

UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO GRÁFICO DE UN JUEGO  
PARA INCENTIVAR EL ENTRETENIMIENTO  
EN GRUPO Y LA ACTIVIDAD  
FÍSICA EN NIÑOS Y NIÑAS

Trabajo de graduación previo  
a la obtención del título de  
DISEÑADORA GRÁFICA

Autora:  
PRISCILA DELGADO B.

Director:  
DIS. ROBERTO LANDÍVAR

CUENCA - ECUADOR  
2015







**AUTORA:**  
Priscila A. Delgado B.

**DIRECTOR:**  
Dis. Roberto Landívar

**FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES:**  
Propiedad el autor a excepción  
de aquellas que contienen su  
respectiva cita.

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:**  
Priscila Delgado

**IMPRESIÓN:**  
Selfprint

**CUENCA - ECUADOR**  
**2015**

## DEDICATORIA

A Dios

A las personas más importantes en mi vida,  
mi familia: ma, pa, ñaños (Jhonny porque esta  
lucha es de los dos), enanos, francisco.

Roberto, Toa, Juan, Rafa, por el infinito apoyo

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a cada uno de ustedes por ser mi inspiración y apoyo, por  
el ánimo y la paciencia, GRACIAS POR TODO.



# ÍNDICE

## CAPÍTULO 1

### TECNOLOGÍA

Nuevas TICS	3
Avances e innovaciones	4
Uso en la sociedad	5
Impacto tecnológico en la infancia	7
En las relaciones sociales	7
En la salud	8
En la actividad física	8
Nuevas tecnologías usadas por los niños.	9

### INV. DE CAMPO

Entrevistas	11-15
-------------	-------

### LA LÚDICA

Juego Infantil	17
Características	18
Beneficios	18
Importancia	18
Tipos de juegos	19
El Juguete	20

### LA ILUSTRACIÓN

Ilustración infantil	23
Color en la ilustración	24
Técnicas de ilustración	24
Manual	25
Digital	25
Ilustración de personajes	27
Características	27-28
Tipos de personajes	29
Los personajes en los niños	29

### DISEÑO EDITORIAL

Contenido	31
Imágenes	31
Legibilidad y visibilidad	31
Formato	32
Jerarquía y maquetación	32
Retícula	32
Partes	32
Tipos de retícula	33
Elementos de diseño	34

Tipografía	35
Anatomía tipográfica	36
Color en la tipografía	37
Tipografía para niños	37
Forma	37
Títulos	37

Cromática	38
Color en los niños	38-39
Color denotativo	40
Color connotativo	40
Armonías acromáticas	41

<b>HOMÓLOGOS</b>	43-47
<b>CONCLUSIONES</b>	49

## CAPÍTULO 2

### TARGET

Segmentación de mercado	53
Persona design	54

### PARTIDOS DE DISEÑO

Forma	57
Función	58
Tecnología	58

<b>PLAN DE NEGOCIOS</b>	59
-------------------------	----

## CAPÍTULO 3

### IDEACIÓN

Diez ideas	63
Ideas seleccionadas	64
Idea final	65
Definición de idea	66
Decisiones de diseño	67-69
Inspiración	70
Concreción datos del juego	71-73
Sistema gráfico	74-75

<b>BOCETAJE Y DIGITALIZACIÓN</b>	77-139
----------------------------------	--------

<b>VALIDACIÓN</b>	141-143
<b>CONCLUSIONES</b>	144
<b>RECOMENDACIONES</b>	145
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	146

# ÍNDICE DE IMÁGENES

Img.	URL	Pág.
01	<a href="https://goo.gl/IOriHi">goo.gl/IOriHi</a>	02
02	<a href="https://goo.gl/aWpoJ9">goo.gl/aWpoJ9</a>	04
03	<a href="https://goo.gl/YNDq9y">goo.gl/YNDq9y</a>	06
04	<a href="https://goo.gl/CM9MG4">goo.gl/CM9MG4</a>	11
05	<a href="https://goo.gl/8bi4HF">goo.gl/8bi4HF</a>	16
06	<a href="https://goo.gl/f3cfIQ">goo.gl/f3cfIQ</a>	21
07	<a href="https://goo.gl/37roPz">goo.gl/37roPz</a>	24
08	<a href="https://goo.gl/rQbTKk">goo.gl/rQbTKk</a>	26
09	<a href="https://goo.gl/OIGkSf">goo.gl/OIGkSf</a>	28
10	<a href="https://goo.gl/JEd1Bf">goo.gl/JEd1Bf</a>	30
11	<a href="https://goo.gl/5QqrAU">goo.gl/5QqrAU</a>	35
12	<a href="https://goo.gl/cu22UV">goo.gl/cu22UV</a>	37
13	<a href="https://goo.gl/GQJl6h">goo.gl/GQJl6h</a>	38
14	<a href="https://goo.gl/rrY101">goo.gl/rrY101</a>	39
15	<a href="https://goo.gl/mR8WYe">goo.gl/mR8WYe</a>	43
16	<a href="https://goo.gl/iqrhzt">goo.gl/iqrhzt</a>	44
17	<a href="https://goo.gl/M3SUQn">goo.gl/M3SUQn</a>	44
18	<a href="https://goo.gl/Qva5W3">goo.gl/Qva5W3</a>	44
19	<a href="https://goo.gl/isnHR6">goo.gl/isnHR6</a>	45
20	<a href="https://goo.gl/c3bYxo">goo.gl/c3bYxo</a>	45
21	<a href="https://goo.gl/wVHOeA">goo.gl/wVHOeA</a>	46
22	<a href="https://goo.gl/M1Ozso">goo.gl/M1Ozso</a>	46
23	<a href="https://goo.gl/tIHtei">goo.gl/tIHtei</a>	47
24	<a href="https://goo.gl/8MwPqA">goo.gl/8MwPqA</a>	47
25	<a href="https://goo.gl/L3dYTc">goo.gl/L3dYTc</a>	48
26	<a href="https://goo.gl/EIKZmh">goo.gl/EIKZmh</a>	52
27	<a href="https://goo.gl/v1x5nA">goo.gl/v1x5nA</a>	56
28	<a href="https://goo.gl/OX5tNR">goo.gl/OX5tNR</a>	62
29	<a href="https://goo.gl/eyZu1r">goo.gl/eyZu1r</a>	77

Direcciones URL optimizadas con Google Shortener  
<https://goo.gl/>

## RESUMEN

---

### DISEÑO GRÁFICO DE UN JUEGO PARA INCENTIVAR EL ENTRETENIMIENTO EN GRUPO Y LA ACTIVIDAD FÍSICA EN NIÑOS Y NIÑAS.

La actividad tecnológica a la que hoy en día se enfrentan los niños ha hecho que éstos se conviertan en personas aisladas y sedentarias a la hora de entretenerse.

Es por ello que este proyecto tiene como finalidad fomentar la actividad física y el juego colectivo, a través del diseño de un producto lúdico; aplicando teorías como la creación de personajes, escenarios ilustrados, diseño editorial y la lúdica, de manera que con su creación los niños tengan una alternativa para reunirse entre amigos, jugar entre todos y mantenerse activos mientras se divierten, dejando de lado la pasividad y el aislamiento causado por la tecnología.

## ABSTRACT

---

### GRAPHIC DESIGN OF A GAME TO ENCOURAGE GROUP ENTERTAINMENT AND PHYSICAL ACTIVITY IN CHILDREN

The technological activity which children are involved in today, has turned them into isolated and sedentary people at the moment of entertainment. That is why this project aims to encourage physical activity and team games, through the design of a ludic product; applying theories such as the creation of characters, illustrated scenarios, editorial design and recreation. Therefore, with their creation, the kids have an alternative for getting together with friends, play in groups, and be active while they are having fun; leaving aside passivity and the isolation caused by technology.

---

"Los niños de hoy en día saben de todo, excepto lo bien que se siente ser un niño".

*Anónimo*

---

## INTRODUCCIÓN

---

El estilo de vida actual, tan sometido a la tecnología, nos hace creer que no existe "mayor entretenimiento" que pasar horas frente a un televisor o jugando en cualquier dispositivo electrónico, en lugar de ponernos en movimiento y relacionarnos con nuestro entorno.

Son las extraordinarias ventajas de estas herramientas y la fascinación que provocan en niños, jóvenes y adolescentes, las responsables, en última instancia del uso excesivo que se puede llegar a hacer de las mismas. (Serrano, A. 2011. p.5)

Este aspecto, es un mal que afecta no solo a los adultos sino de manera especial a los niños, quienes por su naturaleza deberían ser personas activas y vincularse con otros de su edad, no solo para jugar y divertirse sino para aprender a relacionarse y desenvolverse en la vida.

El uso de tecnología ha conseguido que un gran número de niños prefieran usar aparatos tecnológicos y pierdan las costumbres y hábitos como la recreación con amigos. El problema es que cuando portan cualquier dispositivo en sus manos se olvidan del resto y prefieren divertirse solos y de una forma muy sedentaria.

Algunas de las conductas facilitadas por las nuevas tecnologías, han generado una importante alarma. La primera, proviene por el tiempo dedicado a éstas, en el cual se detrae de otras actividades más tradicionales. (Serrano A. 2011 p. 6)

Es importante difundir el juego activo y grupal en lo niños, porque cuando se es pequeño es el tiempo de hacer amigos, de travesuras y aventuras; para que cuando sean adultos guarden

recuerdos de los buenos momentos compartiendo, riendo, aprendiendo y viviendo experiencias.

Es así que con el diseño de un juego se espera que los niños tengan una alternativa para: reunirse entre amigos, relacionarse entre sí y realizar actividad física mientras se divierten; dejando de lado el sedentarismo y el aislamiento que les causa la tecnología.

A través de una investigación de campo mediante observación, realizada a niños, permitió deducir la problemática planteada y por ende la necesidad de creación del producto.

Seguido se definieron los respectivos partidos de diseño a efectuar y un plan de negocios para la posible comercialización del producto; finalmente a través de la correspondiente ideación, bocetación y diseño, se concluye con el objeto.

## OBJETIVOS

---

### OBJETIVO GENERAL

Fomentar la actividad física y el juego en grupo, a través de una alternativa lúdica, para que los niños dejen de lado el aislamiento y la pasividad causados por la tecnología.

### OBJETIVO ESPECÍFICO

Diseñar un producto lúdico que ayude a la actividad física y la relación entre niños y niñas.





Imagen 01

## NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

La tecnología ha logrado significativos avances a lo largo de la historia, causando una adaptación relevante de la sociedad actual hacia ésta.

El acelerado desarrollo y la invención de nuevos y numerosos dispositivos, ha permitido la aparición de múltiples aparatos que han logrado encajar de manera singular en la sociedad, así, las llamadas nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) están conformadas entre otros por: ordenadores, televisión, videoconsolas, dispositivos móviles (Smartphone, tablets, etc.) e internet, siendo estos algunos de los más habituales y utilizados debido a la fascinación que causan a los usuarios, ya sea por su utilidad o las funciones que exhiben.

La palabra "Nuevas Tecnologías" ha sido designada debido a la capacidad de transmisión, procesamiento, y difusión de información de manera instantánea; precedentemente a aparatos como: la televisión, el ordenador, etc., se les calificaba como "Tecnologías de Primera Generación" y a pesar de la existencia remota de estos se les asocia al término "nuevas" debido a la evolución producida en los mismos con el pasar de los tiempos.

"El término "nueva" se les asocia fundamentalmente porque en todas ellas se distinguen transformaciones que erradican las deficiencias de sus antecesoras y por su integración como técnicas interconectadas en una nueva configuración física". (Padrón, (2009), p.5)

Las denominadas TIC's aceleran procesos de cambio, impactan e invaden en espacios como el trabajo hasta inclusive el ocio, convirtiéndose en un factor que nos rodea y con el que debemos convivir, pues el servicio que proporcionan nos brinda el confort que no nos permite ser ajenos a éstos.

## AVANCES E INNOVACIONES

El desarrollo de la humanidad ha evolucionado conjuntamente con la transformación de la tecnología, la capacidad del hombre de inventar y descubrir nuevas cosas emerge por la necesidad de suplir sus actividades primarias y hacer su vida más cómoda; dando paso a la creación de un sin número de dispositivos e iniciando con un curso que no ha dejado de progresar.

"La tecnología se encuentra en una constante evolución y los objetos que no se adaptan simplemente desaparecen, es decir, a medida que las necesidades son mayores o digamos más complicadas se necesita crear un objeto que pueda llenar el vacío, el cual llega a reemplazar el anterior". (Polanco, (2009), p. 8)

El avance tecnológico y la adaptación de numerosos aparatos a la vida cotidiana han brindado grandes beneficios. Al mencionar tiempos pasados recordamos que la tecnología estaba limitada para el uso de pocos, pero hoy es un lujo del que muchos son parte, concediendo un crecimiento social en donde innovaciones como: dispositivos móviles, internet, entre otros, se convierten en recursos muy útiles; recursos que el hombre de la antigüedad jamás se hubiese imaginado.

A lo largo de la historia hemos visto nacer o mejorar varios dispositivos como la televisión, los ordenadores, los teléfonos móviles, el internet, siendo éste último el de mayor avance y el que sin duda conseguirá una dimensión incomparable, convirtiéndose en uno de los medios más solicitados y comunes por su capacidad de viajar a gran velocidad, mundialmente.

El desarrollo de la tecnología ha modificado generaciones y ha convertido al mundo en un lugar más placentero, aparentemente.

