turismo, como identificador de sitios de interés, ámbito educativo para mejora de la enseñanza, al marketing por proximidad, para temas relacionados con el comercio o a los juegos, entre otras. (Marínez, 2013, 19).

Realidad aumentada con gafas especiales:

En esta posibilidad el usuario debe tener, como sensor, unas gafas translúcidas que van conectadas de manera alámbrica o inalámbrica, a un PC o un teléfono inteligente, desde donde se ejecutaría el programa que permite la experiencia. Estas gafas facilitan ambientes muy inmersivos, desde donde la experiencia en realidad aumentada abarcará todo el campo visual del individuo, propiciando así situaciones ricas en experiencias por descubrimiento. Sus aplicaciones están enfocadas a la instrucción y al entrenamiento o la medicina entre muchas otras posibilidades. (Marínez, 2013, 19).





Realidad aumentada OFF-line desde un PC:

Este tipo de realidad aumentada se lleva a cabo desde una computadora personal convencional, en asociación con una cámara web de resolución media que sirve de sensor, un programa elaborado para ser ejecutado desde el PC, y un marcador impreso que representa la manera en que el evento es invocado para la visualización sobre la pantalla del computador.

Para este propósito no se requiere ningún tipo de conectividad a Internet y todos los procesos informáticos se llevan a cabo desde y con la computadora únicamente. Para su funcionamiento debe ejecutarse el programa de representación de los modelos virtuales en el PC, activar la cámara web y poner frente a esta los marcadores que representan la actividad que se quiere visualizar. Estas actividades pueden ser un objeto en 3D, un video, un texto, un sonido, o la combinación de todos. (Marínez, 2013, 19).

Realidad aumentada ON-line desde un PC:

A diferencia de la anterior, se requiere necesariamente una conexión alámbrica o inalámbrica a Internet desde donde se ejecutan las rutinas del programa que interpreta los modelos virtuales; solo se necesita el visor para Flash normalmente disponible en las computadoras para la respectiva visualización de este. (Marínez, 2013, 19)

B) Animación

- Elaboración de personajes

Una de las claves de la gran popularidad de los dibujos animados ha sido y seguirá siendo el encanto de sus personajes. Éstos habitualmente muestran actitudes muy humanas, que son capaces de provocar una identificación instantánea en el espectador, que de ese modo fácilmente experimenta empatía con los sentimientos que el personaje expresa.

Un personaje de dibujo animado, además, debe tener características peculiares, fuera de lo común; un personaje/promedio no tiene lugar en el mundo del cartoon. Por ejemplo, debe haber millones de marineros en el mundo, que colectivamente han creado una imagen-tipo en la imaginación popular y Popeye se manifiesta con esa imagen tomándola como propia. Con el uso de la espinaca incluye la exageración; se vuelve súper fuerte, y su carácter excéntrico ayuda a su identificación inmediata. Posee, además, una voz muy característica que completa la construcción de su personalidad.

Por los costos involucrados en el proceso de la animación, el diseño deberá ser simple, sencillo de reproducir por otras manos y rápidamente identificable. Un personaje es mucho más efectivo si ha sido expuesto al público y ya le resulta conocido al espectador.

Todos nos hemos formado en nuestra imaginación estereotipos de distintos personajes; así, científico se parecerá a Einstein, un cowboy a John Wayne y un espía, a Sean Connery. Esto no es del todo malo ya que el método producirá personajes que son identificados con seguridad y rapidez.

Sus facciones y sus distintas posturas nos ampliarán su información sobre su carácter y como el hábito hace al monje, su vestimenta nos ayudará a completar la información necesaria. (Sáenz, 2008, p. 243).





-El diseñador de personajes

En un estudio pequeño, la tarea de diseñar los personajes corresponde al layoutman o a uno de los animadores. En un estudio más grande es un puesto realmente importante e incluso, existen estudios independientes que se dedican exclusivamente a esta tarea.

En un largometraje demandará mucho tiempo y esfuerzo diseñar los personajes. Es una larga elaboración basada, mayormente, en la prueba y el error, en la que se comienza a trabajar desde los primeros pasos del guión visual.

Todos los personajes que conviven en un film deben guardar una relación de forma y diseño que terminara definiendo y apuntalando su estilo gráfico. Para llevar adelante esta tarea, es muy adecuado contar con valioso y abundante material de referencia, no para copiar ideas, sino para disparar nuestra imaginación: utilizando formas distintas de las que habitualmente usamos al diseñar, abriendo la posibilidad de combinar otras proporciones y manteniéndoles al día con las propuestas estéticas en uso.

Un buen diseño resulta de una combinación equilibrada de humor y formas inesperadas. (Sáenz, 2008, p. 244).

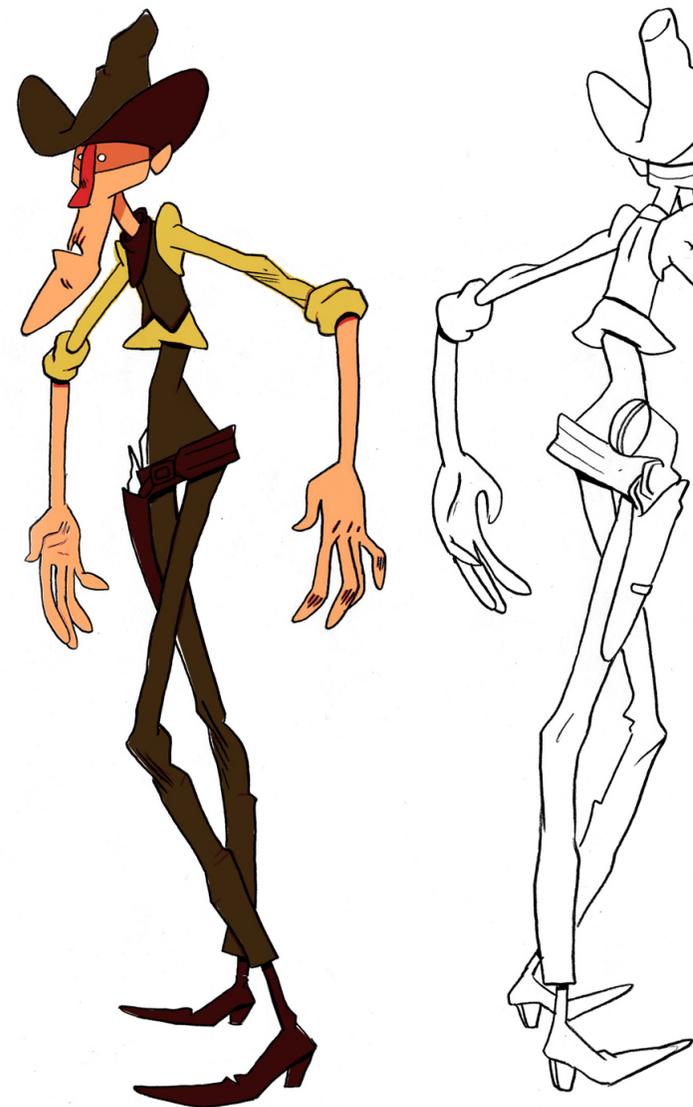
- Proporciones

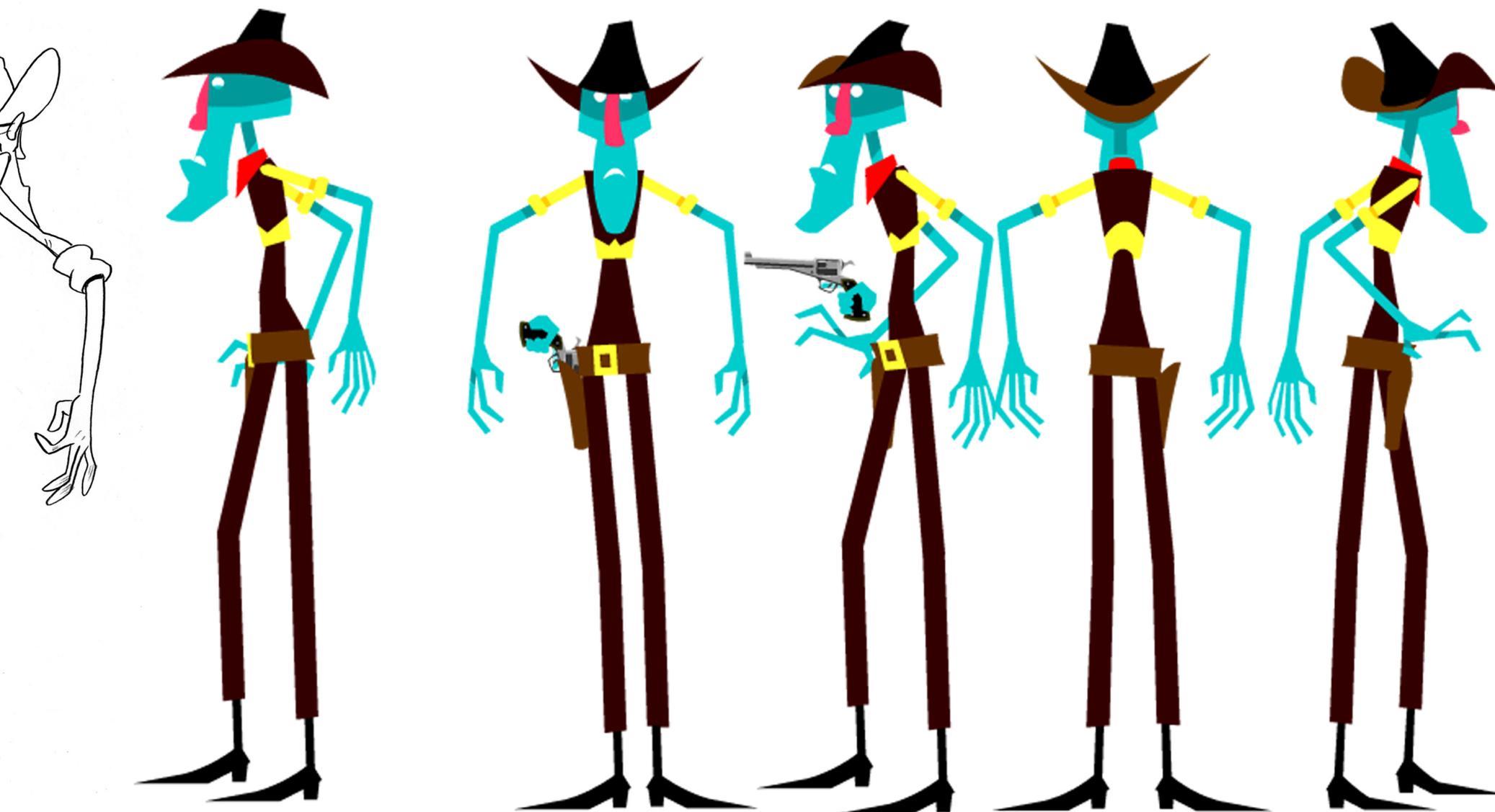
Las proporciones son uno de los factores más importantes a tener en cuenta cuando construimos un personaje. Básicamente van a estar dadas por los tamaños relativos de las distintas partes del cuerpo. Este detalle requiere mucha atención porque pequeñas diferencias en las proporciones provocarán personajes muy diferentes. Casi todos los estudios utilizan la altura de la cabeza como unidad para medir la altura total de un personaje. Estas medidas resultan de gran ayuda cuando se deben mantener la altura y las proporciones de un personaje invariables durante todo el film. Si bien cada personaje requiere proporciones distintas, una combinación correcta, además de consolidarlo formalmente, debe corroborar los datos que poseemos de él. (Sáenz, 2008, p. 247).

- Expresiones

Una de las cualidades más importantes de un animador es que debe ser capaz de mostrar emociones a través de sus dibujos. Utilizando un espejo, estudie los cambios en la forma de sus facciones cuando pasa de un gesto a otro; intente reproducirlos en su personaje, respetando y teniendo en cuenta sus características.

Una cabeza debe aplastarse y estirarse para comunicar mejor una expresión. La parte superior hasta la base de la nariz cambia poco, pero el área de las mandíbulas y la forma de la boca varía mucho. Note cómo las pequeñas partes modifican su forma cuando son arrastradas por la deformación de las grandes, que las contienen. Al variar una expresión, los ojos deben reflejar no solo el cambio interno, sino también el efecto de aplastamiento o estiramiento causado por las otras deformaciones. (Sáenz, 2008, p. 250).









- Animación digital

La raíz latina de la palabra “animar” significa “otorgar vida” Por eso, al animar no estamos simplemente desplazando un objeto o una parte, sino que a través de una acción que le hacemos realizar le estamos confiriendo vida.

A priori podemos pensar que es el mismo movimiento el que obra el milagro, pero no nos dejemos engañar, el movimiento por sí mismo, desprovisto de un sentido, será incapaz de comunicar vida a algo inanimado. Entonces, podemos afirmar que si bien la animación es movimiento, el movimiento en sí no es necesariamente animación. Mover y animar no resultan sinónimos.

Animar es representar una actuación mediante el movimiento; es cargarlo de emoción.

En el cine de animación el personaje no es el actor, sino el animador, ya que es a través de su trabajo como se comunican y muestran las emociones, lo que constituye un logro difícil e individual.

El impacto de una buena animación no se encuentra en la suavidad con que logramos un determinado movimiento, sino en como lo interpretamos, como lo reproducimos y, lo más importante, como, a través de él llegamos a emocionar al espectador.

Sin esta consideración la animación no es más que una golosina para el ojo, desprovista de sentido. Los consejos que aquí se presentan lo ayudarán a animar personajes que parezcan tener vida, que muestren sentimientos y sean capaces de emocionarse. Personajes que, al actuar con convicción, logren atrapar la atención del espectador mediante el suspenso, el encanto y el humor.

La única forma de aprender a animar es animando.

Para poder animar es necesario invertir mucho tiempo en la observación y el estudio de la naturaleza, para comprender como y por qué se mueven las cosas. La animación no es más que otra forma de interpretar el movimiento de lo que observamos, apreciando correctamente sus relaciones de causa y efecto. Como cualquier disciplina que propone una nueva manera de observar la naturaleza, la animación termina modificando el modo en que apreciamos nuestro entorno. Esto involucra mucho más que nuestra vida, se deben utilizar los cinco sentidos simultáneamente. (Sáenz, 2008, p. 338).





INVESTIGACIÓN DE CAMPO

ENTREVISTAS

Diseñador Gráfico Pablo Jarrín

“Para mi la realidad aumentada es un tema innovador, te permite unificar o mostrar la virtualidad digital en el entorno real”.

Pueden haber fusión de técnicas en elementos 2D y 3D, el tema sería de organizar.

Lo negativo puede ser algo personal, es decir, la socialización en un dispositivo sin tener contacto personal directo.

Hago realidad aumentada para arquitectura y es un proceso muy complejo elaborar desde la mesa, el florero y toda la estructura.

Lo positivo de la realidad aumentada es enfocar a varios campos como la publicidad, entretenimiento o educación.



Violonchelista - Grupo Folclórico Alma del Sur. María Belén Martínez F.

“A mi parecer la música popular es un pilar importante en el desarrollo cultural, social de la población en general”.

Trabajo de artistas: Es bueno siempre y cuando no se haga exageradas variaciones del ritmo.

El mayor problema es la difusión, promoción de estos ritmos.

El diseño/música ayudaría en la promoción, en el impacto visual que generaría





Docente de enseñanza musical UESMA Bernarda Vallejo

“En nosotros está el deber de seguir inculcando, el valor y respeto que se merece nuestra música, a nuestras generaciones, que vendrán más adelante, ya que si no lo hacemos, la perderíamos para siempre”.

Si los propios ecuatorianos no la valoramos, nadie más la va a valorar más que nosotros.

Utilizar los ritmos más comerciales y más escuchados por las personas. Agregando un plus a todo esto, aportando humor, que despierte la atención, que enganche.

El diseño/música desde su variedad de informar sobre la música ecuatoriana en los jóvenes, cambiando la típica imagen, que erróneamente tienen muchas personas.





Guitarrista - Casidi Juan Pablo Salazar

“Es importante saber de donde crecemos y evolucionamos musicalmente ya que es bueno adaptarse a las nuevas tendencias internacionales pero eso no significa dejar de lado lo que nosotros somos”.

Se puede llamar la atención en los jóvenes mediante la fusión de distintos géneros contemporáneos.

Tal vez falte modernizar un poquito a los ritmos populares.

Que más bandas o músicos independientes traten de rescatar nuestra cultura con la música popular y no tratar de parecerse a estereotipos musicales de otros países.



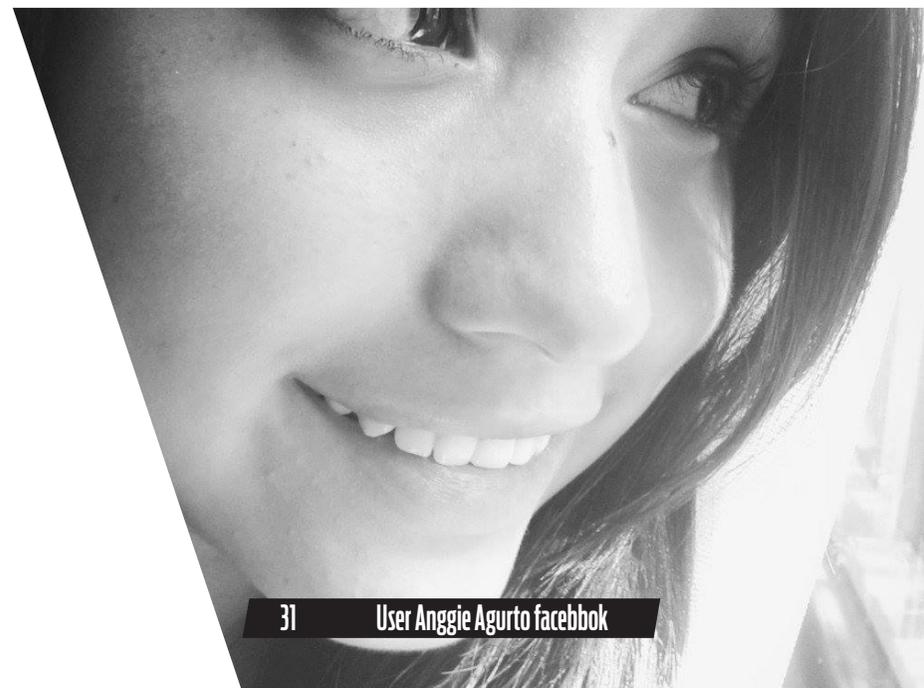
“Pienso que la música ecuatoriana influye en mi vida porque es una parte de cada ecuatoriano y es lo que nos representa y nos caracteriza, aparte los instrumentos que se emplean hacen que uno se sienta mejor y más relajado”.

