



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

| DISEÑO EDITORIAL
| COMO HERRAMIENTA
| DE ENSEÑANZA EN
| TÉCNICAS ARTÍSTICAS |

TRABAJO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE DISEÑADOR GRÁFICO

AUTOR
PEDRO SEVILLA A

DIRECTORA
DIS. TOA TRIPALDI
CUENCA - ECUADOR 2015

Topic: Editorial design as a tool for artistic techniques

Title: Graphic design of an interactive editorial product for learning artistic techniques aimed at illustrators.

ABSTRACT

Illustration in the city of Cuenca is gaining strength every day, but unfortunately the lack of interest of local illustrators in learning new methods and resources, is a continually growing problem. This project proposes the creation of an interactive manual to teach the most common illustration methods and techniques, supported by the theories of interactive, editorial, information and learning design, which aims to awaken the interest in professionals and trainees aimed at expanding their training and proposed illustration

Keywords:

Illustration

Interactive

Pop-Up

Infographics

Cuenca



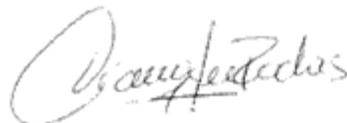
Dis. Toa Tripaldi

Tutor



Pedro Sevilla A.

Student



Translated by,

Lic. Lourdes Crespo

ÍNDICE

RESUMEN _____2

OBJETIVOS _____3

CAPÍTULO 1

1 DISEÑO E ILUSTRACIÓN _____6

1.1 Ilustración en la actualidad

1.2 Ilustración en la com. visual

1.3 Ilustración en el diseño

1.4. Tipos de ilustración

1.5 Medios de ilustración

1.6 Bocetaje

1.7 Imaginación

1.8 Observación

2 DISEÑO EDITORIAL _____13

2.1 Formatos

2.2 Retículas

2.3 Jerarquía

2.4 Encuadernado

3 DISEÑO E INFOGRAFÍA _____14

3.1 Concepto

3.2 Tipos de infografía

3.2.1 Divulgación

3.2.2 Diagramas

3.2.3 La infografía pedagógica

CAPÍTULO 2

9 TARGET _____31

9.1 Segmentación de mercado

9.1.1 Segmentación geográfica

9.1.2 Segmentación demográfica

9.1.3 Segmentación psicográfica

9.1.4 Segmentación conductual

9.2 Persona design

4 DISEÑO INTERACTIVO _____15

4.1 Concepto

4.2 Pop up/ analógico

4.3 Interactividad en el diseño

4.4 Narrativa e interfaz

5 DISEÑO Y APRENDIZAJE _____17

5.1 Educación artística

5.2 Educación táctil

5.3 Usabilidad

5.4 Comunicación

6 ENTREVISTAS _____19

6.1 Ilustración actual en Cuenca

7 ANÁLISIS HOMOLOGOS _____25

8 CONCLUSIONES _____29

10 PARTIDOS DE DISEÑO _____33

10.1 Forma

10.2 Función

10.3 Tecnología

11 PLAN DE NEGOCIOS _____35

11.1 Producto

11.2 Plaza

11.3 Precio

11.4 Promoción

CAPÍTULO 3

12 GENERACIÓN DE IDEAS _____37

12.1 Ideas

12.2 Idea seleccionada

13 DISEÑO/ SISTEMA GRÁFICO _____43

13.1 Formato

13.2 Cromática

13.3 Tipografía

13.4 Fotografía

13.5 Ilustración

13.6 Pop up

13.7 Logotipo

13.8 Infografías

13.9 Contenido

13.10 Embalaje

13.11 Materiales

13.12 Validación

13.13 Conclusiones

13.14 Recomendaciones

14 REFERENCIAS _____68

BIBLIOGRÁFICAS

14.1 Marco teórico

14.2 Galería de imágenes

RESUMEN

La ilustración en la ciudad de Cuenca, va tomando fuerza cada día, pero lamentablemente la falta de interés por el aprendizaje de nuevos métodos y recursos por parte de los ilustradores locales se presenta como una problemática que crece continuamente. El presente proyecto propone la realización de un manual interactivo para la enseñanza de los métodos y técnicas de ilustración más comunes, apoyado en teorías de diseño interactivo, editorial, de información y aprendizaje, cuyo objetivo es el despertar el interés en profesionales y aprendices para ampliar su formación y propuesta de ilustración.

PALABRAS CLAVE

Ilustración

Interactivo

Pop- up

Infografías

Cuenca

OBJETIVO GENERAL

Aportar al desarrollo de la ilustración cuencana mediante la generación de un producto editorial interactivo que permita enseñar técnicas y procesos de ilustración.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Diseñar un manual interactivo mediante la aplicación de teorías de interactividad, diseño editorial e infografías que permitan mejorar la enseñanza de la ilustración.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto comenzó luego de identificar una problemática particular en la ilustración cuencana de la actualidad. Por lo tanto se identificó que muchos de los ilustradores cuencanos tienden a seguir procesos y técnicas que son de carácter convencional, de ahí que no existan iniciativas de exploración y experimentación a la hora de ilustrar. Como consecuencia, el quehacer de la mayoría de los expertos en esta disciplina grafica carece de impacto y originalidad. Sin embargo, para no generalizar aquellos existen ilustradores que se han desapegado de las tendencias y hábitos tradicionales y por tanto han dado lugar a propuestas singulares y de nuevo tipo.

La psicóloga Ana Wash dentro del libro XIV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2006 indica que “la falta de profesionalización trae como consecuencia la falta de educación y capacitación creativa, al desconocer las formas y herramientas metodológicas y carecer de un sistema de indicadores y técnicas para desarrollar métodos de creatividad” (Universidad de Palermo, 2006, p.258). En este sentido resulta evidente el desarrollo de procesos creativos monótonos y limitados. Es decir, la falta de conocimiento sobre las prácticas que alimentan la creación de una ilustración innovadora es evidente en los trabajos expuestos por los profesionales de esta disciplina.

Por todo lo anterior, se ha propuesto la creación de un manual de ilustración alternativo que tiene como fin primario la enseñanza-aprendizaje de los distintos métodos y procesos disponibles y adecuados para el campo profesional actual de esta disciplina. Además este manual tiene por objetivo combinar diferentes temáticas y enfoques para dar lugar a nuevos procesos de creación.

El proyecto se realizó mediante varias etapas, en primer lugar la fase investigativa, que expone el marco teórico que sustenta este proyecto. Durante esta etapa se recurrió a fuentes relacionadas tipos y medios del diseño e ilustración, diseño editorial, infografías, herramientas pedagógicas, entre otros. También se realizaron encuestas a ilustradores locales y se analizaron homólogos y referencias concretas.

En segundo lugar, en lo que refiere al aspecto de diseño, se analizaron categorías propias de la disciplina como: forma, función, tecnología, juegos tipográficos, cromática, formatos, entre otros.

Durante la etapa final se procedió a la realización del manual de ilustración que es, dicho sea de paso, el producto final. Asimismo, se hicieron pruebas de usabilidad, impresión y validación para comprobar la importancia que puede tener para el desarrollo y crecimiento de la disciplina en la escena local.

CAPÍTULO 1



DISEÑO E ILUSTRACIÓN

ILUSTRACIÓN ACTUAL

Estamos inmersos en un sistema-mundo contemporáneo donde el contenido visual juega un papel importante en los procesos de comunicación. Igualmente dentro de este campo disciplinario tan amplio existe un espacio en que la ilustración se convierte en una herramienta crucial para enunciar y explorar nuevos universos estéticos que muchas veces va más allá de nuestra mirada.

“Los creadores de imágenes de hoy en día tiene la oportunidad única de convivir en un mercado rejuvenecido y llevar la ilustración hasta terrenos desconocidos, mientras que las fronteras tradicionales que separan a los artistas, ilustradores y diseñadores gráficos se hacen cada vez más borrosas”(Dawber, 2009, p.8).

Los campos del mundo de la creatividad son tan amplios que es imposible detenerse a compararlos entre sí. Así que para el proyecto de graduación se han escogido y analizado ciertos criterios de la ilustración para luego comprenderlos y expresarlos claramente.

ILUSTRACIÓN EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

Hoy en día la comunicación visual se ha apoderado de las masas, por ello es necesario ampliar la visión que se tiene sobre el quehacer gráfico. En este sentido, es necesario entender la ilustración desde campos más profundos, así como también poder comunicar sus aspectos primordiales. Por todo esto, en este proyecto se llevará a cabo la realización de un material que consideramos importante para los ilustradores locales.

La ilustración está presente en todos los espacios sociales, como dice Wiedemann: “los hallamos en periódicos y revistas, en anuncios, páginas web, carátulas de discos e, incluso, fondos para teléfonos móviles: la ilustración constituye un elemento fundamental de la comunicación visual contemporánea. Al contar con posibilidades creativas ilimitadas, la ilustración es tan libre como la propia imaginación” (2006, p.1).



IMG 1

ILUSTRACIÓN EN EL DISEÑO

El diseñador se ve totalmente atraído por lo gráfico y visual y estos elementos están estrechamente vinculados con la ilustración. Los diseñadores la utilizan principalmente como medio comunicativo. Esta información servirá para tener un concepto claro de la visión de un diseñador y la del ilustrador y por tanto permitirá definir un target adecuado a la hora de elaborar el producto.

“Podemos decir sin temor a equivocarnos que la mayoría de los diseñadores han hecho alguna incursión en la ilustración. Tanto si tiene la finalidad de aclarar conceptos u objetos complicados como si sirve como detalle más abstracto del producto final, los diseñadores se sienten atraídos por la ilustración porque no sólo mejora su trabajo gracias a una representación visual que corresponde al contenido, sino porque también aporta un toque más personal” (Labudovic y Vukusic, 2009, p.19).

En el campo del diseño existen ciertas herramientas adecuadas para la buena comunicación de un mensaje, así pues la ilustración es una de ellas. Por todo esto, el diseñador se vincula con ella para desarrollar una comunicación visual adecuada.

TIPOS DE ILUSTRACIÓN



ILUSTRACIÓN CONCEPTUAL:

Se acerca mucho más a la ilustración propiamente dicha y se utiliza, sobre todo, para ilustrar artículos importantes en los que hace falta una ilustración para aclarar las características del artículo, más que transcurrir información concreta. (Simpson,1994,P.90).



ILUSTRACIÓN TIPOGRÁFICA:

A pesar de su diversidad , todo se entrega a una mezcla irreverente de estilos y técnicas que está dispuesta a disolver las fronteras tradicionales entre imagen y texto. Incluye los manuales , formas de las letras pintadas, ilustración de letras para fachadas , atrayendo a los clientes sin necesidad del conocimiento del alfabeto.(Klanten; Hellige; Mareis,2007,P.114).



ILUSTRACIÓN NARRATIVA:

Existe una amplia variedad de libros infantiles con ilustraciones, desde los libros ilustrados propiamente dichos hasta las novelas y los cuentos tradicionales, en los cuales la función del ilustrador consiste en responder a un acontecimiento imaginado. El primer punto de partida para el ilustrador suele ser el texto, y el éxito o no con los dibujos depende en gran medida que tengan una buena historia que ilustrar. (Simpson,1994,P.114).



ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES:

A partir de las ideas , tanto en la animación tradicional y la filosofía moderna , hemos presentado una metodología para el diseño de personajes sintéticos. El enfoque es construir personajes intencionales que son a la vez convincentes , en el sentido de que la gente puede identificarse con ellos, y comprenderlos , en el que sus acciones pueden ser vistas como intentos de satisfacer sus creencias.(Kline/Blumberg ,2014,P.5).

ILUSTRACIÓN DECORATIVA:

La ilustración como decoración es una función que se remonta por lo menos hasta la época de los manuscritos medievales. El objetivo fundamental de este tipo de ilustración se podría describir como una forma de puntuación visual. Cada ilustrador de libros, sobre todo cuando realiza ilustración decorativa, debe tener buen ojo para las "totalidades": unidad, equilibrio y contraste. Ilustración jamás debe entorpecer o poner en peligro la lectura. (Simpson,1994,P.102).



ILUSTRACIÓN INFANTIL:

El libro infantil, a menudo un objeto grande y atractivo, ayuda a los niños a aprender sobre el lenguaje y la vida, contiene chistes visuales y retrata aspectos clave de la vida emocional de un niño. Las ilustraciones de estos libros sirven para amplificar las palabras y para articular los aspectos de la vida que no pueden transmitirse de forma verbal. (Hall,2011,P.112).



ILUSTRACIÓN DE MODA:

Las Ilustraciones de moda son medios de almacenamiento de datos creativos para el estilo de vida y la esencia de la época. Estos, obviamente, no sólo muestran la ropa en un conjunto extraordinario de detalle. Las Ilustraciones de moda son las artes de trabajo en su propio derecho. Presentan vestidos realizados y estudiados para la época, y transmiten el estilo de la era al papel. (Klanten; Hellige; Mareis,2007,P.208).



ILUSTRACIÓN PORTADA

Tal vez la mayor oportunidad que ha perdido la ilustración con el correr de los años ha sido la falta de trabajo en carteles grandes. Un cartel es un medio gráfico y sencillo; en el mejor de los casos, transmite un solo mensaje, muy poderoso. Los carteles son la forma de publicitar que más se inmiscuye visualmente y se imponen en cualquier entorno. (Simpson,1994,P.131).



ARTE URBANO:

El arte no oficial se creará bajo una gran presión de tiempo y de forma encubierta. También por esta razón los recursos y las técnicas creativas tienen que ser rápidas, espontáneas y pragmáticas. Las imágenes son ásperas y dinámicas. Se caracterizarían por temas de la gran ciudad anónima y los duros ritmos de la calle. Tanto el graffiti y el arte urbano son efímeros. Las imágenes del arte de la calle no duran por mucho tiempo, pero ardientemente para aquí y ahora.

(Klanten; Hellige; Mareis,2007,P.150).



ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA:

Un estilo de publicidad que representa una ilustración gráfica colorida y exuberante del producto en sí, promocionada simplemente por la compañía fabricante. Este enfoque sencillo y directo dio paso a la aparición de técnicas más persuasivas, que continúan utilizando la ilustración, pero con elementos simbólicos y pictóricamente metafóricos, para insinuar las ventajas y exclusividad de un producto en particular. (Hall,2011,P.131).



MEDIOS DE ILUSTRACIÓN



PLUMA Y TINTA:

Es una técnica que permite proceder con rapidez, de modo que se hace especialmente conveniente si se dispone de poco tiempo. Últimamente se está dando una tendencia a la creación de ilustraciones pequeñas y simples, lo que puede conseguirse fácilmente con esta técnica tan libre. (Slade, 1998, P.22).

LÁPICES DE COLOR:

La versatilidad de los lápices de colores permite aplicaciones muy variadas en el campo de la pintura, la ilustración y la publicidad. (Parramón; P.12).



LÁPIZ Y CARBONCILLO:

Suele emprearse para hacer bocetos, pero también es un medio expresivo para realizar obras completas. (Slade, 1998, P.25).

ACRÍLICO:

Los acrílicos son cada vez más utilizados como medio para ilustración porque pueden aplicarse en multitud de técnicas y son fáciles de usar, lo que facilita la adquisición de una técnica personal por parte del ilustrador. (Slade, 1998, P.10).



PASTEL:

Los pasteles resultan muy adecuados para realizar imágenes expresivas y llenas de vida, pero no son tan recomendables para representar detalles. (Slade, 1998, P.92).



ÓLEO:

Los óleos se han utilizado de diversas formas desde el siglo XIV. Hasta ese momento, el pigmento añadido a una emulsión de huevo era el medio empleado en la mayoría de los estudios de artistas. Las formas redondeadas y exquisitamente dibujadas típicas del Renacimiento no habrían sido posibles sin las cualidades que el óleo aportó. (Winsor&Newton, 2002, P.9).



GOAUCHE:

Esta pintura al agua resulta ideal para pintar áreas extensas de colores planos. Además se puede trabajar encima una vez se ha secado, lo que permite añadir efectos y formas. Se aplica en finas aguadas o en capas más densas y opacas, de oscuro a claro. (Slade,1998,P.36).



ACUARELA:

Gracias a su versatilidad las acuarelas sirven para realizar cualquier tipo de ilustración, desde motivos abstractos de gran expresividad hasta dibujos técnicos de detalle. (Slade,1998,P.108).

COLLAGE:

El ensamblaje o collage es una forma bastante diferente de crear imágenes, pues el artista/ilustrador emplea fragmentos de imágenes encontradas que combina de una forma nueva. Se trata de un método de creación de imágenes que se hizo popular en el surrealismo y dadaísmo. (Hall,2011,P.36).



DIGITAL:

Dentro del entorno digital se puede originar, desarrollar y refinar cualquier imagen dibujada, impresa o pintada mediante programas como Adobe Illustrator, Photoshop o Flash. Algunos de los trabajos de ilustración más interesantes que se producen en la actualidad desafían sus orígenes y constituyen una acertada combinación de tecnologías antiguas junto con las más innovadoras. (Hall,2011,P.36).



ROTULADORES:

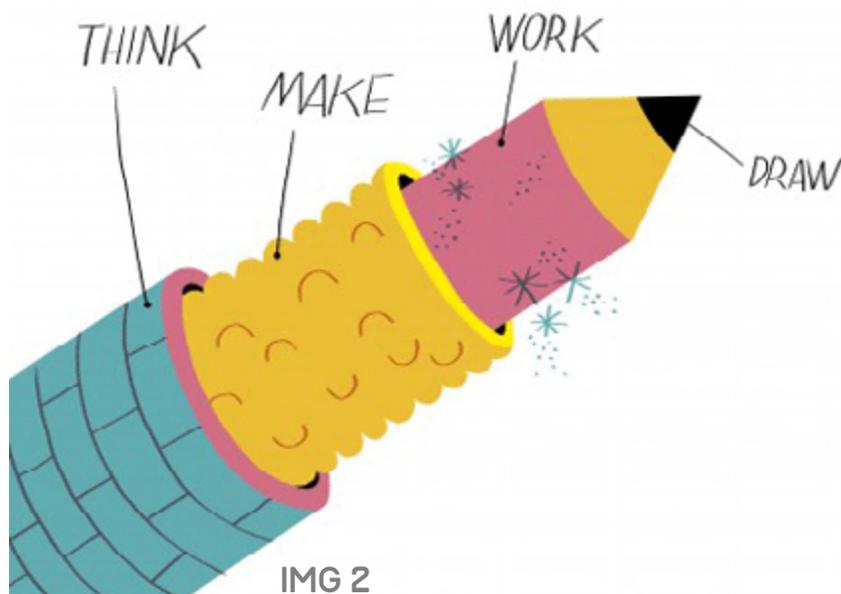
Los rotuladores resultan adecuados para hacer bocetos o composiciones previas, representar ideas conceptuales, story boards y realizar ilustraciones relacionadas con la moda y arquitectura. La imagen resultante es escaneada para ser manipulada por el ordenador. (Slade,1998,P.35)

BOCETAJE

El bocetaje es el proceso en el que se da lugar a la expresión creativa, donde nacen las mejores ideas. Estas pueden ser representadas en objetos, ilustraciones o cualquier tipo de expresión. Por consiguiente, para la realización del proyecto se hará énfasis en la importancia del bocetaje para la ilustración.

Este instrumento del que se vale la ilustración “constituye una de las herramientas más valiosas dentro del sector de la comunicación visual. Se trata de una técnica que se practica de forma inconsciente, no tiene el objeto de ser una exposición completa de algo y ofrece la libertad de iniciar, desarrollar y refinar las ideas de una forma fluida y flexible” (Hall, 2011, p.19). Por lo que permite plasmar, formar y desarrollar ideas.

Este proceso no tiene límite y permite repensar y reformular libremente.



OBSERVACIÓN

Para el ilustrador es esencial el alimento visual de cada día, sin él la creatividad podría estancarse. A continuación se explicará brevemente el proceso de observación y como puede favorecer a una ilustración:

La observación “es ejecutada a partir de la realidad de un entorno específico. Este enfoque del dibujo es muy útil en numerosas áreas de la ilustración donde el elemento de registro resulta necesario, por ejemplo, el interior de un restaurante, una pareja que habla por teléfonos” (Hall, 2011, p.27). Es así como el simple hecho de mirar un espacio dispara la imaginación y posibilita la creación ante un acontecimiento en particular.

IMAGINACIÓN

Los seres humanos tenemos la capacidad para concebir y formular diferentes tipos de ideas y pensamientos, de manera que pueden ser representados en un número ilimitado de métodos de expresión. En el caso del ilustrador, las ideas se representan a través de medio visuales. A continuación se explicará el proceso que vive una idea al manifestarse a través de la imaginación:

“Estas imágenes imaginadas, que no necesariamente han de tener una naturaleza realista, conforman la mayoría de encargos de trabajo de ilustración comercial, dado que cumplen con una función que una cámara no es capaz de desempeñar: esclarecer las ideas, muestran el futuro, nos transportan a lugares a los que nunca podremos llegar y visualizan mundos interiores. El aspecto más emocionante de este tipo de trabajo radica en que representa el mundo del ilustrador” (Hall, 2011, p.27).

En efecto, al utilizar la imaginación podemos transitar por horizontes desconocidos e interesantes y sobre todo la ilustración y el diseño nos permiten representar esos mundos.

DISEÑO EDITORIAL

FORMATOS

El formato ayudará a definir una forma interesante y funcional para llevar a cabo este proyecto. Por eso un perfil apropiado debe tener atributos llamativos que inviten a nuestros lectores e ilustradores a abrirlo. Buen Unna menciona como las características constitutivas del formato tienen los siguientes

ENCUADERNADO

Entre los aspectos y conocimientos que hemos considerado para esta investigación, el encuadernado es un recurso necesario de definir y luego concretar en un producto adecuado para el manual de ilustración que nos hemos propuesto como objetivo principal. El fin principal suscitará un objeto llamativo y sobre todo que evoque la palabra 'ilustración'.

“La etapa final del proceso de impresión es la encuadernación. Los métodos utilizados incluyen el cosido, donde las páginas se juntan por la parte central; la encuadernación agrupa las páginas y se encolan en el lomo; y la encuadernación en tapa dura, donde las páginas se cosen en secciones y luego al lomo.” (Meachen/ Marshall, 2010, p.176).