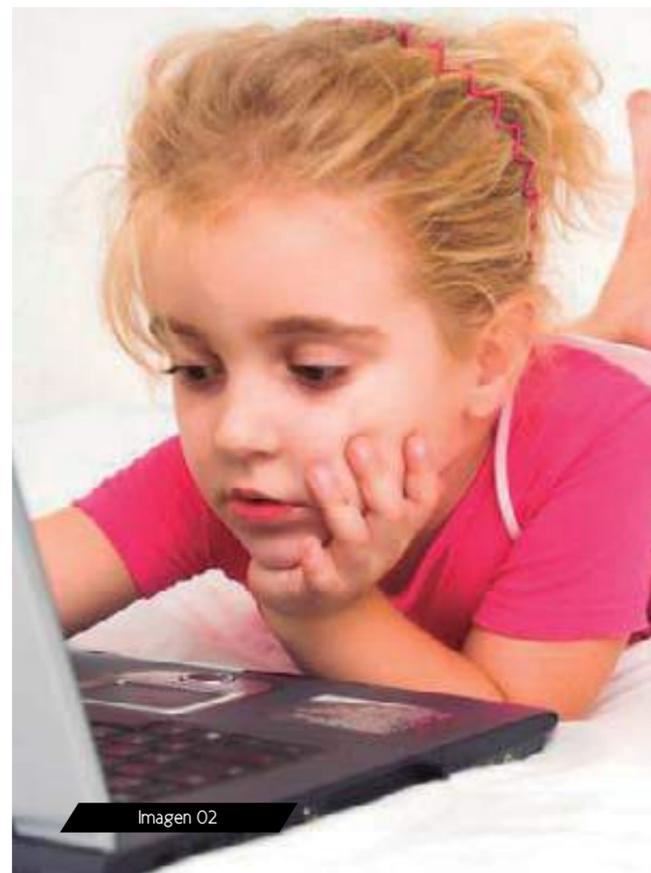
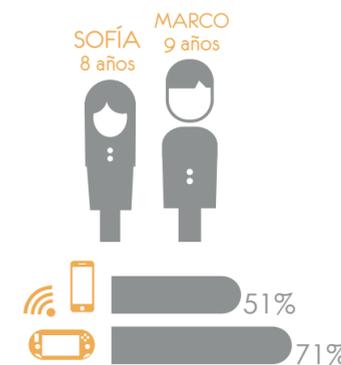


Imagen 02

### CIBERHOGARES



### GENERACIÓN PRECOZ



### GENERACIÓN MÓVIL



## USO EN LA SOCIEDAD

La actividad tecnológica se ha convertido en un factor elemental dentro de la sociedad, hoy denominada como circunstancia a esto, como: "Sociedad de la información."

Es imprescindible definir si una sociedad maneja la tecnología o la tecnología está manejando a la sociedad; debido a que por la existencia y creación de nuevos y mejores elementos tecnológicos vivimos seducidos por la necesidad o imposición de adquirir y hacer uso de todo aquello que se inventa.

La tecnología ha logrado alcanzar grandes desafíos como es el de caso de la comunicación, la cual debido al avance tecnológico, permite reducir tiempo y límites.

Ésta no solo ha beneficiado a las acciones del hombre sino de cierta forma también ha deteriorado las relaciones de las mismas, un claro ejemplo es lo que hoy por hoy sucede debido al uso de ciertos aparatos que permiten comunicarnos a través de ellos, y su consecuencia es el distanciamiento que causa entre los seres dejando de lado las relaciones interpersonales, en donde lejos de contribuir a la comunicación entre seres humanos contribuyen a distanciarnos y empobrecer nuestras relaciones sociales.

Hay quien ha llegado a definir la sociedad de las nuevas tecnologías como una sociedad «autista» (Baruch, en Rodríguez (2006) p. 148), caracterizada por la falta de contacto emocional normal, el desarrollo de rutinas repetitivas o la dificultad para hablar y comunicarse, entre otros aspectos". (Rodríguez, (2006), p.148).

Según el estudio realizado por Bringué & Sábada, definen ciertos rasgos por los cuales la tecnología se ha convertido en un fenómeno social, cultural e histórico y en el cual hablan a cerca de: CIBERHOGARES, GENERACIÓN PRECOZ, GENERACIÓN MÓVIL



Imagen 03

## IMPACTO TECNOLÓGICO EN LA INFANCIA

Nos encontramos ante una generación de niños distinta a la de hace algunos años atrás, hoy es común observar que desde muy pequeños están completamente inmersos en la tecnología y tienen acceso a estos sin ningún obstáculo. Existe una relación integrada entre niños y tecnología la misma que les permite suplir sus necesidades de ocio, información y comunicación.

La familiaridad que los niños tienen con la tecnología nos hace inclusive pensar que estos "nacieron con ella". Los niños son cautivados por la tecnología, por la actividad lúdica que les proporciona los aparatos que manipulan, como los dispositivos móviles, las consolas, los videojuegos de línea, etc., siendo éste uno de los factores más influyentes del porqué de su uso.

## EN LAS RELACIONES SOCIALES

El impacto tecnológico en la vida de los más pequeños, los niños, ha causado conmoción en diversas actividades de estos, quienes de cierta manera han ido adaptando hábitos diferentes a la de hace algunos años, esto, sin duda a la larga causará ciertos problemas, pues se van creando generaciones dedicadas totalmente a la tecnología y dejan de lado entre otras cosas, las relaciones interpersonales, pues debido a las fascinantes y extraordinarias ventajas que ofrece la tecnología han convertido a los niños en personas aisladas.

Ahora es muy común observar que una nueva forma de diversión se está inmiscuyendo en nuestro medio, los niños de hoy prefieren pasar horas jugando frente a una pantalla en lugar de hacerlo con otros niños de su edad, años atrás era muy común ver a los niños mientras están reunidos, jugar y divertirse entre todos, la importancia del juego en grupo se da por la necesidad de compartir, disfrutar y relacionarse con otros.

Pero en su lugar somos testigos de la "diversión" a través de un aparato haciéndolo de una manera solitaria y causando de cierta forma el alejamiento con su entorno; inclusive en caso de que se encuentre un grupo de niños reunidos cada uno porta su dispositivo tecnológico ya sea propio o prestado y en lugar de realizar una actividad entre todos prefieren dedicarse cada uno a estos, o mientras uno juega mediante dicho aparato, los demás se limitan a observar.

"Las nuevas tecnologías, bajo su apariencia de prótesis para la comunicación, producen el efecto contrario: generan aislamiento, reemplazan las relaciones humanas por sustitutos cibernéticos nunca del todo satisfactorios y contribuyen a que exista una saturación de información que, lejos de facilitarla, dificultan la interacción comunicativa y producen ruido y confusión" (Forester en Rodríguez, (2006), p.148)

## EN LA SALUD

En la actualidad pareciera que no hay nada que no implique la presencia de la tecnología; es así como el sedentarismo se está involucrando en todas o casi todas las actividades del presente, convirtiendo en innecesario el desplazamiento físico.

El estilo de vida de los niños ha variado en los últimos años. Para Arteaga, aparatos tecnológicos como la televisión, video juegos, ordenadores, son los causantes de la carencia de actividad física que realizan los niños, debido a la inactividad que se requiere cuando lo usan (2012).

Los niños en búsqueda de diversión acuden a la tecnología, la misma que debido a su uso pasivo provoca en estos sedentarismo;

el sedentarismo infantil es una de las causas más comunes que produce el manejo de ciertos aparatos tecnológicos por la poca o nula actividad física que se elabora mientras los usan, esta pasividad considerado por sí solo un problema puede inclusive causar otro tipo de inconvenientes como la obesidad, sobrepeso, entre otros.

Es evidente que la tecnología ha convertido a la sociedad en una sociedad inactiva con estilos de vida que favorecen al sedentarismo, una realidad social que va cada vez en aumento.

## EN LA ACTIVIDAD FÍSICA

Los niños por naturaleza son personas activas y juguetonas, y estos en su papel de juego realizan gran actividad física, pues mientras se divierten: corren, saltan, etc.

“Vale la pena aclarar el significado de actividad física, que consiste en toda acción en la cual están inmersos movimientos corporales, como montar en bicicleta, nadar, correr, patinar, saltar; se trata pues de una actividad completamente lúdica, que es diferente de los deportes, porque en estos últimos están presentes las normas, el reglamento”. Domínguez (2014).

En la actualidad el pasar horas frente a una pantalla es una acción eventual de ocio, es importante inculcar en los niños hábitos

saludables como el realizar actividad física pues a la larga repercutirán en su estilo de vida.

Debido a la estrecha relación que los niños tienen frente a la tecnología se debe infundir la práctica de juegos tradicionales que impliquen movilidad y son una excelente actividad; en lugar de dedicar todo el tiempo a pasarlo frente a un aparato.

“Es necesario que los niños hagan actividad física porque eso los mantiene pegados al mundo real”. (Perdomo & Balanta, 2013, p. 82).

## NUEVAS TECNOLOGÍAS USADAS POR LOS NIÑOS



Al no requerir esfuerzo físico ni intelectual, el televisor se ha convertido en una de las formas de entretenimiento más habitual entre los niños.



Los niños y niñas se acercan a la pantalla a edades cada vez más tempranas y lo hacen generalmente para jugar, navegar y chatear.



Los videojuegos han entrado a formar parte en diferentes formatos, dinámicas y temáticas. Aunque las escenas de los videojuegos no sean reales, los niños pueden verse influenciados.



Los niños son usuarios muy activos y adelantados de esta tecnología que permite la comunicación en tiempo real, influenciando las relaciones. Otra forma de su uso es por el acceso a aplicaciones y juegos.

A young girl with long brown hair is shown in profile, blowing a yellow bubble. She is holding a purple bubble wand. The background is a lush green field. The image is overlaid with a semi-transparent green filter on the right side, where the text is located.

# INVESTIGACIÓN DE CAMPO

## ENTREVISTAS

### EN LO SOCIAL

## DIANA LUZURIAGA PSICÓLOGA INFANTIL



"Cuando se es pequeño se crean amistades que duran toda la vida".

La tecnología influye en la vida de los niños porque estos ahora prefieren estar sentados jugando con un aparato en lugar de jugar con otros de su edad. Con su uso se convierten en personas retraídas y aisladas, se enfocan a realizar cualquier actividad frente a una pantalla, incluso las relaciones sociales se deterioran porque ya no interactúan con las personas frente a frente.

El aislamiento afecta a los niños en los vínculos con su entorno porque se convierten en personas tímidas, se les complica establecer relaciones sociales con facilidad, viven un mundo de soledad. Se debe fomentar el juego, incentivar a los niños al juego en grupo, si deseamos que dejen de lado actitudes de soledad podríamos inclusive inculcar juegos tradicionales, ideales para compartir en grupo y lo más importante sanamente, lejos de un mundo virtual.

### EN LO SOCIAL



## ANDREA MORALES PSICÓLOGA INFANTIL

"El juego es el medio de diversión por excelencia; los niños se expresan jugando".

El uso de la tecnología influye en los niños en la forma de relacionarse con las personas, la forma en la que ahora juegan y cómo cambian la dinámica personal y de relación con el entorno. La tecnología influye en la estabilidad emocional y social de los niños, no desarrollan sus relaciones sociales.

Parte de la inteligencia emocional y de las habilidades que necesitamos en nuestras vidas es saber relacionarnos con otros, porque somos seres sociales por naturaleza y el momento en que los niños pasan horas frente a una pantalla se ve afectado todo lo que tiene que ver con el desarrollo de la empatía, relaciones interpersonales, liderazgo y lo que compete a las habilidades sociales, inclusive se convierten en personas tímidas y retraídas.

El juego con amigos es necesario para aprender de otros, para desarrollar su personalidad, compartir, hacer amigos y fomentar factores de autoconfianza.

## EN LA ACTIVIDAD FÍSICA

**PAOLA  
ARÉVALO**  
MÉDICA GENERAL



"El juego es importante en los niños porque les permite desarrollar la motricidad".

La tecnología influye en el comportamiento de los niños puesto que dedican su tiempo a jugar en aparatos en lugar de estimular su motricidad.

Lo realmente preocupante es el hecho de que se convierten en personas sedentarias, se pasan sentados jugando, tecleando sus celulares o tablets.

El sedentarismo puede originar problemas en la salud como la obesidad, un niño obeso puede contraer problemas con su corazón, diabetes y trastornos de la alimentación. Los niños cuando juegan realizan gran actividad física, entonces que mejor forma de evitar el sedentarismo que mediante el juego, lejos de un mundo virtual.

## EN LA ACTIVIDAD FÍSICA



**VICTORIA  
SALINAS**  
PEDIATRA

"El juego es activo, les permite relacionarse con los demás niños y aprender a ser competitivos".

La tecnología influye en el comportamiento de los niños pues les vuelve personas dependientes a éstas y en su tiempo de ocio dedican gran parte a jugar en aparatos. El comportamiento más importante que adoptan es el sedentarismo que les causa, puesto que su uso no implica realizar actividad, ahora su nueva forma de diversión es sentarse y cliquear estos aparatos.

El sedentarismo puede causar sobrepeso por la disminución en la actividad física, incluso los niños ya no desarrollan motricidades por la falta de interactividad.

La forma de evitar es usando bien la tecnología, en tiempos cortos, no como sustitutivo de la actividad física, fomentando otro tipo de distracciones, inculcar a los niños el juego porque así desarrollan otras destrezas físicas se mantienen saludables y socializan.



Imagen 05

Al término lúdica se le asocia a cualquier actividad que produce placer; y está relacionada estrechamente con el juego, ocio y recreación. Es un método de aprendizaje – enseñanza que busca el desarrollo mediante la diversión, el goce y el entretenimiento.

La actividad lúdica es necesaria pues el juego permite desarrollarnos como personas, explorar, crear, imaginar, etc.