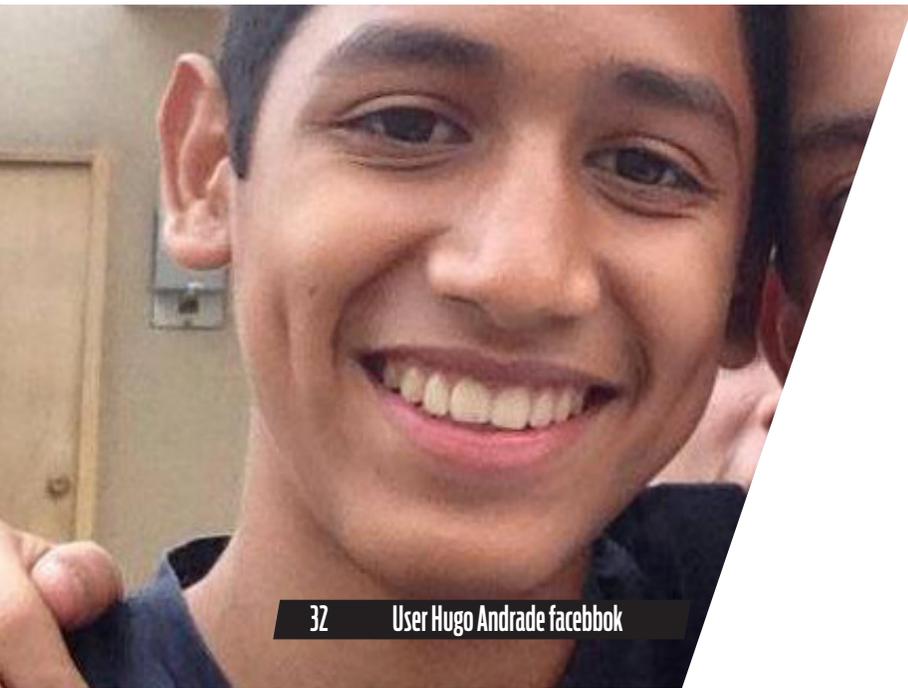
Estudiante
Sara Criollo



“La música ecuatoriana influye en mi vida de una manera especial ya que es de mi país y de mis antepasados es con lo que me identifico”.

Estudiante
Anggie Agurto





32 User Hugo Andrade facebok

“De mucho serviría un libro multimedia, porque me permitirá mantener informado sobre la música popular ecuatoriana de una manera amena y divertida y poder compartirla con familiares y amigos”.

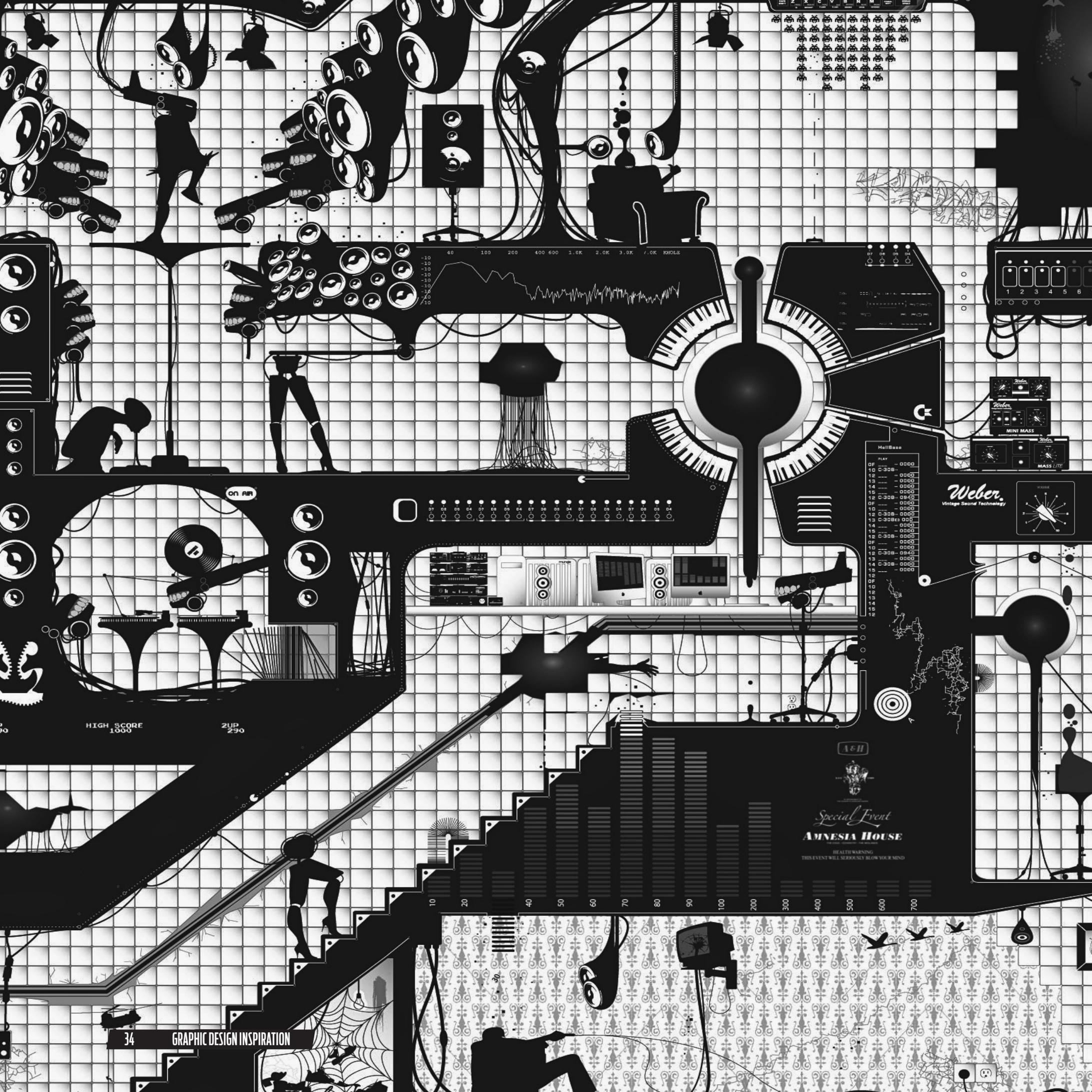
Estudiante
Hugo Alejandro Andrade



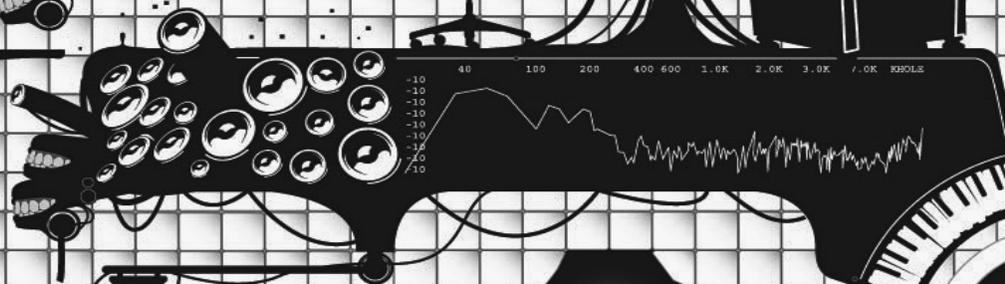
33 User Paula MArtínez facebok

“La ilustración es muy importante para captar el interés de las personas especialmente para nosotros los jóvenes debe ser algo llamativo, colorido, divertido.”.

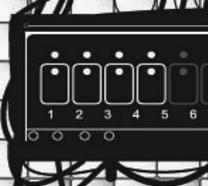
Estudiante
Paula Martínez



1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54
55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66
67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78
79 80 81 82 83 84
85 86 87 88 89 90
91 92 93 94 95 96
97 98 99 100



0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0



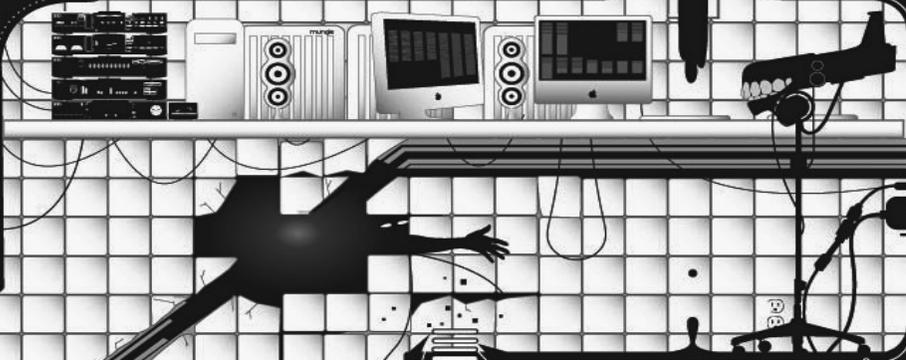
Weber
Vintage Sound Technology



HallBase
PLAY - 0000
10 C-30B - 0000
12 C-30B - 0000
14 C-30B - 0000
16 C-30B - 0000
18 C-30B - 0000
20 C-30B - 0000
22 C-30B - 0000
24 C-30B - 0000
26 C-30B - 0000
28 C-30B - 0000
30 C-30B - 0000
32 C-30B - 0000
34 C-30B - 0000
36 C-30B - 0000
38 C-30B - 0000
40 C-30B - 0000
42 C-30B - 0000
44 C-30B - 0000
46 C-30B - 0000
48 C-30B - 0000
50 C-30B - 0000
52 C-30B - 0000
54 C-30B - 0000
56 C-30B - 0000
58 C-30B - 0000
60 C-30B - 0000
62 C-30B - 0000
64 C-30B - 0000
66 C-30B - 0000
68 C-30B - 0000
70 C-30B - 0000
72 C-30B - 0000
74 C-30B - 0000
76 C-30B - 0000
78 C-30B - 0000
80 C-30B - 0000
82 C-30B - 0000
84 C-30B - 0000
86 C-30B - 0000
88 C-30B - 0000
90 C-30B - 0000
92 C-30B - 0000
94 C-30B - 0000
96 C-30B - 0000
98 C-30B - 0000
100 C-30B - 0000

ON AIR

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

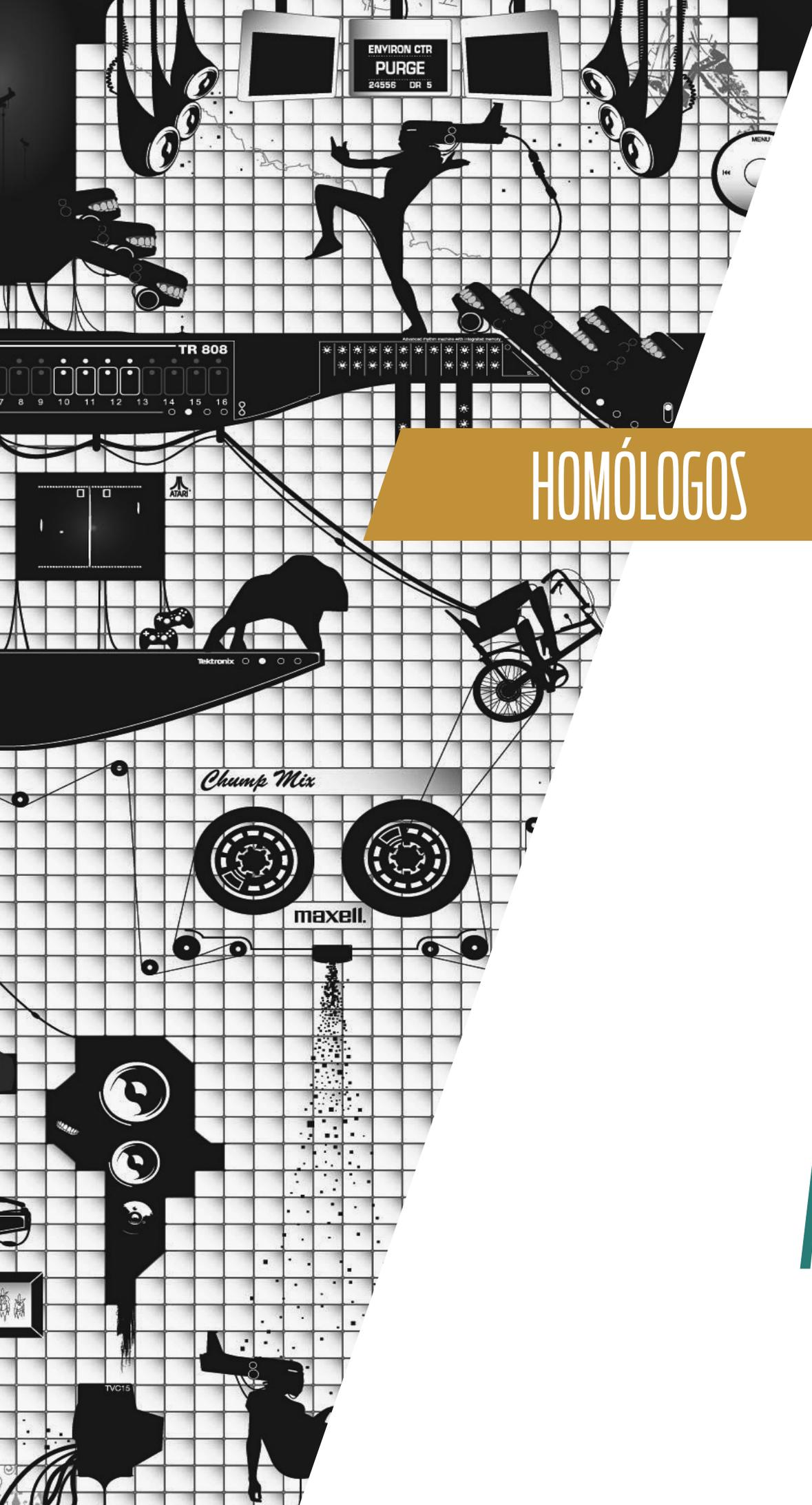


HIGH SCORE
1000

2UP
290

A&H
Special Front
AMNESIA HOUSE
HEALTH WARNING
THIS EVENT WILL SERIOUSLY BLOW YOUR MIND

10 20 40 50 60 70 80 90 100 200 300 400 500 600 700



HOMÓLOGOS

ANÁLISIS

Concept for Vogue Vogue Enhanced

Forma:

Tipografía: Sans serif
Cromática: Colores saturados
Estética: Collage, Asimetría

Función:

Tipografía: Informativa, legible
Cromática: Colores representativos
Estética: Dinamismo

Tecnología:

Soporte impreso, revista
Códigos QR



of street musician's identity

The visualization



Forma:

Ilustración: Vectorial
Cromática: Colores planos, sombras
Estética: Collage

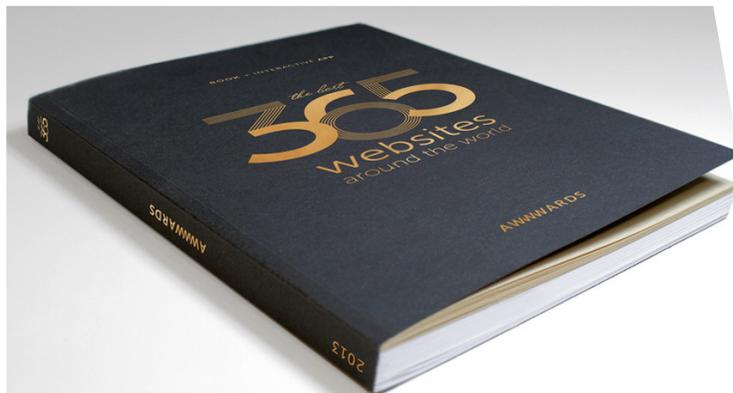
Función:

Ilustración: Representativa
Cromática: Colores representativos
Estética: Dinamismo

Tecnología:

Soporte impreso
Souvenirs

Book + case studies + Interactive APP The Best 365 Websites



Forma:

Tipografía: Sans serif
Cromática: Colores saturados, planos
Estética: Collage, Asimetría
Modulación: Retículas

Función:

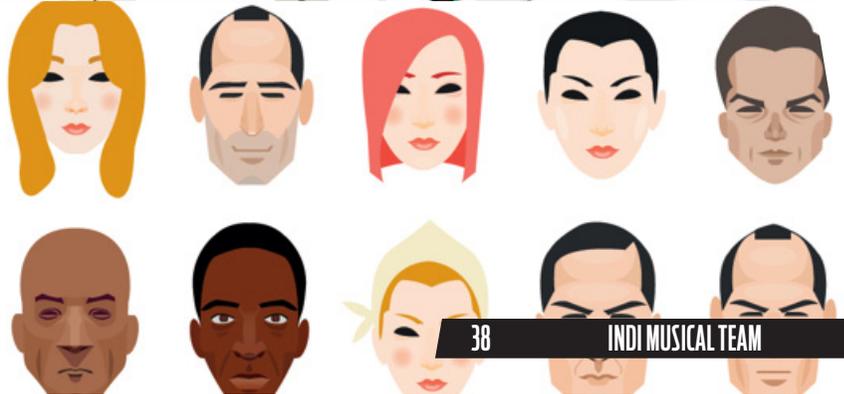
Tipografía: Informativa, jerarquización
Cromática: Variedad
Estética: Dinamismo - Ritmo
Modulación: Orden

Tecnología:

Soporte impreso, revista
Códigos QR
App

branding & poster

Indi musical team



Forma:

Ilustración: Vectorial
Cromática: Colores planos, sombras
Estética: Simetría

Función:

Ilustración: Representativa
Cromática: Colores representativos
Estética: Orden - Elegancia

Tecnología:

Soporte impreso
Afiches
Recuerdos

Magazine with Augmented Reality

Evolaris magazine

Forma:

Tipografía: Sans serif grotesca
Cromática: Colores planos, contrastes
Modulación: Retículas
Fotografías, ilustración, infografías

Función:

Tipografía: Informativa, jerarquización
Cromática: Elegancia
Modulación: Variedad

Tecnología:

Soporte impreso,
revista
Códigos QR
App



CAPÍTULO 1

CONCLUSIONES

Marco Teórico

- Es importante que los jóvenes conozcan nuestros orígenes, ya que esto genera identidad y sentido propio.
- El análisis del diseño editorial me ha permitido encontrar el formato adecuado, cromática, tipografía y el tipo de diagramación.
- Es fácil animar un objeto cualquiera pero no se genera atención, para generar la misma hay q saber animar (multimedia-personajes).

Investigación de campo

- En los jóvenes se evidencia el desconocimiento y desinterés en conocer nuestra cultura.
- Existe escaso material que recopile esta información.
- Muchos artistas actuales hacen que la música llegue a los jóvenes con ritmos modernos.
- Es necesario el diseño para la promoción y comunicación.
- Se necesita un enganche entro los jóvenes y lo antiguo.

Análisis de Homólogos

- Importancia de elementos básicos como la tipografía, el color y la diagramación en la comunicación.
- Es importante recalcar la necesidad que exista un soporte bien elaborado para la ejecución de la realidad aumentada.
- La cromática ideal para el target sería colores saturados y sus contrastes.
- La tipografía Sans Serif permite una correcta jerarquización cuando existe poco texto y más imágenes.