RETÍCULAS

Las retículas ayudarán a generar orden y limpieza al presentar los textos e imágenes que se incluirán en el manual.

“Es necesario visualizar la estructura de una forma clara para asegurar que el diseño tiene cohesión y comunica de forma efectiva” (Meachen/ Marshall, 2010, p.48). Las retículas permiten que el contenido sea ordenado y agradable a la vista, así se incrementa el interés del usuario.

aspectos: “Tamaño y forma de un libro o cuaderno, el primero; especificando en general por el número de hojas que se hacen en cada pliego, y ahora con más frecuencia, con el número de centímetros de altura o de altura y anchura.” (2000, p.135).

JERARQUÍA

Servirá para ordenar la información y dar importancia a ciertos textos y contenidos del manual más que. “Es la estructura invisible bajo un diseño, del mismo modo en que no se puede ver el esqueleto de una persona al mirarla” (Ambrose y Harris, 2005, p.76). Al tener un orden y un recorrido visual apropiado, el contenido no será pesado ni difícil de aprender, sino más bien interesante y atractivo.

IMG 3



DISEÑO E INFOGRAFÍA

La infografía es un método preponderante para interactuar con un usuario. Cuando un espectador lee los apéndices y está realizada correctamente, se siente capaz de retener y percibir de mejor manera la información que se presenta. Este método permitirá que cada técnica de ilustración sea fácil y llamativa, para luego propiciar un aprendizaje adecuado.

Según Valero Sancho la “aportación informativa, realizada con elementos icónicos, tipográficos y visuales que permiten o facilitan la comprensión de los acontecimientos, acciones. Acompaña o sustituye al texto informativo” (2001, p.21).

Mostrar diferentes elementos llamativos y bien organizados ayuda a que un usuario pueda interactuar convenientemente con el contenido propuesto, esto incrementa las posibilidades de asimilación.

TIPOS

• INFOGRAFÍA DE DIVULGACIÓN:

La transmisión del conocimiento científico y técnico hacia el gran público ha tenido que recurrir frecuentemente a la imagen para facilitar su aprehensión. Es así como las enciclopedias y los manuales escolares han incluido progresivamente representaciones verbo-icónicas para complementar el texto. (Colle, 1998, P2).

• INFOGRAFÍA DE DIAGRAMAS:

El diagrama es un gráfico que puede precisar de mayores habilidades artísticas. “Cuando el propósito del cuadro es mostrar cómo se ve o funciona algo, un diagrama es más apropiado que los números o la prosa. (Leturia, 1998, P1).

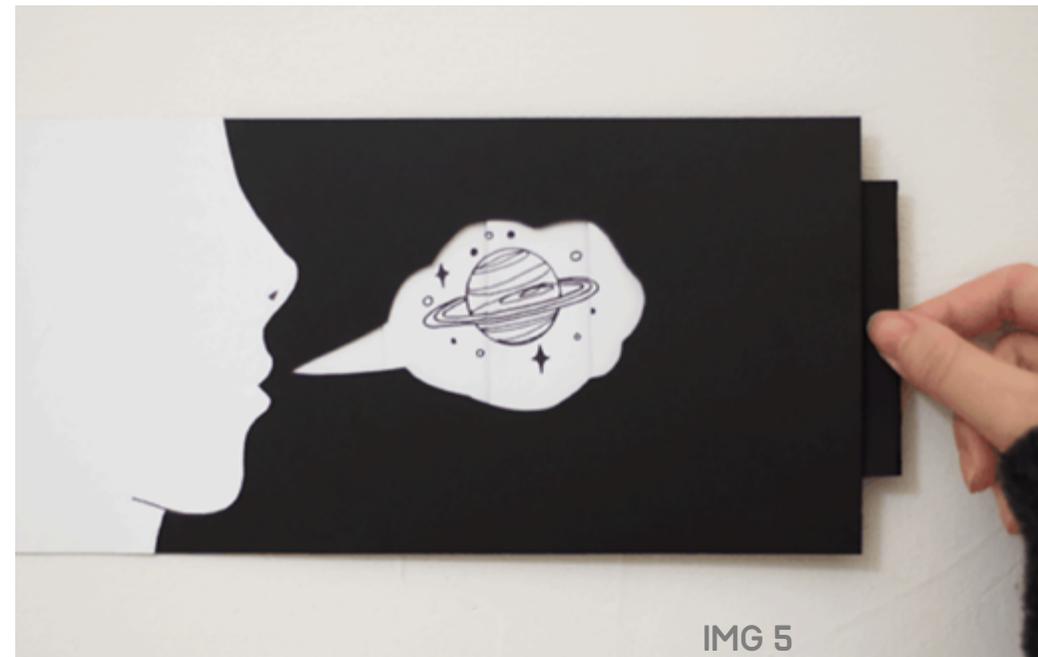
• INFOGRAFÍA PEDAGÓGICA:

En los diarios podemos observar, a veces, instructivos parecidos, que cumplen más bien una función pedagógica. Obviamente si se encuentran también en manuales destinados a la enseñanza de diversas materias, donde, por otra parte, también aparecen infográficos idénticos a los de las enciclopedias (los que cumplen generalmente las mismas funciones). (Colle, 1998, P.14)

DISEÑO E INTERACTIVIDAD

La interactividad con que el manual se realice, se considera la característica que lo diferenciará de otros proyectos educativos.

Desarrollar una interactividad analógica hará más dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje de las técnicas de ilustración. “La interacción designa ese espacio de relación dialógica que existe entre o en medio de dos personas u objetos. La interacción implica reciprocidad, es decir que en sentido estricto es una acción o un intercambio comunicativo de una persona o cosa hacia la otra y viceversa” (Rost, 2006, p.169). Estos métodos propician un nuevo espacio de conocimiento que ocurre a través de un diálogo entretenido con el usuario.



IMG 5



IMG 6

POP-UP

Estar rodeados de ítems ligados a la interactividad, digital o analógica, permiten relacionar e intercambiar actividades o mensajes. El producto pretende generar interactividad analógica a través de un mecanismo comprensible y relacionable con el usuario, singularidades como esta haran un producto dinámico y entretenido.

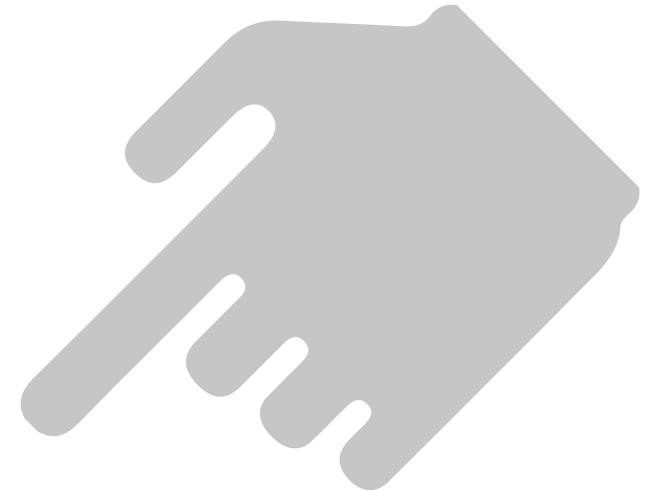
“Los Pop-ups añaden literalmente una nueva dimensión a los libros y tarjetas de felicitación. Utilizan pliegues inteligentes de papel para hacer ingeniosos mecanismos. Cuando los espectadores abren páginas pop-up , cualquier cosa puede suceder. Incluso simples pop-ups pueden ser sorprendentemente eficaces” (Ivez,2009, P.9).

INTERACTIVIDAD EN EL DISEÑO

El usuario está destinado a interactuar con el producto o material gráfico, la eficacia del objeto garantizará si el receptor recibe o no el mensaje. La interactividad es mejor aceptada si es simple y clara, un nuevo concepto contemporáneo se apropia del diseño dando como resultado una mejor conexión con el receptor al momento de intercambiar un mensaje, el cual será procesado en la mente del usuario, siendo esta información más activa y receptiva. Para la realización del manual se necesitará emitir de manera efectiva y sencilla los diferentes ítems.

“El diseño parecía ser más sobre sensaciones que de pensamiento , la innovación se ha convertido en un truco ya que el mercado cada vez más competitivo ha promovido una actitud entre los diseñadores gráficos invariable, que se caracteriza por un interés en lograr un impacto visual inmediato , con un desprecio hacia el largo plazo” (Odling y Smee, 2003, p.96).

Minimizar todas las entradas de contenidos posibles hará que el mensaje sea más simple y comunicativo. En consecuencia el usuario procesará con rapidez los mensajes emitidos.



IMG 7

NARRATIVA E INTERFAZ

Para atraer la atención es necesario crear interfaces innovadoras y creativas que enganchen a los usuarios. Dar información clara y ordenada, dependiendo como queremos que se presente el producto, es la manera más eficaz de llegar a un público deseado, por esta razón el trabajo final expondrá temas educativos de manera diferente con una interfaz gráfica que atraiga a su target.

“La naturaleza de los sistemas permite aportar nuevas contribuciones a la manera en que los medios tradicionales construyen las narraciones. Se desarrollan siguiendo una línea secuencial, las nuevas tecnologías permiten romper el orden del discurso, generando estructuras que pueden ser ordenadas dinámicamente por el usuario, en función de sus intereses. La linealidad del relato, por lo tanto, puede quebrantarse hasta existir solamente como producto final de su actividad” (Monjo, 2011, p.84).

La atención del usuario será enfocada en varios elementos interactivos, por lo que el manual tendrá una narrativa en secuencia que ordenará la información para garantizar su comprensión.

DISEÑO & APRENDIZAJE

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

La educación artística tiene que llegar al aprendiz de manera objetiva y eficiente, de manera que cale en una realidad mucho más profunda y subjetiva, es decir al inconsciente mismo. En este proyecto se estudiará la mejor manera de llegar al usuario y garantizar el aprendizaje.

Ros dice que “el hecho creativo es el resultado de una serie de simbolizaciones, vivencias y asimilaciones de conocimientos, es una síntesis de componentes cognitivos, afectivos, sociales e imaginativos. Sin aprendizaje no hay creatividad posible. No hacer de todos los individuos artistas, sino acercarlos los lenguajes de las disciplinas artísticas que les permitan nuevos y distintos modos de comunicación y expresión, desarrollando las competencias individuales interrelacionadas con lo social, a través de la sensibilización, la experimentación, la imaginación, y la creatividad” (2002, p.2).

El objetivo es llegar al pensamiento del aprendiz mediante diferentes métodos que aportarán con eficacia a la comprensión. Debemos tener en cuenta, además, que la creatividad juega un papel primordial en la comprensión de contenidos.

EDUCACIÓN TÁCTIL

Muchas veces el aprendizaje no se da solo por la mirada o el oído, también ocurre por medio del tacto. Este método de enseñanza es muy eficaz pues la interacción con nuevas sensaciones favorece a la memoria.

“Los estudiantes Kinestéticos adquieren conocimientos en la práctica. Estas personas necesitan experimentar físicamente nueva información mediante el uso de grupos de músculos grandes y pequeños, tienen la necesidad de tocar y sentir contenido. Prefieren laboratorios, demostraciones, y el aprendizaje a través del juego” (Visocky O’Grady, 2008, p.74).

En muchos casos se ha comprobado que la interacción por medio del tacto resulta muy atractiva para el aprendizaje.

USABILIDAD

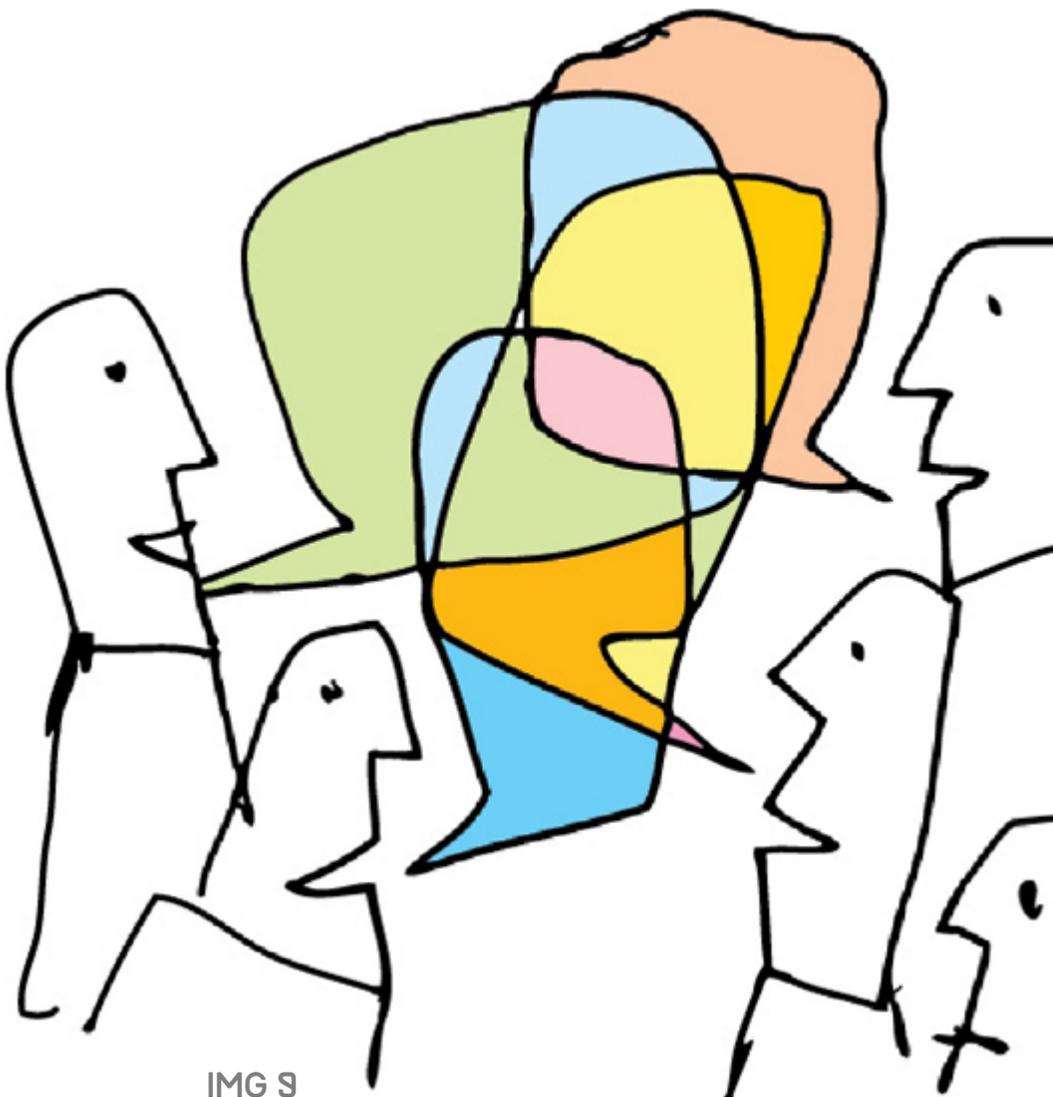
Es necesario una buena comunicación e interacción con el usuario para mejorar la calidad del mensaje emitido, si se presenta una relación efectiva con el aprendiz en el proyecto de graduación, este será un método efectivo para un buen aprendizaje.

“La usabilidad es la medida de calidad de sistemas de información interactivos de acuerdo con el equilibrio entre productividad, navegabilidad, accesibilidad y optimización, en función del grado de consecución de los objetivos” (Es Emoticon, 2012 ,p.4).

Por tanto los elementos interactivos posibilitan una buena comunicación del mensaje.



IMG 10



IMG 9

COMUNICACIÓN

Al conectar el producto con el usuario se produce en su mente un feedback que genera una respuesta que es el resultado de que el mensaje se ha producido correctamente, asimismo se podrá conectar directamente con el entendimiento del aprendiz.

“Para que las comunicaciones puedan afectar el conocimiento, las actitudes o el comportamiento de la gente, deben ser detectables, discriminables, atractivas, comprensibles y convincentes” (Frascada, 2004, p. 20). A fin de cuentas el manual tiene como objetivo realizar un estudio de grupo al que dicho sea de paso va dirigido el estudio, para conseguir un mejor resultado comunicacional.

ENTREVISTAS

NECESIDAD DE INFORMACIÓN

- ¿La carencia de calidad de ilustración es evidente en ilustradores cuencanos?
- ¿La copia de trabajos es evidente en Cuenca?

La entrevista tiene como objetivo conocer a fondo las problemáticas que enfrentan los ilustradores cuencanos, para posteriormente realizar un producto gráfico que resuelva estas circunstancias a través de una herramienta para el aprendizaje.



IMG 11

FUENTE:**DIEGO OCHOA FECHA:** 19/ 12/ 14**"ENANO EH" MEDIO:** Grabadora**1. ¿Qué entiendes por ilustración?**

Al haber hecho mi tesis de ilustración me parece que estoy bastante metido en esto. Yo lo defino como "comunicar un mensaje"; por ejemplo una raya, si la raya te comunica es ilustración y si no, es lo opuesto, que sería el arte. La ilustración nació para comunicar algo ya que antes la gente no podía leer entonces no recibía un mensaje, y se crearon las ilustraciones para llegar a esas personas.

2. ¿Te parece que la ilustración es importante en la ciudad de Cuenca? ¿Por qué?

En Cuenca desde mi punto de vista recién está iniciando la toma de conciencia de qué es diseño, ilustración, fotografía. Entonces la gente se está dando cuenta que son necesarias y que por lo tanto tienen que invertir en estos tipos de profesiones. Me parece que es difícil ahora vender una ilustración sin embargo, estamos atravesando este gran cambio que nos pueda ayudar a hacernos conocer más para dar un aporte no solo a la ilustración, sino también al propio diseño.

3. ¿Para que campos crees que se utiliza la ilustración ?

Bueno la ilustración sirve desde lo comercial como pantalones, llaveros, suvenires hasta la parte publicitaria, editorial, entre otros.

4. ¿Crees que es necesario tener más representantes de ilustración en Cuenca?

Creo que sí, es necesario a pesar de que hay bastante gente que ilustra aquí el problema está en que no se hacen conocer, es decir no es que los clientes te van a ir a tocar la puerta y te van a decir -tú ilustras, necesito este trabajo-. Si tú quieres vivir de la ilustración debes hacerte conocer, es el problema de aquí, ellos han ganado premios o son bastante pro pero nadie les conoce, ni han visto su trabajo porque tienen sus trabajos guardados o arrugándose. Creo que ese es un problema porque son guardados o escondidos.

5. ¿Crees que podría un ilustrador local desenvolverse en otros países o medios?

Sí, como te decía en Cuenca está dándose este gran salto por apreciar más la fotografía, el diseño o la ilustración. Existen empresas grandes que quieren invertir acá ya que se han dado cuenta de que es un mercado virgen y no está muy explotado por así decirlo, entonces creo que es una oportunidad para que los ilustradores salgan a la luz y vean su trabajo y las empresas los contraten.

CONTACTO:**BEHANCE:** <http://www.behance.net/enano>**INSTAGRAM:** <http://instagram.com/enanoart>**FACEBOOK:** <http://www.facebook.com/enanoart>**6. ¿Como podrías crear un nuevo estilo sin copiar?**

En algún momento escuché que ya todo está inventado y ahora es como tú interpretas todo eso que ya está creado. Por ejemplo ya existe la cromática, las formas, pero depende como lo interpretas, como utilizas e interpretas las cosas; como juegas con los colores, etc. También se trata de seleccionar lo que te gusta, por ejemplo coger una ilustración que te guste y otra en la que tú quisieras poder hacerlo. Unir las 2 y sacar algo nuevo, para un ilustrador es difícil sacar un estilo propio y más que todo es experimentar con varios medios. Personalmente si no aprendes solo, nadie te va a enseñar.

7. ¿Cuántos ilustradores del campo local conoces?

Conozco bastantes ya que me gusta bastante la ilustración, en mi tesis más o menos salieron como 160 al azar, todos ellos cuencanos. Unos profesionales, otros empezando, pero hay bastantes en el medio. Por ejemplo Thoperman que ya tiene su estilo aquí en Cuenca. El problema de todos los que conozco unos 60 tratan de vivir de la ilustración sin verlo como hobby.

8. ¿Crees que la falta de conocimiento de técnicas repercute en sus obras?

El campo de la ilustración debes ser autodidacta, es decir, si no te metes de lleno en el tema, sino investigas, solo vas a conocer lápiz, papel, Ilustrador y Photoshop. Por ejemplo yo estoy probando ahora lo que es la ilustración 3D, este programa Z-Brush no es que te enseñan en la Universidad pero hay tutoriales en Youtube y con eso basta. La ilustración comercial se está yendo hacia el 3D. Y si no hay en Youtube, existen libros o miles de fuentes más, también se trata de explorar más campos y experimentar de lo contrario se quedan solo en vectores y en nada más.

FUENTE:**JOHNNY GAVILAES
"CHOTO"****FECHA:** 23/ 12/ 14
MEDIO: Grabadora**1. ¿Qué entiendes por ilustración?**

Me iría más a la parte académica que sería resolver un texto mediante un gráfico. Creo que con cierto criterio para resolver dicho texto.

2. ¿Te parece que la ilustración es importante en la ciudad de Cuenca? ¿porqué?

Sí, creo que es una de las piezas o movimientos artísticos en el país y creo que Cuenca aparte de ser cuna de buenos diseñadores necesita tener ilustradores que estén trabajando de una profesión netamente de ilustración, para que no solamente vaya creciendo el movimiento a nivel nacional, sino también a nivel local y la ciudad sea considerada también como cuna de ilustración.

3. ¿Para que campos crees que se utiliza la ilustración ?