“La lúdica está relacionada con el juego, pretende regularlo, darle fin, hacerlo observable, movilizándolo de paso el interés del sujeto por conocer, indagar, explorar y construir; convirtiéndose en una experimentación con elementos en la cual no se exige esfuerzo, reflexión y tiempo para obtener un fin”. (Romero (2001) p.71)

Los tratados del juego, suelen referirse fundamentalmente al juego infantil.

## JUEGO INFANTIL

El juego es la actividad más real y espontánea de un ser, especialmente de los niños, debido a la naturalidad que les ofrece para entender su entorno, es una acción franca, libre y lúdica. Mediante éste las personas expresan emociones y aprenden de otros.

A través del juego podemos relacionarnos y crear vínculos de amistad.

“El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que posee un esfuerzo físico y/o mental.” (Venegas R. García & Venegas M. (2010) p.15)



## CARACTERÍSTICAS

En el juego influyen factores como el gusto y el deseo por realizarlo, la importancia de que éste sea deseado y no obligado es imprescindible, para ello debe ser llamativo, creativo, original.

Es importante recalcar que cualquier tipo de juego requiere de

## BENEFICIOS

A través del juego el niño aflora actitudes como el conocerse y formar su personalidad; conoce sus fortalezas, debilidades, y aprende a asimilarlas y entender que puede, o no ser bueno en todo.

El juego es la alternativa perfecta para socializar, interactuar con otros y hacer amigos. Mediante la relación se convierten

## IMPORTANCIA

El juego constituye una parte esencial en los niños, a más de causar su disfrute es necesario en su desarrollo, con ello pueden recrearse, inventar, explorar, crear, imaginar, y aprender de la vida por medio de éste; en él buscan el placer de la diversión y los lleva a un mundo de imaginación.

El juego es la primera expresión de la vida, con la cual los niños descubren grandes experiencias y en el que no existen reglas que no puedan romperse con tal del disfrute pleno y el sentirse libre.

“Sin importar edad alguna, el juego se constituye como un acto vital, tan básico como comer o dormir, pero que ni en sus formas más sencillas se limita a lo puramente fisiológico, psicológico u orgánico, ya que es una actividad llena de sentido y significación” (Huizinga en Arteaga, (2012), p.13).

cierta actividad no solo física sino también mental. El tiempo dedicado al juego depende de lo atractivo que este sea y de la motivación del que juega. El juego más que un simple hecho lúdico realizado por los niños es también la sino también para conocerse y manejar relaciones sociales.

en personas equitativas, que respetan opiniones, aprenden a ganar o perder. En el juego en grupo los niños aprenden a ser tolerantes, regirse a reglas para no quedar fuera, negociar en equipo, compartir, respetar a los demás, ser solidarios, pacientes, desempeñan destrezas y habilidades, siguen normas. El juego activo les motiva a moverse, ejercitarse.

El juego parte de la naturalidad, es importante porque a través de este se desarrollan habilidades sociales y físicas.

**Sociales:** porque en el juego no existen barreras, permite relacionarnos, hacer amigos, compartir.

**Físicas:** porque se ejercitan espontáneamente, se mueven mientras se divierten contribuyendo enormemente en su salud, debido a la actividad física que ejecutan.

Les permite desenvolverse en un medio, usan su imaginación para resolver cualquier tipo de inconveniente que se le atraviese, despertando su creatividad.

Cuando se es pequeño, es la etapa de hacer amigos, tiempo de travesuras y aventuras; para que ya de adulto, existan aquellos recuerdos de los buenos momentos compartiendo, riendo, aprendiendo y viviendo experiencias.

## TIPOS DE JUEGOS

ESPACIO



Interior  
Exterior

FANTASÍA



Mundo  
imaginario

PARTICIPANTES



Individual  
Grupo

DE MESA



Desarrollan el  
pensamiento  
lógico

IMITACIÓN



Copiar  
acciones

TRADICIONALES



Transmitidos de  
generación en  
generación

TECNOLÓGICOS



Ordenador  
Consolas

## EL JUGUETE

Para Murillo (1996), el juguete es un medio que permite y facilita la actividad lúdica del niño y lo motiva a darle sentido; se trata de un objeto mediante el cual éste se sirve para jugar; convirtiéndose en un elemento interesante que logra estimular al público al cual se dirige. 'Los juguetes funcionan como "alimentos que nutren la actividad lúdica", y que además la enriquecen y fortalecen en diferentes ámbitos del desarrollo humano'. (Silva en Murillo (1996)).

El juguete permite a través de su uso ya sea directo o no, el desarrollo de la creatividad, y el establecimiento social que promueve valores como el compañerismo, la solidaridad, etc. Es el objeto mediante el cual el niño se acerca a vivir su realidad.



Imagen 06



La ilustración es una forma de expresión mediante la cual se plasma una idea o pensamiento, y es representado por una imagen; son los conductores de la imaginación.

"La función primaria de una ilustración es la de realizar la interpretación gráfica de una idea, realizado por conocimientos de la forma, la luz, el color, la perspectiva, etc., lo que viene a ser la interpretación". (Vite (2013) p.17).

La ilustración tiene como fin ser llamativa e impactante para lograr llegar a quién la observe y de eso modo sea adquirida, cumpliendo de alguna forma con un objetivo comercial pues les causa en deleite estético.

## LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

La ilustración infantil tiene la facultad de atraer con facilidad y rapidez a los niños, es uno de los tipos de ilustración más usados en este tipo de público; en sus rasgos prevalecen principalmente formas simples, menos detalladas y de gran atracción, asimétricas para evitar la perfección, características desproporcionadas en el físico, tonos puros y vivos, mediante los cuales buscan despertar la imaginación e interés.

Para Eugene todos los detalles tienen que ser exactos porque el niño tiene un gran espíritu crítico y rechaza todo aquello que intenta falsear su concepto. El estilo del dibujo depende del tipo o tema y debe estar en relación con la edad del niño. Una ilustración cuanto más se separe éste de la expresión realista, no solo ofrece interés y regocijan a los niños, sino que atraen y divierten a los mayores. Aunque un dibujo sea absurdo desde el punto de vista conceptivo, éste podrá agrandar, y hasta entusiasmar al niño, si se le ofrece de manera que lo comprenda, la labor del ilustrador infantil es esencialmente mental. ((1982) p.110).

## COLOR EN LA ILUSTRACIÓN

Los niños a diferencia de los adultos aprecian al color con un sentido más espontáneo y libre. El color en la ilustración es un factor que da realce a la imaginación del niño estimulando su apreciación e imaginación.

"El color es una de las atracciones principales en la ilustración infantil pues nada existe que sea tan esencial ni más sugerente para el niño; los colores, por su propia cualidad y aunque sean simples manchas, le requieren, divierten, excitan, y sirven para despertar su interés. En la ilustración infantil habrá de ser el color lozano y vivo". (Eugene (1982) p.111).

Los tonos utilizados en las ilustraciones de tipo infantil deben sugerir viveza, alegría y dinamismo, los más utilizados son los colores puros y saturados, según el uso que se le otorgue ésta llamará o no la atención.

Para Vite (2013). El correcto uso del color hace a la información más atractiva, permitiendo que se acople rápidamente y mejor. "Los niños pequeños son muy sensibles a los colores vivos ya que ellos combinan los colores muy llamativos, porque carecen del sentido de la armonía". (Beisl & Schuster, en Vite (2013) p.25)

## TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

Albán & Moreno (2009) definen como principales técnicas de ilustración infantil:



Imagen 08

## MANUAL

**LÁPIZ** Instrumentos de grafito, utilizado para la realización de bocetos previos, características como el tipo de lápiz, la presión que se ejecute para los trazos y el papel, son factores por los que se determina la calidad de la línea.

**PINTURAS** Técnica seca, suave, permite sombrear, hacer puntos.

**PLUMA** Permite crear trazos directos que se marca permanentemente, la más común es la tinta china, similar a la acuarela; una vez ejecutada la técnica no se pueden realizar correcciones.

**PINCEL** Posee un efecto de transparencia de color, crea efectos de iluminación, intensidad de tonos y sombras.

## DIGITAL

Generalmente previo a la digitalización de una ilustración se realiza un boceto elaborado a lápiz o con la utilización de cualquier otro tipo de técnica convencional, para finalmente completar su realización con ayuda del ordenador, el mismo que permite crear una imagen de calidad que posteriormente podrá ser impresa y reproducida en el soporte que se deseara.

## ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES

Las ilustraciones serán asimiladas de distintas maneras según del público y la edad hacia quienes estén dirigidas.

La creación de personajes está determinada por características que los identifican tanto estéticamente como en su personalidad, con esto se logra asimilar e imaginar con mayor precisión cómo será dicho personaje para poder crearlo con estilo y creatividad.

## CARACTERÍSTICAS

### FÍSICAS

La característica principal y más representativa para la creación de un personaje se basa en los rasgos de sus proporciones físicas, como la cabeza, rostro, extremidades superiores e inferiores, etc. las mismas que se diferencian por poseer atributos particulares exagerados. En cuanto al trazo utilizado este debe ser suave, en forma con contornos pronunciados, personajes simples, se debe evitar la complejidad en los detalles.

Como su nombre lo indica, implica todo los rasgos físicos humanos o no, que se desean representar al público, las mismas estas pueden ser de personajes reales y ser adaptadas a las ilustraciones.

### PSICOLÓGICAS

Aspectos de su personalidad y comportamiento como el ser una persona solitaria, alegre, gruñona, carismática, etc.

\*Para diseñar un personaje, se debe definir en primer lugar sus características, como por ejemplo su personalidad, es decir si va a ser un personaje solitario, triste, amable según la necesidad del



ilustrador, su apariencia como vestimenta, características físicas como cabello ojos; el ambiente en que va a desenvolverse y la actitud o actividad que realiza. Una parte importante en el diseño o creación de un personaje, es definir su nombre, en muchos casos, éste define la personalidad del personaje, no debe ser muy complicado para que pueda ser recordado". (Concerned Life, en Arévalo & Tigre (2013) p. 44)



Imagen 10

## TIPOS DE PERSONAJES

(Vite (2013) p.35)

### REALISMO

#### Protagonismo en la vida cotidiana

Protagonizan conflictos o historias familiares, escolares, o en ocasiones de corte psicológico.

#### Seres humanos intencionados o con una misión que cumplir

Héroes históricos, héroes aventureros.

#### Animales y mascotas

Animales que cobran vida tal ser humano

### FANTASÍA

#### Personajes tomados o inspirados de los cuentos clásicos

Duendes, fantasmas, monstruos, dragones, magos y princesas del mundo.

#### Personajes desmitificados

Personajes que pierden la característica de ser un mito.

#### Objetos que cobran vida

Atribuir características de seres animados a otros sin vida.

#### Ciencia - ficción

Descripción imaginaria

## LOS PERSONAJES EN LOS NIÑOS

Los niños de alguna forma se sienten identificados frente a un personaje, estos llaman su atención por estar extremadamente vinculados con algo de su familiaridad, muchos de ellos se apropian de un personaje para ser representados por medio de éste y es por ello el por qué llaman su atención.



# DISEÑO EDITORIAL

Se define como diseño editorial al grupo de elementos necesarios para realizar la composición y maquetación de un elemento gráfico, buscando la armonía entre el texto, las imágenes y diagramación.

Bashkaram (2006) en su libro ¿Qué es el diseño editorial? Define ciertos contenidos a cerca de dicho tema, en donde habla acerca de:

## CONTENIDO

El contenido puede adoptar diversas formas. Texto, imágenes, gráficos, incluso color, forma, pueden considerarse contenido por derecho propio. Lo adecuado para una publicación puede no serlo para otra, ya que se usan diferentes tipos de imágenes para comunicar significados diferentes.

## IMÁGENES

Las imágenes son un gran aporte dentro de la identidad visual de un elemento, su uso dependerá del público hacia quien se dirija, el diseñador tiene la obligación de asegurar el equilibrio entre imagen y texto.

## LEGIBILIDAD Y VISIBILIDAD

**Visibilidad** Forma del tipo o carácter independiente. Es básico ser consciente de cómo se leerá una publicación, quien la leerá y en qué condiciones para conseguir un diseño con éxito.

**Legibilidad** Implica velocidad y facilidad con las que puede leerse un texto. Una letra puede ser visible, pero cuando se agrupan unas cuantas, la cuestión de la legibilidad entra en juego. Jerarquías, navegación, estructura y maquetación son componentes visuales necesarios para conseguir una legibilidad óptima. El tipo de fuente es esencial en la legibilidad.

## FORMATO

Es la manifestación física de una publicación. Es la manera en la que se presenta la información al lector. Dentro de estos formatos genéricos, los diseñadores pueden cambiar elementos específicos, como tamaño, forma o grosor para dar a su trabajo una dimensión añadida y personalizar el diseño.

## JERARQUÍA Y MAQUETACIÓN

**Jerarquía** Son todos los estilos o fuentes tipográficas utilizadas mediante las cuales se guiará la lectura de la maqueta, mientras más relevante el contenido a presentar, más alta será su posición en la jerarquía.

**Maquetación** Distribución y ubicación del contenido comprendido por texto e imágenes, su función es la de orientar por la publicación de una manera fácil. Para lograrlo es necesaria la creación de retículas en donde se pueda organizar dicho contenido.

## RETÍCULA

El contenido puede adoptar diversas formas. Texto, imágenes, gráficos, incluso color, forma, pueden considerarse contenido por derecho propio. Lo adecuado para una publicación puede no serlo para otra, ya que se usan diferentes tipos de imágenes para comunicar significados diferentes.