CAPÍTULO 2





PROGRAMACIÓN

TARGET



1- TARGET

- Edad: 13 a 15 años.
- Sexo: Femenino y masculino
- País: Ecuador
- Ciudad: Cuenca
- Zona: Urbana
- Economía: medio- alto.

- Criterios psicológicos: Crisis de oposición, desarrollo emotivo, imaginación desbordada, crisis de originalidad, sentimiento de inseguridad, sentimiento de angustia, agresividad, miedo al ridículo, angustia, sentimiento de depresión.

- Motivaciones: De liderazgo, de superación, de descubrimiento, de espontaneidad, de libertad.





PERSONAL DESIGNER

Mi nombre es Daniela Arizaga Armijos, tengo 14 años, me gusta que me digan Dani. Nací en Cuenca el 29 de Febrero del 2000 y soy orgullosamente Católica- Cristiana.

Me encanta el color azul, fucsia y celeste . Amo el helado y las películas de terror y comedia, no me gusta leer.

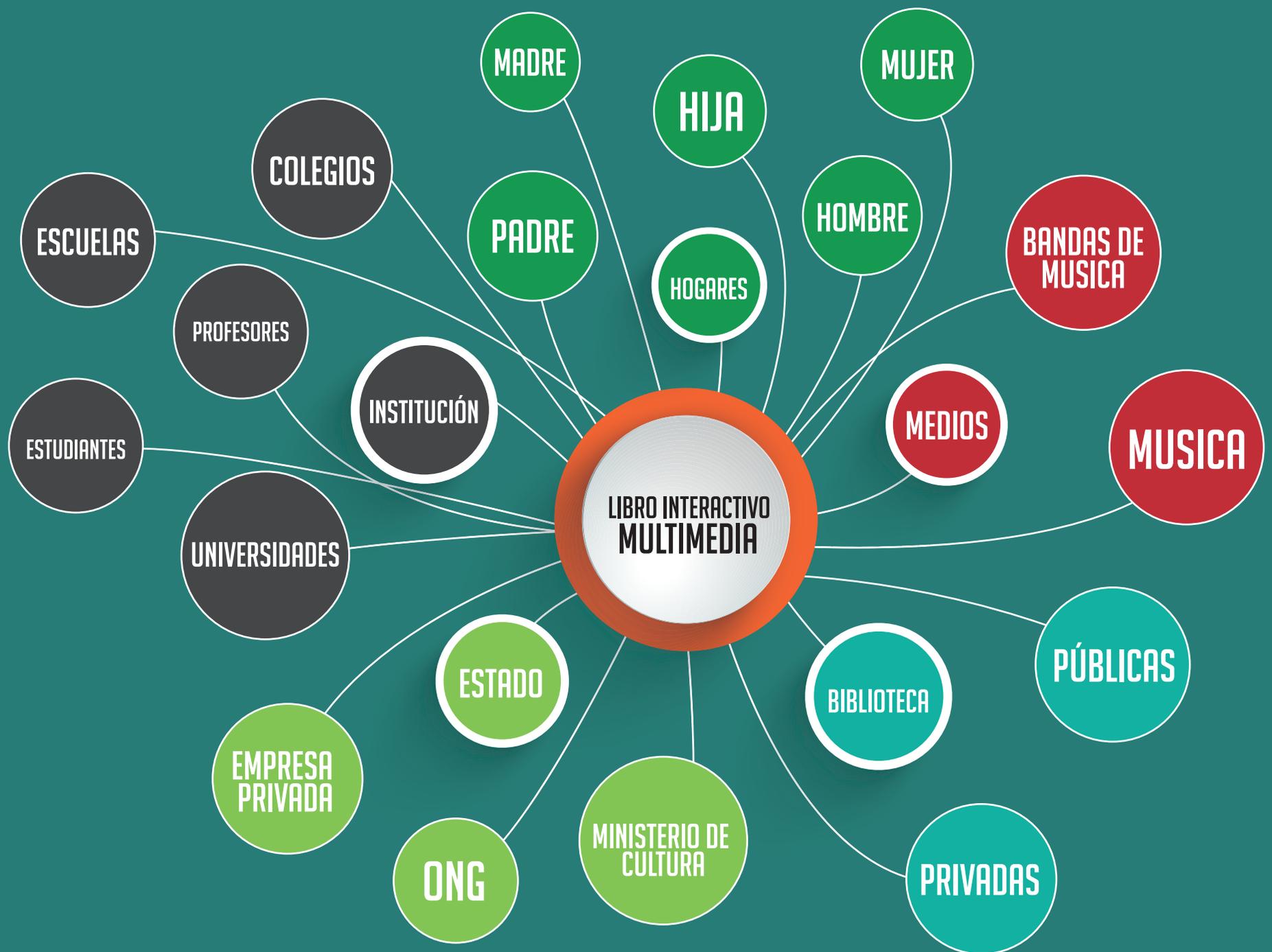
Mi carácter es chévere porque me encanta ser tal y como soy, por ejemplo ser alegre, sacar sonrisas a las demás personas, ser solidaria, paciente, chistosa, amable, educada, participativa, nerviosa, a veces tímida, etc.

Mi mayor sueño es tener una buena carrera y hacer felices a mis padres con mi esfuerzo, quisiera formar parte de un grupo de danza o canto, porque realmente adoro bailar y cantar. Pero al mismo tiempo quisiera dar mis servicios como misionera.

Estudio en el colegio María Auxiliadora de Cuenca, lo que me gusta de este colegio es que realizan varias actividades en las cuales me gusta participar, pero lo que no me gusta es que a veces son muy exigentes. Mis padres son los que me mantienen, de Lunes a Jueves me mandan 1.50 y los Viernes 3.50 para mi almuerzo u otros gastos. Cuando estoy en mi casa me gusta pasar tiempo con mis padres y mis hermanos que cada día me sacan una enorme sonrisa con sus locuras, vivo con mis 2 papas, mis 2 hermanos y mi hermana. Mi mejor amiga es mi mamá porque siempre me da consejos para tener un buen futuro y no cometer tantos errores, mi papá me ayuda a seguir adelante junto con mi mami apoyándome para dar todo de mí en los estudios.



Actores e involucrados



ESTUDIO PARALELO

Realizado en la materia Diseño y Contexto 2
con el fin de sustentar la factibilidad del proyecto

ALTO RIESGO	BAJO RIESGO
ALIADOS Estudiantes Músicos	SIMPATIZANTES Padres Profesores
APOYO Ministerio de Cultura	AMIGOS Bibliotecas Instituciones

ALTO PODER

BAJO PODER

Cuadro de involucrados

Caracterización de actores e involucrados

Actores/ involucrados	Posición	Intensidad, nivel de interés			Fuerza	
	Apoyo/oposición	Interés de proyecto	Problema	Conflicto potencial	Poder	Recursos
Estudiantes	Apoyo	Recurso para que los estudiantes encuentren información.	Que no se llegue a comprender los contenidos presentados	Es un producto nuevo y el uso puede ser una dificultad	Alto poder porque ellos son el público principal	Sus deseos y aspiraciones
Músicos	Apoyo	Información necesaria para sustentar sus trabajos musicales	Que no se llegue a comprender los contenidos presentados	Falta de interés de los músicos por el uso de esta tecnología	Alto porque influyen directamente en el público	Apoyo para dar a conocer el producto en sus trabajos
Padres	Apoyo	Material de enseñanza para impartir conocimientos	La parte económica para adquirir un producto nuevo	Interacción por su desactualización en el uso de la tecnología	Alto porque de ellos depende si se compra o no el producto.	Con las compras
Profesores	Apoyo	Material de enseñanza para impartir conocimientos	Que no se llegue a comprender los contenidos presentados	Preferencias en otros productos ya vigentes	Alto porque de ellos depende su difusión	Contenidos
Ministerio de Cultura	Apoyo	Apoderarse del producto para difundirlo	Restricciones en el contenido ya que hay políticas de educación	Preferencias en otros productos o proyectos	Alto porque de ellos depende su difusión	Financiamiento
Bibliotecas	Apoyo	Información presentada para compartirla	Que por el costo no sea presentado de manera accesible	Que por el costo no sea presentado de manera accesible	Alto porque de ellos depende su difusión	Espacio para dar a conocer el producto
Instituciones	Apoyo	Material de enseñanza para impartir conocimientos	Que no vaya de acuerdo a las políticas educativas locales	Preferencias en otros productos ya vigentes	Alto porque se puede apoderar en la difusión	Oportunidad de distribución

Estudio del lugar

CIUDAD DE CUENCA

COLEGIOS

CONTEXTO SOCIAL

Estos asumen la responsabilidad de educar a los jóvenes y de enseñarles los patrones de conducta esperados dentro de la sociedad, renovación pedagógica.

CONTEXTO CULTURAL

Es un espacio de encuentro donde se revelan los elementos de la cultura experiencial de los alumnos derivada de los escenarios sociales en los que hasta el momento del ingreso fueron el principal espacio de aprendizaje.

CONTEXTO POLÍTICO

El uso de libros del estado genera que los conocimientos de los estudiantes sea general, y las nuevas políticas en cuanto al uso de dispositivos móviles acepta su uso en estos espacios de enseñanza.

CONTEXTO AMBIENTAL

Contexto de lugar de en el que se aplica el proyecto es Urbano, con niveles de tecnología y comunicación altas de fácil acceso.

BIBLIOTECAS

CONTEXTO SOCIAL

Se constituye en una institución educativa por excelencia a través de la enseñanza no formal.

CONTEXTO CULTURAL

Participa del desarrollo de la ciencia y tecnología.
Se pierda el uso de estos espacios por influencia del internet.

CONTEXTO POLÍTICO

Presta asistencia a los distintos usuarios, orienta a los estudiantes en cuanto al mejor uso de materiales de instrucción y enriquecimiento cultural.
Leyes y y normas de propiedad intelectual.

CONTEXTO AMBIENTAL

Al estar ubicadas en la zona urbana de Cuenca cuentan con tecnología de punta para enriquecer el nivel de búsqueda y de investigación, ubicadas en puntos estratégicos de Cuenca.

LIBRERÍAS

CONTEXTO SOCIAL

Se ha preferido sacar copias o descargar pdfs de internet por los costos elevados de los libros
Renovación pedagógica

CONTEXTO CULTURAL

Implementación de nuevas soportes de lectura (libros digitales, pop up, realidad aumentada, etc)

CONTEXTO POLÍTICO

Se implementan nuevas formas de distribución e interacción con los usuarios.

Librerías generalistas solo libros específicos.

No son para todas las edades.

CONTEXTO AMBIENTAL

Librerías urbanas de alta calidad con la suficiente tecnología para que sus usuarios puedan conocer sus productos y adquirirlos, ubicadas en puntos estratégicos de Cuenca.

Análisis de Tiempo ¿cuando?

¿CUÁNTO VA A DURAR MI PROYECTO?

El presente proyecto para promover la música popular ecuatoriana es un proyecto que tiene por objetivo que los jóvenes conozcan y valoren la música popular, la cuál se encuentra deteriorada por influencia de la música extranjera, es por esta razón que la aplicación de este proyecto se realizaría a LARGO PLAZO para poder cumplir sus objetivos, se aplicará además en diferentes etapas las cuales permitirán que se realice una continua evaluación y seguimiento de su avance en los involucrados del proyecto y en el lugar a aplicar.

Estas fases serían:

1. Diagnóstico: Por medio de encuestas lograr determinar los intereses, pensamientos, aficiones, preferencias, etc. de los jóvenes de entre 12 a 15 años, recolección de datos informativos en revistas, diarios, publicaciones, redes sociales, etc.
2. Desarrollo: Plasmar todos los datos obtenidos y recolectados en ilustraciones, textos, animaciones, etc.
3. Publicación : Inserción del proyecto en los lugares estudiados es decir colegios, bibliotecas y librerías.
7. Evaluación: Evaluar el nivel de impacto que logra tener en los jóvenes el tema mediante un focus group.

¿EN QUE TIEMPO ESTOY DESARROLLANDO MI PROYECTO?

El tiempo estimado para la realización de este proyecto es desde de 10 meses, desde las fases de investigación hasta la última de aplicación y evaluación.

DIAGNÓSTICO	
Inv. Bibliográfica	→ 2 meses
Inv. Campo	
Homólogos	
Conclusiones	
PROGRAMACIÓN	
Target	→ 3 meses
Brief Creativo (Talves pueda utilizar para promocionar el libro)	
Partidos De Diseño	
Formal	
Funcional	
Tecnológico	
DISEÑO	
Lluvia de Ideas	→ 3 meses
Bocetos	
Diseño Finales	
Concreción – Programación	
Validación	→ 2 meses
APLICACIÓN	
Publicación	
Aplicación	
Evaluación	

¿CUAN IMPORTANTE ES EL TIEMPO PARA MI PROYECTO?

El proyecto es de notable importancia ya que pone en juego todas las aspiraciones que tengo como profesional, primero porque en el se plasma cada uno de los conocimientos obtenidos a lo largo de 4 años de estudio en la universidad y segundo porque lleva un tema que me apasiona mucho como es la música, cumpliendo así un objetivo del diseño que es plasmar un problema o realidad en un propuesta gráfica para los usuarios, por consiguiente se ha respetado los tiempos y las actividades programadas para la mejor resolución del proyecto teniendo tiempo suficiente para evaluar y corregir errores que lo harán más asertivo y aplicable llegando así a cumplir el objetivo principal del mismo : “ Incentivar en los jóvenes el conocimiento y la valoración de la música tradicional ecuatoriana”.

¿MI PROYECTO REMITE AL TIEMPO?

Desde la primera fase de investigación hasta la última fase de evaluación han sido programadas con un propósito especial, es decir el iniciar en el mes de octubre la fase de investigación se podrá concluir luego de 10 meses hasta la fase de aplicación que se realizaría en el mes de septiembre ya que iniciaría un nuevo ciclo lectivo en los colegios de la ciudad de cuenca es decir (régimen sierra), esto permitirá ser más verídica la evaluación e inserción del proyecto y no interrumpirá otro material sino servirá como un material más o recurso de estudio para el nuevo período lectivo, y así luego de dos meses evaluar que tan acertado estuvo la realización de un libro interactivo en la educación de los jóvenes.

Z- PARTIDOS DE DISEÑO

A) FORMA

FORMATO

El formato que se usará para el libro será de 29x29 cm cocido para que tenga mayor resistencia al uso y para que el contenido pueda ser visualizado en todo su esplendor.

DIAGRAMACIÓN

El estilo de diagramación que se utilizará será el previamente investigado en el marco teórico, para usar correctamente las imágenes y los textos, mediante el uso de retículas.

TIPOGRAFÍA

Para mi producto utilizaré una tipografía San Serif para que me ayude en la legibilidad de la lectura y en la jerarquización del contenido está tipografía es de excelente uso en dispositivos móviles.

CROMÁTICA

La música es un conjunto de sentimientos y emociones, por lo que cada género musical iría representado con colores representativos sin salirse del sistema. El sistema cromático a usar en el libro será en colores cálidos, fríos con sus contrastantes y saturaciones.





ILUSTRACIÓN

El tipo de ilustración es vectorial 2d la cual detallara personajes, grupos e instrumentos, este tipo de ilustración vectorial facilitará el trabajo posterior el cual es la animación.

ELEMENTOS

Para justificar la correcta utilización de elementos de diseño en el proyecto se usará: punto, línea, plano, contorno, textura, asimetrías y no resulte un proyecto sin fundamentos.

ESTÉTICA

La estética que manejaré en mi proyecto son asimetrías ya que a los jóvenes les gusta este tipo de formas que va con su personalidad, un estilo dinámico sin romper la lectura.

FIGURAS

Las formas y figuras serán sencillas, colores planos, sombras para manejar los volúmenes y trazos simples e irregulares para justificar el uso de la ilustración.

SOPORTE

Al finalizar el proyecto se podrá contar con un producto impreso, que a la ves ayudará a al ejecución de la realidad aumentada.

B) FUNCIÓN

FUNCIÓN DEL PRODUCTO

La diagramación de un libro interactivo que contendrá información de los más importantes grupos y géneros de música popular de todo el Ecuador, utilizando un sistema gráfico con contenido teórico que servirá a la vez como código QR para utilizar mediante realidad aumentada generando una mayor comprensión y así aporte al conocimiento y a la valoración de ritmos como el San Juanito, el Pasillo, la Marimba, el Albazo, el Pasacalle y el Capishca por parte de los jóvenes entre 12 a 15 años de la ciudad de Cuenca.

FORMATO

El formato 29x29cm permitirá al joven salir del formato convencional y así adaptarse a una nueva forma de lectura y de interacción con el contenido.

DIAGRAMACIÓN

El estilo de diagramación por medio de retículas permitirá un correcto uso de imágenes y textos para una composición armónica.

TIPOGRAFÍA

Al usar la tipografía San Serif los jóvenes miraran algo moderno y fuera de lo convencional, y el uso de la jerarquización para un correcto recorrido visual sobre el contenido de forma interactiva.



PERSONAJES MÚSICA POPULAR



CROMÁTICA

El uso de colores cálidos, fríos con sus contrastes y saturaciones permitirá que los jóvenes perciban en la composición un sin número de sentimientos y emociones plasmados en la música ecuatoriana.

ILUSTRACIÓN

El tipo de ilustración que se usará 2d permitirá con facilidad la presentación de cada personaje con sus rasgos, facilitando al usuario una correcta y directa identificación.

ELEMENTOS

Uso de elementos básicos de diseño que ayudarán a sostener teóricamente cada propuesta planteada en el proyecto.

ESTÉTICA

La estética mediante asimetrías permitirá generar composición artísticas que vaya acorde con los movimientos y gestos de cada género musical y que sea llamativo a los jóvenes como se ve en las historietas.

FIGURAS

El usos de planos y formas sencillas permitirá una fácil representación de cada elemento ya sea en la diagramación, ilustración y animación.

SOPORTE

El soporte impreso contendrá información necesaria y específica que acompañada con el uso de la animación ayudará al joven a informarse con exactitud lo que se trata el proyecto y le resulte llamativo.

C) TECNOLOGÍA

MEDIO:

Se usará la animación en 2D, a razón del tiempo estimado para la realización y termino del proyecto.

SOFTWARE:

Se utilizará el programa como: Adobe After Effects y Flash para las animaciones, porque son los programas conocidos y de dominio.

Se utilizaran programas como: Aurasma, Zappar y Layar para cargar los código QR.

MATERIALES:

Papel bond, papel couche, papeles a color, adhesivos, grabado laser, corte laser, etc, para darle diversidad y originalidad al proyecto final.

ACABADOS:

Los tipos colores a usar son: RGB para las animación y CMYK para la impresión.

Para la impresión: Sera laser e impresión offset.