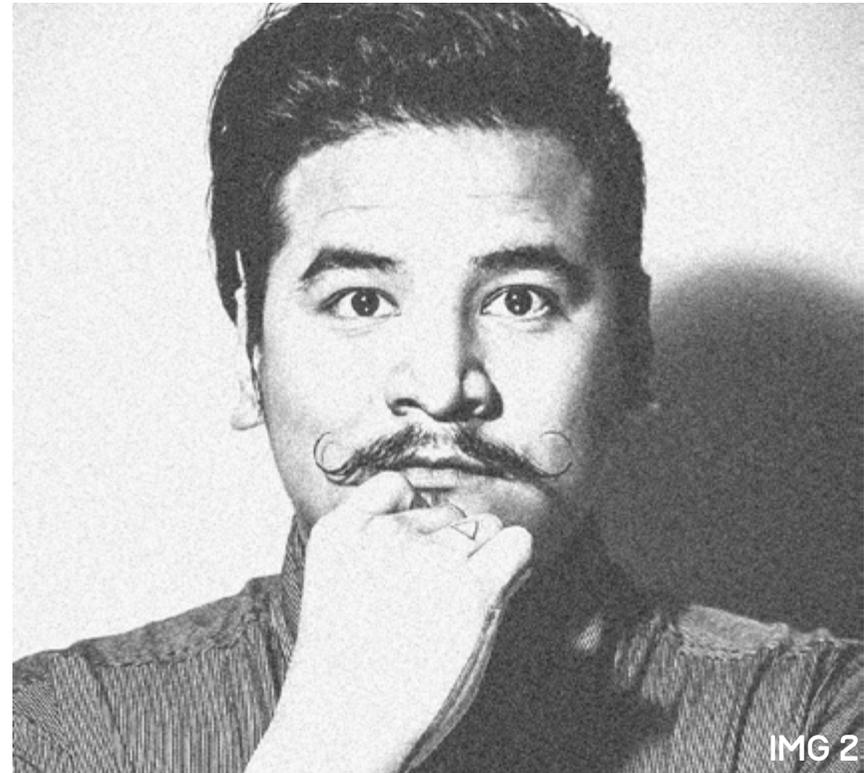
Esta en todo prácticamente, desde pequeño empiezas a dibujar y hasta los pañales que usas tienen ilustraciones, se aplica en animación, televisión, publicidad. Obviamente textos o editoriales, diseño, etc. Todo va ilustrado o sintetizado en una imagen.

4. ¿Crees que es necesario tener más representantes de ilustración en Cuenca?

Si ya que sería más por representar la ciudad en sí, más o menos algo parecido de la cuna de ilustradores como para diseñadores, dando fuerza a la ciudad y al movimiento más que nada. Se arraiga en la gente que empieza a ilustrar o la comunicación de las técnicas, se va a ir armando una comunidad.

5. ¿Crees que podría un ilustrador local desembolsares en otros países o medios?

Me parece que sí ya que todo se da como una pieza de ajedrez, vas moviendo cosas y se van armando proyectos, a mí me ha tocado hacer cosas para gente en Brasil, Colombia, etc. Es cuestión de echarle ganas e intentar.

CONTACTO:**BEHANCE:** https://www.behance.net/johnny_gavilanes**FACEBOOK:** <https://www.facebook.com/DonChoto89>**6. ¿Como podrías crear un nuevo estilo sin copiar?**

Eso es un poco más complicado, hasta en mis inicios tuve problemas con este tema, hasta encontrar la estética que uno ya va impregnando en sus trabajos, pero creo que el inicio de todo son las referencias para aprender, pero de ahí ya queda en cada uno que tanto proporcionas detalles. Recuerdo que me tocó ilustrar un Kama Sutra para un motel y fue así como aprendí a usar mi técnica, generándome la pregunta -cómo carajos hago eso-. Es la prueba y el error y va desde el aprendizaje hasta generar un propio estilo.

7. ¿Cuantos ilustradores del campo local conoces?

Hablamos por ejemplo de Darwin Parra, Isac Gomez, Daniel Bicuña; a la gente de Alias: Franklin Sigüenza; gente de La Mata: Enoc, Joaquín en el street art, Zoz. Existe un montón de gente ilustradora que trabaja en empresas pequeñas que no quieren hacerse conocer y tienen un nivel underground.

8. ¿Crees que la falta de conocimiento de técnicas repercute en sus obras?

Creo que es una pregunta bien tajante, yo siempre tengo como que el perfil de tener ciertos detalles en las cosas que hago y eso se ve cuando está bien hecho o cuando no. Cuando estoy dando talleres o enseñando el programa o ilustración, siempre pongo énfasis en las líneas bien trazadas o detalles que ayudan a la ilustración, e incluso cuando redibujas una letra si no pones un punto se va a notar. Más que todo es la práctica y el tiempo que le dedicas a tu ilustración.

FUENTE:

GALO MOSQUERA FECHA: 07/ 01/ 15
"ENOC" MEDIO: Grabadora

1. ¿Qué entiendes por ilustración?

Desde mi punto de vista, es una herramienta personal de expresión necesaria para dejar salir lo que llevamos dentro. Creo que es un instrumento para hacer arte mediante programas o maneras de pensar, pero, sobre todo, es una herramienta para el diseño.

2. ¿Te parece que la ilustración es importante en la ciudad de Cuenca? ¿Por qué?

Sí, es importante porque cada persona puede representar parte de su mundo interior a través de la ilustración. Gracias a ella podemos ver esas representaciones. Me parecen importantes las expresiones personales de un contexto global a un contexto local.

3. ¿Para que campos crees que se utiliza la ilustración ?

En el diseño gráfico, arte o ciencia. Más que decir para qué sirve, podríamos hablar de a dónde se puede llevar la ilustración. Yo diría que podría servir para todo, depende de a dónde queremos dirigimos. Creo que existen diferentes variables como, por ejemplo, las superficies en las que se aplican.

4. ¿Crees que es necesario tener más representantes de ilustración en Cuenca?

No creo que sea necesario. Pienso que de por sí la escena local está creciendo, tal vez podemos localizarlos con las redes sociales. En lo que respecta a los diseñadores gráficos, lo que interesa es quién ilustra y quién no.

5. ¿Crees que podría un ilustrador local desembolsares en otros países o medios?

Claro que sí, desde la conversación de lo local a lo global, esta es la tarea de mi colectivo La mata. Nuestra ilustración local o «popular» tratar de estar al nivel de lo que se hace en todo el mundo, pero distinguiéndose de lo que ya se ha hecho. La ilustración se realiza desde la subjetividad, es decir, como lo interpreto y como quiero que lo vean las personas.

CONTACTO:

FACEBOOK:

<https://www.facebook.com/gammanua>

<https://www.facebook.com/lamatadefrioazezino>



6. ¿Como podrías crear un nuevo estilo sin copiar?

Primeramente, creo que quienes trabajamos en el campo visual debemos siempre tener una cultura visual y estar actualizados en este sentido. Sobre todo, hay que conocer la historia, lo que ya está hecho, por ejemplo, en las Vanguardias ya se trataba de romper esquemas. Se trata de eso, de representar las cosas de manera diferente, de experimentar y explorar nuevos campos sin parar, sobre todo si uno quiere vivir de la ilustración.

7. ¿Cuántos ilustradores del campo local conoces?

Creo que como ilustrador debo estar al tanto de la escena local. Pero, en realidad, conozco a los contactos que tengo en Facebook. Desconocemos a muchos ilustradores, pero Darwin Parra, todos los ilustradores de la Don Bosco, o Jhonny Gavilanes son excelentes. También existen mujeres en el contexto local que se quieren dar a conocer.

8. ¿Crees que la falta de conocimiento de técnicas repercute en sus obras?

No estoy seguro porque la idea de calidad no se refiere a un producto bonito. La ilustración puede ser una fuerza de choque. En el sentido académico, creo que el motivo es la carencia de enseñanza de la ilustración. Siento que nunca vive algún proceso de enseñanza formal, pero siempre hay que aprender de uno mismo. Creo que de las fallas resultan cosas interesantes, por ejemplo, de los errores nace lo que más choca en un medio urbano.

FUENTE:

**JOSÉ DAVID ARÉVALO
PEÑA**

FECHA: 19/ 12/ 14
MEDIO: Grabadora

1. ¿Qué entiendes por ilustración?

Para mí es una forma de expresar o plasmar ideas, conceptos o gráficos. La ilustración permite trabajar con todo tipo de recursos que abarcan muchos aspectos en los cuales está implícito el diseño gráfico. Se puede enfocar desde la publicidad, ilustración infantil, educativa, lúdica, entrenamiento, animaciones. La ilustración es compleja.

2. ¿Te parece que la ilustración es importante en la ciudad de Cuenca? ¿Por qué?

A nivel local hay que potenciar y mejorar para desarrollar una ilustración de calidad que satisfaga a las agencias y puedan estar en vallas o anuncios. El objetivo es que la ilustración sea un plus que supere a la fotografía. Así como hay gran calidad e impacto con la fotografía, la ilustración deberá superarla y sacar algo de calidad.

3. ¿Es necesario tener más representantes de la ilustración en Cuenca?

Sí, me parece importante ya que pienso que esta actividad nace del oficio del diseñador. Conozco artistas y diseñadores-ilustradores, pero el mercado no es tan fácil y hay que hacerse conocer. Pienso que si se realiza un trabajo de calidad, dependiendo del área, siempre habrá reconocimiento, inclusive en el tema urbano, como es el caso de "Apitatan", quien le da un gusto más atractivo a la ciudad.

4. ¿Crees que podría un ilustrador local desembolsares en otros países o medios?

Totalmente, pienso que si se trabaja con calidad no se necesita de la promoción, es decir, si tú haces un trabajo de buen nivel y lo subes a Behance o un blog, la gente te va a buscar donde estés.

5. ¿Como podrías crear un nuevo estilo sin copiar?

Hay que diferenciar el tema de la copia y el de la inspiración. Generar algo nuevo a base de inspiraciones es una forma estrategia común de los ilustradores. Antes de proponer una idea o antes de hacer cualquier cosa se miran referentes. Esta es una práctica que no se debería perder. Hay muchos referentes muy interesantes. Dependiendo de lo que necesito plasmar puedo buscar un autor que domine cromática o que trabaje el acabado digital y puedo decir: «Quiero darle este acabado digital a mi trabajo, pero su estilo no va a ser infantil, sino va a ser manga». Entonces tú puedes abstraer, deconstruir, tomar, analizar y escudriñar ilustraciones para comprender cómo se trabajaron, eso te llenará de un bagaje de ideas y nuevas habilidades para poder proponer una nueva ilustración.

CONTACTO:

FACEBOOK:

<https://www.facebook.com/makmastudiocreativo>

<https://www.facebook.com/davitarevalo?fref=ts>



6. Cuantos ilustradores del campo local conoces?

Me viene a la mente Johnny Gavilanes, que está trabajando bien en ese tema; el Enano- Eh, en ilustración infantil en la que me metí en algún momento, también está Darwin Parra, Eduardo Encalada o David Miranda.

7. Crees que deberían haber más ilustradores?

Sí me parece que debería haber más ilustradores. Para poder plasmar cosas chéveres es importante que haya más ilustradores.

8. ¿Crees que la falta de conocimiento de técnicas repercute en sus obras?

Sí, como decía una amiga ilustradora: «primero quiero pulir mi técnica antes de ir a estudiar por completo la ilustración». Para poder lanzarse a decir «soy un ilustrador profesional» deberías, primero, conocer varias técnicas que te permitan decir "con esta me identifico". Pero, no se trata de conocerlas todas, sino de perfeccionar una. El dibujo es una base para conocer las demás, luego va el dibujo simplificado como es el de Roger Icaza. La cosa es encontrar una técnica en especial y trabajar en ella. Si te cansas, puedes buscar otras.

ILUSTRACIÓN ACTUAL EN CUENCA

Según la opinión de algunos ilustradores locales, la ilustración cuencana no es apreciada. En muchas ocasiones no es bien remunerada pues no se valora la representación gráfica de un mensaje. En la ciudad de Cuenca se está reivindicando la importancia de la inversión en el diseño, pero aún existen personas que no lo consideran como una prioridad para el fortalecimiento de una empresa.

Existen muchos ilustradores locales que no exhiben su trabajo pues se ven limitados debido a la desvalorización de este quehacer en nuestro medio. En Cuenca no se han generado puertas hacia nuevos mercados publicitarios o simplemente muchos ilustradores no se hacen conocer.

Además, otro problema es la falta de experimentación en nuevos campos de la ilustración, en la mayoría de los casos solo se conocen algunos medios elementales. Los ilustradores cuencanos aún deben experimentar y expandir muchas técnicas y métodos para poder encontrar un estilo singular con el que se sientan cómodos y seguros para expresar mensajes e ideas.

En Cuenca existen muchos ilustradores carentes de los conocimientos específicos de la ilustración, asimismo, la falta de interés en exhibir sus trabajos o en fortalecer la escena local de ilustración; o el miedo a la crítica han deteriorado el desarrollo de la ilustración en la urbe. Son muchos quienes pueden mejorar su nivel o expandir sus horizontes creativos.

Un manual de ilustración incentivará la optimización de la ilustración cuencana, generando así nuevos campos, no solo profesionales, sino hasta personales que generarán orgullo por un trabajo bien hecho.



IMG 12

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

NOMBRE: 10 Steps to becoming a photographer

AUTOR: Erik Almas

FORMATO: Formato PDF. Idioma inglés. Erik Almas utiliza varias medidas de mesa de trabajo para presentar la información. Este PDF consta de nueve páginas. La cromática que se utiliza es a blanco y gris. Su tipografía es San-serif, la que se caracteriza por ser legible y muy liviana. Se han jerarquizando títulos y subtítulos con una disposición interesante. Las fotografías indican la utilización de los elementos, asimismo, las ilustraciones científicas muestran cómo se deben utilizar ciertas cosas. Tiene una retícula ordenada y clara. Su target son los fotógrafos.

FUNCIÓN: Este manual propone el desarrollo de un estilo más adecuado según las características del fotógrafo. Funciona exponiendo técnicas o procesos para la utilización de colores, luces, espacios, personas, entre otros, luego las acopla según las preferencias individuales de los usuarios, lo que permite definición de un estilo propio.

TECNOLOGÍA: Se usa un soporte digital pues su target es fotográfico. En su mayoría de trabajos se utiliza este soporte como medio de difusión. Asimismo, se vale de una estética minimalista que simplifica la información al máximo.

CONCLUSIONES: Este manual es útil para encontrar un estilo fotográfico ya que combina técnicas o procesos para obtener nuevos resultados. Este libro podría proponer una presentación más llamativa y con más color, pues los fotógrafos encuentran atractivo el mundo visual. Se podrían usar más imágenes o fotografías para explicar cada proceso.



NOMBRE: Curso avanzado de manga.

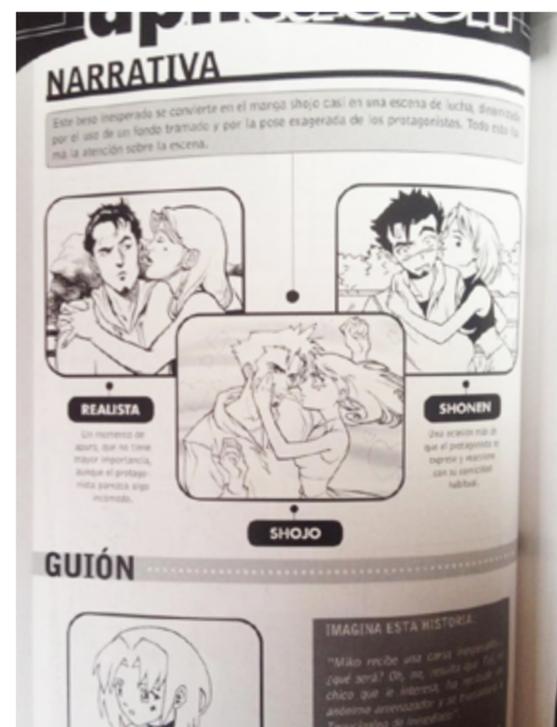
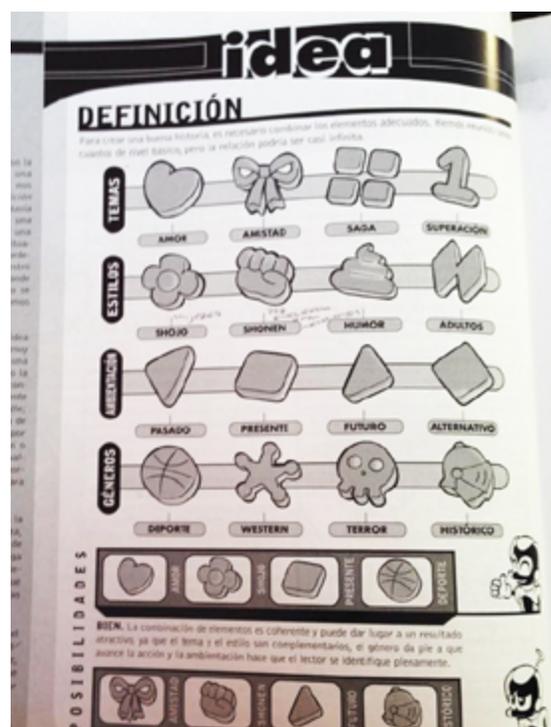
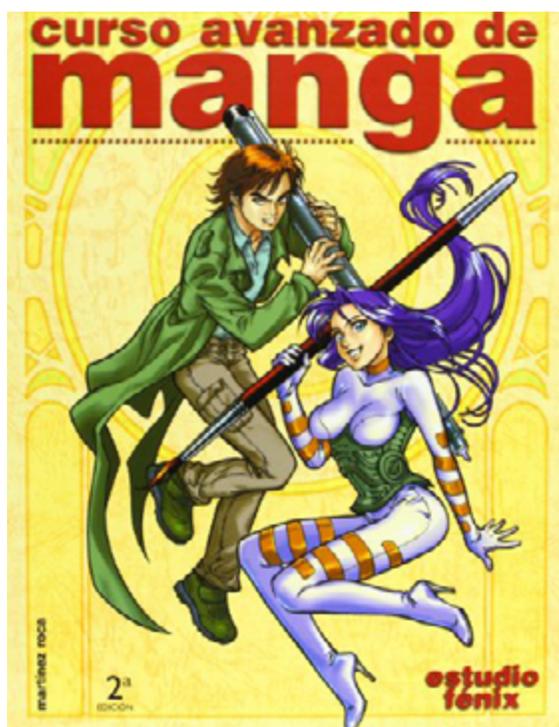
AUTOR: José Miguel Álvarez

FORMATO: Formato libro. Medidas: 21.0 x 28.0 cm. Este libro consta de 160 páginas y está disponible en castellano. La cromática que utiliza es a colores con algunas páginas a blanco y negro. Su tipografía es San-serif, la que se caracteriza por ser legible, pero no tan atractiva. Se han dispuesto títulos concentrados y grandes. Este libro despliega ilustraciones de manga de diferentes tipos y estilos. Utiliza una retícula de seis columnas que con la ayuda de imágenes deja un buen recorrido visual a su paso. Su target son ilustradores de manga.

FUNCIÓN: En este libro propone que al combinar las propiedades de diferentes estilos de manga se puede generar una nueva propuesta, por ejemplo, hace referencia la mezcla de temas como el amor o la amistad con estilos shonen, shojo, adultos, entre otros. Incluso muestra ambientes y géneros que pueden ser utilizados en una ilustración manga.

TECNOLOGÍA: Usa el soporte impreso con tinta a colores y blanco y negro en papel con un encuadernado de tapa blanda por lo que su peso es muy liviano.

CONCLUSIONES: Este libro es de gran utilidad para los ilustradores de manga que buscan generar un estilo propio a través de la mezcla de ciertos criterios de personificación de ambientes o personajes. Sin embargo, en lo que respecta a los criterios de diseño y diagramación se puede observar que la información está muy saturada, por lo que no hay espacio para imágenes. Tiene un recorrido visual ordenado, pero muy concentrado, por lo que el contenido parece acumulado.



NOMBRE: Ilustración Digital

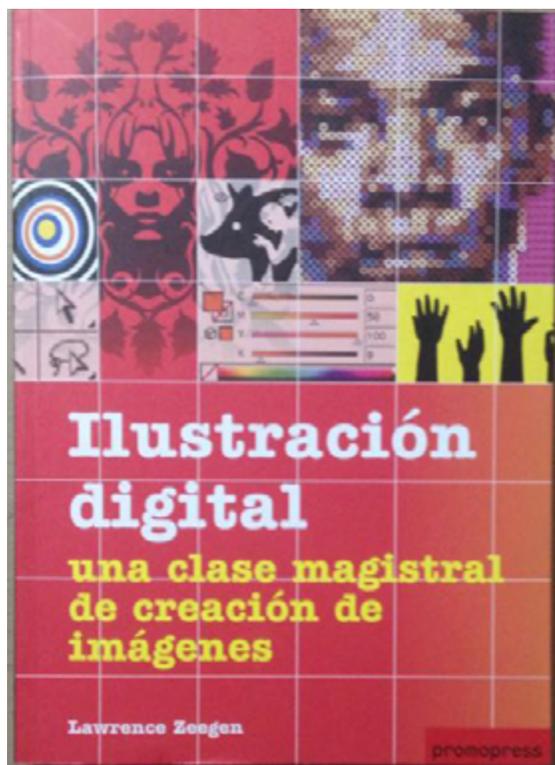
AUTOR: Lawrence Zeegen

FORMATO: Formato libro. Medidas: 21.0 x 27.0 cm. Este libro consta de 176 páginas y está disponible en castellano. La cromática que utiliza es a full color. Su tipografía es Serif, la que se caracteriza por ser legible, además tiene mucha fuerza visual por su grosor en títulos o subtítulos. Este libro tiene ilustraciones de diferente clase y diferentes autores. Utiliza una retícula de seis columnas, lo que deja con ayuda de imágenes un buen recorrido visual. Su target son ilustradores y aprendices de la ilustración.

FUNCIÓN: En este libro muestra, explica brevemente y ejemplifica diferentes tipos y técnicas de ilustración. Además ofrece tutoriales que exponen cómo se realizar una ilustración, algunos de ellos detallan los procesos relacionados con técnicas simples o mixtas.

TECNOLOGÍA: Usa el formato impreso con tinta a colores en papel couche con encuadernado de tapa blanda por lo que su peso es muy liviano.