Partes de una retícula según: (Portillo y Velis (2011))

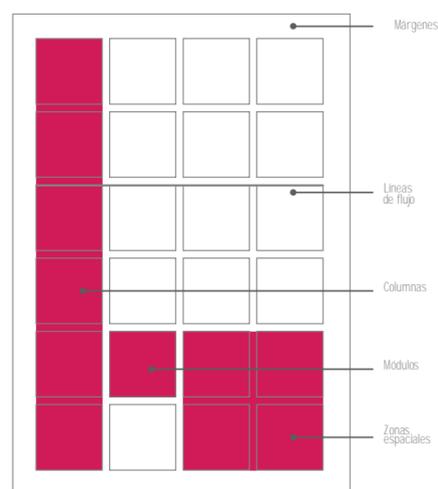
**Márgenes:** espacios negativos entre el borde del formato y el contenido

**Columnas:** alineaciones verticales

**Módulos:** unidades individuales de espacio.

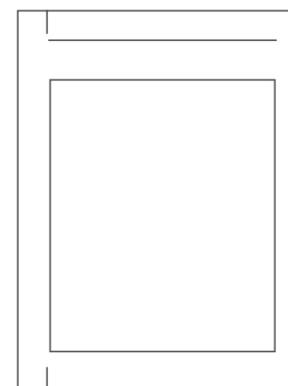
**Zonas espaciales:** grupos de módulos

**Líneas de flujo:** alineaciones que rompen el espacio, dividiéndolo en bandas horizontales.



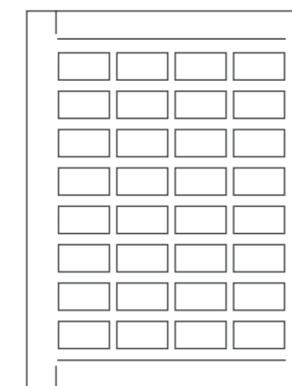
## TIPOS DE RETÍCULAS

Portillo y Velis (2011)



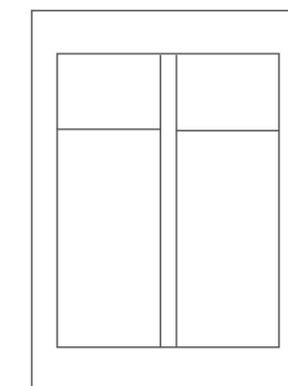
### Retícula Manuscrito

Retícula sencilla, estructura grande y rectangular.



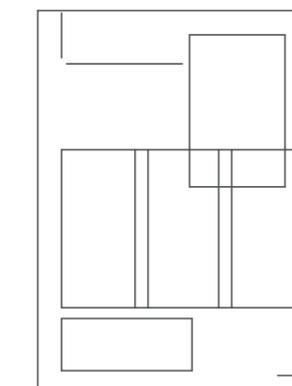
### Retícula Modular

Retícula de columnas con gran número de líneas de flujo en sentido horizontal que subdividen las columnas en filas.



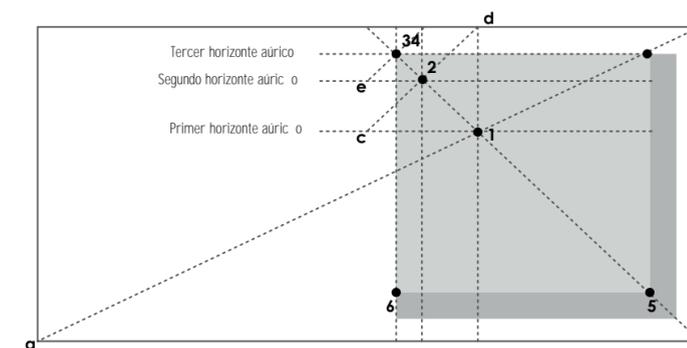
### Retícula con columnas

Bloques verticales que sirven para cortes que se dan en el texto o imágenes.



### Retícula Jerárquica

Organización intuitiva adaptada a las necesidades de la información que organizan y la proporción de los elementos. Se adaptan según las necesidades de la información a estructurar.



### Retícula con sección áurea

Llamada también sección dorada, permite obtener una relación armoniosa entre las partes desiguales de un todo.

## ELEMENTOS DE DISEÑO

### FORMA

Para Manjarrez de la Vega (2010) El uso de ciertas formas sirve para llamar la atención y mantener el interés de quién lo percibe.

La forma sostiene la atracción del lector, sirven para romper una página que contiene demasiado texto, ayuda a organizar y separar, al poner una forma con un fondo colorido agregará variedad a la página, permite conducir el ojo del lector con el diseño pues este busca donde iniciar y hacia donde seguir.

### PESO

Efecto óptico producido por una figura grande o un color intenso. Se trata de zonas percibidas como "cargadas", entre estas están por ejemplo la división arriba – abajo en donde la parte superior es la de menor peso visual y la inferior la de mayor peso. La relación izquierda – derecha, siendo la derecha la más pesada y la izquierda la liviana. Con el peso la figura hará que la vista se sienta atraída hacia ella.

### PROPORCIÓN

El tamaño de cierto elemento frente a otros ubicados dentro de un mismo espacio expresan un significado de fortaleza o debilidad. Así por ejemplo, las formas grandes, altas o anchas expresan fortaleza, mientras que las pequeñas, cortas o finas, son delicadas y débiles.

### ARMONÍA

Equilibrio entre los diversos elementos perceptibles, convertidos en una composición agradable a la vista, produciendo una sensación de bienestar.



Imagen 12

## TIPOGRAFÍA

"La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente a como percibimos un diseño". (Bashkaram (2006) p.68).

La tipografía será la primera fuente comunicadora de un elemento, al igual que el color ésta expresa emociones, por su forma, contraste y tamaño; su legibilidad y visibilidad son de gran importancia para una coherencia visual, mediante ésta se pueden crear jerarquías para distinguir entre un texto y otro a través de la utilización de diferentes tipos y con la variación de su tamaño.

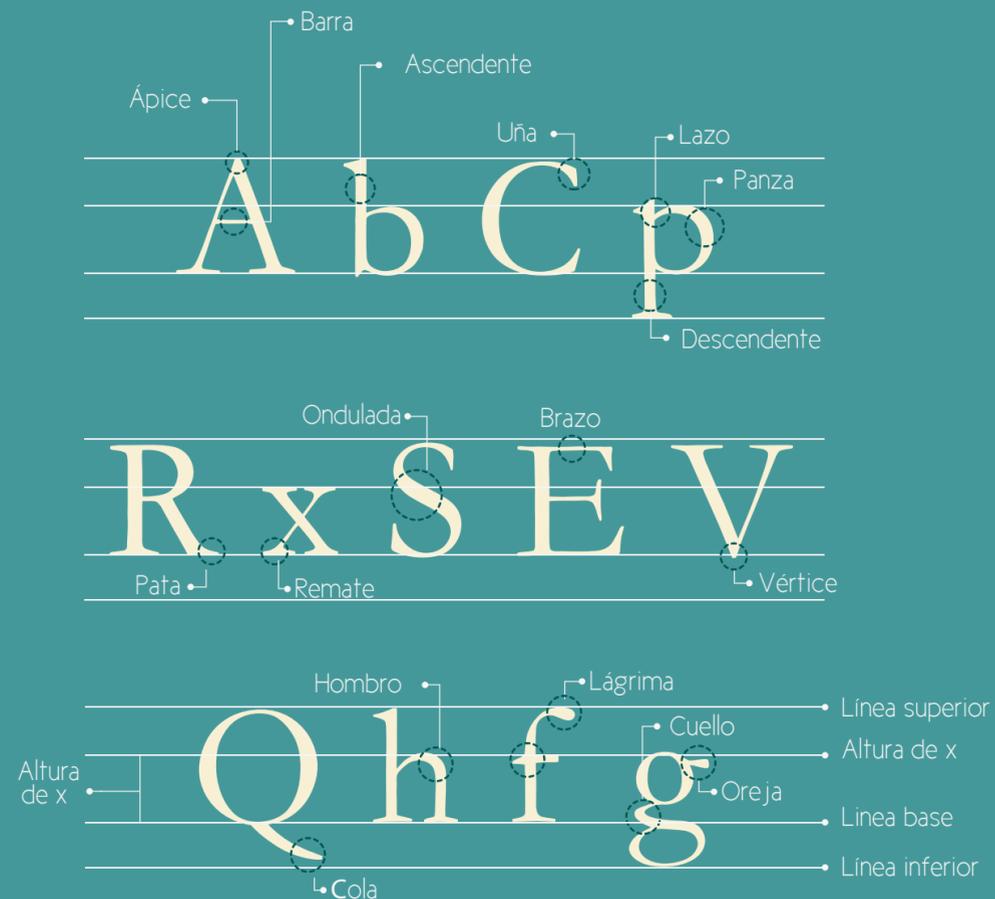
Generalmente una familia tipográfica está formada por todas las modificaciones posibles del tipo, entre estos: los diferentes espesores, anchos y cursivas. La presencia o ausencia de cualquiera de estos elementos puede afectar su uso.

"Las versiones de una tipografía pueden ser: versalita, negrita o bold, light, regular o medium, extra bold o extra negra, condensada, expandida, etc. La utilización y combinación de ellas responde al criterio de diseño que se utiliza en el medio impreso y no debería ser simple gusto del diseñador". (Ghinaglia (2009) p.11)

La tipografía cumple con la función de causar impacto y tiene la capacidad de transformar o no una publicación. De la composición y el tono ejecutados dependerá lo que se comunique.

"Los aspectos que hay que considerar al momento de seleccionar una tipografía u otra son los conceptos básicos del diseño: tipo de impreso, público al que se dirige, factores de legibilidad, estructura de la información que se va a diagramar, manejo del color y su posible aplicación al momento de imprimir, sistemas de reproducción a utilizar, puntaje adecuado para cada elemento tipográfico, carácter, claridad, limpieza, entre muchos otros". (Ghinaglia (2009) p.9)

## ANATOMÍA TIPOGRÁFICA



## COLOR EN LA TIPOGRAFÍA

El color en la tipografía debe ser un complemento para resaltar visualmente a la fuente de manera que logre mayor expresividad, para ello es necesario realizar las combinaciones adecuadas y correctas; el color no debe dificultar la legibilidad, es necesario considerar las propiedades del color tanto como en tono, valor e intensidad, darle un tono a la tipografía siempre considerando el fondo que lo acompañe.

El tono a utilizar dependerá en primera instancia de la edad del público a dirigirse, seguido por la estética que se espera que resulte. Así por ejemplo los tonos más comunes en bebés son tonos pasteles, a comparación con niños de edades más avanzadas que son atraídos por colores mucho más brillantes.

## TIPOGRAFÍA PARA NIÑOS

García (2014) define a la tipografía en los niños según ciertos conceptos como:

### Forma

Las formas utilizadas en niños tienen que ser sencillas y a la vez agradables, puesto que la percepción de los niños es distinta y menor a la de los adultos. Es recomendable utilizar formas sinuosas y redondas, preferiblemente de mayor altura para mayor facilidad de lectura. Se deben evitar elementos que distraigan.

### Títulos

Debido a que el título está formado por palabras cortas, este puede ser más juguetón, tanto en el estilo como el color, con la intención de mantener el interés del observador. Es permitido utilizar si así lo amerita la fuente en letras mayúsculas con el fin de destacar y hacerlo más divertida. Los tipos con adornos o que simulen ciertas formas deben ser descartadas.



## CROMÁTICA

"La experiencia del color es un fenómeno inherente al hombre, tanto que no nos damos cuenta de lo necesario que es para nuestra cotidianidad. Sentido de la dirección, seguridad, nivel de precaución, tranquilidad, alerta, son tal sólo algunas de las sensaciones que interceptan nuestro sentido visual al percibir un color". (Ghinaglia (2009) p.14)

La cromática es uno de los factores más representativos en el diseño, debido a la influencia que causa en el receptor cuando comunica un mensaje y éste lo interpreta causándole una recreación física y de ánimo, expresando sentimientos y emociones.

## COLOR EN LOS NIÑOS

El color en los niños tiene mayor emotividad según la edad de los mismos, así por ejemplo los más pequeños son cautivados por colores vivos, mientras que cuando ya son mayores aprecian mejor los colores puros. La cromática utilizada dentro de un público infantil debe denotar alegría y dinamismo convirtiéndose en mero reflejo de lo que propiamente son los niños, pues los colores vivos atraerán su atención.

Andereño (2014) define los rasgos en cuanto a la psicología de ciertos colores en los niños así:



Imagen 14

-  Vitalidad y energía, estimular la acción como las zonas de recreación, recomendado para ambientes, juguetes, indumentaria. Atrae mucho la atención visual.
-  Impulsa la actividad intelectual, utilizado en ambientes de trabajo como libros, escritorios.
-  Combinación del rojo y el amarillo. Aporta energía y alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez y estimulan la comunicación, mientras que las brillantes incitan la diversión y acción.
-  Produce armonía
-  Produce paz y sueño
-  Importante para la meditación, inspiración e intuición, estimula la creatividad, la estética y la habilidad artística.
-  Color de la ilusión y los cuentos, usado en libros de fantasía y juguetes
-  Transmite oscuridad y temor
-  Produce la sensación de vacío, usado en lugares llenos de color para armonizar el efecto y aportar con luz.

## COLOR DENOTATIVO

El color representado como atributo natural, utilizado para representar una figura, mediante imágenes, fotografías o ilustraciones.

### Color icónico

La cromática es asimilada según las realidades identificadoras del entorno así por ejemplo a la vegetación se le asimila con el color verde.

### Color saturado

Hace referencia a los tonos de mayor brillantez y pregnancia. Son colores más densos, puros, luminosos.

## COLOR CONNOTATIVO

Factores psicológicos, simbólicos o estéticos.