ESPECIFICACIONES MULTIMEDIA:

SOPORTE:

Medios digitales ios y Android

INTERACTIVIDAD:

El presente proyecto permitirá al usuario enriquecer conocimientos mediante el uso de la realidad aumentada en un dispositivo móvil.

INTERFACES:

Directa ya que el usuario al utilizar el dispositivo el usuario directamente visualizara en su pantalla un video (animación).

USABILIDAD:

La interacción del presente proyecto es en base presentación de códigos QR.

AUDIO:

Uso de la canciones representativas de los géneros a rescatar.



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UN LIBRO INTERACTIVO
MULTIMEDIA PARA PROMOVER
LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

Trabajo de graduación previo
a la obtención del título de
Diseñador Gráfico

AUTOR:
VINICIO SISALIMA FLORES

TUTOR:
MST. JUAN SANTIAGO MALO
CUENCA - ECUADOR 2014





3- PLAN DE NEGOCIOS

A. PRODUCTO:

Libro de tapa resistente, y hojas impresas en offset que contendrá información de los 5 géneros populares más representativos del Ecuador, en forma de ilustraciones y textos informativos, los cuales mediante la utilización de la realidad aumentada se visualizará animaciones de cada género. El formato será de 29x29 cm encuadernado y su sistema de embalaje será sobrio. A lo largo del avance del proyecto se generará un nombre que hará las veces de marca para su promoción.

B. PRECIO:

EL precio será acorde a la calidad del producto y al análisis de productos similares del mercado.

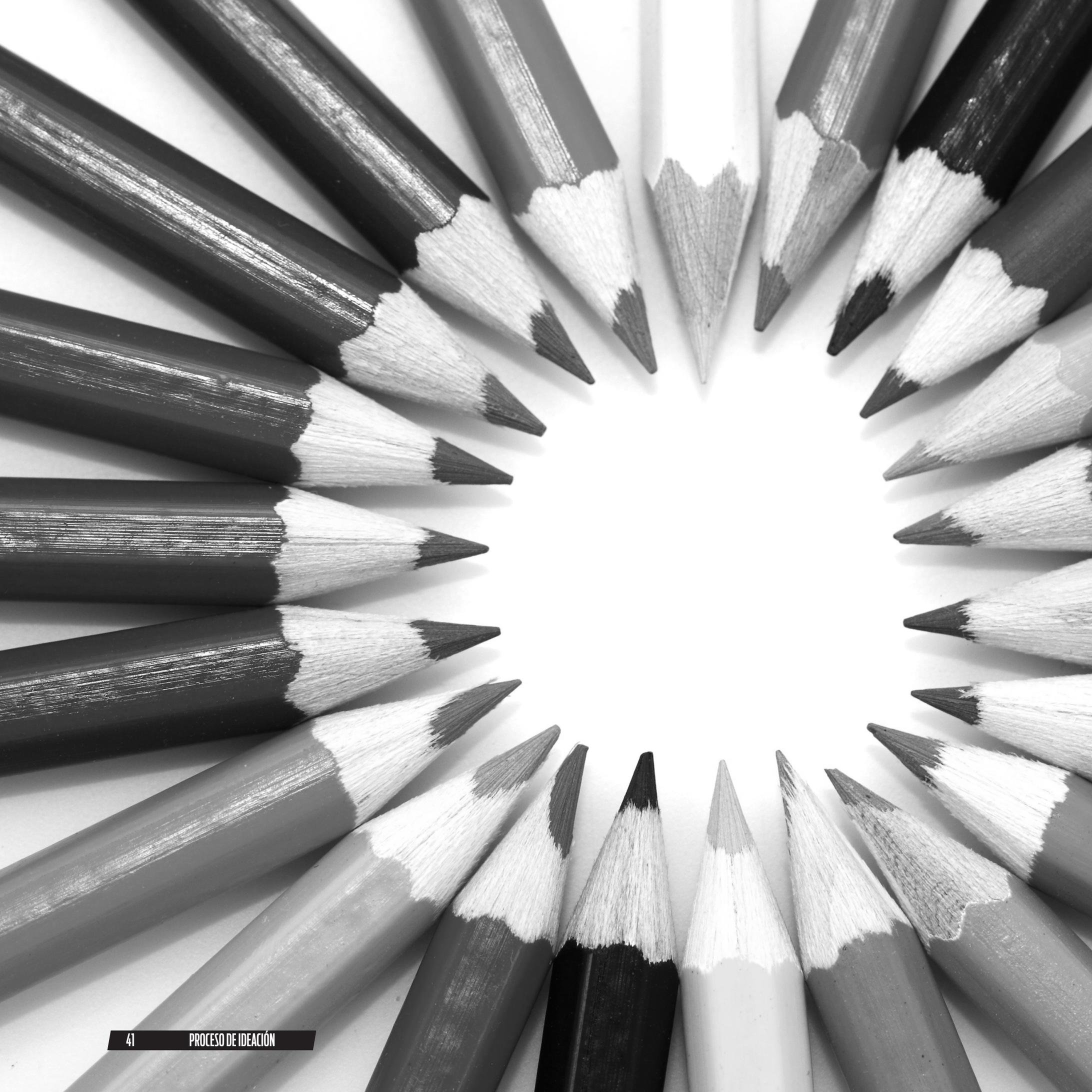
C. PLAZA:

Como principal lugar será Cuenca- Ecuador. Este libro interactivo multimedia se encontrará en las principales librerías de la ciudad.

D. PROMOCIÓN:

Para la promoción del producto se realizará publicidad mediante material audiovisual en redes sociales. Además de publicidad impresa y BTLs.

CAPÍTULO 3





IDEACIÓN

10 IDEAS

01

Libro de información en forma de posters desplegados de un para mostrar un género musical.



02

Libro formado por tarjetas y folletos coleccionables (recuerdos).



03

Libro creativo inspirado en POPUP para animar personajes o presentar información.



04

Maneja un a idea con pliegues que dan idea de inmersión hacia un entorno.



05

Inspirado en flipbook para que el usuario interactue y se entretenga.



06

Libro con placas de metal con la posibilidad de usar imanes.



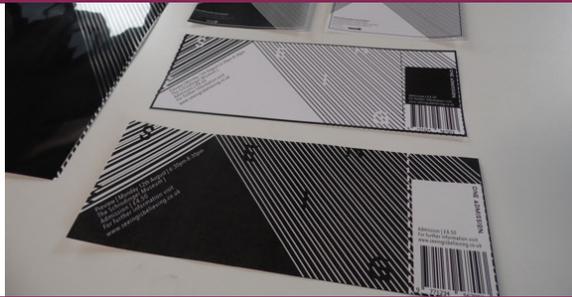
07

Libro inspirado en la idea del uso de estereoscopia y el uso de gafas anaglíficas.



08

Maneja la posibilidad del uso de acetatos para mostrar distintos niveles de información.



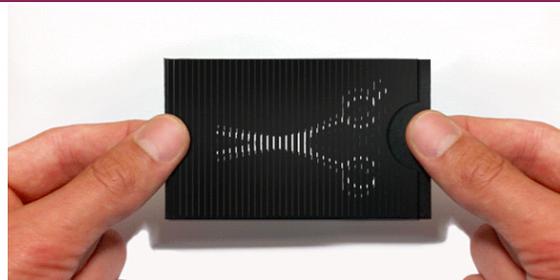
09

Libro con colecciones de papercraft a manera de interacción y recuerdo.



10

Inspiración basado en la idea del uso de la técnica lenticular en papel (efecto parallax)



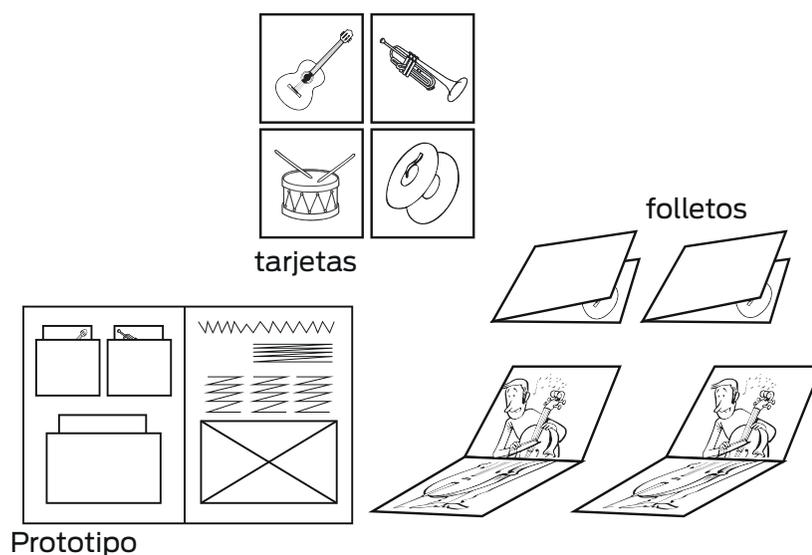
IDEA 02

VENTAJAS

Fácil elaboración
Resistente
Interés

DESVENTAJAS

Costo alto
Perder tarjetas



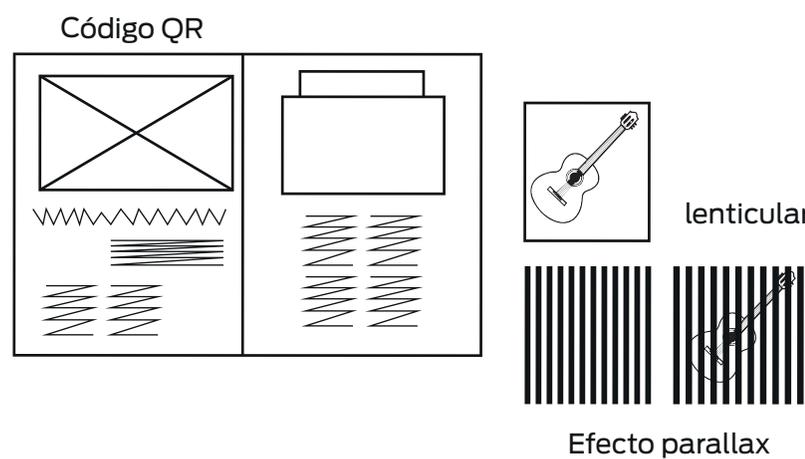
IDEA 03

VENTAJAS

Interacción
Original

DESVENTAJAS

Costo alto
Fácil de romper



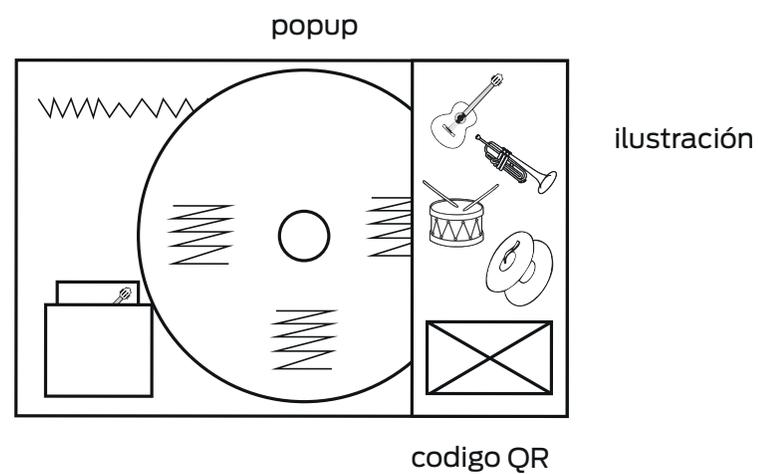
IDEA 10

VENTAJAS

Funcional
Interacción
Concepto

DESVENTAJAS

Costo alto
Fácil de romper



IDEA FINAL

Funcional - Estética
Jugar con sentimientos
Interacción del usuario
Innovación y creatividad

DIAGRAMACIÓN



Esquemas tentativos de diagramación que serán utilizados en la maquetación del proyecto en la parte del libro impreso.

SISTEMA DE DISEÑO

Marimba - Sanjuanito - Nampet - Carnaval - Pasillo - Pasacalle





sisalima_san
marin...n.mp4
Captura de
pantal...47.27
VALIDA

FINALES



carnaval_2.ai



carnaval.ai



danzantes.ai



diagramación.eps

L.03



MUSICOS_todos.ai



MUSICOS.ai



nampet_2.ai



nampet.ai

a.ai



portada...tación.ai



QR_marimba.ai

calle.ai



pasillo_2.ai



pasillo.ai



diagramación.pdf



wallpa...



wallpaper.ps

Ilustración

Constantes
Estilo - Vectorial 2D
Postura

Variables
Ropa
Color
Patinado
Instrumentos
Paísaje

Animación

Constantes
Grupo animado
Entonando se mueven
Bucle

Variables
Mov. según ritmo

Diagramación

Constantes
Letrícula Tipografía
Modulación

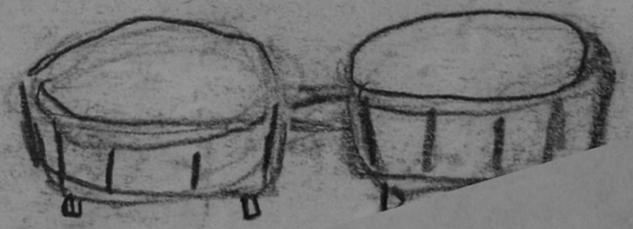
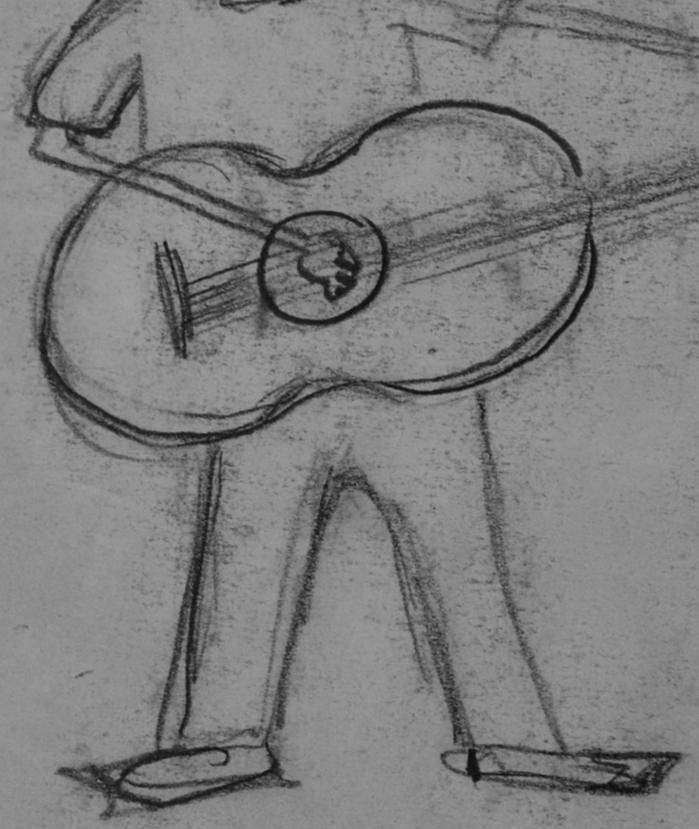
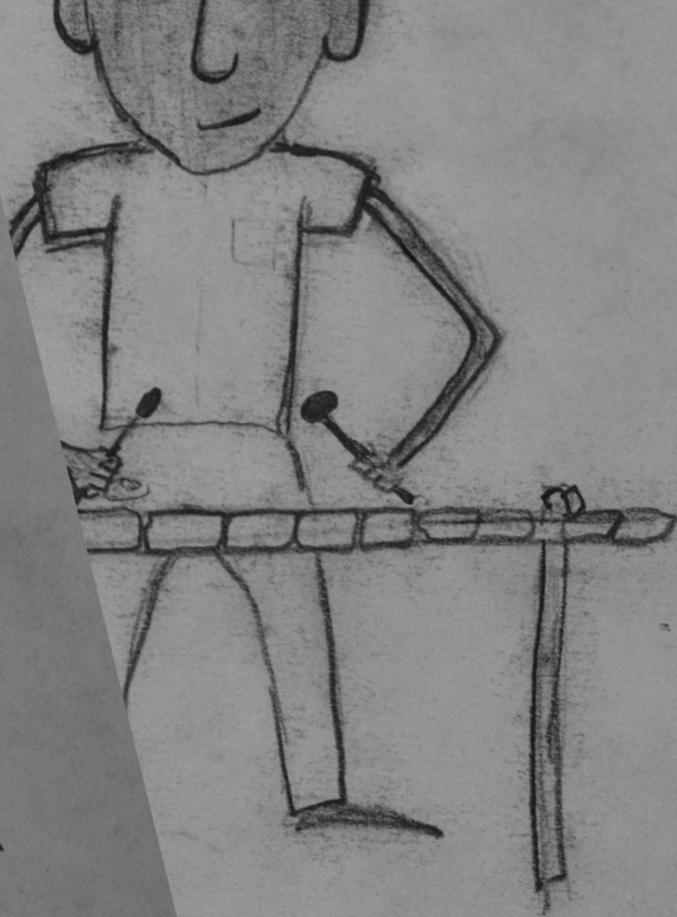
Variables
Información
Color