CONCLUSIONES: Este libro es muy eficaz para presentar información y ejemplificar el trabajo de cada ilustrador, de esta manera fundamente visualmente el contenido textual. Resulta muy útil la descripción de tutoriales para elaborar cada ilustración, de igual manera esto facilita el aprendizaje de ciertas técnicas, sin embargo, el libro podría presentar paradigmas de mejor calidad en ciertas ocasiones..



CONTENIDOS	
INTRODUCCIÓN 6	
Sección uno: Proceso de trabajo 18	
1. INFLUENCIAS UNDERGROUND 18	
Perfil: Ian Wright 27	
Perfil: Michael Gillette 30	
Perfil: Jasper Goodall 33	
Tutorial 1: NEW 35	
2. MEZCLAR MEDIOS Y TÉCNICAS 40	
Perfil: Paul Davis 51	
Perfil: Marlon Deuchars 54	
Perfil: Shonagh Kee 57	
Tutorial 2: Steve Wilson 60	
3. REVIVAL, APROPIACIÓN Y REUTILIZACIÓN 64	
Perfil: Anthony Burrill 70	
Perfil: Brett Ryder 73	
Perfil: Seijiro Kubo 81	
Tutorial 3: Paul Burgess 84	
4. EL PODER DE LA MANGA DIBUJADA 88	
Perfil: Kam Tang 99	
Perfil: Spencer Wilson 100	
Perfil: Lucie Rosenwald 100	
Tutorial 4: Clivedast 100	
5. LA FOTOGRAFÍA EN LA CREACIÓN DE IMÁGENES 110	
Perfil: Joe Magee 123	
Perfil: McPaul 126	
Perfil: Josh Goodfield 129	
Tutorial 5: McPaul 132	
Sección dos: La práctica profesional 137	
1. Un portafolio que arrase 138	
2. El arte de la autopromoción 139	
3. Como identificar clientes, y hacer contactos (y mantenerlos) 140	
4. El concepto: La cruda realidad 141	
5. Consejos para el estudio y la oficina 142	
6. Transpiración vs. Inspiración 143	
7. Agentes: Tener o no tener 144	
8. Como conseguir ese trabajo a jornada completa 145	
9. Buenos hábitos 146	
Perfil de estudio: Venit49 146	
Perfil de estudio: Popshaw 150	
Perfil de estudio: NEW 154	
Perfil de estudio: Faldo 156	
Perfil de estudio: LaVieta 158	
Perfil de estudio: Clivedast 160	
Detalles de contacto 170	
Índice 172	
Agradecimientos 176	



NOMBRE: Illustrator Masters

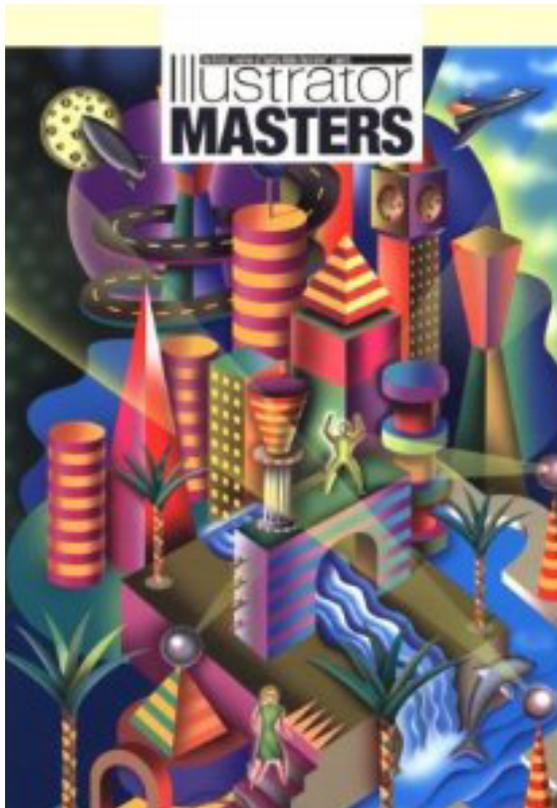
AUTOR: Agosto (firm)

FORMATO: Formato libro. Medidas: 21.0x29.0cm. Este libro consta de 143 páginas y está disponible en inglés. La cromática que utiliza es a colores. Su tipografía es San-serif, la que se caracteriza por ser legible y muy ordenada. Esta publicación presenta ilustraciones de diferentes clases y autores, además contiene ilustraciones digitales. Usa una retícula de dos columnas, y su target son ilustradores y aprendices de la ilustración digital.

FUNCIÓN: Este libro expone varias técnicas y algunos exponentes representativos de ilustración digital, además nos indica cómo ilustrar en algunos programas como Adobe Illustrator. Este libro se concentra en lo digital y expone un método de enseñanza en el que se muestran todos los pasos a seguir para aplicar una técnica determinada.

TECNOLOGÍA: Usa el formato impreso con tinta a colores en papel couche con encuadernado de tapa dura.

CONCLUSIONES: Este libro es muy interesante ya que algunos los ilustradores están interesados en experimentar con técnicas y herramientas digitales. En esta publicación se muestran los diferentes procesos que requiere la manipulación vectorial. Este libro debería tener una mejor retícula, no tan ordenada y más fluida, esta disposición permitiría jugar con lo visual en lugar de limitarse a presentar un texto y una imagen.



CONCLUSIONES GENERALES

Para la realización del proyecto final que se propone esta investigación es necesario considerar que gracias a la presentación de diversos tipos de ilustración, los usuarios del manual podrán relacionar mejor ciertos métodos y procesos.

Por otro lado, es muy útil el uso de la infografía ya que con esta se puede presentar el contenido didácticamente, lo que facilita su comprensión, por lo que el usuario estará satisfecho al momento de aprender e interactuar, por medio del pop-up, con el contenido propuesto por el manual.

El pop-up es ideal para trabajar con material de enseñanza, ya que durante la interacción con estos elementos, se propicia a la obtención de aprendizajes pues el contenido del mensaje transmitido se queda más tiempo en la mente de los usuarios.

Finalmente, debemos considerar que una disposición textual adecuada en el ámbito editorial juega un papel importante para aprender. Los textos deben ser simples, claros y cortos. Deben seguir un orden lógico y una jerarquía muy clara y fácil de entender.

Todos estos aspectos determinarán la calidad del manual a desarrollar y su validez y utilidad entre los usuarios, en este caso determinado, los ilustradores.



IMG 12

CAPÍTULO 2



TARGET

El producto de diseño que se generará a partir de esta investigación está enfocado a los ilustradores de la ciudad de Cuenca que está ubicada en la provincia del Azuay. Por esta razón, el producto se enfoca en un target de estatus medio, medio-alto.

El tiempo de vida del producto va a ser largo ya que algunos de los temas mostrados servirán de referencia en el futuro para los ilustradores emergentes de la escena local. Las edades aproximadas que considera el target son jóvenes ilustradores de entre 18 años a 30 años de edad, en su mayoría estudiantes o profesionales de lo visual con personalidad creativa y abierta, interesados en la adquisición de nuevos conocimientos sobre ilustración. "No se consideran aspectos de profesión".

SEGMENTACIÓN DE MERCADO:

Se ha definido una selección del mercado meta al producto desea atacar. Esta selección considera las necesidades de aprendizaje de los usuarios. Dentro de estas necesidades participan algunas variables, las cuales al haberse identificado correctamente ayudarán a que el producto se adquiera y divulgue dentro del grupo de consumidores.

SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA:

País: Ecuador
Ciudad: Cuenca
Sector: Urbano
Número de habitantes: 500,000 aproximadamente.

SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA:

Edad: 18- 30 años de edad
Género: Masculino - Femenino
Estado familiar: Joven; Soltero; Casado
Ocupación: Estudiante universitario - Profesional.

SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA:

Clase Social: Media - Media Alta.
Estilo de vida: Esta interesado por el mundo visual, las artes como son la música, literatura, teatro, etc. Gusta de aprender de nuevas alternativas y del auto-aprendizaje.

SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL:

Beneficios del producto: Posibilita el aprendizaje al ser comprensible. Ofrece información variada y de calidad.
Usuario: Ocasional
Lealtad: Media
Etapas de preparación: Interesado por el producto con intención de comprarlo.

PERSONA DESIGN

Juan es una persona creativa que se dedica a ilustrar todo lo que piensa y ve. Tiene una gran capacidad de retención visual por lo cual invierte su tiempo en adquirir cultura visual, para ello usa redes sociales y libros de ilustración que alimenten su creatividad. Está vinculado con el mundo gráfico y se dedica a la ilustración. Le atrae la cultura, la innovación y el arte.

Busca nuevos conocimientos sobre métodos de ilustración. Es autodidacta y dedica la mayor parte de su tiempo a ilustrar. Utiliza varios métodos de trabajo ya que le gusta explorar y compartir sus obras sin miedo a la crítica.



PARTIDOS DE DISEÑO

En base a la investigación realizada anteriormente se explicará lo que son los partidos de diseño en los cuales se basará el producto final que busca generar este proyecto. El objetivo final es generar un material de aprendizaje que sea útil para los usuarios a los que está dirigido.

FORMA

El contenido del manual ofrecerá información con respecto a la ilustración, esta será indicada a partir de infografías pop-up que beneficiarán el entendimiento correcto de la información proveída. El manual propondrá un estilo minimalista y simple de diseño para no distraer ni confundir a los usuarios. Tendrá una cromática con colores flat design combinados con colores minimalistas.

La información estará jerarquizada de manera concreta. Visualmente será categorizada por colores y tamaños, asimismo está ordenada por medio de retículas y márgenes adecuados.

Para el proyecto final se utilizará la tipografía San-serif, que está caracterizada por ser legible, asimismo, se utilizará Gill Sans o Futura, para títulos una Quicksand pues son algo más llamativas y sencillas.

Además se hará uso de recursos gráficos vectoriales como infografía, fotografías, ilustraciones y otros elementos de contenido visual muy amplio que permitirán un mejor entendimiento del contenido expuesto en el manual.

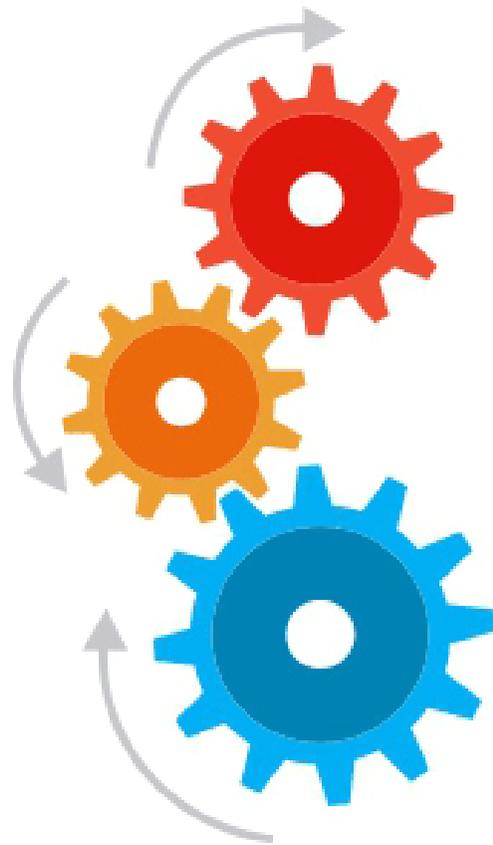
Todos estos elementos y características harán del producto un recurso atractivo e innovador para la enseñanza de la ilustración.



IMG 14

FUNCIÓN

El manual de ilustración tendrá como propósito central la enseñanza correcta de la ilustración por medio de un proceso de elección y mezcla de características que propiciarán la generación de un nuevo estilo. Para lograr una interacción adecuada entre producto y usuario se ha considerado la teoría de la usabilidad.



IMG 15

El usuario podrá interactuar con el manual al momento de seleccionar ítems dentro de éste por medio del tacto y el movimiento de ciertas piezas móviles. El manual servirá de herramienta de enseñanza para el target seleccionado.

TECNOLOGÍA

El manual de ilustración será elaborado digitalmente por medio de algunos softwares de diseño. El producto final constará de elementos, en su mayoría gráficos y físicos, como, por ejemplo, las infografías y el pop-up interactivo, que después del proceso de digitalización serán impresos y armados en un material que soporte el doblado y no dañe la tinta impresa.

Este documento prototipo se imprimirá en imprenta digital que se encargará además de la encuadernación, refilado y empastado.



IMG 16

PLAN DE NEGOCIOS

EL PRODUCTO:

El producto final será un manual editorial interactivo con el cual se pretende el aprendizaje de varias técnicas, procesos y estilos de ilustración. Su propósito es mejorar el nivel creativo de los ilustradores locales (Cuenca- Ecuador).

Este producto será impreso en alta calidad y full color. Tendrá una alta variedad de gráficos que incluirán, en su mayoría, obras de importantes ilustradores. Se presentará a manera de libro interactivo que el usuario podrá manipular analógicamente. Esta interacción garantizará la pregnancia de los conocimientos expuestos en la mente del usuario. Será una herramienta importante para los ilustradores que busquen nuevas alternativas para el aprendizaje de su quehacer.

Este manual se pretende aportar a la solución de la problemática encontrada en el medio local. En la ciudad de Cuenca se ha observado una constante falta de personalización y estilo en muchos de los ilustradores, es por esto que algunos optan por la copia debido a la falta de conocimientos sobre técnicas de ilustración. Esta carencia de información limita considerablemente la experimentación con nuevas alternativas de creación.

PLAZA:

El canal de distribución más adecuado para el producto es el canal largo local. Los puntos de venta del producto serán diferentes librerías y almacenes de venta de materiales de arte.

El merchandising se hará en los puntos venta en los que existirá una exhibición de estantería, pues el producto llamará la atención de los compradores gracias al diseño llamativo de su portada y una ubicación a la altura de la vista de los visitantes.

PRECIO:

El precio del producto se va a definir en relación al proceso de fábrica, a los materiales, y acabados de impresión, también se considerará el tiempo de producción y trabajo creativo, software utilizado, etc.

El precio estimado por los valores de los costos de producción y utilidades es de 35 a 40 dólares por unidad aproximadamente.

PROMOCIÓN:

El producto se promocionará por medio de la publicidad generada para el lanzamiento del manual. En ella se expondrá todas las ventajas del manual a través de demostraciones de interactividad. La publicidad está presente en exposiciones de arte, medios digitales como redes sociales y medios impresos como revistas de arte y cultura.

www.P5Dgraphics.com



IMG 17

CAPÍTULO 3



IMG 3

GENERACIÓN DE IDEAS

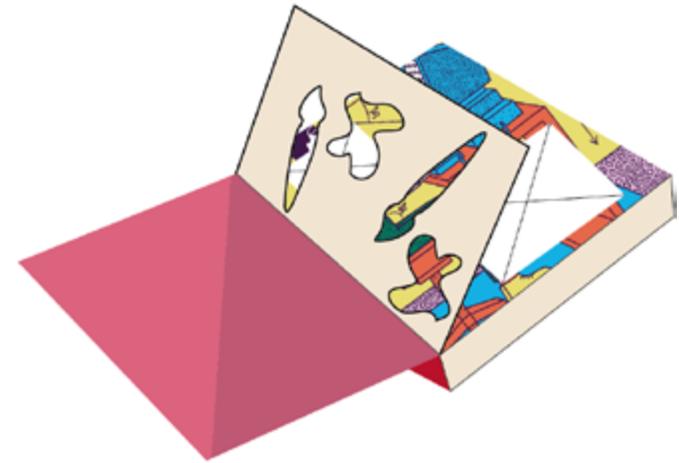
A través de una lluvia de ideas se generaron y escogieron conceptos relevantes. Después de un proceso de análisis se eligió una idea final. El proceso consiste en identificar ventajas y desventajas a nivel de innovación, factibilidad de realización y relevancia con la problemática.

IDEA 2



La interactividad se dará al momento en el que el usuario se relacione por medio del movimiento y el tacto de algunas piezas móviles con diferentes formas como el círculo, cuadrado, etc.

IDEA 1



Por medio de infografías con diferentes troqueles el usuario podrá ver el contenido a través de estas. "El troquel hará referencia a un tema determinado".

IDEA 3



Fusionar algunos materiales táctiles como texturas en ciertas áreas del contenido para beneficiar el aprendizaje de dicha información.

IDEA 4



A partir de un rompecabezas se arma el tema escogido por el usuario, quien deberá completar un ejemplo de cierto tipo de ilustración con una pieza faltante en el espacio vacío.

IDEA 5



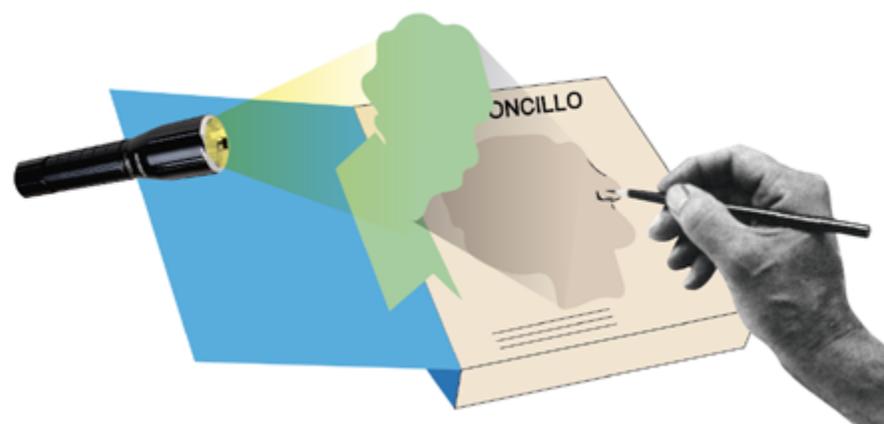
Categorizar la temática por medio de un pop-up con figuras relacionadas a cada contenido, por ejemplo: un pincel para la parte de acrílicos, oleos, acuarelas, entre otros.

IDEA 6



El manual se realizará con un troquel que permita ver, desde la portada, todas las secciones del manual y todos los temas de ilustración. De esta forma el usuario se podrá movilizar directamente un tema determinado.

IDEA 7



Trabajar mediante un pop-up con sombras. Con la ayuda de una linterna se señalará cada figura y se compondrá la forma sugerida con la técnica específica de ilustración.

IDEA PRELIMINAR 1

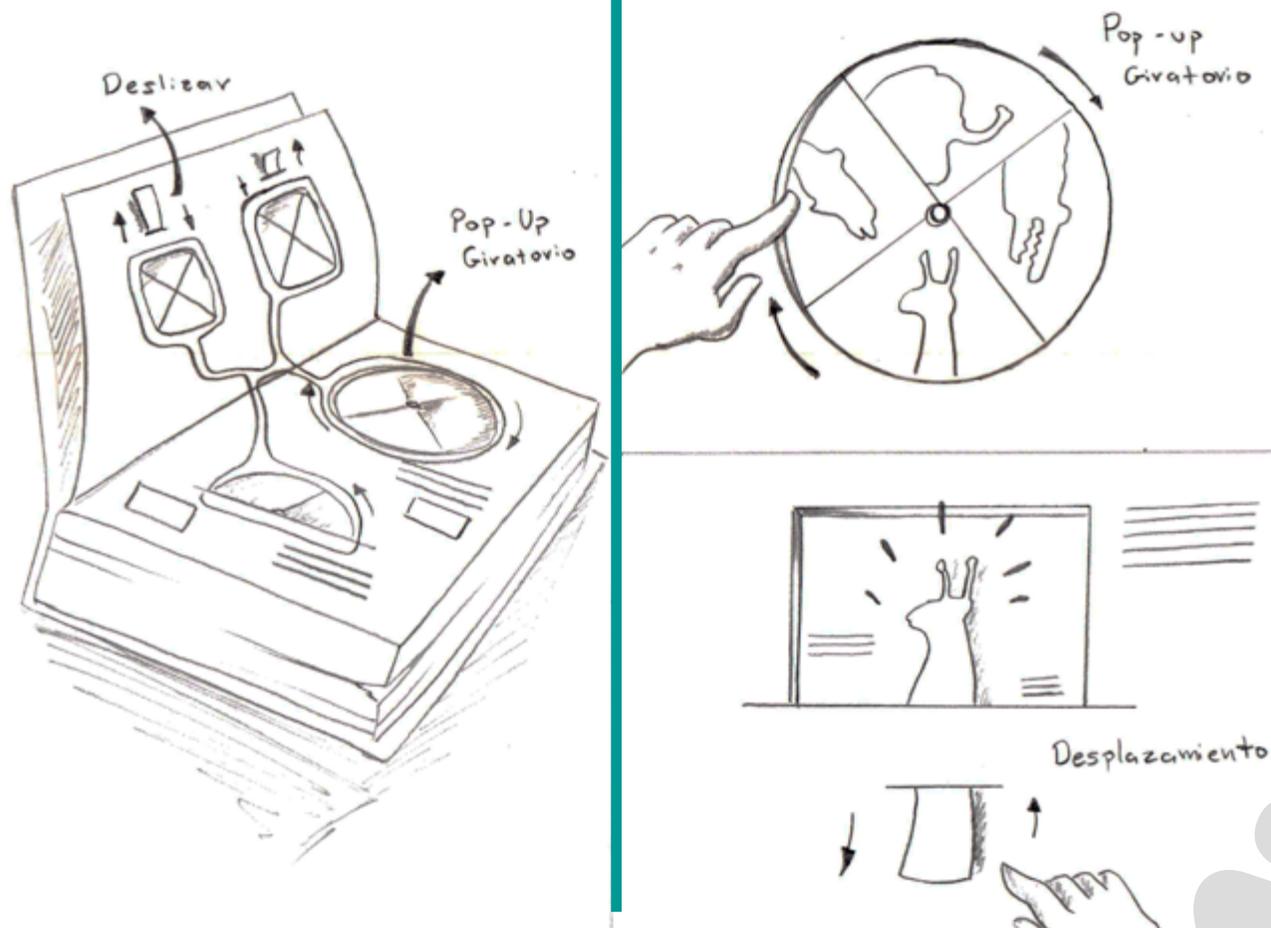
El pop-up funcionará con el movimiento generado por la mano del usuario al momento de girar, deslizar o montar un elemento sobre otro. Estos elementos pueden ser ejemplos de ilustración o incluso figuras.