### Color esquemático

Color extraído de su contexto icónico o denotativo, considerado únicamente como materia cromática. Es combinable infinitamente con todos los tonos y matices, utilizado siempre en tonos planos.

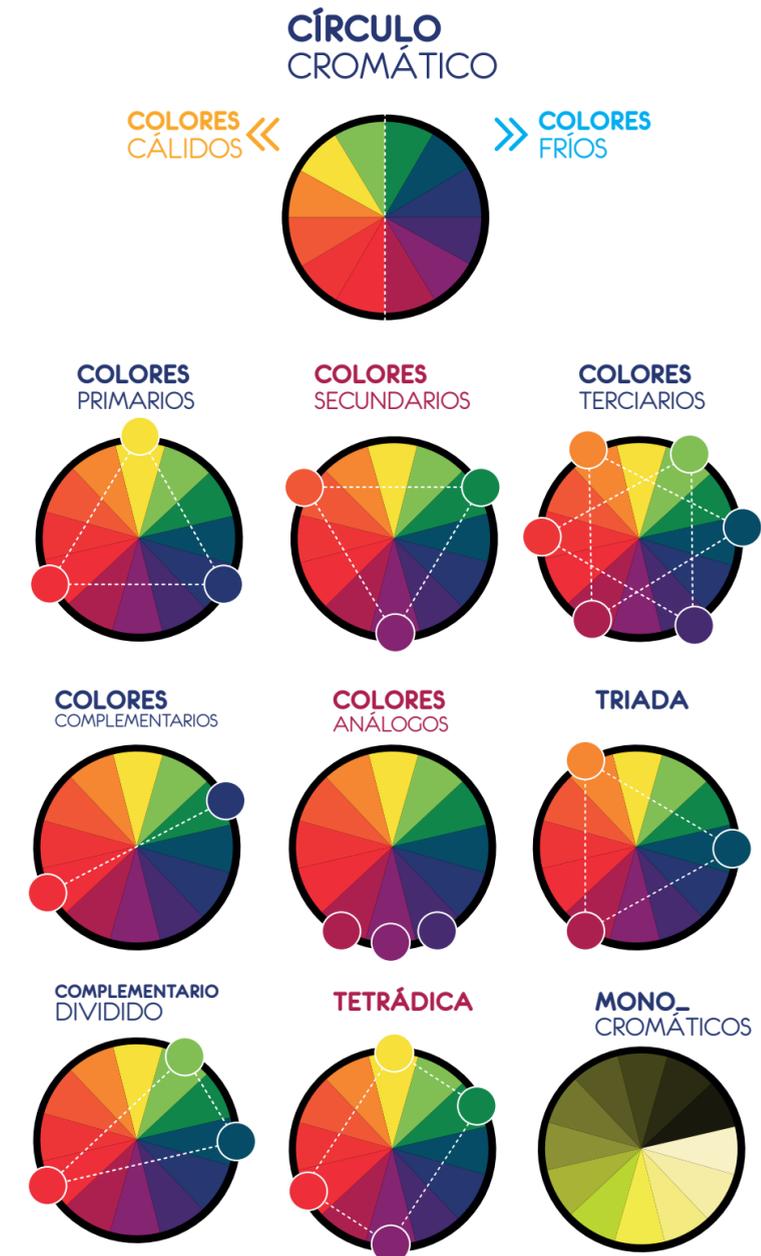
### Color psicológico

La cromática es asimilada según las realidades identificadoras del entorno así por ejemplo a la vegetación se le asimila con el color verde.

### Color simbólico

El color como significación simbólica o codificación cultural, ejemplo blanco pureza.

## ARMONÍAS CROMÁTICAS



# HOMOLOGOS ANÁLISIS



## PLANTAS VS ZOMBIES

Juego de mesa. La gráfica utilizada en Plantas vs Zombies son un referente de ilustración para un público infantil, la misma que está representada con tonos puros y saturados con contornos definidos, siendo sin duda muy llamativos para los niños.

### Forma

Tipografía: Sans serif

Cromática: Tonos planos, saturados o puros, sombras creadas a través del uso de colores análogos o monocromáticos.

Ilustración: Ilustración infantil, creación de escenarios. Trazos definidos y de gran espesor.

### Función

Las ilustraciones sugieren la temática.

Dos caras (escenarios).

Número de jugadores, dos, edad 10 años.

### Tecnología

Impresión láser, acabados holográficos, figuras plásticas troqueladas.



Imagen 16



Imagen 17



Imagen 18

## PASAPORTE ECUADOR

Juego de mesa lanzado con el propósito de dar otra opción de entretenimiento a más de las que proporcionan los aparatos tecnológicos. Busca dar a conocer datos de las 24 provincias del país.

La gráfica utilizada es simple sin mayor detalle, infantil, para colorearlos se utilizan colores planos, puros con trazos definidos, lo más significativo de este juego son las fichas las mismas que están elaboradas artesanalmente de tagua.

### Forma

Cromática: Tonos puros

Tipografía: Sans serif, Caligráfica

Ilustración: Infantil, trazos gruesos

### Función

Interacción de dos a ocho personas, definen 11 categorías diferenciadas mediante colores, divididas entre 480 preguntas, 290 tarjetas y 80 sellos para sellar el pasaporte

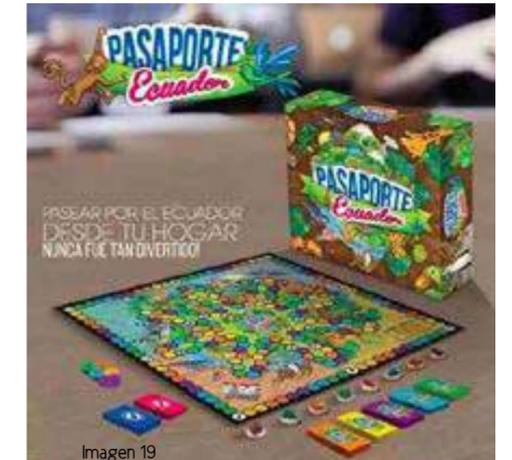


Imagen 19

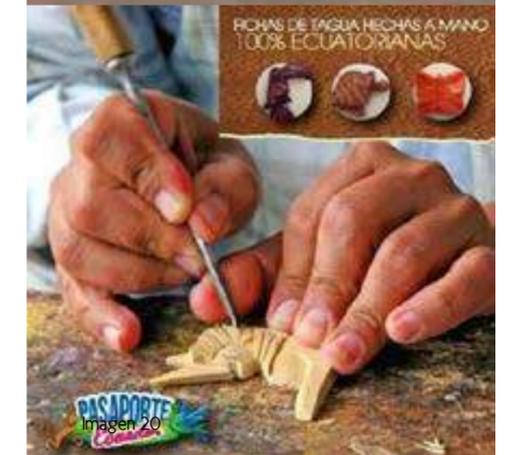


Imagen 20

## LA OCA

La juguetería Cayro The Games convierte a los juegos tradicionales como el ajedrez, la oca, entre otros a juegos de suelo, caracterizados por su gran tamaño, todo con la finalidad de incentivar la actividad en grupo y la relación con el entorno.

### Forma

Tipografía: Sans serif

Cromática: Colores puros, saturados, tonos fuertes y vivos

Formato: Dimensión 1m x 1m

Ilustración: Gráfica infantil, simplificada, trazos gruesos

Utilización de contraste entre fondo y figura

### Función

Número de jugadores (2 en adelante)

Puede ser trasladado de un lugar a otro.

Adaptado para ser jugado es el suelo

### Tecnología

Impresión vinil material apto para una mayor durabilidad y resistencia.



Imagen 21



Imagen 22

## SIGFRID Y DONATELLA

Sigfrid y Donatella, un juego de mesa con una temática relacionada a la Edad Media, en éste juego los niños deben cumplir cierta misión que fusiona pruebas físicas como dar vueltas velozmente e intelectuales como dar el nombre de 5 animales.

### Forma

Formato: Tridimensional, forma cuadrada

Ilustración: Gráfica infantil, rasgos simplificados, creación de personajes representados en figuras plásticas

Cromática: Colores puros, saturados, tonos fuertes

Tipografía: Sans serif

### Función

Jugadores niños de 5 años en adelante, contiene un instructivo a cerca de las pruebas físicas y mentales que deben ejecutar.

### Tecnología

Soporte impreso sobre papel, fusionado con moldes plásticos, cuenta con su respectivo embalaje



Imagen 23



Imagen 24

# CON CLU SIONES PARA NIÑOS

## DE LA TECNOLOGÍA

La invención de la tecnología surge por la necesidad del hombre de satisfacer sus necesidades básicas y hacer su vida más cómoda, es así como a lo largo de la historia hemos sido testigos de la creación y evolución de aparatos tecnológicos que poco a poco han ido emergiendo en la vida de toda la sociedad.

Las llamadas nuevas tecnologías de la información, están

formadas entre otras por aparatos tales como: televisión, dispositivos móviles, ordenadores, video consolas e internet. La familiaridad que los niños tienen frente a la tecnología nos hace pensar que estos ya nacen con ella, y su nueva forma de ocio y recreación debido a su uso, los convierte en personas aisladas y sedentarias.

## DE LA LÚDICO

El término lúdica hace referencia a toda actividad que produce placer y está relacionada con el juego, el ocio y la recreación. El juego en la infancia es la base para desarrollar importantes destrezas, necesarias en la vida del niño como: el compartir, la solidaridad, el respeto, compañerismo, entre otros.

Los niños por naturaleza son personas activas y el juego a diferencia de cualquier otra actividad les permite realizar gran

actividad física, haciéndolo espontáneamente y brindándoles el disfrute total mientras lo efectúan.

El tipo de juego está determinado según: el espacio en el que se realiza (interior o exterior), el número de participantes (individual o grupo), juegos de imitación, juegos de fantasía, juegos de mesa, juegos tradicionales, juegos tecnológicos, etc.

## DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración infantil es un elemento muy usado cuando se pretende llegar hacia este público, por la facilidad de comprensión y la de llamar su atención; los rasgos principales para su elaboración son: uso de figuras simples, exageración en rasgos físicos, formas asimétricas para evitar la perfección, contornos definidos con pronunciado espesor.

La ilustración de un personaje está determinada por sus características físicas y de personalidad, existen dos tipos de personajes: personajes de fantasía tales como duendes, hadas, etc., y personajes de realismo como los héroes históricos, mascotas que cobran vida.

## DISEÑO EDITORIAL

La importancia del diseño editorial se basa en su utilización para una composición y maquetación adecuada y pertinente, mediante la utilización de retículas jerárquicas donde se organizarán los diferentes elementos de una composición tales como imágenes y textos.

La tipografía dirigida a infantes debe ser sencilla y a la vez

llamativa, debe contener rasgos simples con formas sinuosas y redondeadas; se debe evitar elementos decorativos que distraigan.

En cuanto a la cromática para niños ésta está determinada por colores puros, saturados, que comuniquen viveza, y dinamismo.





Imagen 26

## SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA

Cuenca - Ecuador  
Zona urbana

## SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

Niñas y niños entre 7 y 9 años de edad estudiantes de primaria

## SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

### Personalidad

Tranquilo, un poco tímido, gusta hacer amigos, consentido, caprichoso.

### Estilo de vida

Pasivo, cuando de entretenerse se trata hace uso de dispositivos electrónicos, las horas de ocio las pasa navegando en la web, jugando videojuegos o viendo videos, también gusta mucho de pasar largas horas frente al televisor. No realiza mayor actividad física, prefiere jugar en algún dispositivo solo en lugar de hacerlo con amigos.

**Clase social** medio alto - alto

## SEGMENTACIÓN CONDUNTUAL

**Comprador** Padres

### Motivo de compra

Entretención de sus hijos, obsequio por ocasiones especiales, deseo de sus hijos.

## PERSONA DESIGN

Paúl, un niño de 9 años de edad, estudiante de primaria. Reside en una casa ubicada en la urbe de su ciudad de origen.

Sus horas libres suele pasarlas jugando en la computadora y a pesar de su corta edad está completamente familiarizado y conoce mucho a cerca del mundo de ésta tecnología y todo lo que le ofrece, especialmente en cuanto a los juegos que puede disfrutar a través de la web.

Al llegar de la escuela, y posterior a alimentarse apresuradamente ve y prende su "compu" como él la llama, se sienta cómodamente sobre el sofá y empieza a jugar o ver videos, esa es su actividad durante largas horas.

Su madre cree que el necesita moverse y divertirse de otra forma, puesto que el pasar tanto tiempo sentado lo ha convertido en un niño un poco pasado de peso, a más de que no se distrae con nada más y ha llegado hasta el punto incluso de crear amigos virtuales de otras partes del mundo, personas que desconoce totalmente.

Por otro lado cuando visita a sus primos o ellos le visitan pareciera que todos han olvidado lo que es el verdadero significado del juego, y su nueva falsa acción de jugar es sentarse uno junto al otro poseyendo en sus pequeñas manos su propio Smartphone o Tablet, o les piden a sus padres prestado los de ellos e inicia la competencia por quién alcanza la meta para ganar el juego que practican a través de la pantalla. Es por ello que Paúl no puede salir de casa sin su Tablet pues cree que luego no tendrá como divertirse, y todo debido a que cuando quieren jugar o realizar otra actividad no cuentan con algo que les divierta y al poco tiempo se aburren. Provocando que nuevamente recurran a la tecnología.

En ocasiones Sebastián uno de sus primos les ofrece jugar en su nueva video consola y todos seducidos por este aparato acceden a hacerlo y mientras Sebas juega los demás "disfrutan" observándole.