Código QR

Constantes
Ilustración fondo

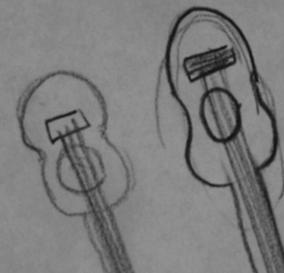
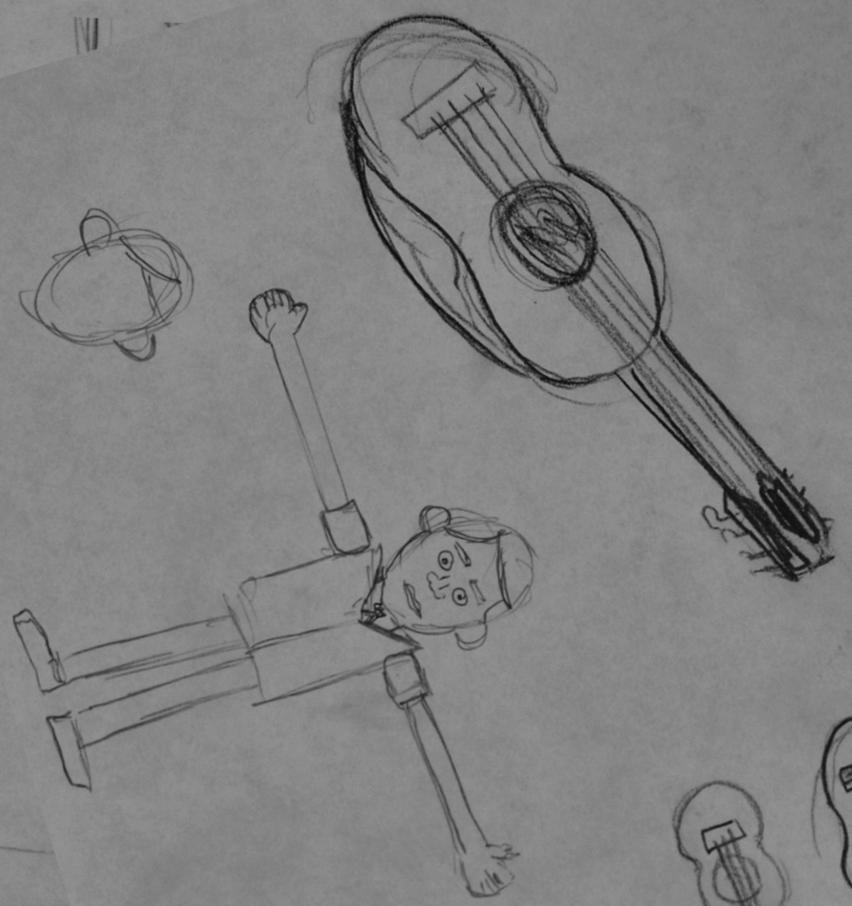
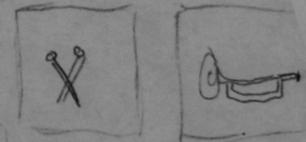
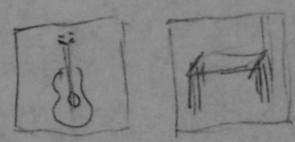
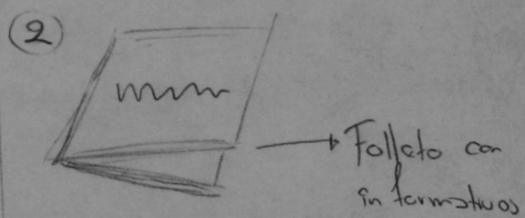
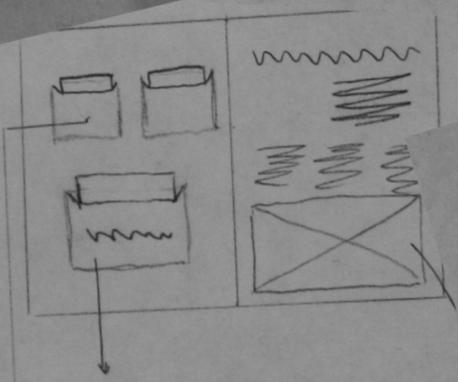
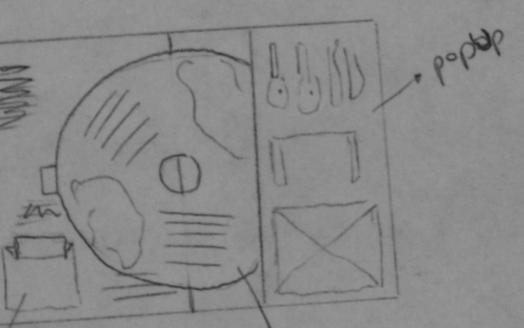
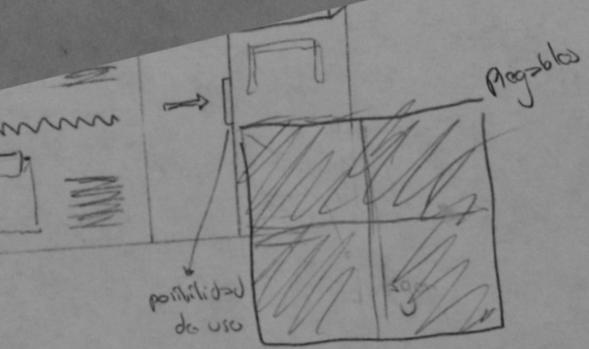
Variables
[...]

Cartas



en sus
aciones

¿De donde?



CONDICIONANTES

Target:

Jóvenes 13-15 años.

Morfología:

Colores cálidos, fríos con sus contrastantes y saturaciones
Planos sin contorno.

Tecnología:

Colores RGB y CMYK
Código QR - Aurasma
After Effects

Soporte:

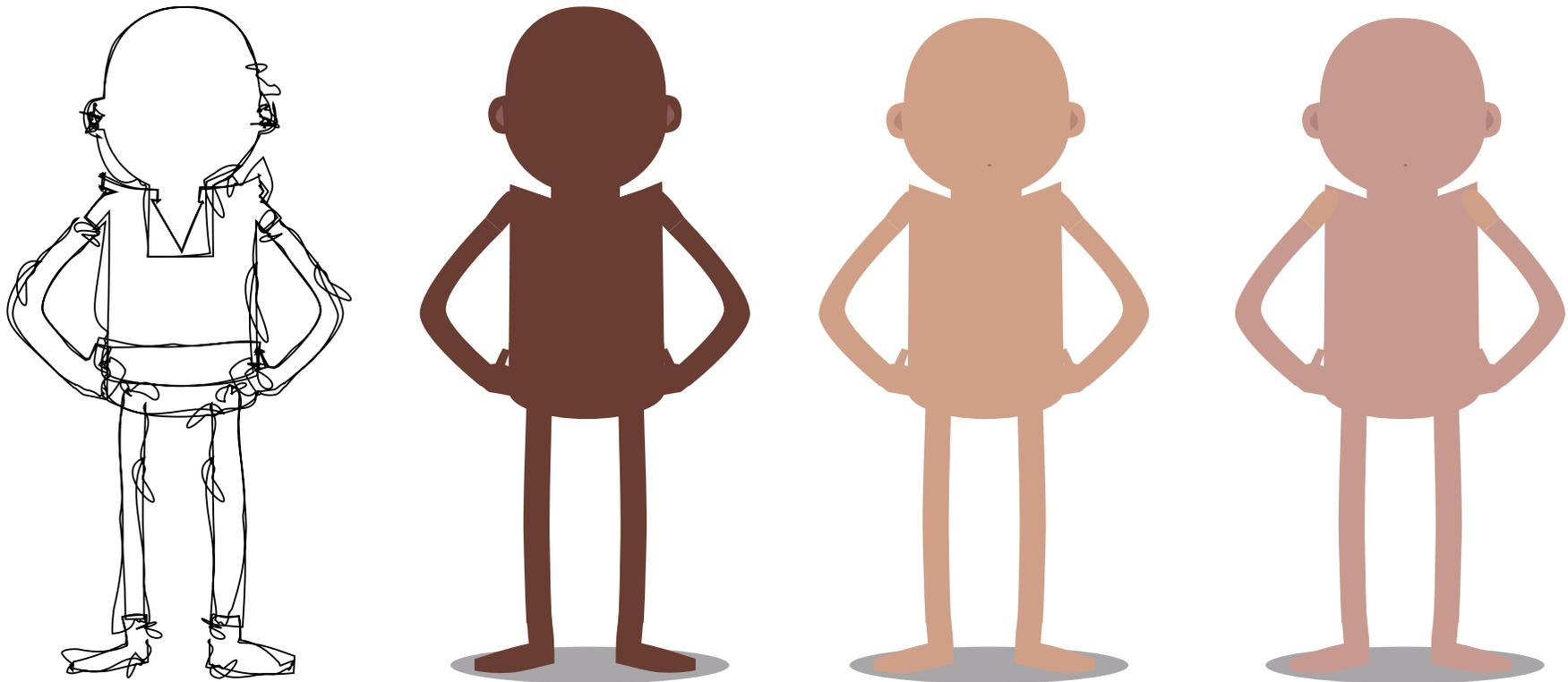
Impreso
Multimedia

DETERMINANTES

Ilustración

CONSTANTES:

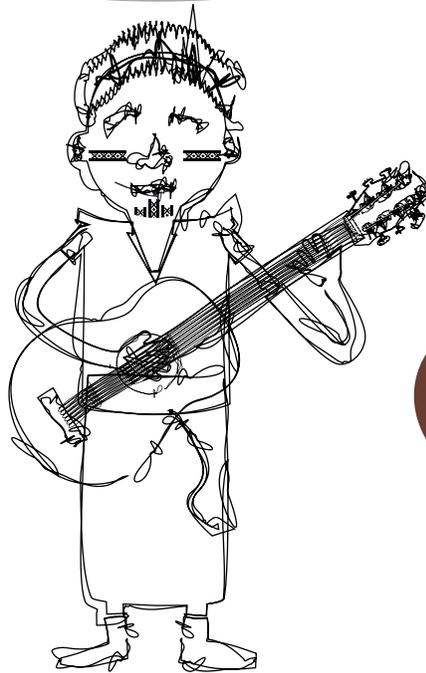
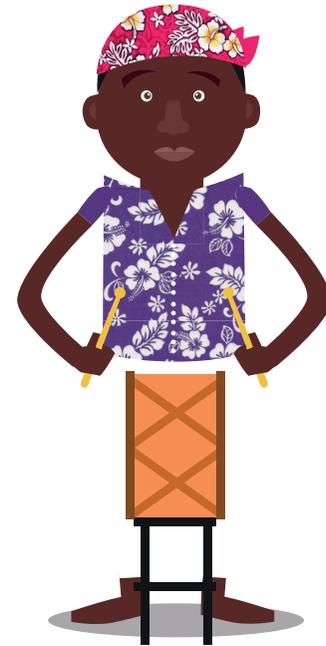
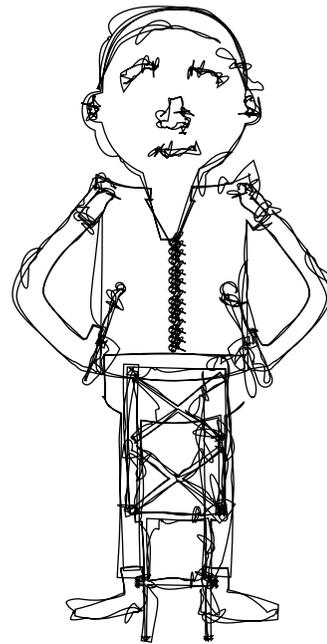
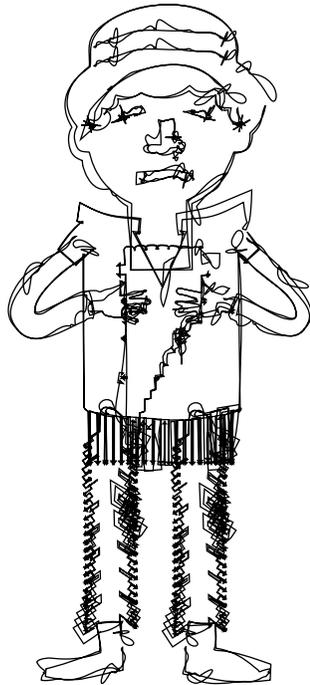
Estilo - Vectorial 2D
Posición



Estilo de ilustración vectorial para facilitar las animaciones posteriores, se logra representar físicamente a cada raza presente en los géneros musicales.

VARIABLES:

Ropa
Color
Rasgos Faciales
Peinado
Instrumentos
Paisajes



Se inicia desde un nivel de bocetación hasta llegar a la solución de cada personaje, logrando representar sus vestimentas y sus instrumentos.

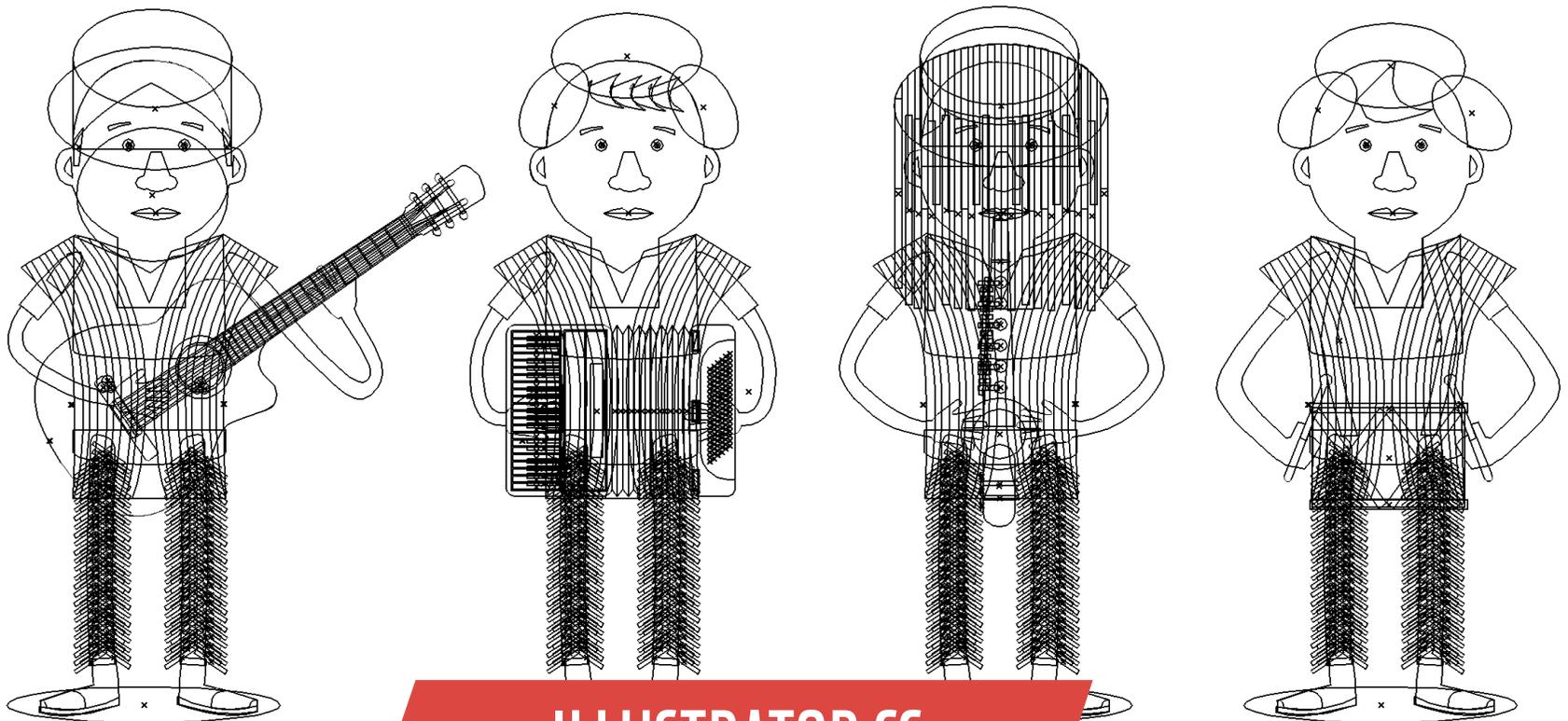
EVOLUCIÓN:



Después de conocer cada una de las condicionantes y determinantes del sistema gráfico se ha procedido a realizar los personajes, primero a nivel evolutivo hasta encontrar la propuesta que mejor se acople al producto final es decir ANIMACIÓN y REALIDAD AUMENTADA.



TRAZOS



ILLUSTRATOR CC

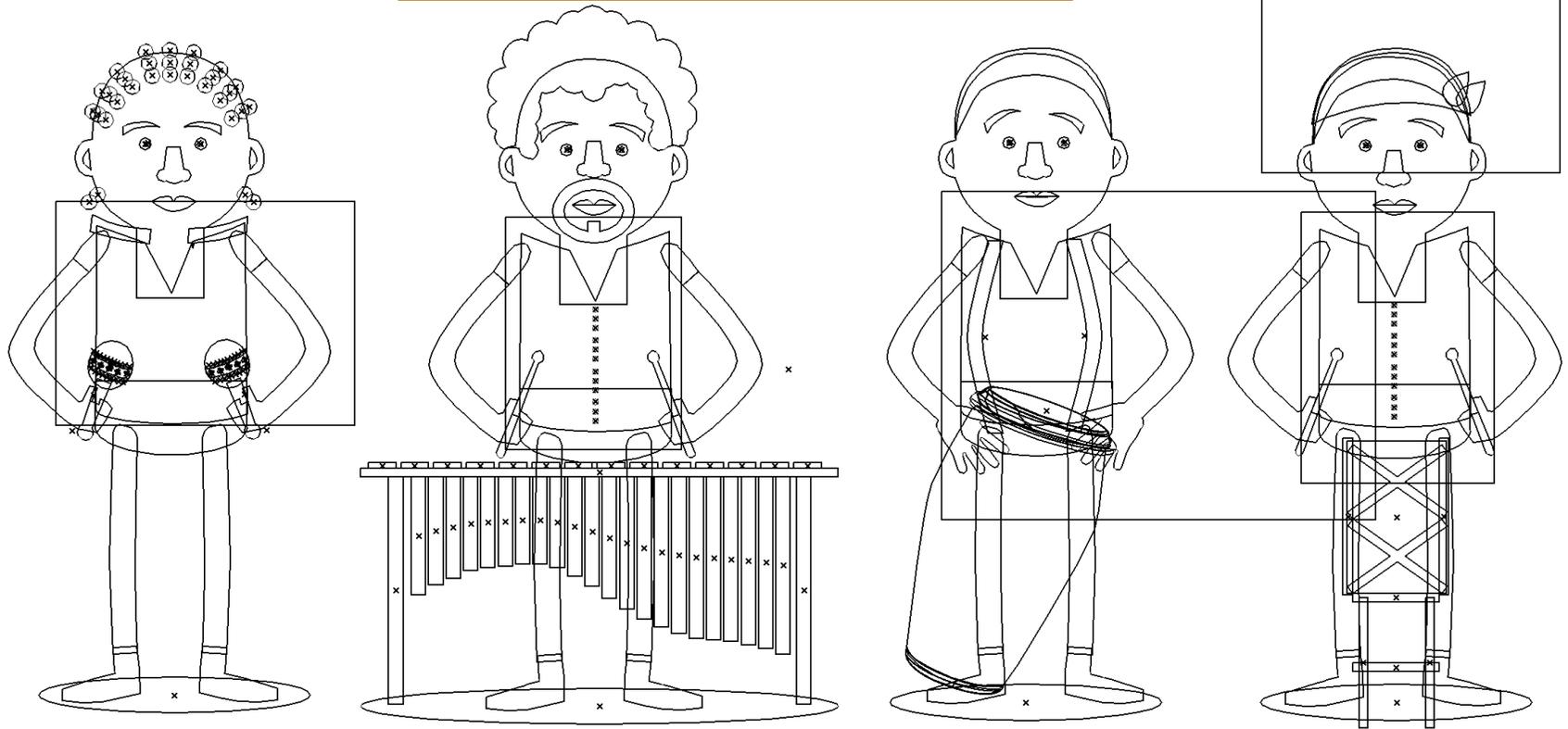


POSICIONES





TEXTURA ROPA



FINALES:



MARIMBA



PASILLO



SANJUANITO



PASACALLE

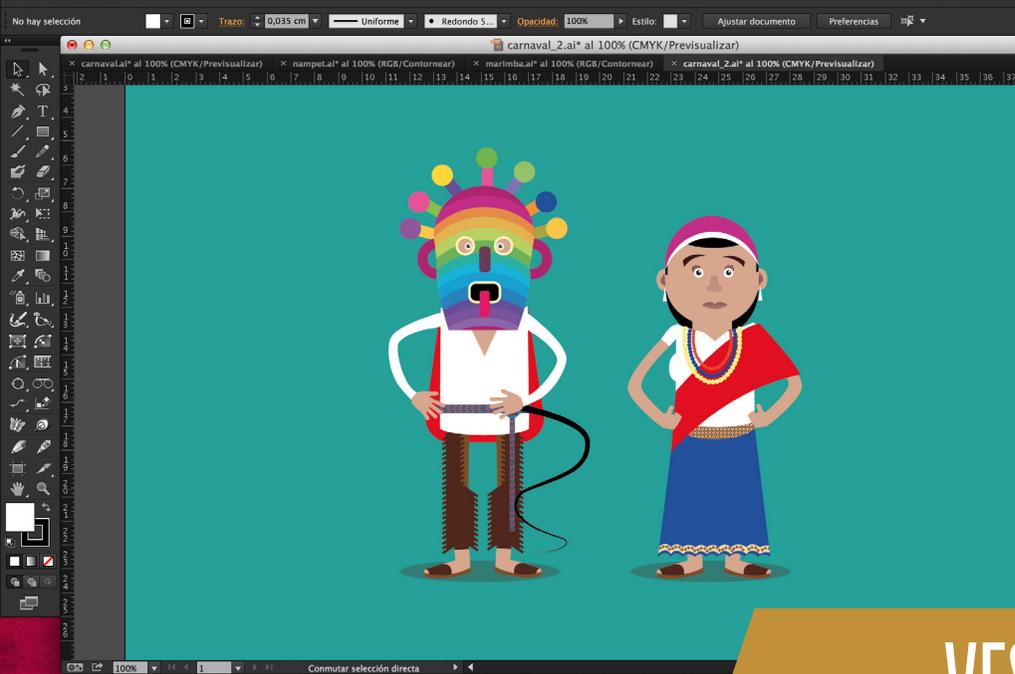


NAMPET

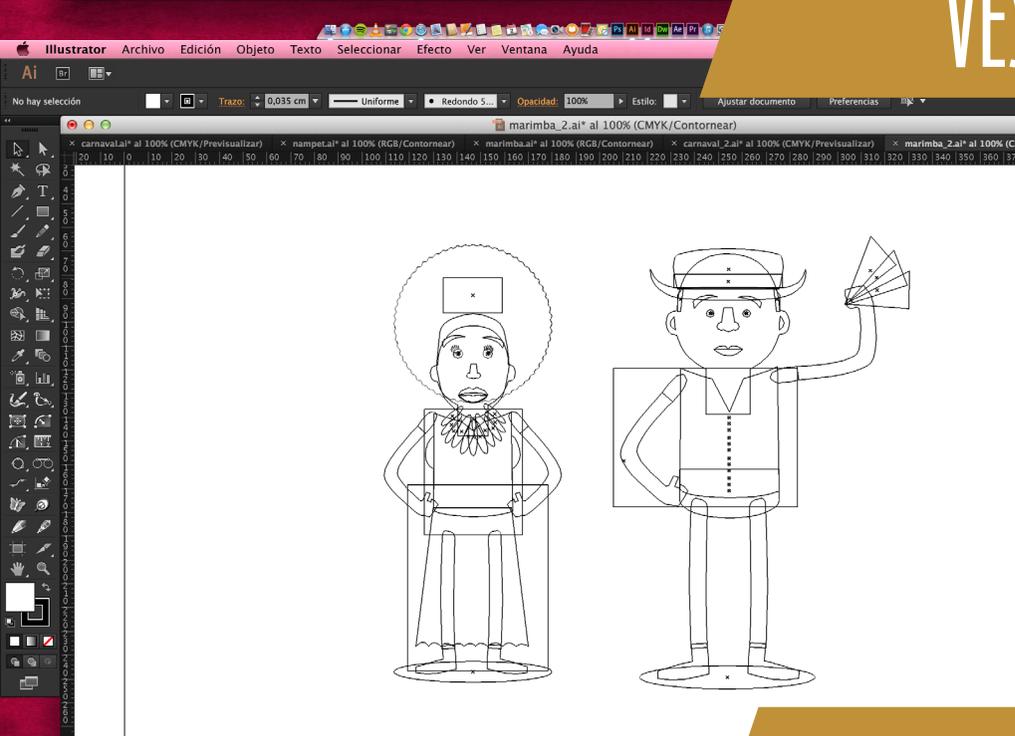


CARNAVAL

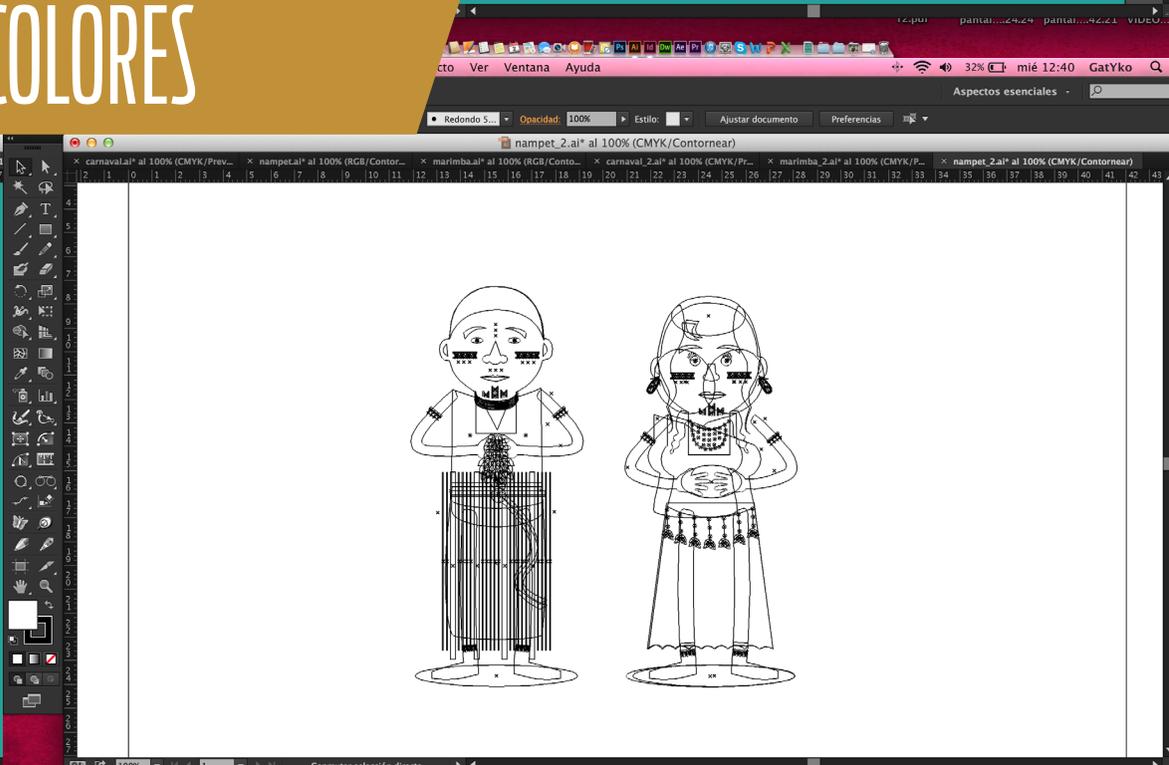
Diseño del sistema gráfico de los principales géneros populares del Ecuador con sus vestimentas representativas e instrumentos principales.



VESTIMENTA



COLORES



DANZANTES:



PASILLO



MARIMBA



SANJUANITO



CARNAVAL



PASACALLE

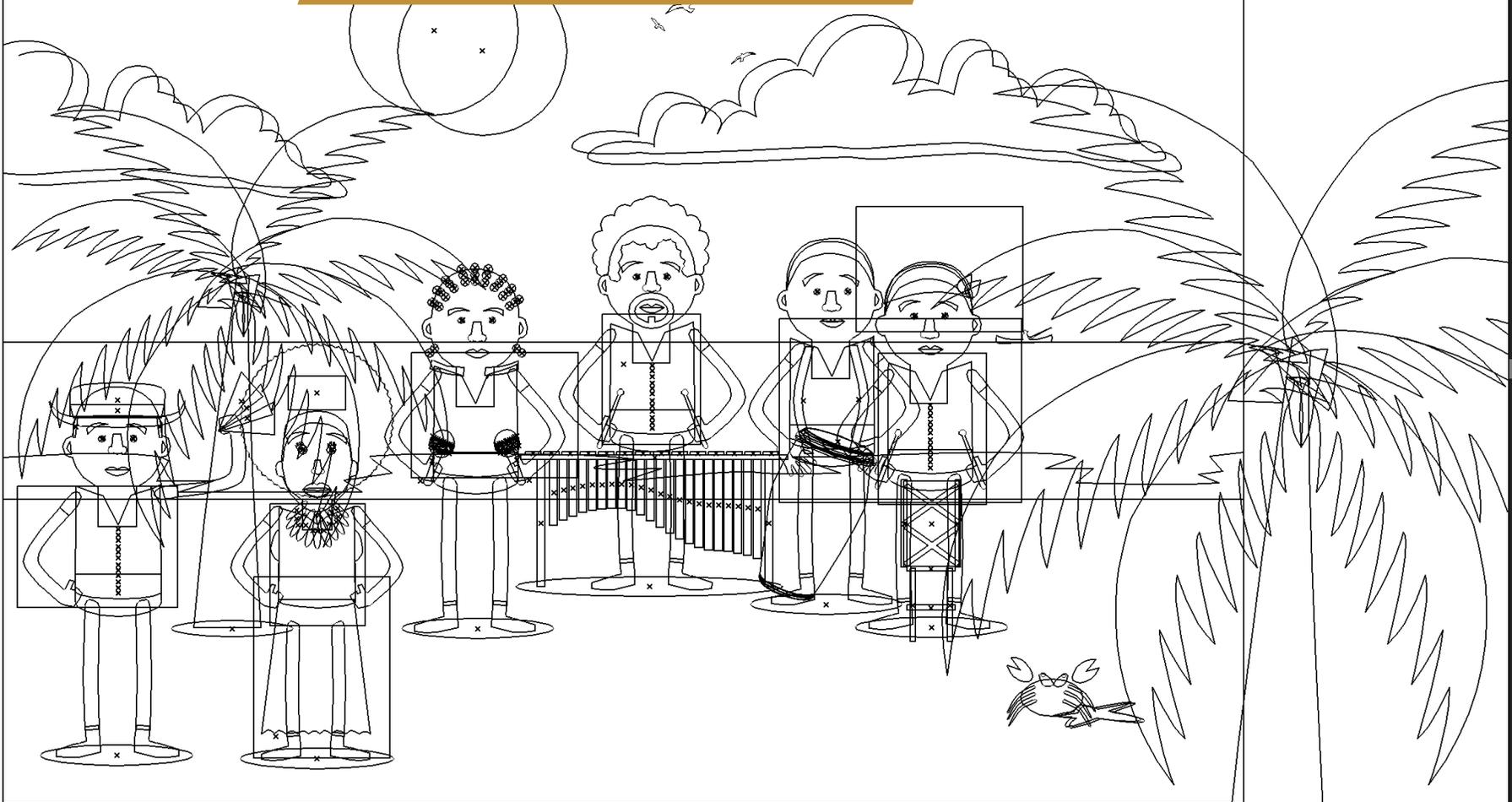


NAMPET

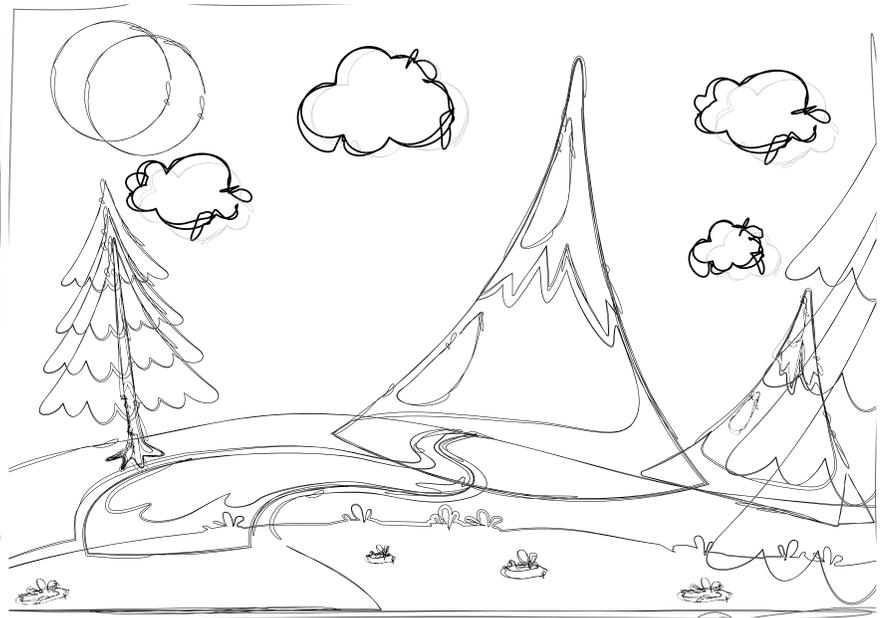
Se logra evidenciar mediante la graficación de los danzantes la participación de la mujer no como músico pero si como vocalista o acompañante mientras danza.



AMBIENTACIÓN



ESCENARIOS (PROCESO)



Inició a nivel de boceto hasta llegar al término de cada escenario que servirá posteriormente como código QR.

ESCENARIOS FINALES



CARNAVAL



PASACALLE



MARIMBA



NAMPET



PASILLO



SANJUANITO

MARIMBA m1

PROCESO DE ANIMACIÓN



(182%) 0:00;12:01 Cámara activa 1 Vista

(Completa)

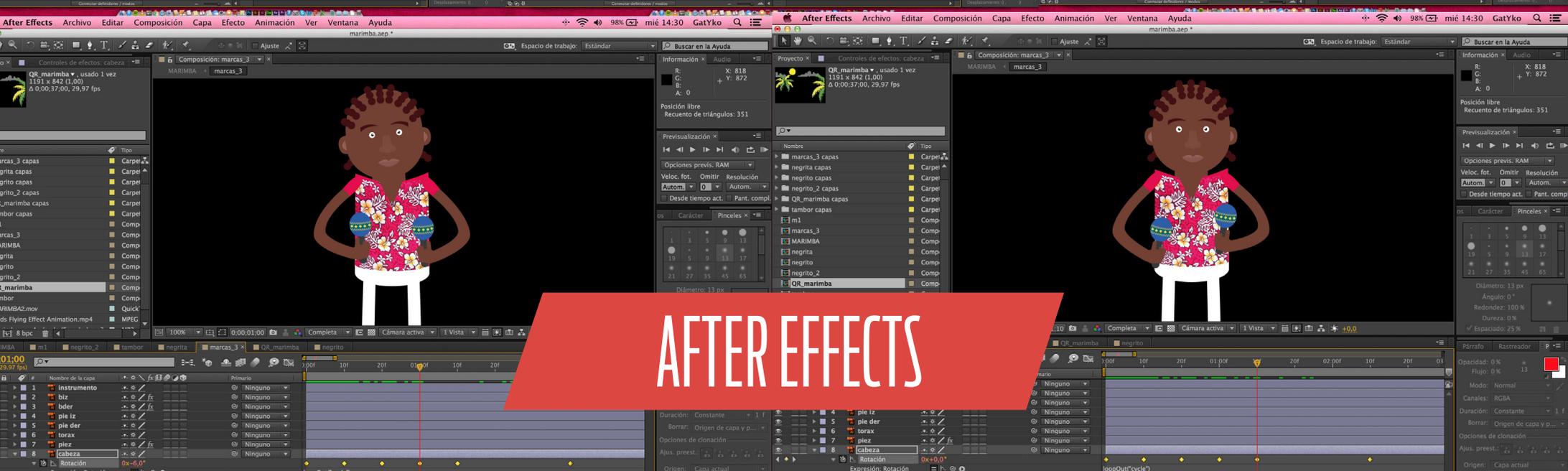
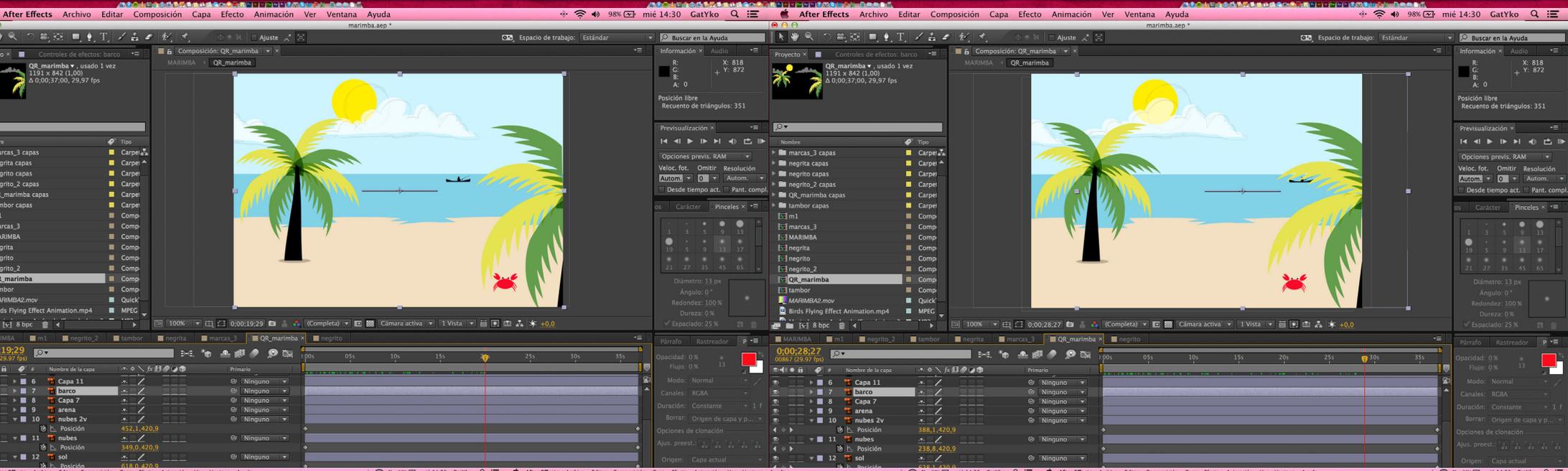
negrita QR_marimba negrito

tambor negrita marcas_3

Primario Ninguno Ninguno Ninguno Ninguno

19,0,19,0% 20,0,20,0% 19,0,19,0% 20,9,20,9%

05s 10s 15s 20s



AFTER EFFECTS

ANIMACIÓN

CONSTANTES:

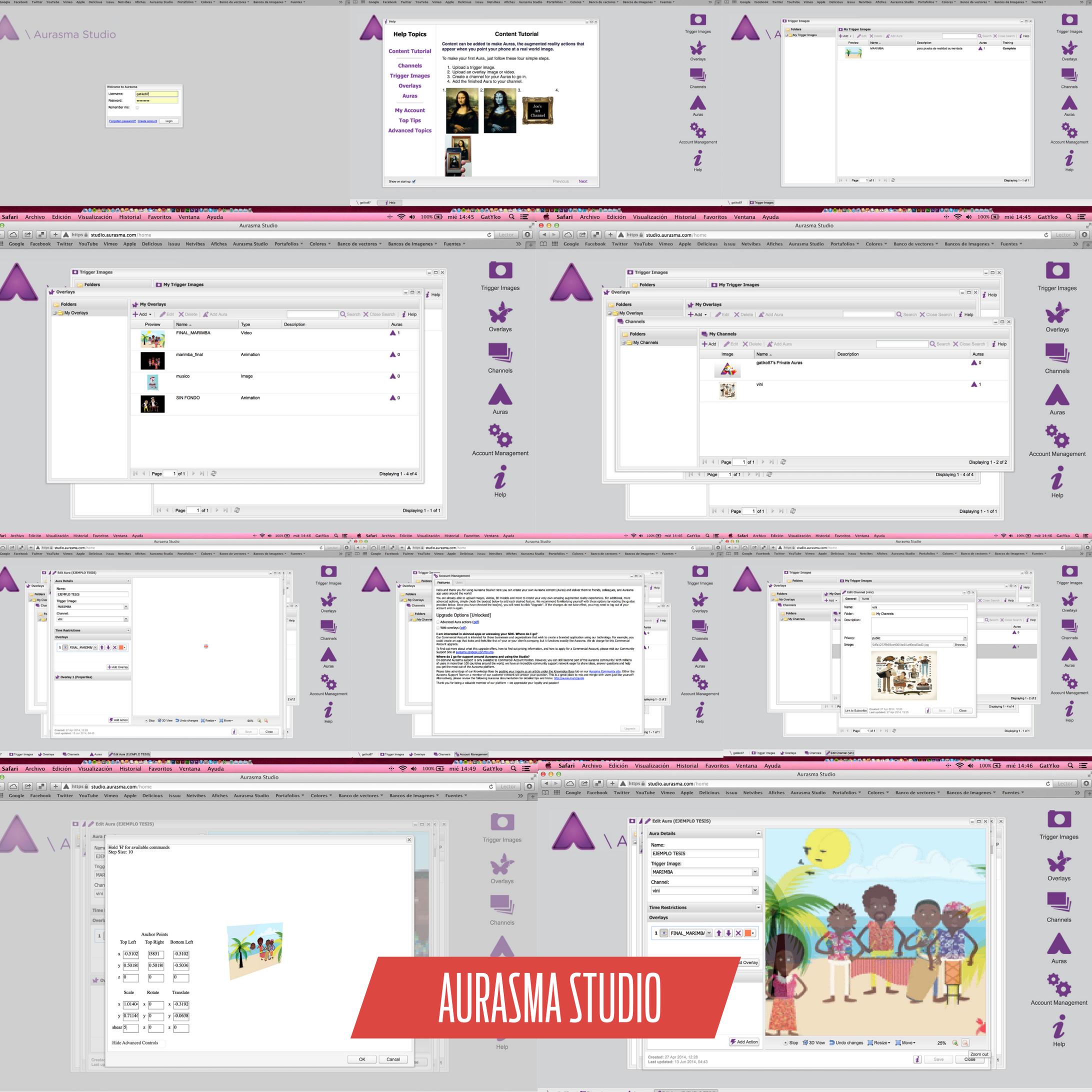
Cuerpo quieto - estático
Solo las extremidades se mueven
Bucle
Tocar instrumento

VARIABLES:

Movimiento según ritmo
Desplazamiento
Movimiento de elementos del escenario



Cada uno de los escenarios serán representados a forma de soporte sin contenido ni imágenes, en los cuales se podrá ver la animación desde un dispositivo móvil.



Content Tutorial

Content can be added to make Auras, the augmented reality actions that appear when you point your phone at a real world image.

To make your first Aura, just follow these four simple steps.

1. Upload a trigger image.
2. Upload an overlay image or video.
3. Create a channel for your Auras to go in.
4. Add the finished Aura to your channel.

My Trigger Images

Preview	Name	Description	Auras	Training
	MARIMBA	para grupos de marimba	1	Completar

My Overlays

Preview	Name	Type	Description	Auras
	FINAL_MARIMBA	Video		1
	marimba_final	Animation		0
	musico	Image		0
	SIN FONDO	Animation		0

My Channels

Image	Name	Description	Auras
	gaticod7's Private Auras		0
	vini		1

Edit Aura (EJEMPLO TESIS)

Name: EJEMPLO TESIS

Trigger Image: MARIMBA

Channel: vini

Time Restrictions: 1 [FINAL_MARIMBA]

Overlay 1 (Properties)

Account Management

Help and thank you for using Aurasma Studio! Here you can create your own Aurasma Account (Avatar) and deliver them to friends, colleagues, and Aurasma app users around the world!

Features

- Web overlays (beta)
- Advanced Aura actions (beta)

Edit Channel (vini)

Name: vini

Folder: My Channels

Description:

Privacy: public

Image:

Edit Aura (EJEMPLO TESIS)

Name: EJEMPLO TESIS

Trigger Image: MARIMBA

Channel: vini

Time Restrictions: 1 [FINAL_MARIMBA]

Overlay 1 (Properties)

Anchor Points

	Top Left	Top Right	Bottom Left
x	-0.5102	0.3831	-0.5102
y	0.5018	0.5018	-0.5036
z	0	0	0

Scale Rotate Translate

	x	y	z
Scale	1.0140	0	-0.3192
Rotate	0.7114	0	-0.0638
Translate	5	0	0

Edit Aura (EJEMPLO TESIS)

Name: EJEMPLO TESIS

Trigger Image: MARIMBA

Channel: vini

Time Restrictions: 1 [FINAL_MARIMBA]

Overlay 1 (Properties)

Anchor Points

	Top Left	Top Right	Bottom Left
x	-0.5102	0.3831	-0.5102
y	0.5018	0.5018	-0.5036
z	0	0	0

Scale Rotate Translate

	x	y	z
Scale	1.0140	0	-0.3192
Rotate	0.7114	0	-0.0638
Translate	5	0	0

AURASMA STUDIO

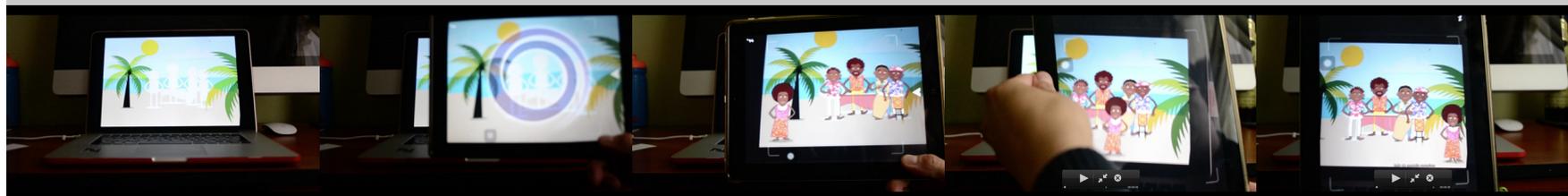
REALIDAD AUMENTADA

CONSTANTES:

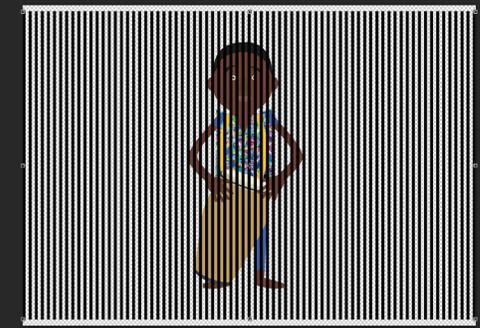
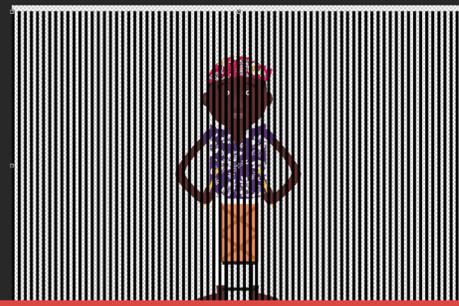
Fondo ilustrado
Siluetas de personajes

VARIABLES:

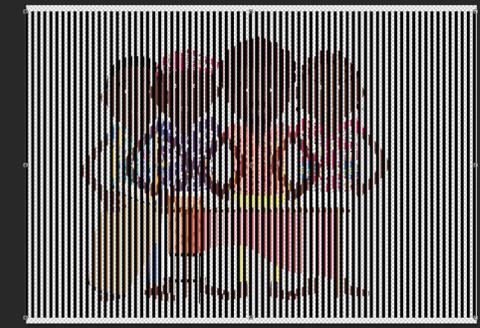
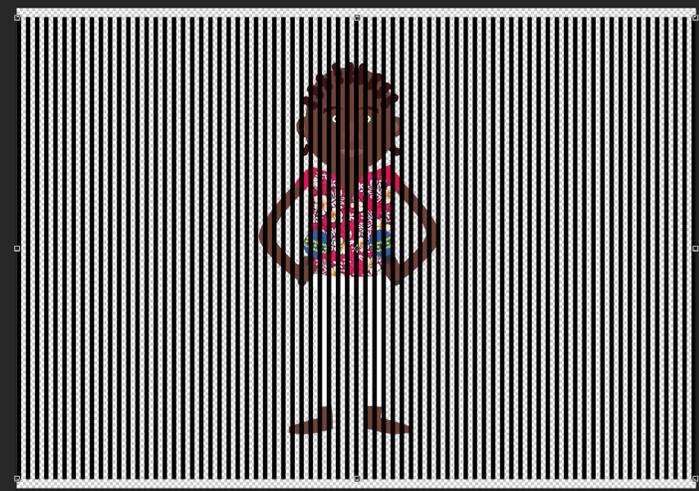
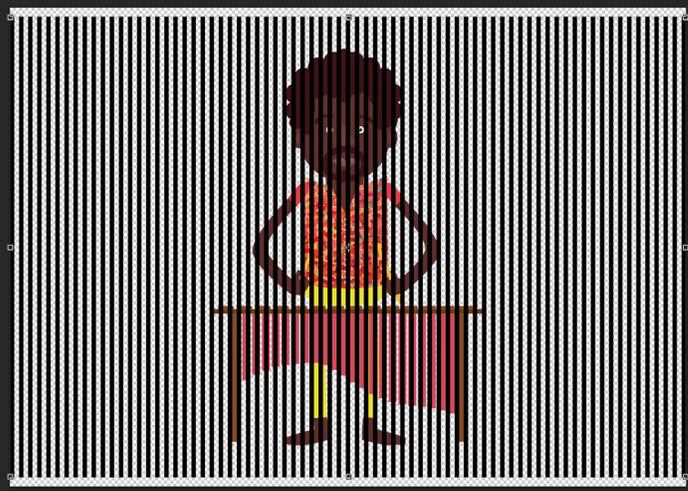
Animación de los géneros



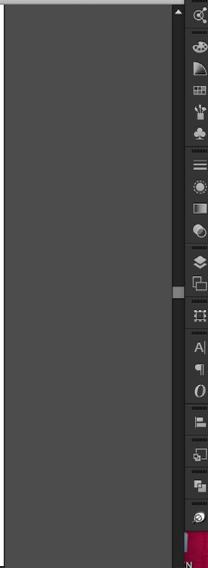
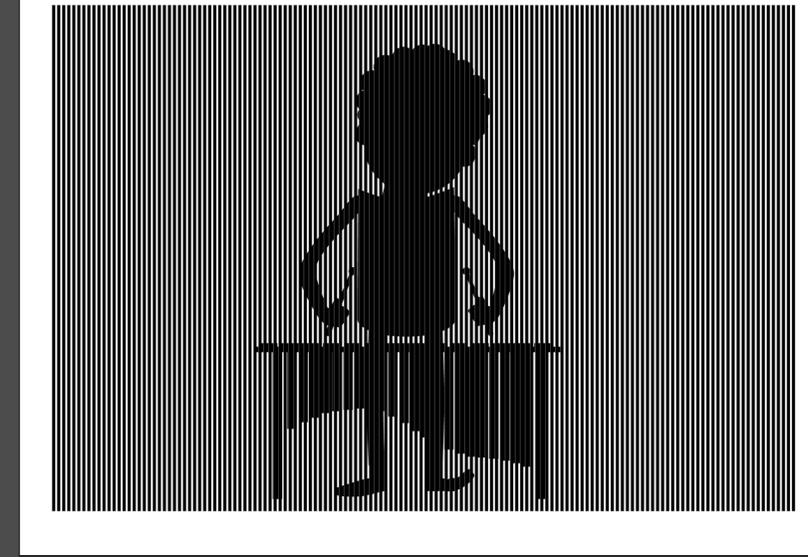
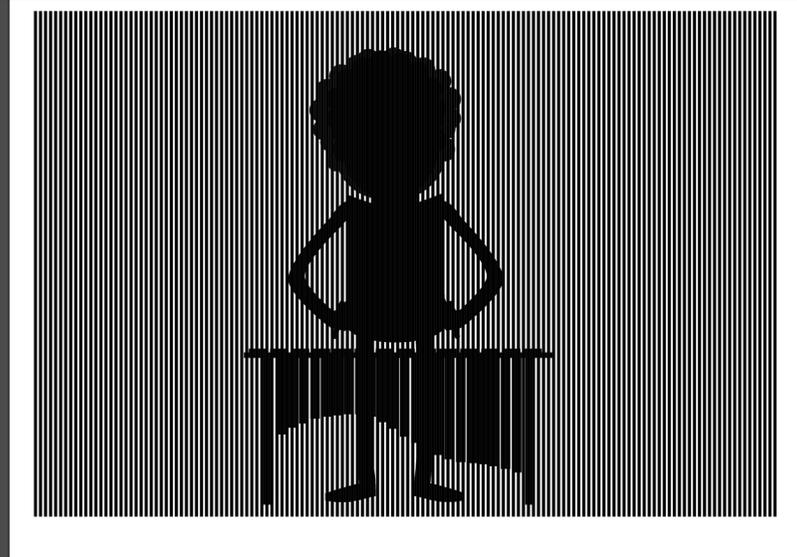
Sistema de códigos QR para representar las animaciones en el soporte con la ayuda del software AURASMA.



PHOTOSHOP CC



ILLUSTRATOR CC



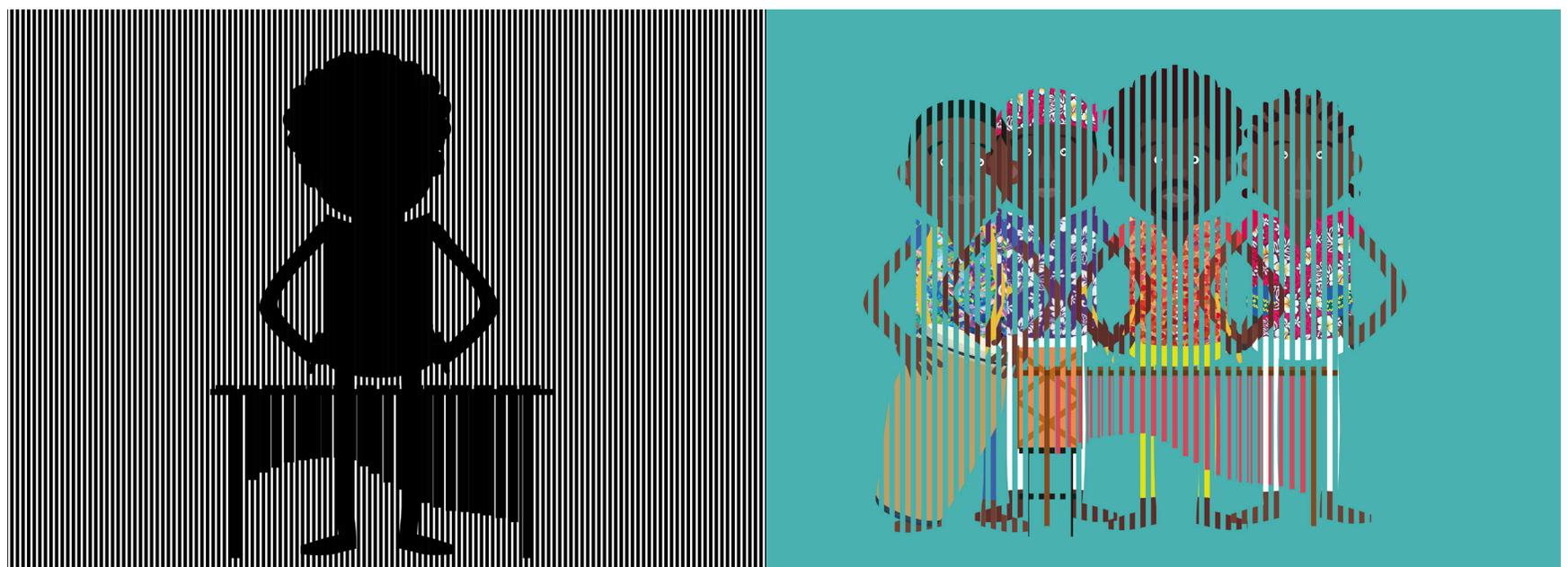
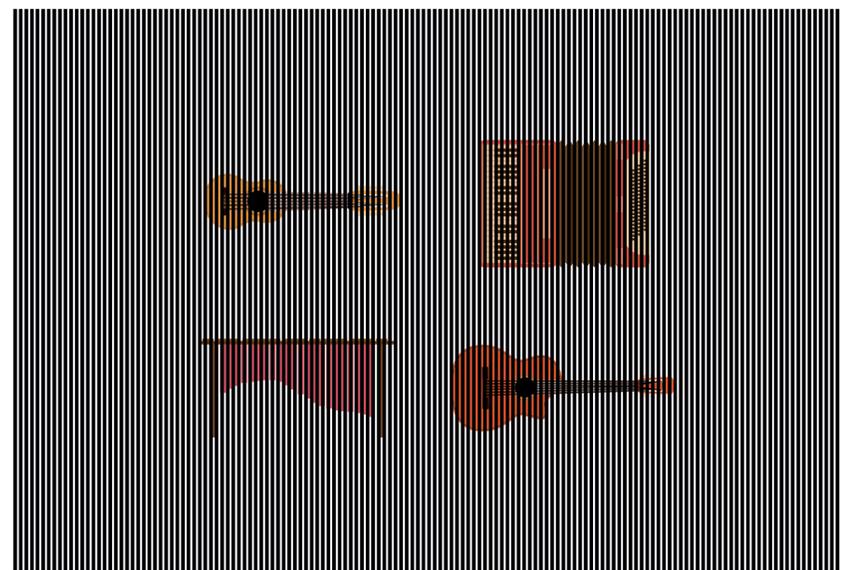
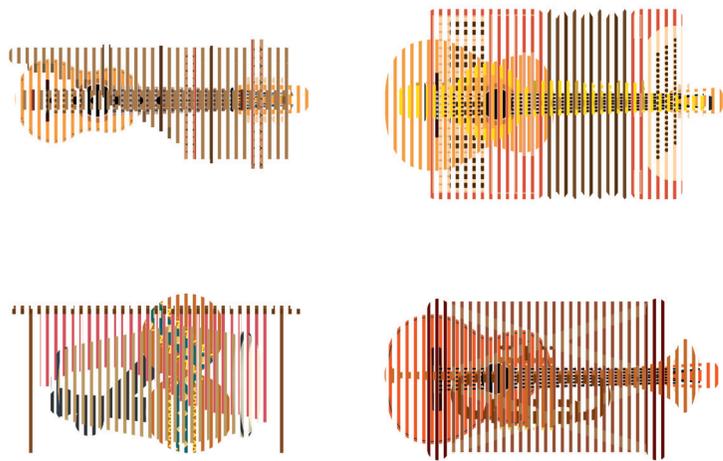
BARRERA PARALLAX