VENTAJAS

- Por medio de esta interacción, el usuario se verá atraído a interactuar y explorar el manual.
- Con la interacción generada por estos móviles, el usuario podrá recordar mejor la información.

DESVENTAJAS

- Con el uso a través del tiempo, los móviles pueden ser desgastados y tienden a romperse, por esto, se escogerá un material apto para el pop-up.
- Será un manual costoso, pero contendrá información valiosa.



IDEA SEMIFINAL 2

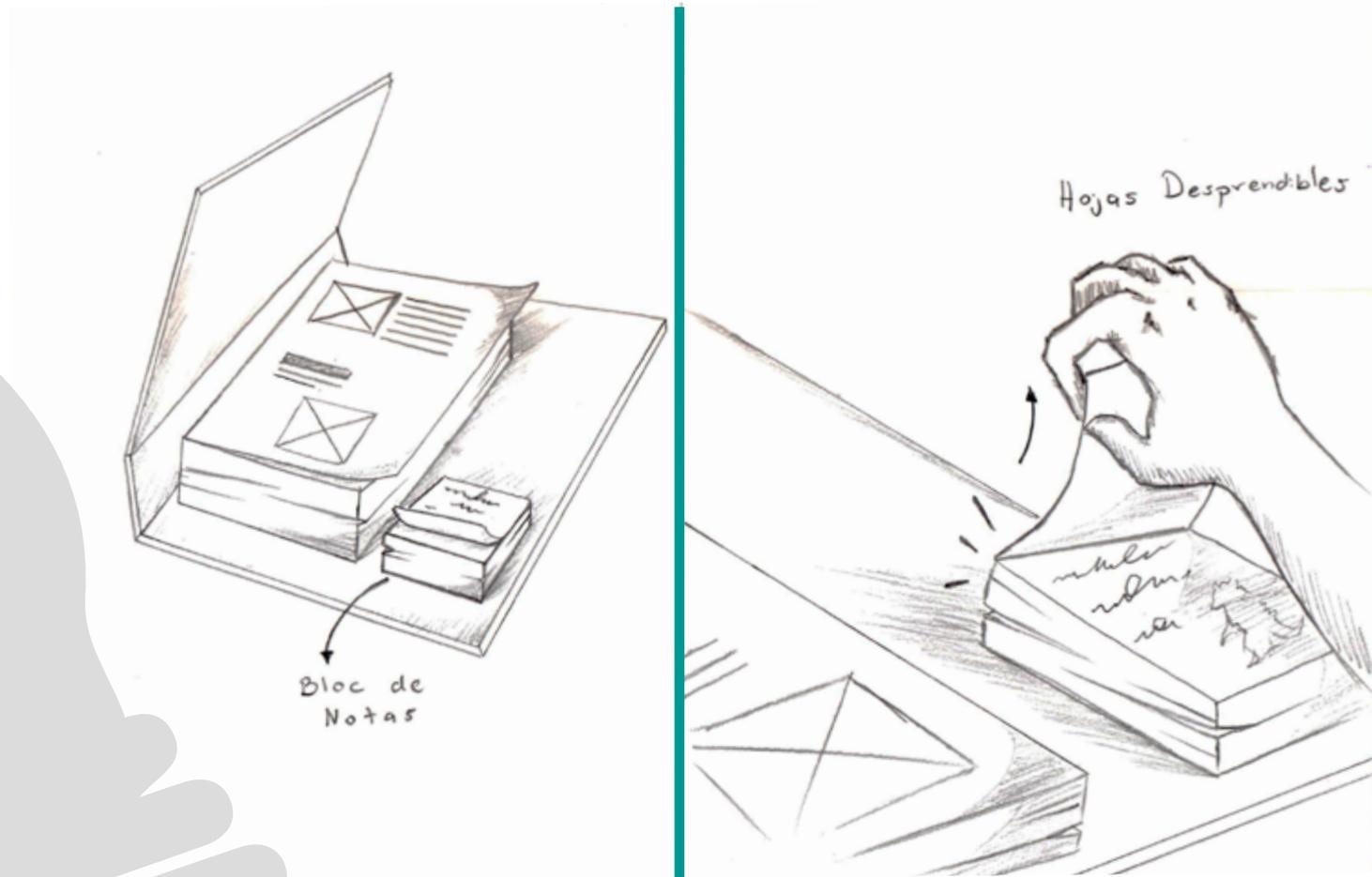
Poner un bloc de notas en un borde, acompañado de un juego de lápices básico para que el usuario pueda anotar cada tema y tenerlo a la vista. Servirá para anexos, bocetos, entre otros.

VENTAJAS

- Será de gran ayuda para anotar ideas relacionadas con cada tema, bocetos e incluso preguntas que surjan en ese momento.
- Las hojas podrán desprenderse.

DESVENTAJAS

- Podría ocupar espacio que le correspondería a la información contenida en el manual. Por esto, la información será concreta y directa.
- Las hojas se acabarán en algún momento, por ello el bloc debe ser desmontable y reemplazable.



IDEA PRELIMINAR 3

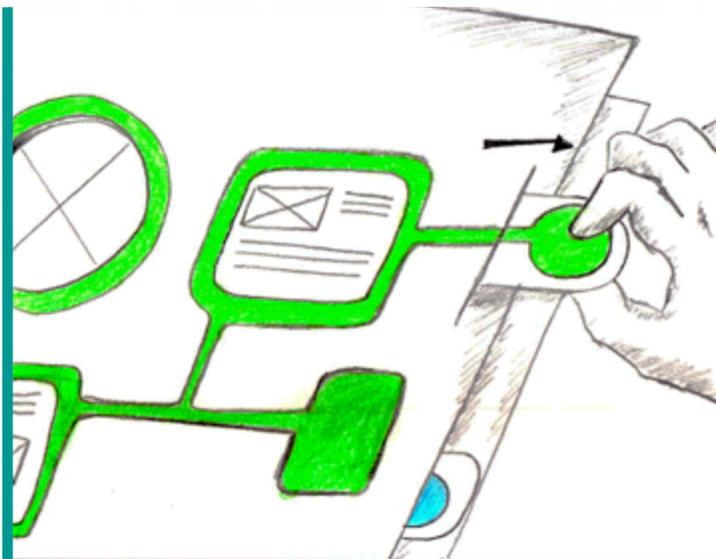
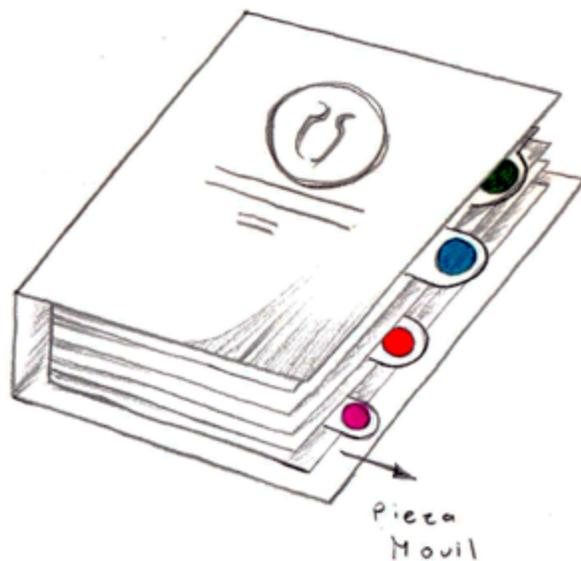
Separar cada tema de ilustración con un pop-up de colores distintos en cada infografía, para poder identificar cada tema y distinguirlo de los otros.

VENTAJAS

- Este pop-up con colores diferentes mejorará la retención de la información expuesta al usuario.
- El uso del color en un manual de ilustración es indispensable y se verá llamativo.

DESVENTAJAS

- Los usuarios pueden interpretar ciertos colores con diferentes conceptos y confundirse, es por esto que se agregará un pop-up pull-tabs para señalar algún tema en específico.



IDEA SELECCIONADA

La idea seleccionada es una fusión entre las tres ideas preliminares, ya que en el pop-up, el usuario tiene más capacidad de retención del contenido al interactuar con el manual. Según la segunda idea, el bloc de notas incentivará al usuario a interpretar ideas en ese momento y según la tercera, cada infografía llevará un color determinado para diferenciar cada tema.



DISEÑO

SISTEMA GRÁFICO

CONDICIONANTES

Son todas las características físicas; técnicas y de contenido que deben ir en el manual y no se pueden variar ni modificar; siendo algunas de estas, estándares básicos para la creación de un documento como el del manual de ilustración.

CONTENIDO DEL MANUAL



IMG 19

MATERIAL



IMG 20

FORMATO



IMG 21

DETERMINANTES

Se las puede determinar por el autor del manual, estas pueden ser modificables ya que dependen mucho más de un sentido y visión del productor del manual. Se rigen mucho más al autor y van ligadas al estilo del mismo.

CONSTANTES

ESTÉTICA

TIPOGRAFÍA

FOTOGRAFÍA

POP UP

ILUSTRACIÓN

INFOGRAFÍAS

VARIABLES

CROMÁTICA

CONTENIDO

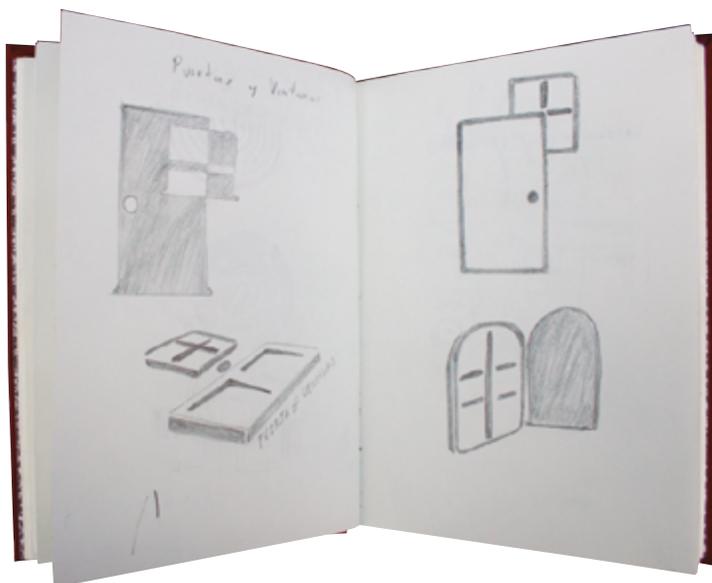
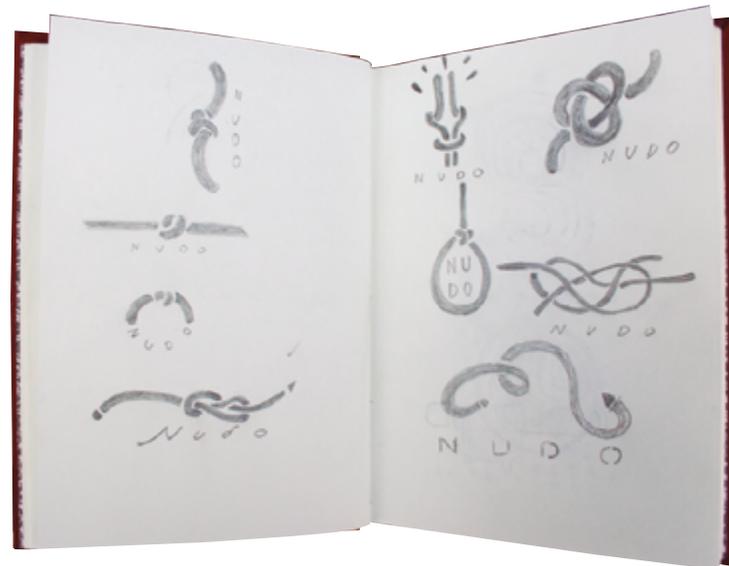
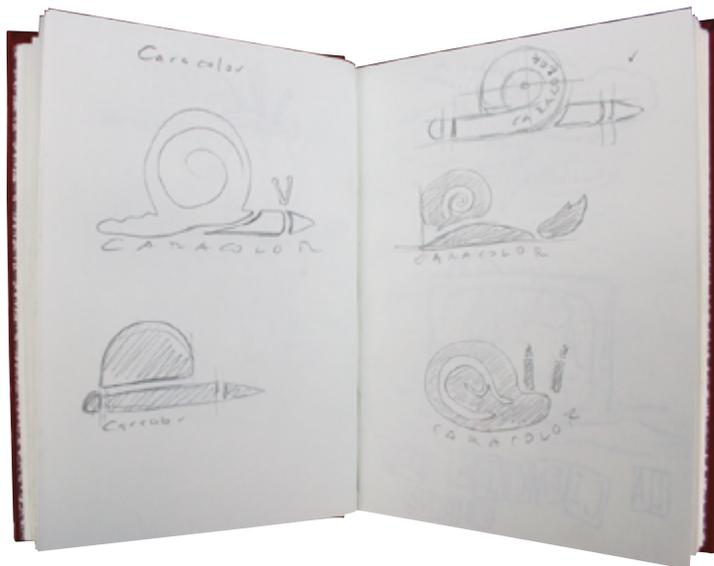
LOGOTIPO

Se realizó un logotipo que representa al manual de ilustración. Con la ayuda de una lluvia de ideas, se obtuvieron varios conceptos y palabras referentes al tema. Se trató de escoger la información menos obvia y la más clara para que el usuario lo vincule con algo de la ilustración. Después de la elaboración de bocetos, se concretaron algunos logotipos de los que se escogieron tres y se realizaron pruebas con el target previsto para saber cuál estaba más acorde con él.

Después de este proceso, se concretó la forma del logotipo que es una cuerda en forma de lápiz que conforma un nudo.

De aquí surge el concepto de pasar por ciertos pasos para llegar a un punto concreto, tal como cuando se aprende a hacer un nudo, es posible equivocarse varias veces pero gracias a la práctica, se consigue el resultado deseado. En la ilustración, sucede lo mismo: después de generar varios pasos y procesos, solo con la práctica se logran los resultados deseados.

BOCETACIÓN



LOGOTIPO PROPUESTAS DIGITALES



LOGOTIPO PROPUESTA FINAL

ABSTRACCIÓN DE LA
FORMA LÁPIZ.

ABSTRACCIÓN DE LA
FORMA NUDO 8.



TIPOGRAFÍA AVENIR NEXT
ULTRA LIGHT.

CONTENIDO

Se definieron cuatro secciones en el manual para hacerlo más sencillo, de tal forma que cada una de sus partes se puedan ubicar con facilidad.

En la introducción, se definieron conceptos y rasgos del ilustrador contemporáneo y cuencano, además de características y pasos que se deben seguir para generar una ilustración.

En el Capítulo 1 se encuentran conceptos y formas sobre los tipos de ilustración con los que se puede crear una ilustración. Para la elaboración de este capítulo se realizó una introducción, varias infografías y una selección de referentes para cada tema.

Para el Capítulo 2, se definieron los medios de ilustración con técnicas actuales. Esta información se sistematizó al igual que en el capítulo anterior.

Para finalizar, en las conclusiones se encuentran algunos tips para generar un mix-media y crear nuevos estilos al momento de mezclar técnicas o tipos de ilustración. También podemos encontrar un glosario de páginas web que pueden ser muy útiles para los ilustradores al momento de mostrar sus obras o buscar referentes.



MATERIALES

Se realizaron algunas pruebas con materiales de impresión sobre todo para el pop-up, ya que al ser manipulado tiende a desgastarse con el tiempo. Se buscaron materiales con base en parámetros de durabilidad, buen soporte, absorción de tintas, manipulación y propiedades ecoamigables.

Se encontraron algunas opciones como el papel Marfil, Fabriani y Bristol que tienen varias de éstas características, pero el soporte más apropiado para éste producto fue el papel de caña de azúcar de 150g para páginas de texto y de 200g para páginas pop-up. Este papel cumple con todos los parámetros y no genera mucha contaminación del medio ambiente porque es un papel biodegradable y tiene buena durabilidad además de generar un estilo propio por su color y textura. Su uso es poco común en libros.

Para la portada se utilizó una cubierta de tapa dura ya que tendrá que soportar elementos pop-up que se pueden maltratar con el uso y el movimiento indebido.

El embalaje está compuesto por el mismo material de caña de azúcar pero con un mayor gramaje para proteger y contener los elementos del producto.



TACHUELA METÁLICA

Para mejorar el mecanismo giratorio pop up wheel.



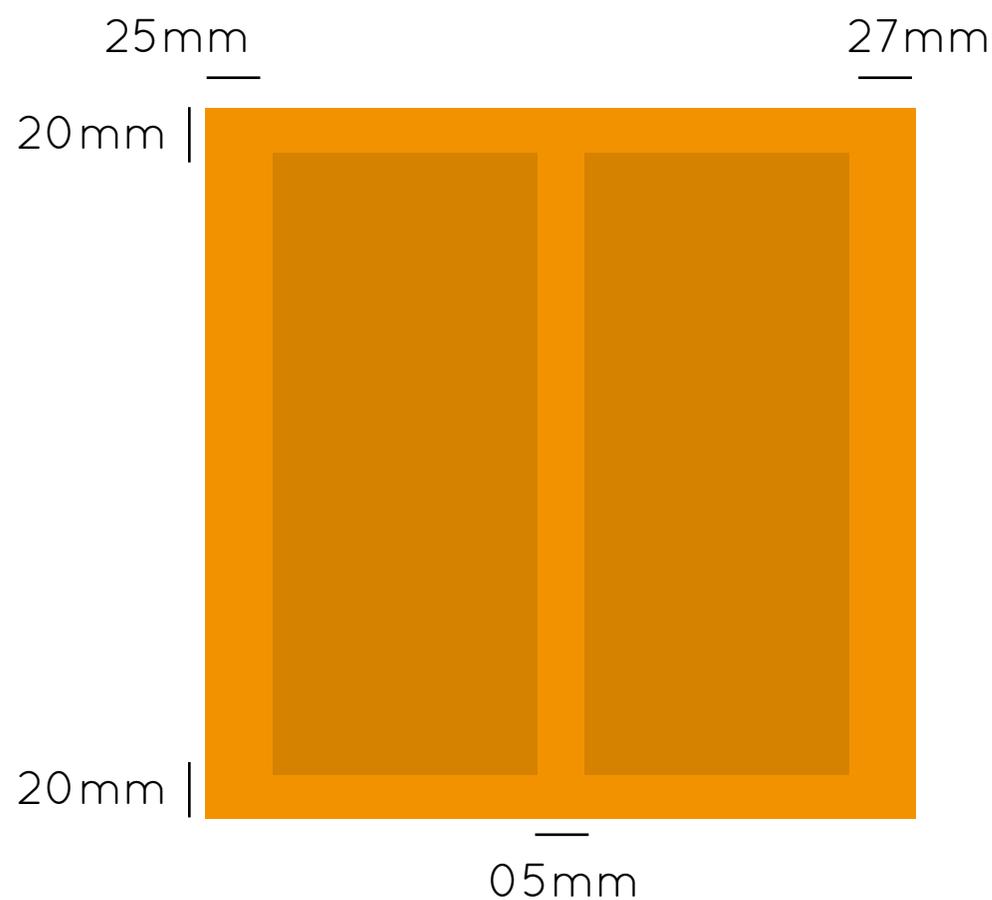
FORMATO DE LAS PÁGINAS DE TEXTO

Se definió un formato de 26 x 26 cm para el manual interactivo ya que es un tamaño en el que el usuario puede guardarlo y revisarlo con comodidad en cualquier parte. Además, este producto consta de un packaging que contiene un bloc de notas que lo hace más grande.

Este formato es apropiado para el buen manejo ergonómico y conveniente para la interacción con pop-ups grandes. Asimismo facilita la lectura de textos cortos, la apreciación correcta de imágenes y sus detalles, deja espacios para generar limpieza en la diagramación.

El manual está constituido por:

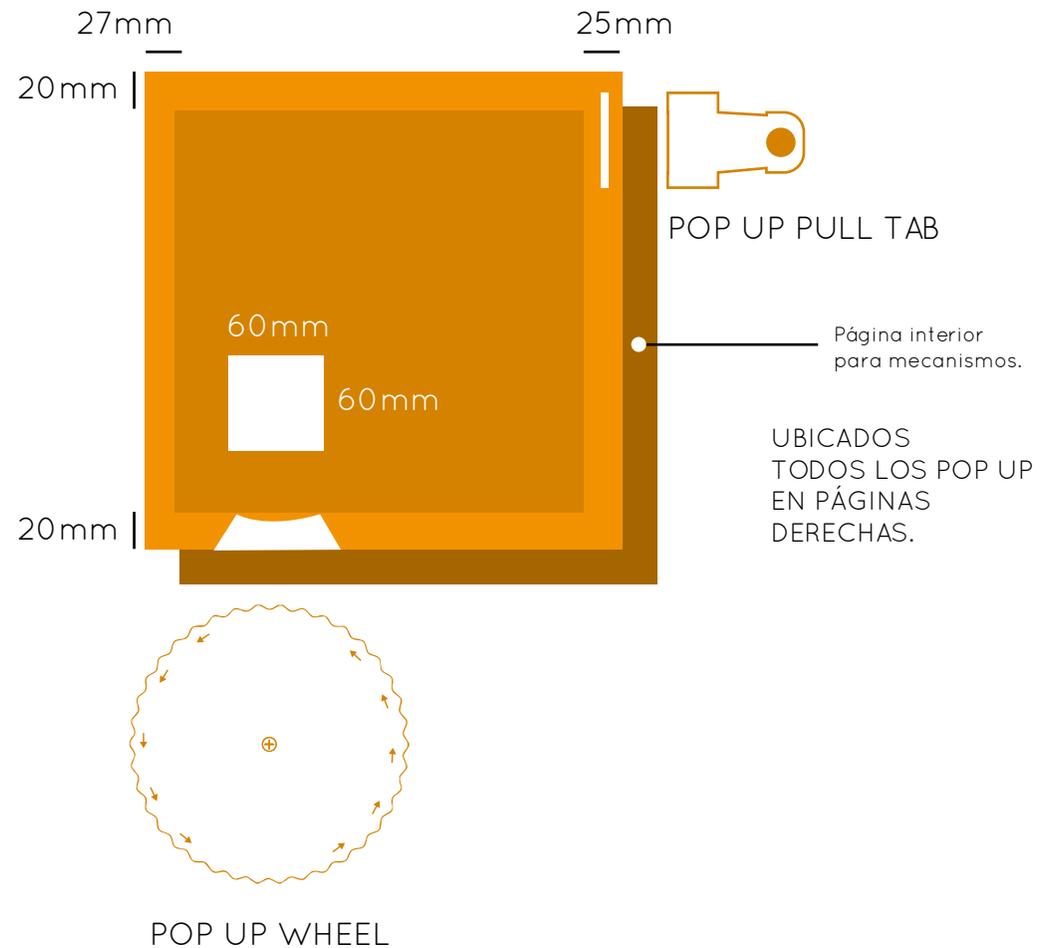
- dos columnas para la apreciación simple y de fácil lectura en los textos;
- una retícula simétrica que aporta simplicidad y facilita la compresión de textos y gráficos;
- un medianil de 0,5mm, para que exista un espacio apropiado entre columnas;
- un margen interno de 27mm para que no se corten textos ni haya problemas de visibilidad después de la encuadernación;
- un margen externo de 25mm que permite una mejor visibilidad del contenido,
- y márgenes superior e inferior de 20mm para una mejor apreciación del contenido.