# DISEÑO PARA NIÑOS PARTIDOS

## FORMA

### JUEGO

Juego en grupo  
Juego de mesa  
Utilización de juegos dinámicos

### ILUSTRACIÓN INFANTIL

Formas simples, menos detalladas  
Formas asimétricas para evitar la perfección.  
Rasgos físicos exagerados y desproporcionados.  
Contornos con trazo grueso

### PERSONAJES

Creación de personajes de fantasía y realismo. Para ello se considerará tanto rasgos físicos como psicológicos de cada uno, entendiendo por físico todo lo referente a sus atributos y apariencia, seguido por rasgos psicológicos que permitirán definir el comportamiento y la personalidad de cada personaje para así, asignar la misión o papel a cumplir.

### TIPOGRAFÍA

Considerando conceptos tanto de visibilidad como legibilidad se utilizará una fuente SANS SERIF debido a la facilidad de lectura que permite. También se empleará la utilización de fuentes juguetonas para títulos cortos, considerando que la tipografía en niños debe ser sencilla y agradable, con formas sinuosas y redondas.

El color en la tipografía será un complemento para resaltar visualmente a la fuente, no deberá dificultar su legibilidad.

## CROMÁTICA

### Colores saturados

Tonos de mayor brillantez y pregnancia. Son colores más densos, puros, luminosos.

### Colores icónicos

La cromática asimilada según las realidades identificadoras del entorno por ejemplo la vegetación es asociada con el color verde.

### Armonías

**Análogos** con el uso de colores próximos entre sí en el círculo cromático.

**Monocromáticos** que permiten generar tintes o sombras de un color de la misma familia.

## DISEÑO EDITORIAL

### Formato

Dimensiones determinadas según un juego de mesa el mismo que permita ser ejecutado en dicho espacio, a más de que éste pueda ser resguardado apropiadamente, de manera organizada y a la vez puede ser transportada con facilidad. Con soporte resistente y duradero que asegure el uso y tiempo de vida del producto.

### Maquetación

Generación de retículas que permitan ubicar y contener los diferentes elementos de la composición, asegurando un resultado más exacto y a la vez permita la flexibilidad de ubicación tanto de textos como imágenes, generando una coherente visualización. Para ello se considera algunos tipos de retículas tales como: retícula manuscrito, retícula jerárquica, retícula modular, retícula de columnas, retícula con sección áurea.

Se consideran las partes básicas de una retícula como: márgenes, líneas de flujo, columnas, módulos, zonas espaciales; las cuales podrán combinarse o bien omitirse de la estructura general, en función de las necesidades.

## FUNCIÓN

El juego a realizar será un juego de mesa, el mismo que deberá ser efectuado por un número de dos a seis jugadores, convirtiéndose así en un juego de grupo, se utilizarán ideas basadas en juegos dinámicos y juegos de imitación donde se deban copiar acciones y cumplir con desafíos físicos para llegar a la meta.

La ilustración a utilizar servirá para cautivar al niño y generar que desee el producto mediante la creación de una gráfica amigable, coloreada con tonos llamativos y dinámicos. El uso de una tipografía sencilla evitará confusiones de legibilidad y visibilidad.

El soporte impreso estará considerado según la utilización a darse por parte de los niños, por lo tanto deberá ser un material durable y resistente, dando garantía de la prolongación de uso y existencia del producto. Con el fin de resguardar cada elemento que posea el juego, éste estará asegurado en su respectivo embalaje el cual a la vez permitirá su transportación.

Para evitar confusiones a cerca de su ejecución se complementará con la creación de un manual instructivo que indique el funcionamiento del juego.

## TECNOLOGÍA

Impresión láser  
Soporte impreso, con un tipo de material resistente, duradero.  
Acabados de impresión que permitan llamar la atención de los clientes y convierta en cada elemento del juego en elementos duradero.

## PLAN DE NEGOCIOS



### PRODUCTO

Juego de mesa para niños, que tiene la finalidad de incentivar el entretenimiento en grupo y la actividad física a los mismos. Se generará un nominativo que hará las veces de marca y sirva para diferenciarlo y sobresalir del resto de productos ofrecidos, será presentada con su respectivo embalaje.



### PRECIO

Asequible al bolsillo para que sea adquirido, con un valor considerado que logre cubrir los costos de fabricación sumado una utilidad justa.



### PLAZA

Principales jugueterías y librerías



### PROMOCIÓN

Diseño de material POP emprendidas en los puntos de venta, difusión en redes sociales, edición de video viral que servirá de promoción



# IDEACIÓN

## DIEZ IDEAS

01

Juego de cartas  
Crear historias  
Usar la imaginación



02

Juego armable  
a manera de puzzle



03

Juego de dados.  
Cumplen la función  
de cuenta cuentos



04

Juego de tablero o  
juego de mesa, ideal  
para efectuarlo en  
grupo



05

Juego cooperativo



06

Juego de habilidad



07

Juego de retos



08

Juego de rol



09

Juego de suelo  
Formato a gran escala  
Movilizarse a través del mismo  
implica realizar actividad física



10

Juego de lógica



## IDEAS SELECCIONADAS

### IDEA 02

#### JUEGO ARMABLE

Innovador  
Interactivo

Es un juego activo, dinámico que permite su manipulación

Puede ser jugado en grupo

Tablero inusual

Da la posibilidad de tomar distintas rutas o caminos

### IDEA 04

#### JUEGO DE SUELO

Se realiza actividad física constante al lanzar el dado y moverse a través del tablero como si fueran fichas.

Estimula la creatividad de los niños al cumplir el rol de un personaje representado en una máscara. Y a la vez esto le convierte en algo llamativo.

Es un juego para jugar al aire libre.

Puede ser jugado en grupo.

### IDEA 09

#### JUEGO DE MESA

Permite ser jugado por un gran número de jugadores.

Se puede crear en él una buena gráfica convirtiéndolo en un elemento novedoso y llamativo.

Se puede establecer un tiempo prudente de duración del juego de manera que no se vuelva aburrido ni cansado.

## IDEA FINAL

### JUEGO DE MESA

El juego a realizar será un juego de mesa, debido a que el mismo permite ser efectuado por un número de dos jugadores en adelante, convirtiéndose así en un juego de grupo y cumpliendo con uno de los objetivos planteados.

Debido al tipo de soporte, sobre éste se podrán crear escenarios y diversos recorridos, convirtiéndole así en un juego activo y dinámico.

El soporte impreso estará considerado según la utilización que le darán los niños, por lo tanto deberá ser un material durable y resistente, dando garantía de la prolongación de uso y existencia del producto. Podrá crear distintos personajes y aplicar a los diferentes elementos como las fichas.

Con el fin de resguardar cada elemento que posea el juego, éste estará asegurado en su respectivo embalaje el cual a la vez permitirá su transportación. Se creará un logotipo con el nombre del juego que hará la vez de marca y podrá ser diferenciado mediante su packaging.

Finalmente para convertirlo en un producto innovador usaré juegos dinámicos conocidos y transmitidos de generación en generación como el "Capitán Manda", una dinámica que consiste en obedecer las órdenes que el capitán mande como saltar cierto número de veces, ir en búsqueda de algún objeto, etc. mediante el cual se pedirá la realización de los desafíos físicos.

Para ello se crea una temática relacionada con el capitán manda como piratas y su serie de personajes que hagan alusión a la misma.

## DEFINICIÓN DE IDEA



2-6 jugadores

### JUGABILIDAD



Tablero

#### JUEGO DINÁMICO

"El capitán manda"

#### OBJETIVO DEL JUEGO

Aventura  
Rescatar el motín  
(tesoro)



Dado



Tarjetas

#### ESCENARIOS

La isla calavera  
La isla tortuga  
La embarcación enemiga  
Isla del tesoro



Fichas

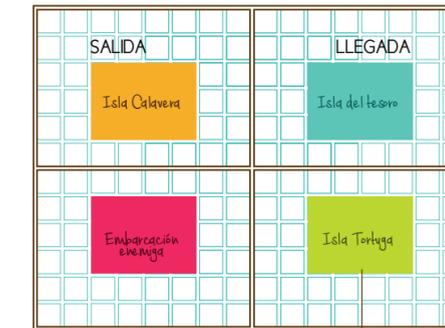
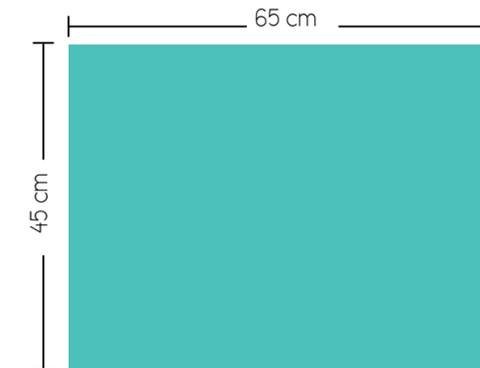
#### PERSONAJES

5 por cada escenario a excepción de la *Isla del tesoro* pues es la meta.

5 personajes extras de animales o seres del mar.

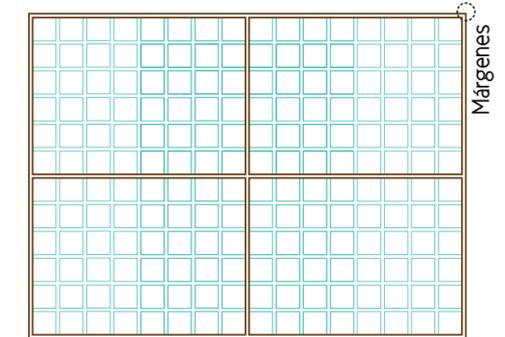
## DECISIONES DE DISEÑO

### TABLERO DEL JUEGO

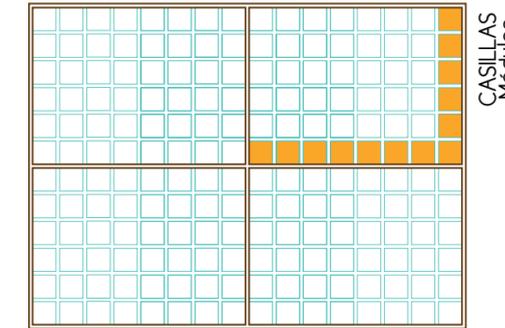


ESCENARIOS  
Zonas espaciales

### Retícula Modular

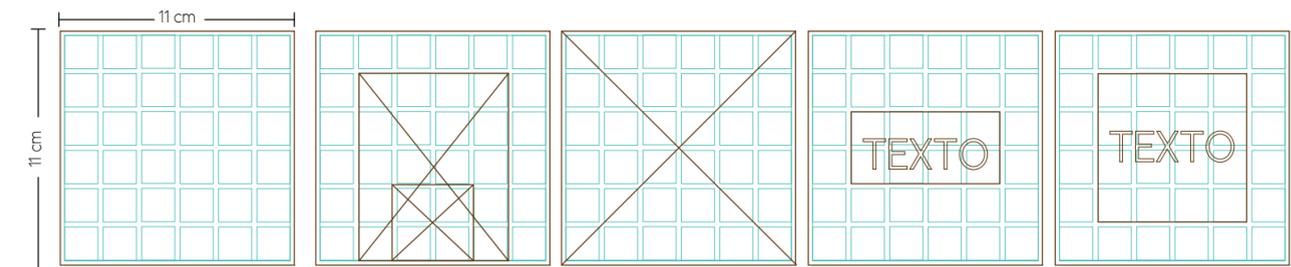


Márgenes

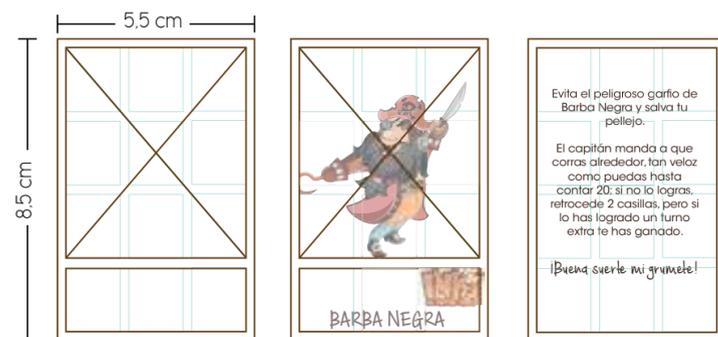


CASILLAS  
Módulos

### INSTRUCTIVO DEL JUEGO



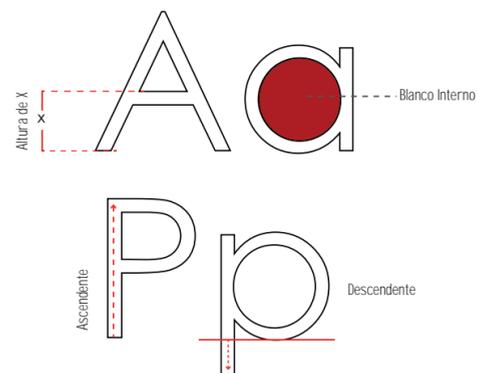
## TARJETAS



## TIPOGRAFÍA

FUENTE: Century Gothic

Fuente san serif, utilizada por cumplir con factores de legibilidad, se aplicará para textos corridos, sin embargo se aplicará los distintos tamaños y la jerarquía del mismo, con variaciones de toda la familia como: regular, italic, bold, bold italic; en el caso de que fuese necesaria su utilización en otros tipos de texto.



## Jerarquía

<b>TÍTULO</b> Título	<b>SUBTÍTULO</b> subtítulo	<b>TEXTO CORRIDO</b> texto corrido
<i>TÍTULO</i> <i>Título</i>	<i>SUBTÍTULO</i> <i>subtítulo</i>	<i>TEXTO CORRIDO</i> <i>texto corrido</i>
<b>TÍTULO</b> <b>Título</b>	<b>SUBTÍTULO</b> <b>subtítulo</b>	<b>TEXTO CORRIDO</b> <b>texto corrido</b>

FUENTE: Creaky Frank

Fuente san serif, utilizada para crear la marca debido a que es una palabra corta y en la misma se puede crear formas más juguetonas, tanto en el estilo como el color. El tipo será utilizado en caja alta o mayúsculas con la finalidad de que logre destacar.