CONSTANTES:

Tarjetas
Dimensiones 10 cm x 6cm
Cartulina
Acetato

VARIABLES:

Formas de baile
Blanco y negro
Color



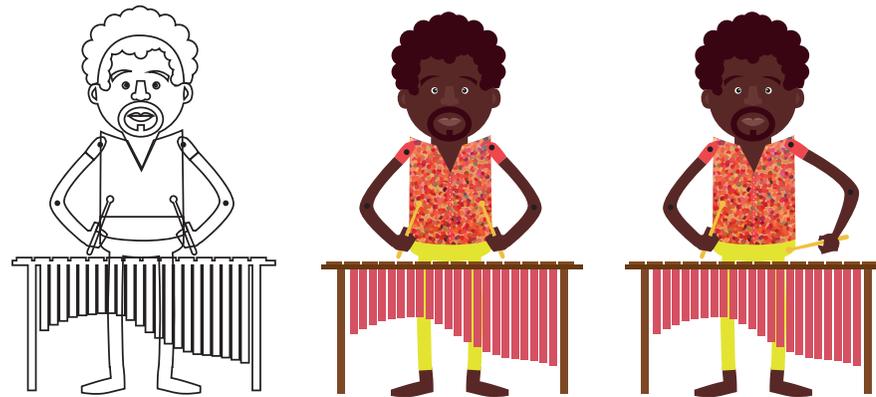
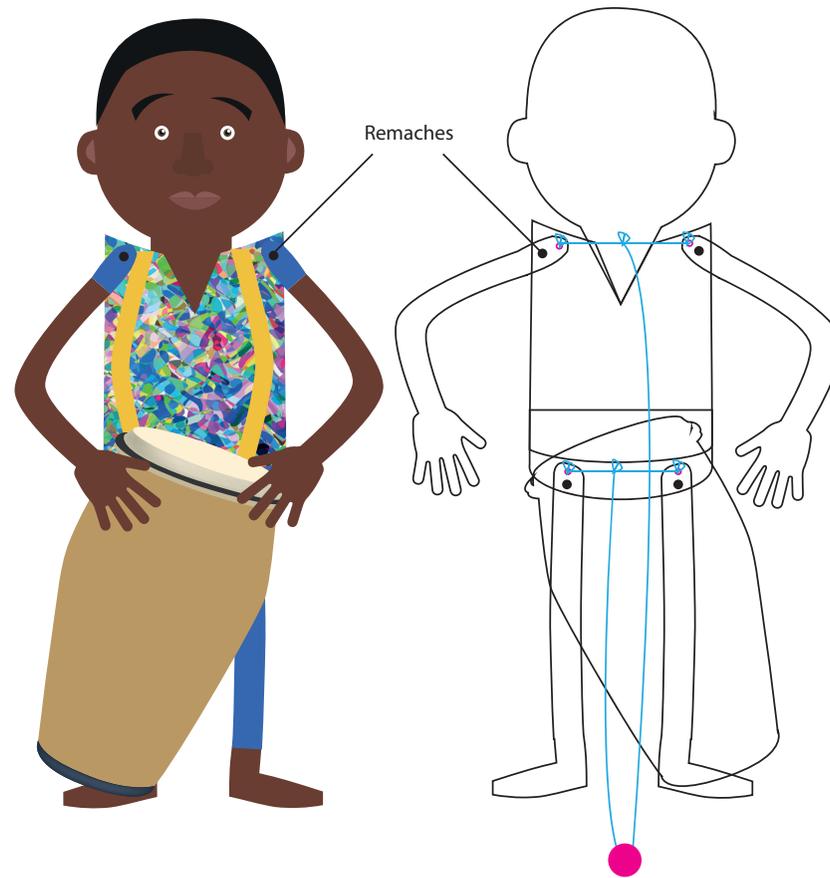
POP - UP

CONSTANTES:

Cartulina
Remaches
Movimiento de articulaciones

VARIABLES:

Color
Forma



SANJUANITO

Chimborazo - Latacunga

Bailar al son del San Juanito, es propio de los indígenas y mestizos del Ecuador.

Música y danza de origen precolombino, propia de los indígenas y mestizos del Ecuador.

Se interpreta con una mezcla de instrumentos autóctonos como:

El rondador, pingullo, bandolín, dulzainas, se suman a estos instrumentos extranjeros como la guitarra, quena, bombos, zamponas, etc.

En la actualidad instrumentos electrónicos que le dan un toque de modernidad y estilización.

Ay, amores hallarás

Letra: Marco Vinicio Bedoya
Música: Juan Manuel Salgado

Ay, ay, ay, amores hallarás, amores hallarás, pero como el mío, jamás, jamás...



↓

MARIMBA

Esmaldas

Al mismo tiempo que se baila la marimba se cantan amorfinos con versos burlescos que hace el hombre a la mujer y viceversa.

La marimba es propia de los negros y de sus vecinos cayapas, cada quien la ejecuta a su modo y gusto.

Tanto el baile como la música se realiza descalzos expresando la alegría de su pueblo.

Hay caderona

Canto popular esmeraldeño

Caderona, caderona, caderona veni meneatre con su cinturita de aguacate caderona veni meneatre meniate y revollate mi caderona con su cinturita de aguacate

El ritmo de la marimba es muy alegre, al son de sus notas bailan los negros con saltos y movimientos de caderas que embiagan a los sentidos.

La marimba va acompañada de otros instrumentos como el cununo y el guazá.



↓

CARNAVAL

Guaranda - Riobamba

El carnaval es una sola copla, creada y cantada por un pueblo altivo, alegre y hospitalario capaz de reír, bailar y jugar

El carnaval ecuatoriano es muy cultural y se celebra con agua, espuma de carnaval, talco o harina para pintarse la cara o cualquier tipo de pintura del tipo vegetal.

En preferencia este género musical se lo interpreta en la época del carnaval

Carnavalito

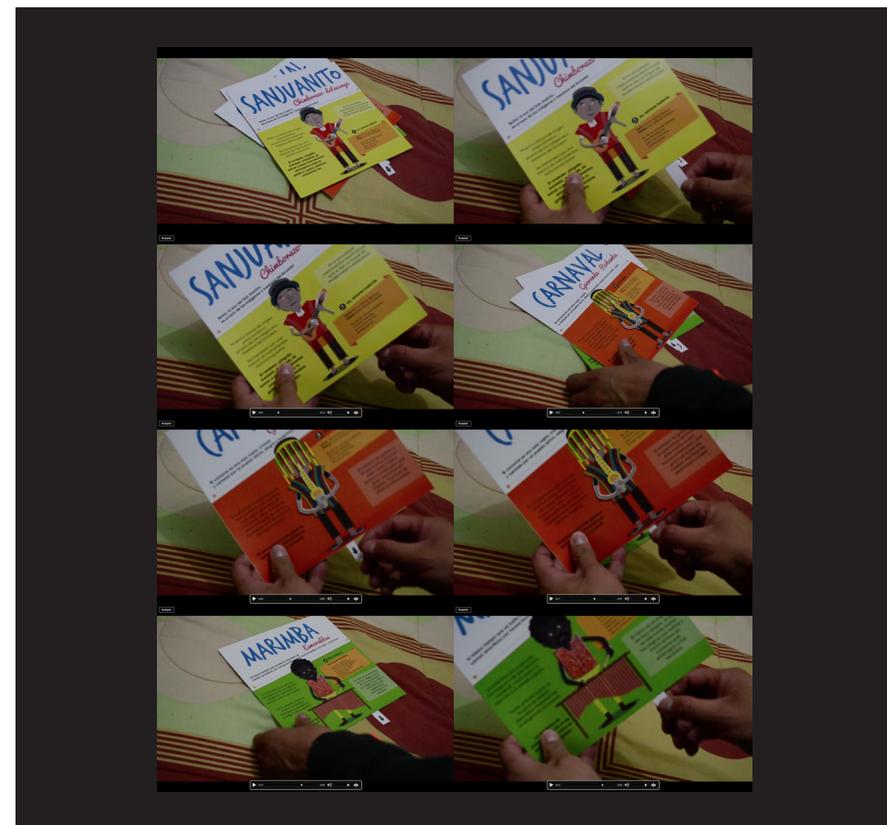
Letra: Marco Vinicio Bedoya
Música: Juan Manuel Salgado

Ay, ay, ay, amores hallarás, amores hallarás, pero como el mío, jamás, jamás...

El tambor, la guitarra, la garrocha, animan este canto cuyos textos constituyen una gran cantidad de coplas, muchas de ellas tradicionales



↓



DIAGRAMACIÓN

CONSTANTES:

Retícula
Tipografía
Modulaciones

VARIABLES:

Información
Color
Formas

NOTA:

Historia - Composición - Instrumento
Manual de uso del libro

TYPOGRAFÍA:

TrashHand - Code Pro LC
- Pacifico Regular

COLORES:

Según sentimientos de
cada género musical

SOFTWARE:

Diagramación en InDesign CC,
29x29cm, sangrado 0,5 cm,
6 columnas.

ACABADOS:

Libro cosido y empastado

SANJUANITO

Chimborazo- Latacunga

Bailar al son del San Juanito,
es propio de los indígenas y mestizos del Ecuador.

Música y danza de origen precolombino,
propia de los indígenas y mestizos del Ecuador.
Se interpreta con una mezcla de instrumentos autóctonos como:

El rondador, pingullo, bandolín, dulzainas, se suman a estos instrumentos extranjeros como la guitarra, quena, bombos, zampoñas, etc; incluso en la actualidad instrumentos electrónicos que le dan un toque de modernidad y estilización.

🎵 Ay, amores hallarás

Letra: Marco Vinicio Bedoya
Música: Juan Manuel Salgado

Ay, ay, ay, amores hallarás,
amores hallarás,
pero como el mío,
jamás, jamás....



El sanjuanito o san juan, es un género musical muy difundido e interpretado por los grupos musicales indígenas en la actualidad, siendo el ritmo indígena de fiesta por excelencia. Su origen se remonta hasta antes de la conquista española. Algunos afirman que los incas trajeron esta música a Ecuador, Perú y Bolivia y que el sanjuanito es una derivación del huayno peruano-boliviano. A esta afirmación, historiadores argumentan que no es posible que los incas hayan logrado insertar su música en tan poco tiempo

en los pueblos indígenas aborígenes, pues justamente donde más se desarrolló la ejecución y composición de este género, en la provincia de Imbabura, es donde más hubo resistencia frente a la invasión incásica. De igual manera, muchos investigadores remiten el origen del sanjuanito a la comunidad de San Juan de Ilumán, en Imbabura, y otros en San Juan Bautista de Chambo, en la provincia de Chimborazo.



📍 Una nueva experiencia

Las mejores agrupaciones indígenas de Otavalo, que investigan, interpretan y difunden el San Juanito a nivel nacional e internacional son: Chari Jayac y Nanda Mañachi.

Continuemos... ➔

SIMULACIÓN



Propuesta tentativa de diagramación en la cual se pueden evidenciar los espacios de popup, realidad aumentada y barrera de parallax

VALIDACIÓN





PRIMERA ENCUESTA

1 | ¿RECONOCES A LA **MÚSICA POPULAR ECUATORIANA** CUANDO LA ESCUCHAS?

SI NO

2 | COLOCA **4 GÉNEROS** POPULARES ECUATORIANOS QUE TE ACUERDES:

_____	_____
_____	_____

3 | DE LOS 4 GÉNEROS QUE COLOCASTE ESCOGE **3** E INDICA LA REGIÓN DE LA CUÁL PROVIENE Y LOS INSTRUMENTOS QUE SE UTILIZAN:

GÉNERO	REGIÓN	INSTRUMENTOS

4 | DE LOS **3 GÉNEROS** QUE COLOCASTE, QUE SENTIMIENTOS CREE QUE TRANSMITEN (EJEM: TRISTEZA, ALEGRÍA, ETC.):

GÉNERO	SENTIMIENTO

ENCUESTA FINAL

1 | ¿RECONOCES A LA **MÚSICA POPULAR ECUATORIANA** CUANDO LA ESCUCHAS?

SI NO

2 | COLOCA **4 GÉNEROS** POPULARES ECUATORIANOS QUE TE ACUERDES:

_____	_____
_____	_____

3 | DE LOS 4 GÉNEROS QUE COLOCASTE ESCOGE **3** E INDICA LA REGIÓN DE LA CUÁL PROVIENE Y LOS INSTRUMENTOS QUE SE UTILIZAN:

GÉNERO	REGIÓN	INSTRUMENTOS

4 | DE LOS **3 GÉNEROS** QUE COLOCASTE, QUE SENTIMIENTOS CREE QUE TRANSMITEN (EJEM: TRISTEZA, ALEGRÍA, ETC.):

GÉNERO	SENTIMIENTO

¿TE GUSTARON LAS ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES?

SI NO

¿TE RESULTÓ FÁCIL LEER EL CONTENIDO?

SI NO

¿TE RESULTÓ FÁCIL COMPRENDER EL PRODUCTO PRESENTADO?

SI NO

¿TE RESULTÓ FÁCIL USAR EL PRODUCTO PRESENTADO?

SI NO

¿TE GUSTÓ LA ANIMACIÓN DE LOS PERSONAJES?

SI NO

¿LO QUE MÁS TE GUSTÓ DEL PRODUCTO PRESENTADO?

¿LO QUE MENOS TE GUSTÓ DEL PRODUCTO PRESENTADO?

GRACIAS...!!!

CONCLUSIONES:

El objetivo del proyecto fue incentivar en los jóvenes el conocimiento y la valoración de la música tradicional ecuatoriana mediante el diseño de un libro interactivo multimedia sobre la música tradicional ecuatoriana.

Una de las etapas que mayor tiempo tomó fue la diagramación del libro ya que es importante esta etapa por la recolección de información y la distribución de la misma, logrando así un correcto recorrido visual.

Las animaciones de los músicos, danzantes y escenarios se realizaron guiados en videos y fotografías del material bibliográfico, con personajes vectorizados para manipularlos fácilmente en el software usado.

El mensaje y la estética es original y atractiva, por el uso de colores, formas, tipografía de acuerdo al target, popup, parallax y realidad aumentada haciéndole a la vez un proyecto completo.

La manera de comprobar que este proyecto funciona, fue realizando prototipos de productos propuestos, tomando en cuenta las limitaciones técnicas. (colores, tipografías, animaciones, parallax, popup, etc.)

Se pudo comprobar con la validación, que el proyecto sí funciona.

RECOMENDACIONES:

Recomiendo a los/las futuros/as diseñadores/as a que se interesen un poco más en este tema, estamos a un nivel muy alto frente al mundo y hay que aprovecharlo.

No existe suficiente material bibliográfico sobre el tema realidad aumentada pero si existen página en internet y tutoriales en donde se puede empezar a experimentar con trabajos pequeños la realidad aumentada, como estudiantes debemos entender que el alto rendimiento y calidad está en nuestra capacidad de ser autodidactas y buscar más allá de las cosas.

Respetar cronogramas para no cargarse de tiempo al final, aprovechar las clases de tutorías ya que cada tutor aporta muchas cosas positivas al proyecto en distintos temas, no incursionar en temas que no se sabe porque se perdería el tiempo, realizar pruebas ya sea de impresión o de montajes para ver la calidad del producto final, y por último y guardando o respaldando los procesos.

En cuanto al proyecto se puede utilizar esta misma tecnología y temática en otros casos como: gastronomía, turismo, culturas, etc. Lo único que se tendría que poner a consideración sería quien lo va a financiar ya que los costos resultarían elevados.

BIBLIOGRAFÍA:

- Álvarez, Dalia, *Dibujo por Computadora*, Londres, Universidad de Londres, 2007.
- Bhaskaran, Lakshmi, *¿Qué es el diseño Editorial?*, España, Index Book, 2006.
- Carrión, Oswaldo, *Lo mejor del Siglo XX Música Ecuatoriana*, Quito, Ediciones Duma, 2001.
- De Buen, Jorge, *Manual de diseño Editorial*, México, Santillana, 2003.
- Ghinaglia, Daniel, *Taller de diseño editorial*, Argentina, Universidad de Palermo, 2012.
- Godoy, Mario, *Breve Historia de la Música del Ecuador*, Quito, Corporación Editorial Nacional, 2007.
- Haslam, Andrew, *Creación, diseño y producción de libros*, Barcelona, Editorial Blume, 2007.
- Manjarrez de la Vega, Juan, *Diseño Editorial*, Londres, Universidad de Londres, 2007.
- Martínez, Anaolena, *Realidad Aumentada en Interiores: posicionamiento del usuario en dispositivos móviles y aplicaciones en rehabilitación y guiado*, Madrid, Universidad Politécnica, 2013.
- Megías, Ignacio, Rodríguez, Elena,, *Jóvenes entre sonidos*, España, Ediciones Injuve-FAD, 2003.
- Mullen, Tony, *Realidad Aumentada crea tus propias aplicaciones*, Madrid, Anaya Multimedia, 2012
- Mullo, Juan, *Música popular tradicional del Ecuador*, Quito, IPANC, 2007.
- Muñoz, María Madgalena, *Identidades musicales ecuatorianas: diseño, mercadeo y difusión en quito de una serie de productos radiales sobre musica nacional*, Quito, Universidad Politécnica Salesiana, 2009.
- Sáenz, Rodolfo, *Arte y técnica de la animación*, Argentina, Ediciones de la Flor, 2008.
- Trebbi, Charles, *El arte del pop-up*, España, Promopress, 2012.
- Vallejo, Raúl, *Manual de escritura académica*, Quito, Corporación Editora Nacional, 2013.
- Wells, Paul, *Fundamentos de la animación*, España, Parramón, 2009.
- Zegen, Lawrence, *Principios de la Ilustración*, España, Editorial Gustavo Gili, 2007.