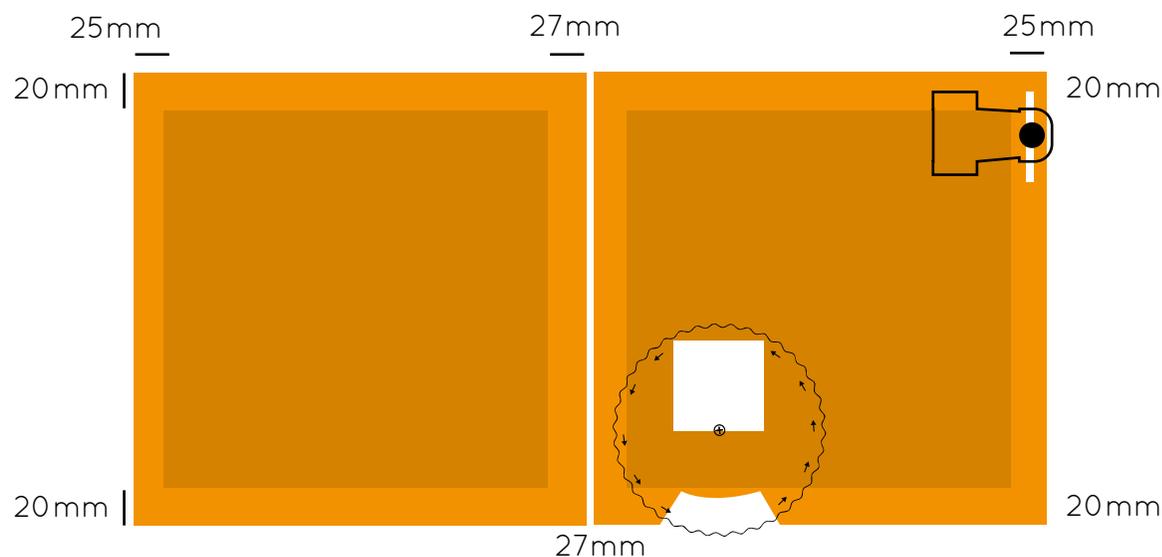
FORMATO DE LAS PÁGINAS POP-UP

Están constituidas por una doble página plegada hacia dentro para que exista un espacio o compartimiento el cual se sostengan los mecanismos pop-up. Estas páginas no tienen ninguna impresión interior; pero sí una exterior constituida por un tiro en el que consta parte de la doble página de la infografía y una página retiro en la que van los referentes del tema.

Todas las páginas pop-up van en el lado derecho del manual y constan de dos elementos: el pop-up wheel que es una rueda ubicada en la parte inferior izquierda de la página y un pop-up pull-tab ubicado en la sección derecha lateral de la misma.



FORMATO DE DOBLE PÁGINA.



La característica principal de esta doble página es que está compuesta por una infografía interactiva que representa al manual y lo hace más interesante.

Esta doble página carece de columnas, medianil y retículas ya que en este espacio está la infografía que ya tiene un sistema gráfico; el margen es lo que perdura y tiene las mismas características de todo el manual.

CROMÁTICA

La cromática que se escogió para este manual de ilustración fue una paleta flat-minimal debido a que ambas se complementan muy bien, generan atención y dan vida al producto.

Además, el manual contiene material del mismo estilo en las imágenes, la ilustración, los textos y la gráfica que acompaña bien a una paleta sobria, sin degradados y muestra el contenido de manera limpia y llamativa al mismo tiempo.



IMG 23

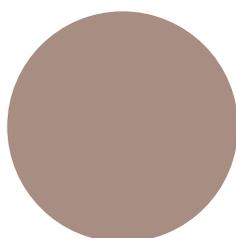


IMG 24

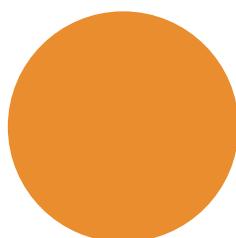
CROMÁTICA DEL ÍNDICE

Para el índice del manual se usaron cuatro colores para distinguir inmediatamente cada sección en él. Esto ayudará al usuario a distinguir cada capítulo, la introducción y la conclusión del manual. Un índice así, es más compatible con el usuario ya que lo incita a revisar su contenido.

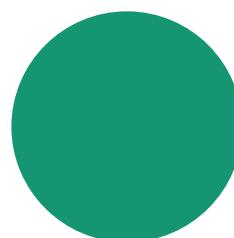
INTRO



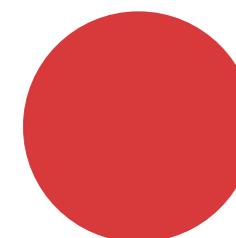
CAPÍTULO 1



CAPÍTULO 2



CONCLUSIONES



INTRO

COMO USAR EL LIBRO	5
ILUSTRACIÓN CONTEMPORANEA	7
ILUSTRACIÓN EN CUENCA	8
OBSERVACIÓN	9
IMAGINACIÓN	10
BOCETACIÓN	11

CAP

2

MEDIOS DE ILUSTRACIÓN	54
● Pluma y tinta	55
● Lápiz y carboncillo	59
● Pastel	63
● Óleos	67
● Acrílicos	71
● Collage	75
● Digital	79
● Rotuladores	83
● Acuarela	87
● Gouache	91
● Lápices de color	95

CAP

1

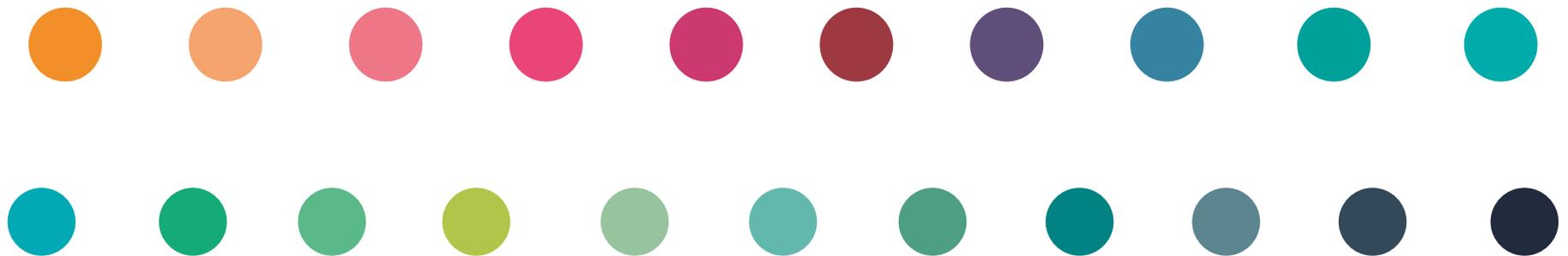
TIPOS DE ILUSTRACIÓN	12
● Ilustración conceptual	13
● Ilustración narrativa	17
● Ilustración decorativa	21
● Ilustración tipográfica	25
● Ilustración de personajes	29
● Ilustración infantil	33
● Ilustración portada	37
● Ilustración publicitaria	41
● Ilustración de modas	45
● Arte urbano	49

OUTRO

UNIÓN DE TEMAS	100
Paleta cromática de temas	101
Generación de un nuevo	102
estilo.	
Mix Media	104
Links de interes	105

CROMÁTICA DE TEMAS

En la sección de temas, podemos encontrar una degradación cromática en la que cada color se vincula con un tema determinado y será clave para la distinción y separación de los temas con ayuda del pull-tab. Asimismo se usará en todo el tema seleccionado: en la introducción; la infografía y los referentes artísticos.



TIPOS DE ILUSTRACIÓN	12
● Ilustración conceptual	13
● Ilustración narrativa	17
● Ilustración decorativa	21
● Ilustración tipográfica	25
● Ilustración de personajes	29
● Ilustración infantil	33
● Ilustración portada	37
● Ilustración publicitaria	41
● Ilustración de modas	45
● Arte urbano	49

MEDIOS DE ILUSTRACIÓN	54
● Pluma y tinta	55
● Lápiz y carboncillo	59
● Pastel	63
● Óleos	67
● Acrílicos	71
● Collage	75
● Digital	79
● Rotuladores	83
● Acuarela	87
● Gouache	91
● Lápices de color	95

ESTÉTICA

Se escogió una estética minimalista flat design. Este tipo de estética es bastante limpia y funciona muy bien para el aprendizaje, pues los conceptos y la gráfica del manual serán condensadas para comprenderlos mejor. Los textos se verán sobrios para cautivar a los lectores. Se utilizaron colores minimal y flat design para cada tema e ilustración respectivamente con ésta estética, la cual la hace ver más ordenada al momento de interactuar con el manual.



IMG 25



CHOW HON LAM ILUSTRACIONES

Las obras de Hon Lam Ratón alias Flying son constantemente bendecido con grandes ideas que bailan ostentosamente entre la crítica hilarante de la cultura pop y el surrealismo elegante.

Conseguir una comisión para diseñar una camiseta para Threadless, una popular tienda en línea de EE.UU. basada, es algo que los diseñadores del otro mundo.

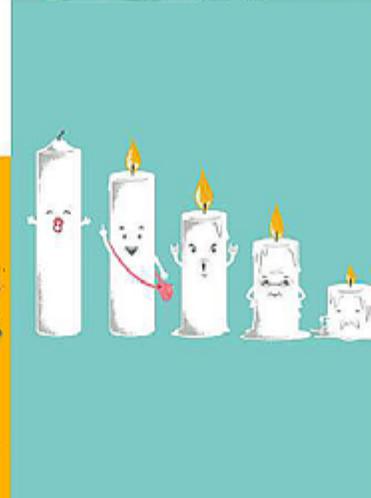
Hon. Lam tiene 20 diseños publicados por Threadless y ganó tres premios al 'Threadless premios anuales para los diseñadores más Bestee Impreso 2007, Newcomer of the Year 2007, así como a la Mejor Concepto para un diseño de 2007.

En la actualidad, Hon Lam apuesta por un proyecto personal llamado FM365, lo que le obliga a producir un diseño de un día por un año, con la esperanza de que cada diseño finalmente se convierta en una camiseta con un diseño original.

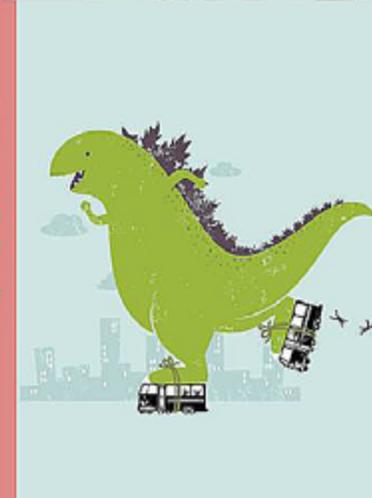
Hon. Lam también ha lanzado su tienda en línea para obtener el nombre del ratón que vuela por ahí como una marca reconocida y de sobre todo diseño.

El Martell anual Personalidades aumento Awards 2009 reconoce a las personas arriba-y-venir que se elevan por encima de la competencia y tienen un gran potencial para alcanzar mayores alturas.

Volviendo por su tercer año, las Personalidades Martell aumento Awards 2009 cuenta con 10 estrellas emergentes de diversos campos.



"Yo creo que todo debe tener una historia detrás de ella, no importa si es un objeto, un animal o alimentos. Yo siempre trato de crear una historia para ellos. Supongo que debe tener algo que decir, pero simplemente no puede hablar.
Hon. Chow Lam "



TIPOGRAFÍA

La tipografía para el manual de ilustración se seleccionó de acuerdo a ciertos parámetros de legibilidad en concordancia con el estilo minimalista y la familia tipográfica.

Se hicieron composiciones tipográficas para ver su compatibilidad estética y se definió para títulos, la fuente Quicksand light; para subtítulos, la Futura médium, y para el texto la Gill Sans light, las cuales conforman una buena composición y son livianas al momento de leer textos seguidos.

PARÁMETROS DE ELECCIÓN

Legibilidad

Leibilidad

Familia tipográfica

Estética minimal

Sobre 20

TÍTULOS

SUBTÍTULOS

TEXTO CORRIDO

STROKE

4 4 3 5 = 16

● stroke

5 5 3 5 = 18

At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati. 4 2 3 3 = 12

MOHAVE

5 5 4 4 = 16

MOHAVE

5 5 4 4 = 18

AT VERO EOS ET ACCUSAMUS ET IUSTO ODIO DIGNISSIMOS DUCIMUS QUI BLANDITIIS PRAESENTIUM VOLUPTATUM DELENITI ATQUE CORRUPTI QUOS DOLORES ET QUAS MOLESTIAS EXCEPTURI SINT OCCAECATI. 4 2 4 4 = 14

■▲▲●

4 2 2 5 = 13

■▲▲●

4 2 2 5 = 13

AT VERO EOS ET ACCUSAMUS ET IUSTO ODIO DIGNISSIMOS DUCIMUS QUI BLANDITIIS PRAESENTIUM VOLUPTATUM DELENITI ATQUE CORRUPTI QUOS DOLORES ET QUAS MOLESTIAS EXCEPTURI SINT OCCAECATI. 2 1 2 5 = 10

CICLE

5 4 3 5 = 16

cicle

5 5 5 5 = 20

at vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati. 5 5 5 5 = 20

JUNCTION

4 4 3 2 = 13

● junction

5 5 3 5 = 18

● at vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati. 5 5 5 5 = 20

● QUICKSAND

5 5 5 5 = 20

quicksand

5 5 5 5 = 20

● at vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati. 5 5 5 5 = 20

● GILLSANS

5 5 5 4 = 20

● gillsans

5 5 5 4 = 19

● at vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati. 5 5 5 5 = 20

● FUTURA

5 5 5 5 = 20

futura

5 5 5 4 = 19

at vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati. 5 5 5 4 = 19

TÍTULOS

Quicksand

FUTURA MEDIUM

— SUBTÍTULOS

at vero eos et
accusamus et iusto
odio dignissimos
ducimus qui.

GILL SANS LIGHT

— TEXTO CORRIDO

FOTOGRAFÍA

Para la fotografía se utilizó un estudio casero realizado con un soporte, dos telas a los costados y tres lámparas. Este conjunto simuló dos softboxes y un rebotador de luz. También se colocó una cartulina negra para generar mayor contraste con los elementos en escena.

Las fotografías se realizaron con una cámara réflex Canon T3 con una velocidad de obturación de 1/20, apertura de diafragma de F.8 a F.10 y un ISO de 400 para evitar sombras muy fuertes y para mejorar la calidad de los volúmenes. Se usó además una lente 18.55 sostenida sobre un trípode de tamaño promedio.

En cuanto a la composición fotográfica se usaron planos de detalle, primeros planos realizados de manera superior; tres cuartos y de perfil dependiendo de lo que se encontraba en escena.



IMG 27



IMG 26



POP UP

Para generar mayor interés en el usuario se realizaron pop-ups en cada infografía lo que permitirá que el usuario interactúe con el manual y se interese más por él.

La interacción es lo que le permite al usuario experimentar de forma distinta al resto de manuales o libros de ilustración. Al hacerlo dinámico e interactivo se modifica la experiencia del público con el producto.

Los pop-ups son fáciles de usar y caracterizan al libro en un sentido mucho más por su relación poco común con el usuario.

Se realizaron dos tipos de pop-ups:

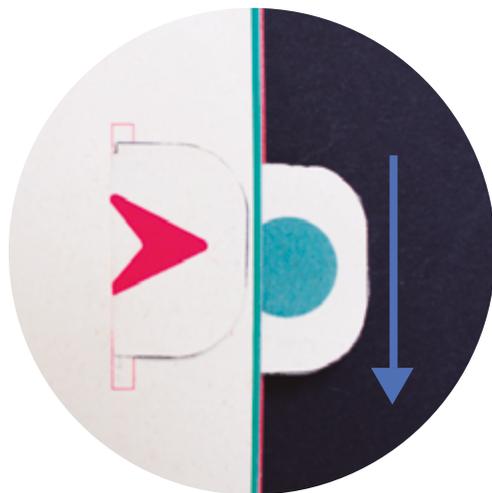
POP UP PULL TAB: Está constituido por un rectángulo de papel y una ranura que lo contiene. Principalmente sirve como separador de temas y evita el uso de pegatinas para dividir contenidos.

• Sistemas pull tab:

FORMAS

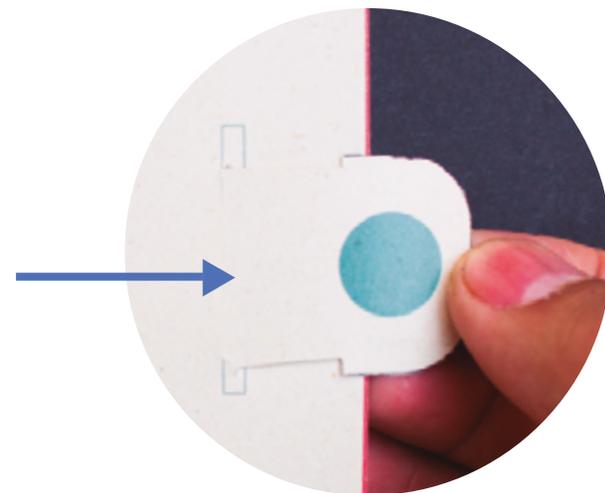
 FLECHA: Tipos de ilustración.

 CIRCULO: Medios de ilustración.



Distribuidos a lo largo vertical del libro.

FUNCIONAMIENTO



Los sistemas pull tab servirán para separar el tema escogido por el usuario; los mismos que al final se podrán unir.

POP UP

POP UP WHEEL:

Es una rueda con un sistema giratorio de 360 grados constituida por bordes ondulados para mejor agarre. Es funcional al mostrar el ejemplo de ilustración realizado por el autor y un ejemplo de algún referente exponencial del tema tratado.

• Sistemas wheel:

FORMA

El pop up wheel muestra el ejemplo realizado para el tema de ilustración y un ejemplo de un autor referente del mismo tema tratado.



Hondulaciones para mejor agarre

FUNCIONAMIENTO



Gira 360

ILUSTRACIÓN : TIPOS & MEDIOS

La ilustración fue muy importante en esta sección ya que se realizaron 22 ilustraciones, 10 para tipos, 11 para medios y una para un ejemplo mix-media; todas utilizadas en la contemporaneidad. Las ilustraciones se realizaron analógicamente, excepto por una de ellas. Ciertas ilustraciones tomaron más tiempo que otras y fueron variando en composición y gráfica. Se utilizaron ilustraciones llamativas y fuera de lo común para llamar la atención del usuario.

Se podría decir que se sistematizaron los procesos de ilustración en pasos para ser comprendidos por el público además de la ayuda textual que se recibe a lado de cada fotografía.

• PROCESOS Y PASOS:



RESULTADO.

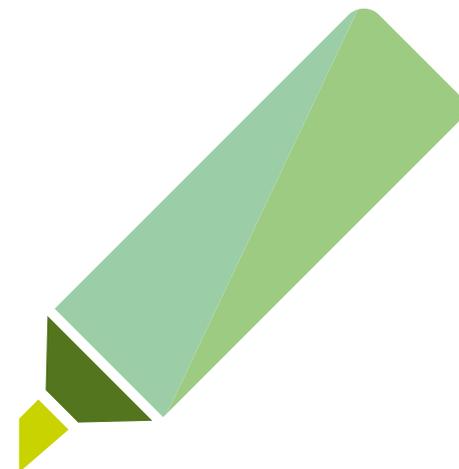
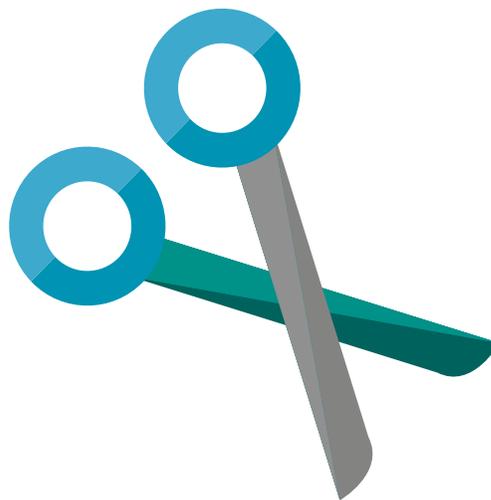
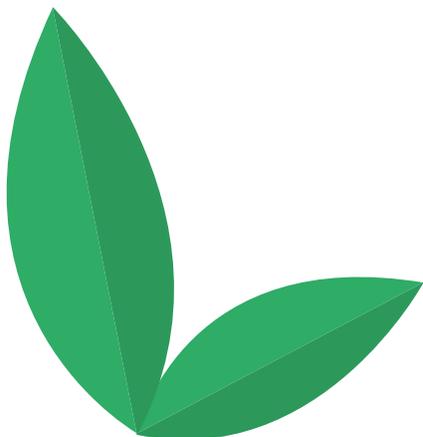
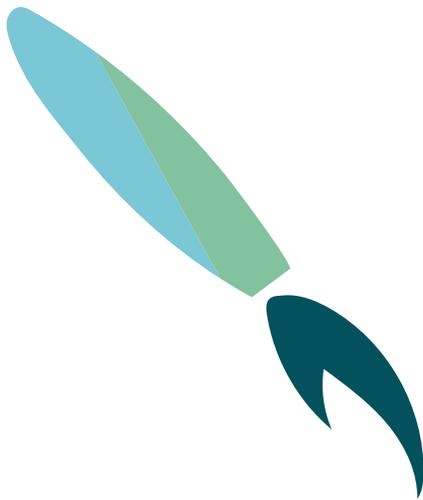


ILUSTRACIÓN/ DECORATIVA

Se complementaron elementos ilustrados referentes a cada tema en las infografías para dar más fuerza e interés a los temas de ilustración. Se escogió una estética flat design para todas las ilustraciones decorativas en cada tema ya que aportan a la infografía, más no son puntos distractores porque están ubicados para formar una buena composición.