**TÍTULO**

FUENTE : Cashew Apple Ale

## Jerarquía

<b>TÍTULO</b> título	<b>SUBTÍTULO</b> subtítulo	<b>TEXTO CORRIDO</b> texto corrido
-------------------------	-------------------------------	---------------------------------------

## CROMÁTICA

Utilización de tonos puros debido a que poseen mayor brillantez y son colores más densos, luminosos. Creación de armonías monocromáticas de los mismos para crear el efecto de luces y sombras. Utilización de armonías análogas.

## ILUSTRACIÓN

Estilo de ilustración: infantil  
Creación de personajes de realismo y fantasía, para su elaboración se definieron detalles de cada uno de los personajes tales como: nombre o alias, género, equipamiento, misión a cumplir, características físicas y psicológicas

## INSPIRACIÓN



## CONCRECIÓN DATOS DEL JUEGO

Lúdico  
Divertido

**EL CAPITÁN MANDA** → *innovador*  
Juego dinámico  
Conocido pasado  
y presente

Llamativo  
Creativo  
Imaginativo ← **TEMÁTICA**  
**piratas** → Asociado  
al tipo de  
dinámica  
*objetivo*  
Captar atención

### INKI "EL CAPITÁN MANDA"

El capitán manda es un juego de mesa creado con una temática de piratas, con la finalidad de hacer de una manera llamativa que niños y niñas hagan actividad física a través de las órdenes que el capitán efectúe.

## JUGABILIDAD

### Mecánica del juego

Interacción de cada uno de los elementos conformados en un juego de tablero por parte de los usuarios, con la finalidad de convertir el juego en una experiencia divertida e interesante. Los cuales son: dado, fichas, tarjetas.

### Tablero

Unidad en la que se encontrará representado el espacio de interacción junto a todos los elementos (dado, tarjetas, fichas), este comprende a más el camino o sendero que los usuarios deberán recorrer, los cuales estarán conformados por mecanismos que desafiarán a cumplir retos físicos, como también casillas neutras, casillas que permitan adelantar, retroceder, perder turnos, ganar turnos, etc. incrementando así mayor posibilidades de adelantar o retroceder hacia la meta, con la finalidad de conservar el interés en el juego desde un principio hasta el final.

### Dado

Establecerá aleatoriamente, el número de casillas a recorrer

### Tarjetas

En estas estarán representados los diferentes personajes de cada isla, con la información necesaria a cerca del desafío físico que se deberá cumplir.

Los personajes en las tarjetas simbolizan cada uno de los diferentes destinos que se deberán atravesar para conseguir la meta, cada isla o escenario estará distribuido por un número de cinco personajes.

### Fichas de personajes

Conformada por piratas niños, los cuales representarán a los usuarios del juego, el mismo que está establecido para un total de 6 jugadores, dando un total de 6 personajes femeninos y 6 personajes masculinos.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Aventura: Rescatar el gran motín de la isla del tesoro.

Una embarcación formada por piratas buenos busca rescatar el tesoro escondido en la isla del fortín, para ello deberán aventurarse a un mundo lleno de monstruos marinos, piratas malos, calaveras vivientes, caníbales e inconvenientes típicos del mar, para atravesar los siete mares y enfrentarse a distintas amenazas constituidas mediante la creación de varios personajes cuya finalidad es complicarles el trabajo antes de llegar a la meta y para alcanzarla se toparán con retos físicos que cumplir.

Los diferentes desafíos que se les atravesará estarán distribuidos en todo el escenario formado por distintas islas y sus respectivos personajes como: la isla calavera (donde el mayor temor son los esqueletos que desean convertirte en uno de ellos); la isla tortuga (infestada de caníbales, a los cuales deberás esquivar antes de ser devorado), y la embarcación enemiga, donde se encuentran los piratas más terribles.

Los desafíos físicos estarán descritos en tarjetas, y se tratarán de acciones de imitación y otras de penitencias como: saltar tan alto como una rana, correr rápidamente, etc.

La tripulación de los piratas buenos estarán comandados por el Capitán Inki, un pirata que luce como un niño de 8 años pero en realidad su edad y experiencia se compara a dos siglos.

## SISTEMA GRÁFICO

### CONSTANTES

Ilustración  
Estilo infantil  
Digitalización vectorial  
2D



Trazo grueso con terminaciones delgadas, variante en puntos entre 1 y 2pt de espesor



Rasgos desproporcionados  
Exageración de rasgos



Posición 3/ 4

Cromática con alto nivel de saturación.

## VARIABLES



Rasgos faciales a excepción de los ojos.

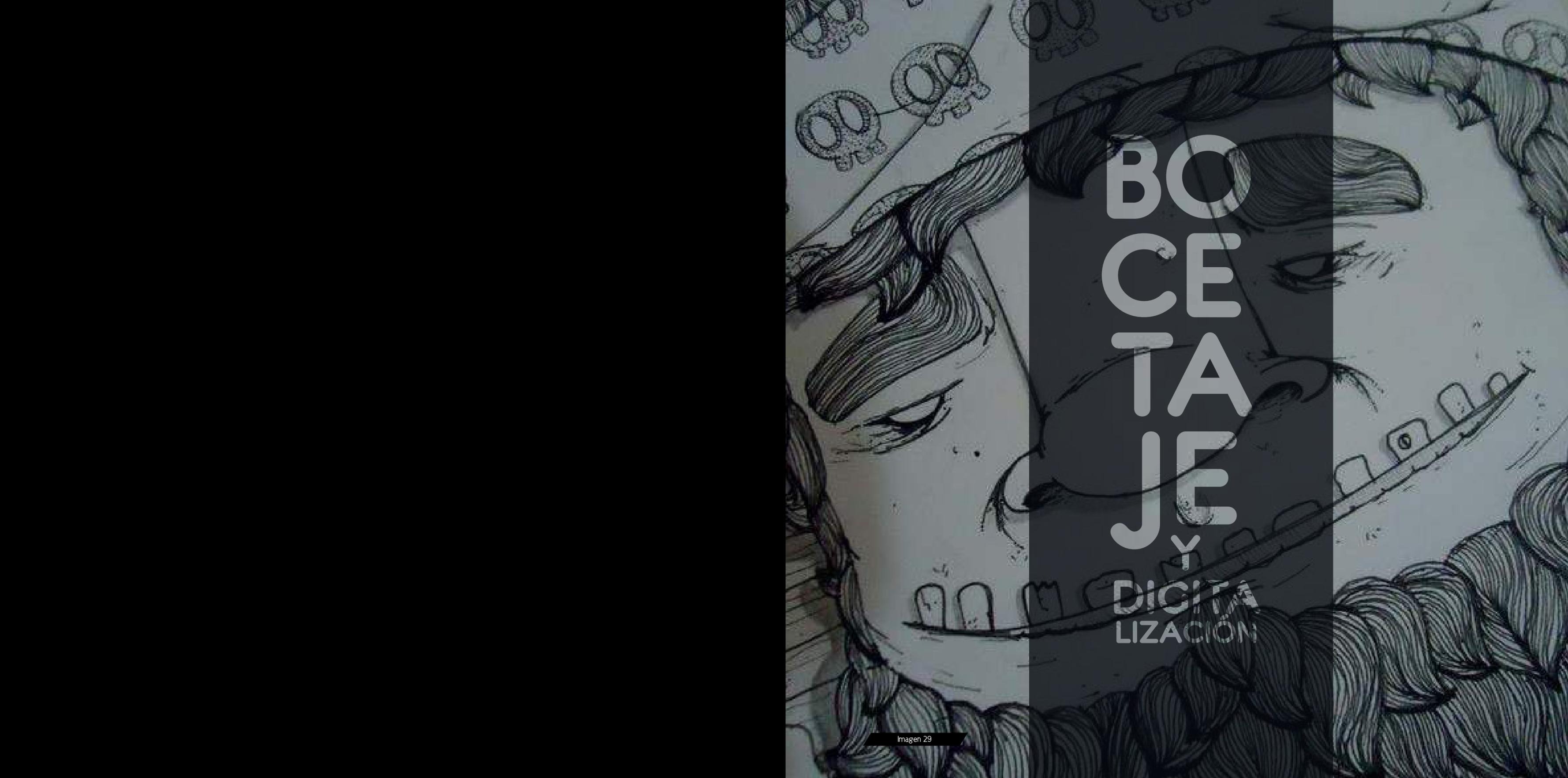


Números de cabezas para determinar la estatura del personaje.