Cada ilustración representa el tema tratado y el concepto de la ilustración realizada o los elementos que se utilizaron para su elaboración.

ILUSTRACIÓN VECTORIAL



INFOGRAFÍA

En las infografías se condensan casi todos los elementos compositivos que son textos, ilustraciones, fotografías, pop-ups y elementos de ayuda. Todos ellos ayudarán a generar una infografía clara y visualmente atractiva.

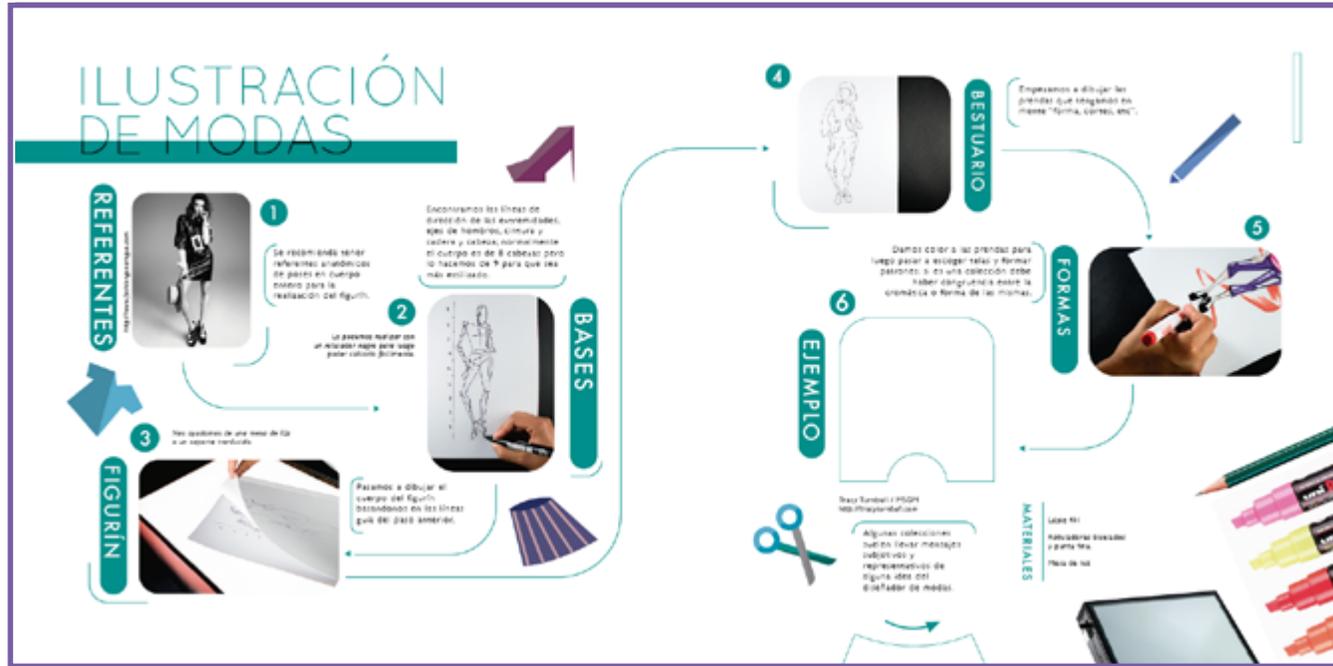
TAMAÑOS

Tamaño de la infografía doble página contando con la página en blanco para mecanismos.

78cm Ancho

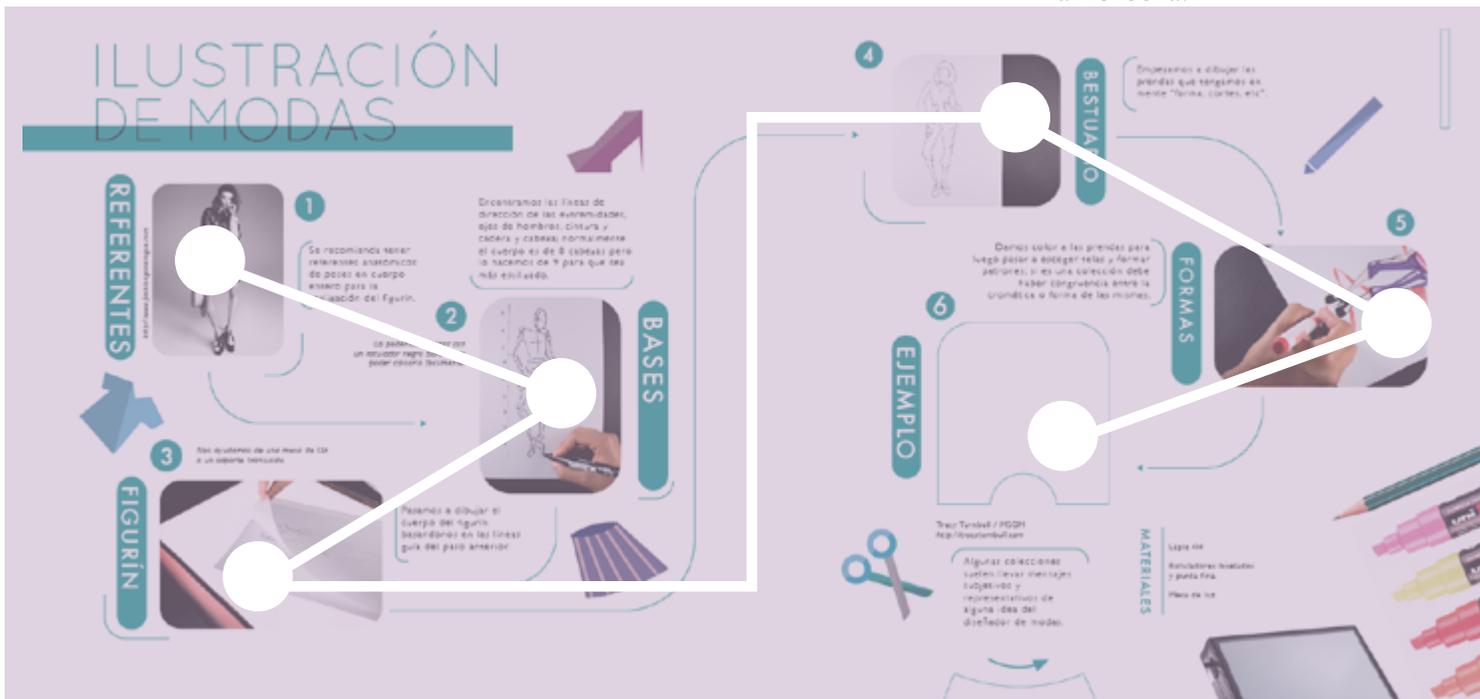
52cm página con mecanismos.

26CM



RECORRIDO

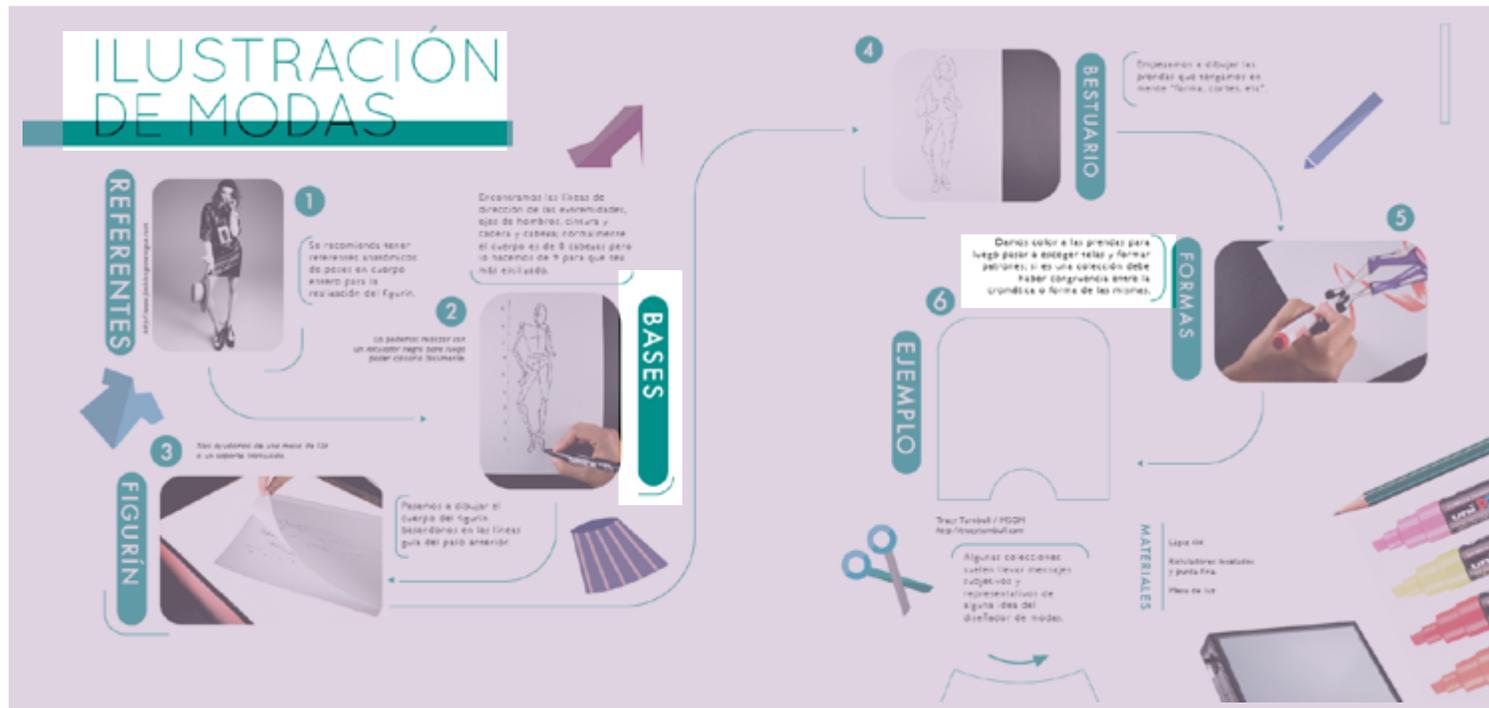
Recorrido visual zig zag de izquierda a derecha.



INFOGRAFÍA

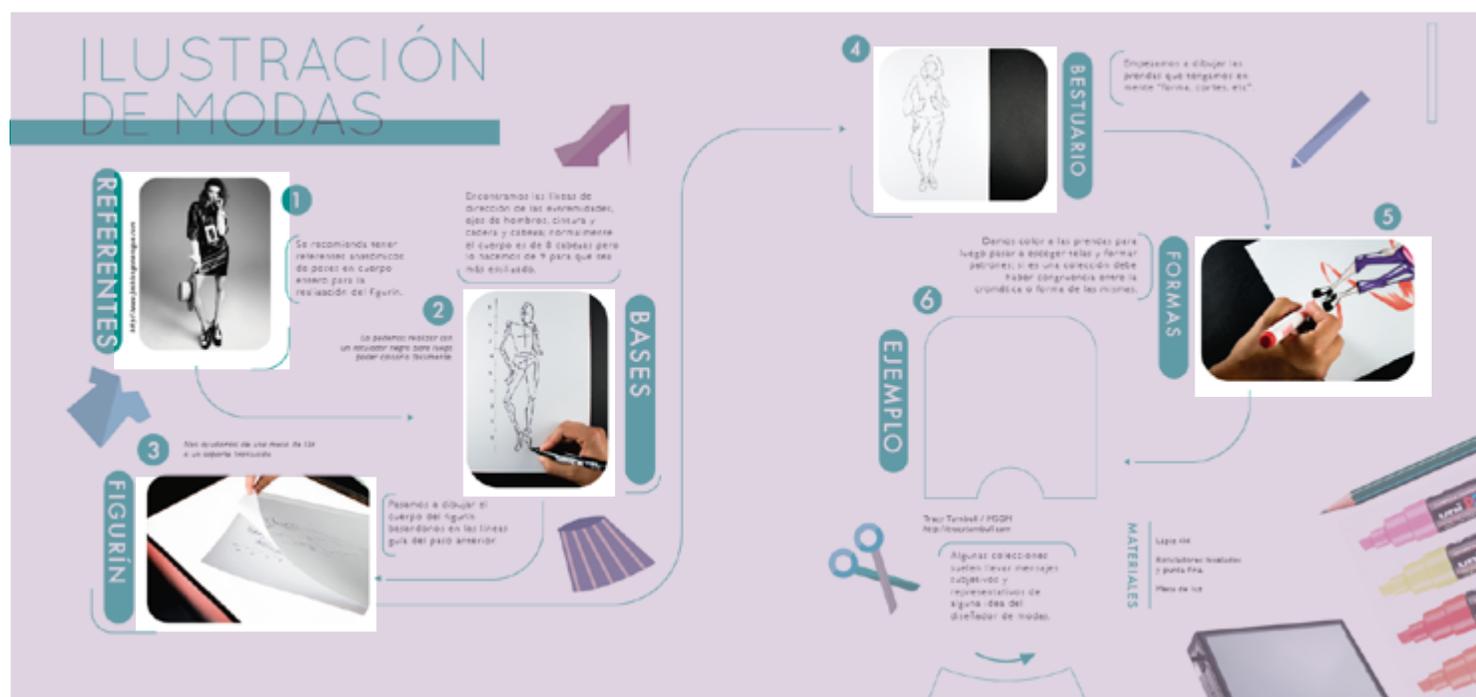
TIPOGRAFÍA

El juego tipográfico escogido se aplica a títulos, subtítulos y texto corrido.



Las fotografías muestran el procedimiento o pasos para realizar determinada ilustración.

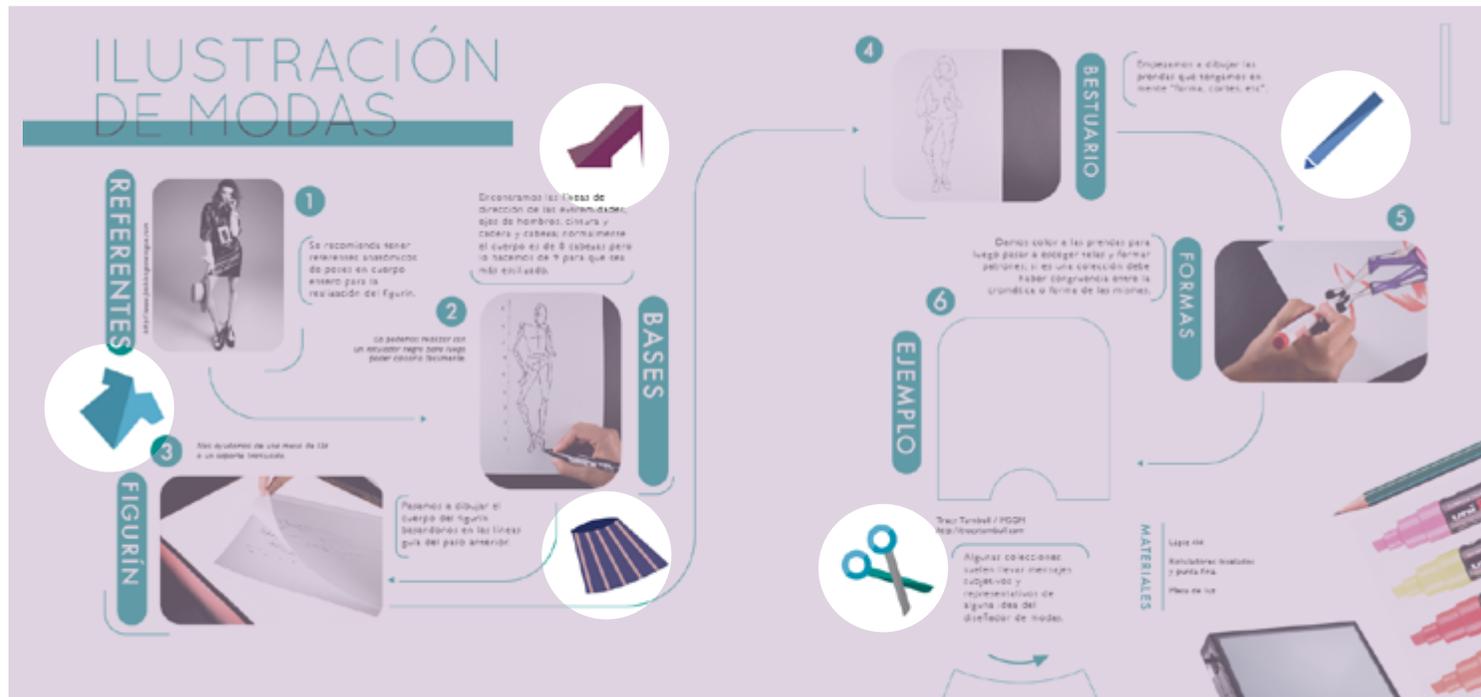
FOTOGRAFÍA



INFOGRAFÍA

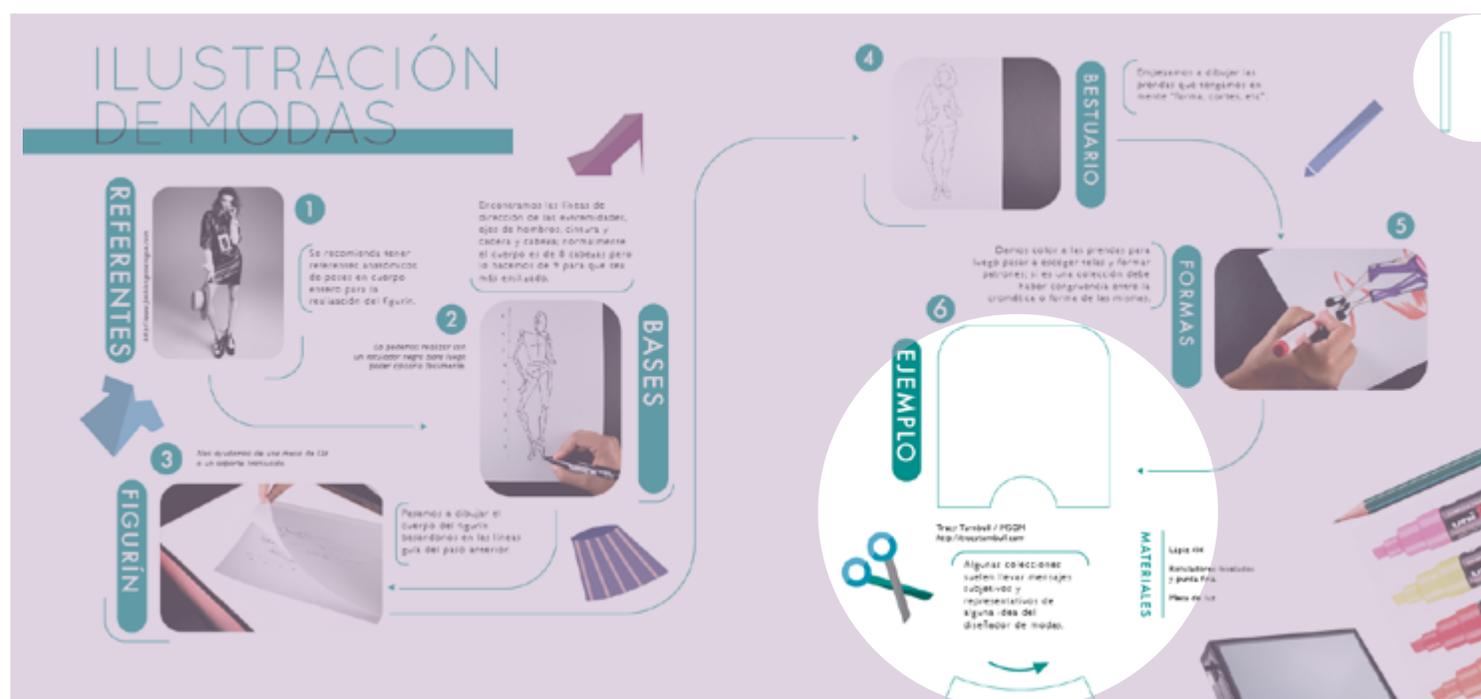
ILUSTRACIÓN

Da fuerza e interés a la infografía manejando elementos referentes al tema.



POP UP

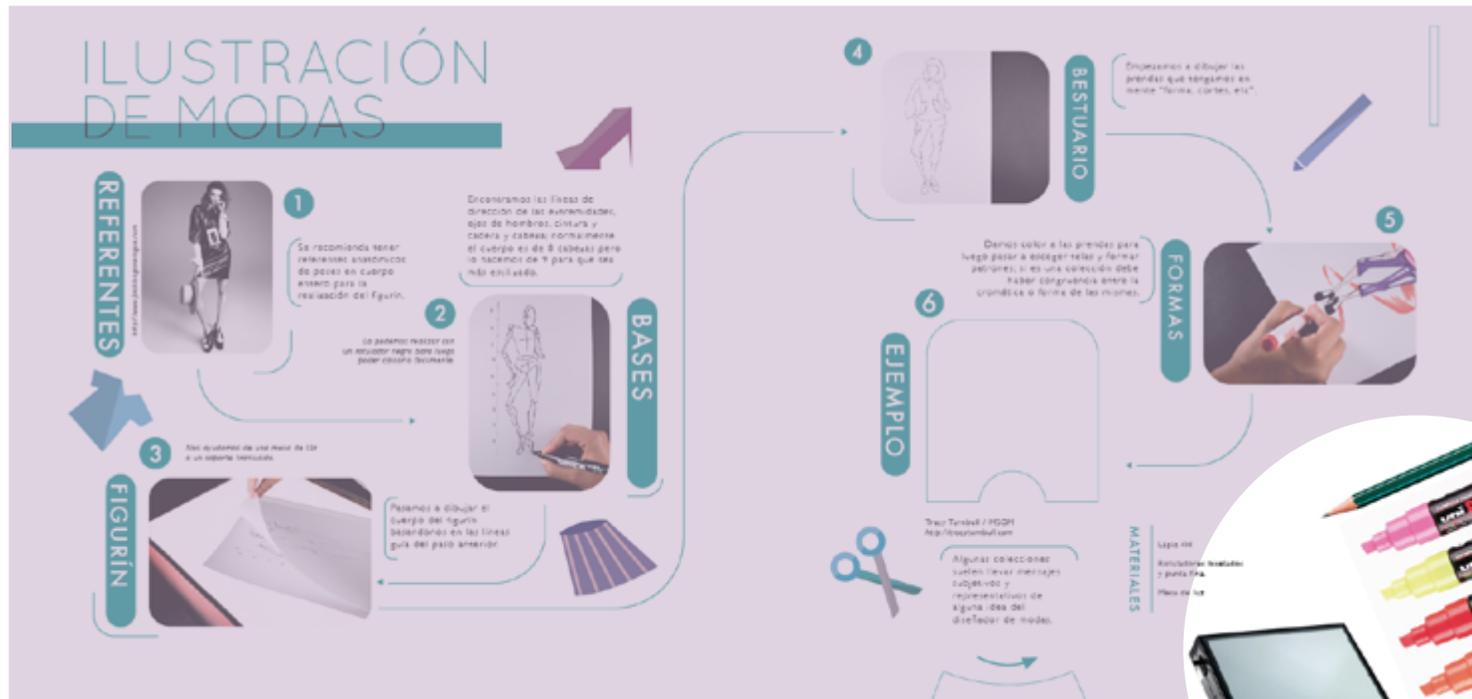
Genera interactividad con el usuario y lo hace más entretenido.



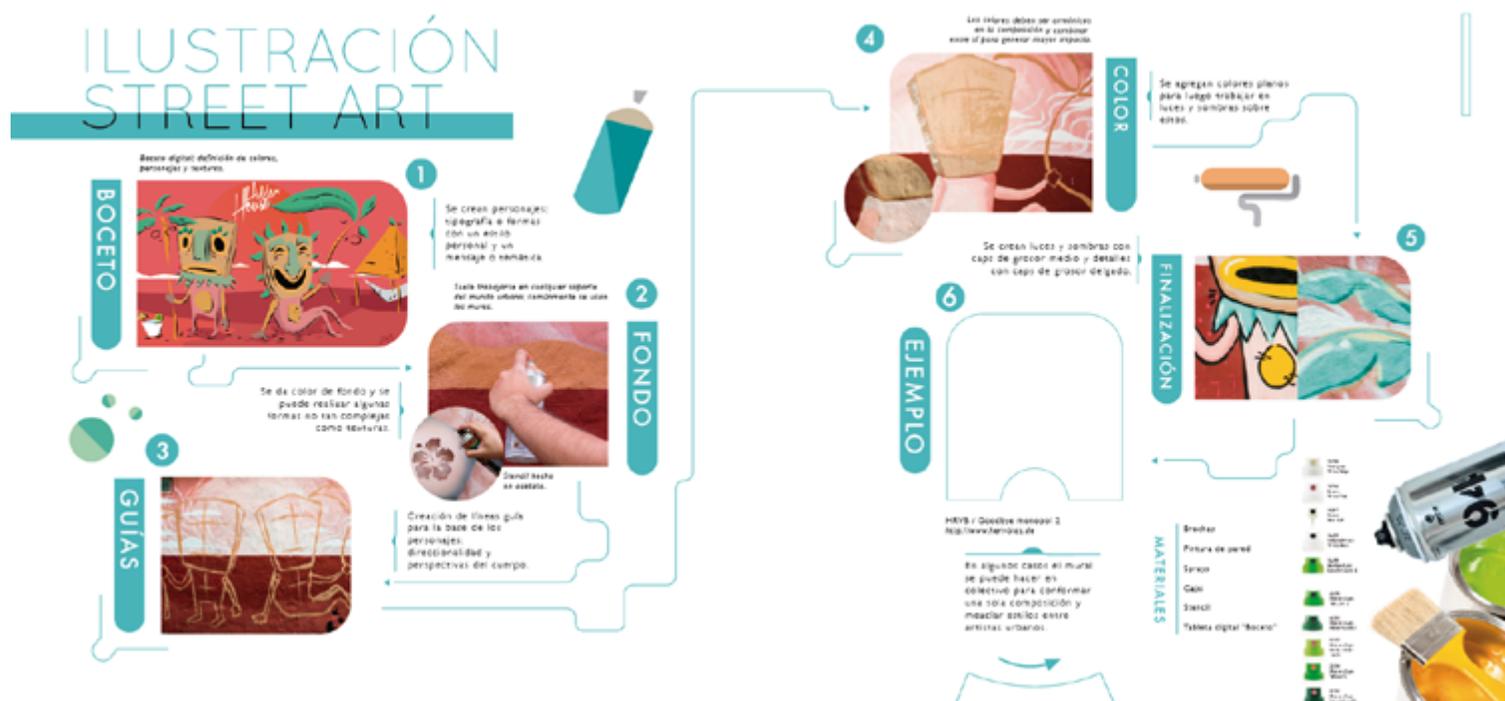
INFOGRAFÍA

ELEMENTOS DE AYUDA

Éstas imágenes ayudan a romper temas formales y la hacen más dinámica.



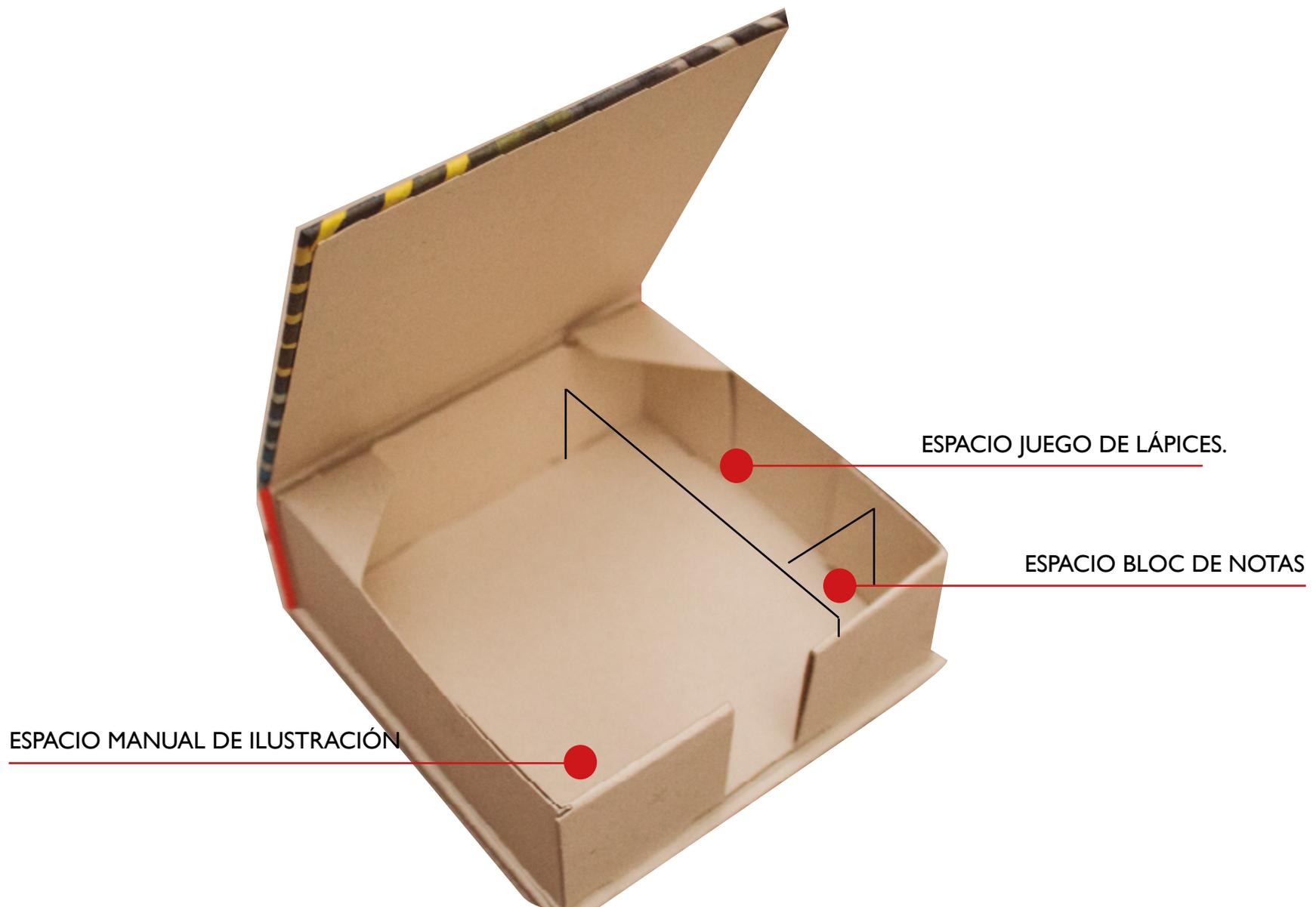
EJEMPLO:



EMBALAJE

Para la elaboración del packaging se utilizó el mismo material de caña de azúcar con el fin de generar menor impacto ambiental. Está compuesto por una tapa dura que en su interior consta de tres contenedores o espacios en los que va el manual de ilustración, el bloc de notas y un juego de lápices básico.

La principal característica del packaging es que protege al producto y llama la atención del target para que se sienta llamado a leerlo y utilizarlo.



VALIDACIÓN

En la validación se realizó un paneo de expertos “ilustradores de profesión”. Quienes dieron su opinión y crítica profesional sobre algunos aspectos del manual de ilustración como partidos de diseño inmersos en el manual: forma, función y tecnología; interactividad y usabilidad de los pop-ups, al igual que el formato del libro al ser utilizado. Además se consideró la reacción de otros ilustradores o aprendices de ilustración frente al manual, y finalmente, se hizo un comentario general del manual.

DARWIN PARRA

Ilustrador en Editorial Don Bosco.
Post en ilustres ilustradores.
Profesor de ilustración Universidad Estatal.



Este paneo a expertos se documentó con una cámara, para luego componer un video de opiniones del producto hechas por expertos.

Para la validación se imprimió en papel de caña la introducción; el primer capítulo con dos tipos de ilustración; el segundo capítulo con dos medios de ilustración y las conclusiones.

DAVID ARÉVALO

Propietario Makma fill
Ilustrador infantil.
Post en Red de ilustradores Ecuador.



PABLO CRESPO
Propietario La Olla Lenta
Ilustración; character desing
2D -3D y animación.



RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

Para la validación a expertos se les entregó un prototipo impreso del manual el cual consta de ciertas partes que ayudaron a mostrar como quedaría el producto final; gracias a esto los ilustradores dieron varias observaciones; tanto positivas como críticas en sentido de diseño, composición y usabilidad; y se notaron algunos errores o incluso mejoras que se podrían realizar en el manual.

Todos ellos reaccionaron de manera positiva al tenerlo en las manos e interactuar con el mismo, mostraron agrado en cuanto al tipo de pop-up ya que casi no es muy utilizado en libros de ilustración al igual la innovación de la muestra de contenidos que en muchos casos este tipo de información para aprender un tema de ilustración no se encuentra fácilmente, les pareció una forma creativa de mostrar los capítulos divididos por colores, ya que facilitan el manejo del libro.

En cuanto al impacto en la sociedad cuencana nos cuentan que podría ser un método de enseñanza positivo en cuanto a clases de ilustración o talleres personalizados; algunos de ellos quisieron obtener el libro e incluso financiar su impresión para adquirirlo.

En conclusion hubo una buena acogida y aceptación por parte de los expertos en el campo.



CONCLUSIONES

Tras el allazgo de la problemática encontrada, se generó el objetivos de aportar al desarrollo de la ilustración cuencana mediante la generación de un producto editorial interactivo que permita enseñar técnicas y procesos de ilustración.

Después de un largo recorrido por algunos conceptos, teorías y temas relacionados con el diseño se pudo finalmente obtener la propuesta planteada con un muy buen resultado a nivel de diseño e ilustración.

El proceso de elaboración del producto fué muy laborioso ya que se ilustraron y registraron procesos de 21 temas de ilustración a parte de diagramarlos y construir una sistema de los mismos.

Ayudó a conocer mucho mas a profundidad temas en los que se carecía de práctica y sobretodo del tener una experiencia casi profesional al introducir y ahondar en temas de diseño para demostrar lo aprendido en la carrera.

RECOMENDACIONES

Se recomienda siempre ser ordenado en los procesos para así poder clasificar archivos y tener registro de todas las actividades planteadas en un proyecto; al igual que responsabilidad y cumplimiento con horarios de entrega y calidad de trabajo e imagen de los documentos entregados.

Para los ilustradores cuencanos se recomienda mayor exploración y autoaprendizaje sobretodo en técnicas básicas ya que son los cimientos de una buena ilustración; la constancia y la práctica harán que se pueda pulir un estilo. El hecho de tener referentes ayuda a la comprensión de técnicas o maneras de ver el mundo de otros ilustradores.

El tener un estilo propio siempre será la razón por la cual se es diferenciado del resto y por ende marcar una tendencia con el esfuerzo de uno mismo.

El mejorar el nivel de ilustración será la brecha que encienda éste gran campo no solo en Cuenca, si no en todo el país.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MARCO TEÓRICO

- Acaso López-Bosch, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Agosto. (1998). *Illustrator masters*. Alemania: Rockport.
- Almas, E. (2012). *10 steps to becoming a photographer*. Recuperado 2015, de Erik Almas photography
- Álvarez, J. (2001). *Curso avanzado de manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Ambrose G., y Harris, P. (2005). *Layout*. Barcelona: AVA Publishing.
- Buen Unna, J. (2000). *Manual de diseño editorial*. México: Santillana.
- Colle, R. (1998): *Estilos o tipos de infógrafos*. Revista Latina de Comunicación Social. Recuperado de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/02mcolle/colle.htm>
- Dawber, M. (2009). *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Barcelona: Parramon.
- Es Emoticon s.r.l. (2012). *Usabilidad o cómo mejorar la experiencia del usuario*. Madrid, Emoticon: Soluciones en internet. Recuperado de: <http://contenidos.campuslearning.es/CONTENIDOS/400/curso/pdf/FICHA-PGNO-U3-A7-D1-PDF%20N%C2%BA%201.pdf>
- Frascada, J. (2004). *Diseño gráfico para la gente*. Argentina: Ediciones Infinito.
- Hall, A. (2011). *Ilustración*. Barcelona: Blume.
- Ives, R. (2009). *Paper engineering & pop-ups for dummies*. New Jersey: Hoboken.
- Klanten, R. (2008). *Dataflow: visualizando la información en el diseño gráfico*. Berlín: Gestalten.
- Klanten, R., Hellige, H., y Mareis, C. (2007). *Illusive: contemporary illustration and its context*. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Kline, C. y Blumberg, B. (1999). *The Art and Science of Synthetic Character Design*. Universidad de Cambridge.
- Labudovic, A. y Vukusic, N. (2009). *El todo en uno del diseñador gráfico*. Barcelona: Promopress.
- Leturia, E. (1998): *¿Qué es infografía?* Revista Latina de Comunicación Social. Recuperado de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/z8/r4el>.
- Marshall, L. y Meachem, L. (2010). *Como usar imágenes en el diseño gráfico*. Londres: Parramon.
- Walsh, A. (2006). *XIV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2006*. Universidad de Palermo. Argentina: Kurz.
- Monjo Palau, T. (2011). *Diseño de interfaces multimedia*. Barcelona: UOC.
- Odling-Smee, A. (2003). *The new handmade graphics*. Ohio: RotoVision.
- Ros, N. (2004). *El lenguaje artístico, la educación y la creación*. Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/677Ros107.PDF>
- Rost, A. (2006). *La interactividad en el periódico digital* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- Simpson, I. (1994). *La nueva guía de la ilustración*. Barcelona: Blume.
- Slade, C. (1998). *Enciclopedia de técnicas de ilustración*. Barcelona: Acanto.
- Thaler, P. (2005). *Pictoplasma*. Berlín: Pictoplasma Publishing.
- Valero Sancho, J. (2001). *La Infografía*. Valencia: Bellaterra.
- Visocky, J. y Visocky, K. (2008). *The information design handbook*. Ohio: How Books.
- Wiedemann, J. (Ed.) (2006). *Illustration Now! v.1*. Alemania: Taschen.
- Winsor&Newton. (2002) *El libro del óleo*. Inglaterra; ColArt Fine Art & Graphics Limited
- Zeegen, L. (2007). *Ilustración Digital*. Barcelona: Promopress.

IMÁGENES

- IMA 1:** Wallpapers, http://www.fondosya.com/view-pinceles_y_pintura-1680x1050.html
- IMA 2:** IED Madril, <http://goo.gl/pHtrFp>
- IMA 3:** Adriana Duque <https://adrianaorenaduque.wordpress.com>
- IMA 4:** 49 inphographics <https://blogintheus.files.wordpress.com/2013/01/infographic-infographic.png>
- IMA 5:** El Safari, <http://www.elsafari.cl/2012/06/01/los-pop-ups-de-jenny-chen/>
- IMA 6:** Nelson Nostaunal <http://www.chw.net/2013/10/disney-research-desarrolla-generadores-de-electricidad-hechos-de-papel/>
- IMA 7:** C3 Lab <http://www.c3labs.com/InteractiveMedia.aspx>
- IMA 8:** Concapa <http://www.concapa.org/4a-estudio-del-c-b-sobre-familia-y-educacion/>
- IMA 9:** Espacio, <http://goo.gl/3sguOX>

IMA 10: BAI <http://www.bai-sa.es/los-8-errores-mas-comunes-al-crear-tu-pagina-web/>
IMA 11: Pedro Gaspar <https://500px.com/photo/103999195/the-answer-lies-within-by-pedro-gaspar>
IMA 12: Hector G. Quintana, <http://www.escapeartist.com/ecuador/play/2014/12/31/cuenca-christmas-ecuador/>
IMA 13: GQ <http://www.gq.com/style/blogs/the-gq-eye/2013/02/exclusive-first-look-warby-parkers-hayworth-collection.html>
IMA 14: Spoon & Tamago <http://www.spoon-tamago.com/2012/07/24/judging-books-by-their-covers-japanese-creative-book-design/>
IMA 15: Webkard <http://www.webkard.com/component/content/category/2-uncategorised>
IMA 16: Outreach <http://www.outreachpromos.com/print-services/>
IMA 17: MoneyDiver <http://moneydiver.com/profitable-startup-businesses/>
IMA 18: Squembri <http://www.squembri.com/blog/wp-content/uploads/2013/02/hexapoda-portada-libro-diseno-editorial-4.jpg>
IMA 19: Acisa <http://173.248.135.7:49213/catalogo/contenidoProducto.jsp?idProducto=3420>
IMA 20: Distribution Technology <http://www.distributiontechnology.com/WhyUs/OurHistory.aspx>
IMA 21: Cultura de emprendimiento <http://samibaro.blogspot.com/2011/05/guia-no-1-planeacion-estrategica.html>
IMA 22: Carvajal <http://www.carvajal.com/carvajal-pulpa-y-papel-2.html>
IMA 23: Roala <http://webdesignblog.net/wp-content/uploads/2014/12/Flat-Design-Colors-by-Froala.png>
IMA 24: Altura Interactive <http://alturainteractive.com/es/4-tipos-de-disenos-planos-y-por-que-utilizarlos/>
IMA 25: Gabriela Morán <https://laoriginalgabbimoran.wordpress.com/author/gabbimoran/page/3/>
IMA 26: <http://www.sharingphotographytips.com/get-your-camera/digital-slr-cameras/ravelli-aplt4-6l-1-inch-light-weight-aluminum-tripod-with-bag-review>
IMA 27: Guate cupons <http://pcs-internacional.com/guatecupon/index.php/2013-03-19-17-21-45/camara-canon-t3-detail>

INFOGRAFÍAS:

MEDIOS DE ILUSTRACIÓN

Narrativa <http://www.sacalejugoalectura.com>
Decorativa <http://www.dibam.cl>
Conceptual <http://ceslava.com>
Infantil <http://auroragorrión.com>
Publicitaria <http://grainedit.com>
Moda <http://trendland.com>
Urbano <http://www.mtn-world.com>
Carteles <http://nfgraphics.com>
Personajes <http://blogvecindad.com>
Tipográfica <https://www.behance.net/seniors>

TIPOS DE ILUSTRACIÓN

Pluma y tinta <http://www.trendhunter.com>
Digital <http://www.inprnt.com>
Óleo <http://www.francoise-nielly.com>
Lápiz y carboncillo <http://www.saatchiart.com>
Collage <http://inedaguide.blogspot.it>
Rotuladores <http://www.artsonia.com>
Acrílico <http://fineartamerica.com>
Acuarela <http://lorazombie.com>
Pastel <http://cherrykatieshop.blogspot.tw>
Goauche <http://www.tonkonow.com>
Lápices de color <http://joesinness.com>

ENTREVISTAS:

IMA 1: Dis. David Arevalo Peña, www.facebook.com/davitarevalo
IMA 2: Dis. Johnny Gavilanes, www.facebook.com/johnny.gavilanes.choto
IMA 3: Dis. Diego Ochoa, www.facebook.com/diego.ochoa
IMA 4: Dis. Galo Mosquera, www.facebook.com/gammanual

IMÁGENES CAPÍTULOS

IMA 1: <http://goo.gl/Tmj3PT>
IMA 2: <https://goo.gl/ozJB7R>
IMA 3: <https://goo.gl/YuSZuH>