Terminaciones: en punta o redondeadas

Diferentes escenarios  
Diferentes personajes



BO  
CE  
TA  
JE  
Y  
DIGITA  
LIZACIÓN



BOCETO

BARBA  
NEGRA



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



LUCES





BOCETO

# ULISES



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



LUCES





BOCETO

# METE PATAS



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



LUCES





MANOS  
LARGAS

BOCETO



DIGITALIZACIÓN



SOMBRAS



COLOR



LUCES





BOCETO

GARRAPATA



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



LUCES





BOCETO

# JOE HUESOS



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRA



LUCES





BOCETO

TUERTO



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRA



LUCES





MORGAN

BOCETO



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



LUCES





BOCETO

RAMÓN



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRA



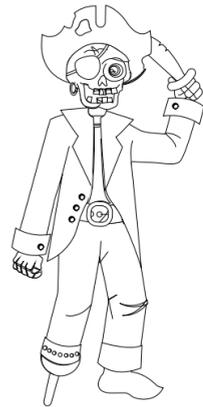
LUCES





BOCETO

MALA  
PATA



DIGITALIZACIÓN



COLOR

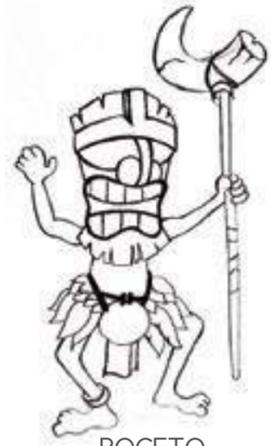


SOMBRA



LUCES





BOCETO

YOKOO



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRA



LUCES





NILO

BOCETO



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



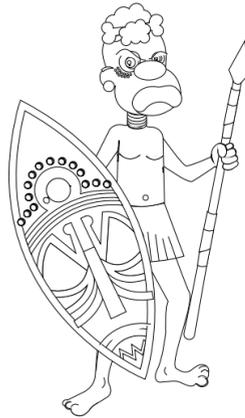
LUCES





RINGO

BOCETO



DIGITALIZACIÓN



COLOR

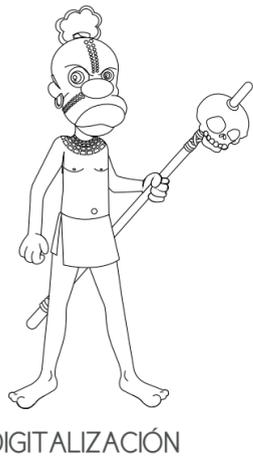


SOMBRAS



LUCES







KECO

BOCETO



DIGITALIZACIÓN



COLOR

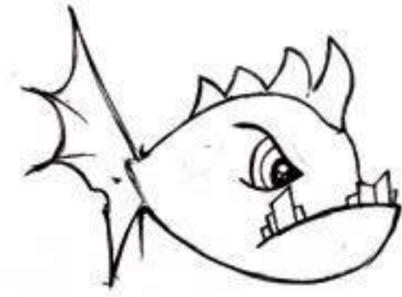


SOMBRAS



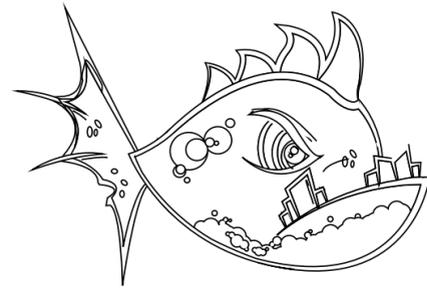
LUCES



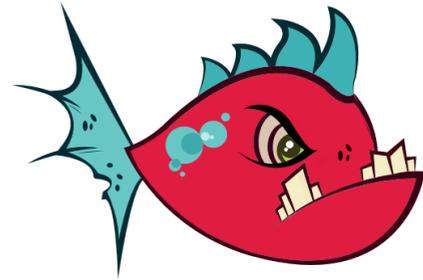


BOCETO

# ROCKO



DIGITALIZACIÓN



COLOR

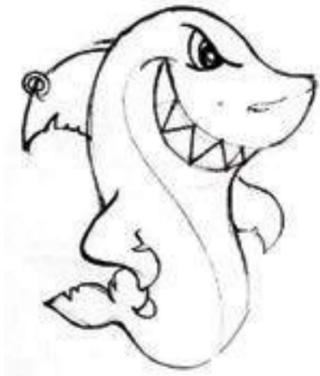


SOMBRAS



LUCES





BOCETO

# JONÁS



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



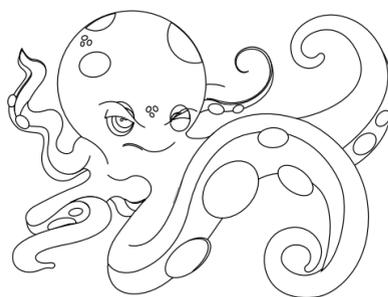
LUCES





BOCETO

FRODO



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



LUCES





BOCETO

AMELIA



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRAS



LUCES





BOCETO

TUQUI



DIGITALIZACIÓN



COLOR



SOMBRA



LUCES





BOCETO



DIGITALIZACIÓN



SOMBRAS



COLOR



LUCES





BOCETO



DIGITALIZACIÓN



SOMBRAS



COLOR



LUCES





BOCETO



DIGITALIZACIÓN



SOMBRA



COLOR



LUCES





BOCETO



DIGITALIZACIÓN



SOMBRAS



COLOR



LUCES





BOCETO



DIGITALIZACIÓN



SOMBRAS

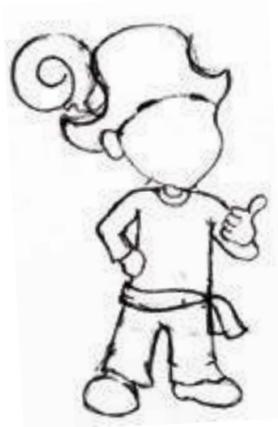


COLOR



LUCES





BOCETO



DIGITALIZACIÓN



SOMBRA



COLOR



LUCES





INKI

BOCETO



DIGITALIZACIÓN



COLOR



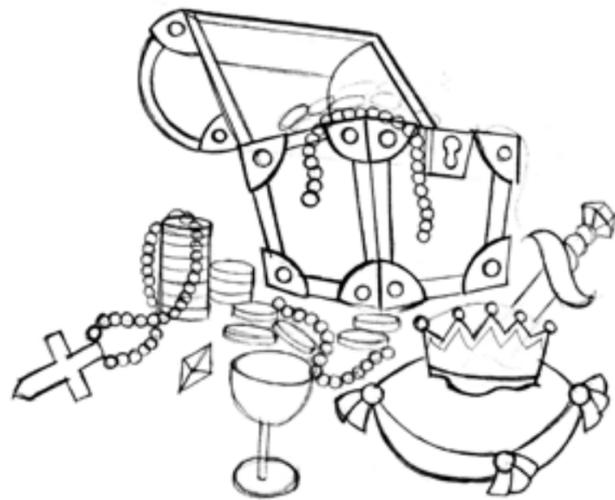
COMPLETO



LUCES



# ESCENARIOS



EMBARCACIÓN ENEMIGA



ISLA DEL TESORO



ISLA CALAVERA



ISLA TORTUGA

# MARCA

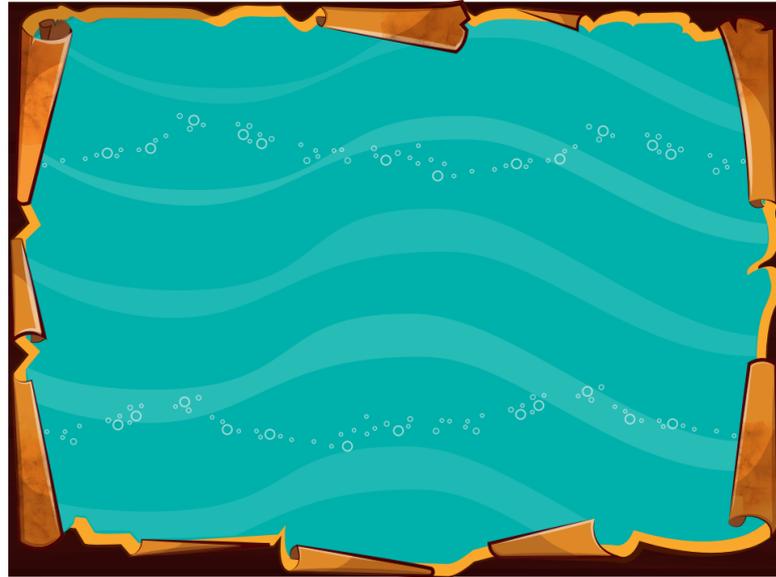
La marca lleva por nombre el nominativo del capitán (personaje principal) seguido por el texto "El capitán manda" el cual hace alusión al juego dinámico. Para su creación se utiliza la fuente Creaky Frank, por los detalles que posee muy tipológicos a la temática manejada, este se ha utilizado en caja alta, con una cromática llamativa, con la finalidad de hacer que sea sugerente para el público.



REDUCCIÓN MÍNIMA



# TABLERO



# TARJETAS



Evita el peligroso garfio de Barba Negra y salva tu pellejo.

El capitán manda a que corras alrededor, tan veloz como puedas hasta contar 20; si no lo logras, retrocede 2 casillas, pero si lo has logrado un turno extra te has ganado.

¡Buena suerte mi grumete!



El capitán manda a que imites ser una calavera viviente y persigas por todo el lugar al resto de jugadores, al primero que atrapes deberá retroceder 5 casillas.

¡Buena suerte mi grumete!



Yokoo, es el canibal más hambriento y quiere devorarte.

El capitán manda a que des 20 giros con las manos estiradas, después intenta caminar sin tropezar con nada y escapa del canibal.

¡Buena suerte mi grumete!



El color preferido de Amelia es el rosado. El capitán manda a que todos consigan algo de ese color.

¡Buena suerte mi grumete!





VALI  
DADIN

Con la validación de un prototipo inicial se puede constatar ciertos ajustes a realizar, ya sea en el número de puntos de la tipografía para mayor legibilidad o en diferentes elementos del juego; esta acción nos permite diferenciar los distintos problemas que el producto posee para corregirlos, así también posibilita conocer cuáles son las ventajas del mismo, logrando constatar a más, que se cumple con los objetivos planteados en el proyecto y que éste es un diseño viable, mediante el cual los niños que lo evidenciaron, se divirtieron, disfrutaron entre todos y sobre todo se dieron cuenta que pueden divertirse de otra manera a más de hacerlo en un aparato tecnológico.

El tipo de material utilizado (magnético), le convierte al juego en un elemento más novedoso e interactivo, puesto que los niños pueden crear el recorrido que deseen, con el número de fichas que prefieran, convirtiendo al tiempo de duración del juego en indeterminado, siendo posiblemente el más corto 30 minutos y el más extenso 60 minutos.

Al ser un juego en el que se realiza actividad física, el espacio es de cierta forma un inconveniente, sin embargo aunque la validación se realizó en un espacio interior, no existió obstáculo alguno para que los niños no realicen los desafíos, pero se recomienda realizarlo en espacio abierto o amplio para mayor actividad física.

A pesar que el juego está dirigido para un target de 7 a 9 años, en éste se incluyeron niños menos edad, los cuales tuvieron como único inconveniente el necesitar de alguien más para poder leer las órdenes del capitán, sin embargo la captan claramente y la realizan con éxito.

Los desafíos de las tarjetas deberán ser directos y evitar textos demasiado largos o historias extensas, puesto que el target se encuentra iniciando con la lectura y el uso de demasiado texto tiende a confundir y no captar la orden directa.

Para la creación del prototipo de trabajo con un total de 20 tarjetas, una por personaje, sin embargo posteriormente se deberá incluir al menos 5 tarjetas por personaje de manera que las acciones de las penitencias no sean repetitivas y se conviertan en aburridas.



## CONCLUSIONES

---

El proyecto fue planteado con el objetivo de fomentar el juego en grupo y la actividad física en niños, y para ello se propuso el diseño de un producto lúdico.

Con la creación de llamativos personajes que hacen referencia a una temática seleccionada debido a una tradicional dinámica llamada "El capitán manda" que permitió crear diferentes elementos referentes a piratas buenos que deberán enfrentarse a peligros típicos del mar para alcanzar la meta; permitió llegar de manera innovadora y original al público objetivo, los niños; demostrando que la tecnología no es la única forma de diversión si es que los productos se elaboran estudiando correctamente el target y brindando alternativas diferentes.

## RECOMENDACIONES

---

Es importante y necesario conocer el cómo llegar a este tipo de target especial como lo son los niños, puesto que ellos buscan elementos que llamen mucho su atención, sintiendo así, seducidos.

En la actualidad es complicado luchar con algo que está totalmente inmiscuido en la vida la sociedad, la tecnología, y más aún en los pequeños. Es por ello que para la realización de cualquier tipo de producto es recomendable realizar un estudio exhaustivo a cerca de todo aquello que hoy prefieren los niños para lograr cautivarlos.

Es imprescindible investigar y aplicar cada teoría dedicada a los pequeños, como la cromática adecuada según las diferentes edades, el tipo de ilustración que más llama su atención, cuáles deben ser los rasgos que éstos contengan, etc. para finalmente conseguir el diseño preciso.

Es recomendable continuar trabajando con este tipo de proyectos que buscan alejar de cierta forma aunque sea por instantes a los niños de la tecnología y sobre todo rescatar por así decirle juegos o dinámicas que poco a poco están desapareciendo.

## BIBLIOGRAFÍA

### TECNOLOGÍA

Colegio24hs (2004). Historia de la Tecnología II. Argentina: Colegio24hs.

Bringué, X., & Sábada, C. (2009). La generación Interactiva en España, Niños y adolescentes ante las pantallas. Universidad de Navarra. Navarra - España.

Dominguez, J. (2014). El sedentarismo ataca de frente a los niños. En <http://www.sura.com/blogs/calidad-de-vida/sedentarismo-ataca-ninos.aspx>.

Padrón, A. L. J. (2009). Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTIC) en la formación del hombre nuevo. Argentina: El Cid Editor | apuntes.

Polanco, A. (2009). Ciencia, tecnología y sociedad. Argentina: El Cid Editor | apuntes.

Rodríguez, I. (2006). Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños. Política y sociedad, Vol. 43. Universidad de Huelva, Huelva - España.

### LÚDICA / JUEGO

Arteaga, M., (2012). Estudio sobre el programa "Quito Juega". El rescate y la transmisión de juegos tradicionales. Tesis de pregrado no publicada. Universidad de las Américas. Quito - Ecuador.

Balanta, D., & Perdomo, M. (2013). Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: relaciones e implicaciones en la actividad física. Tesis de pregrado no publicada. Universidad del Valle. Santiago de Cali - Colombia.

Bernal M. & Campoverde J., (2011). Importancia de la estrategia pedagógica lúdica para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años. Tesis de pregrado no publicada. Universidad de Cuenca. Cuenca - Ecuador.

Murillo, M., (1996). La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal. Ponencia presentada en el Congreso de Cartagena de Indias.

Trigo, E., (2006). Juego y creatividad: el re-descubrimiento de lo lúdico. Publicado en V Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros -A Coruña, España.

Romero, E., (2001) La lúdica, un espacio metodológico en la enseñanza de la lengua. Tesis de pregrado no publicada. Universidad de la Sabana. Bogotá - Colombia.

Venegas, R. F. M., García, O. M. D. P., & Venegas, R. A. M. (2010). El juego infantil y su metodología (MF1030\_3). España: IC Editorial.

### DISEÑO EDITORIAL

Andereño (2014). La psicología del color en los niños. En <http://exploranuncajamás.blogspot.com/2011/05/los-colores-provocan-un-efecto-u-otro.html>

Bhaskaran L., (2006). Qué es el diseño editorial. España. Index Book S.L.

García A. (2014). Tipografía en los niños. En: <http://www.ainaragm.es/tipografia>  
Ghinaglia, D., (2009). Taller de diseño editorial. Universidad de Palermo. Argentina

Portillo k, Velis C. (2011). Principios básicos del Diseño editorial. El Salvador - San Salvador.

Manjarrez J., (2004). Diseño editorial. Universidad de Londres. Londres.

### ILUSTRACIÓN

Bernal M. & Campoverde J., (2011). Importancia de la estrategia pedagógica lúdica para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años. Tesis de pregrado no publicada. Universidad de Cuenca. Cuenca - Ecuador.

Eugene A., (1982). Técnicas de la Ilustración. Barcelona. Las ediciones de arte.  
Arévalo & Tigre (2013) Fomento cultural en ilustraciones infantiles por medio de la ilustración digital y creación de personajes representativos de nuestra localidad.

Vite W., (2013). Ilustraciones de personajes ilustres de la Ciudad de Cuenca y aplicación en camisetas promocionales, dirigidas a niños y a niñas de 6 años en adelante. Tesis de pregrado no publicada. Universidad de Cuenca. Cuenca - Ecuador.

## ANEXOS

### MODELO DE ENTREVISTA 1

Entrevistas realizadas a psicólogas para analizar la influencia de la tecnología desde el ámbito social y así lograr constatar la problemática.

1. ¿Cree Ud. que el uso de las nuevas tecnologías influyen en el comportamiento de los niños?

2. ¿Cuál cree que es el comportamiento que tienen los niños/as que utilizan la tecnología?

3. ¿Cómo puede afectar al aislamiento al niño?

4. ¿Cuál cree Ud. que sería una forma de evitar el aislamiento causado por la tecnología?

5. ¿Cuál es la importancia del juego en el niño?

6. ¿Cuál es el beneficio del juego?

7. ¿Cuál es el beneficio del juego en grupo?

### MODELO DE ENTREVISTA 2

Entrevistas realizadas a pediatras para analizar la influencia de la tecnología desde el ámbito de la salud y así lograr constatar la problemática.

1. ¿Cree Ud. que el uso de las nuevas tecnologías influyen en el comportamiento de los niños?

2. ¿Cuál cree que es el comportamiento que tienen los niños/as que utilizan la tecnología?

3. ¿Cree Ud. que el uso de las nuevas tecnologías son las causantes de la falta de actividad física?

4. ¿Cómo puede afectar el sedentarismo al niño?

5. ¿Cuál cree Ud. que sería una forma de evitar el sedentarismo causado por la tecnología?

6. ¿Cuál es la importancia del juego en el niño?

7. ¿Cuál es el beneficio del juego?

8. ¿Cuál es el beneficio del juego en grupo?

**GRAPHIC DESIGN OF A GAME TO ENCOURAGE GROUP  
ENTERTAINMENT AND PHYSICAL ACTIVITY IN CHILDREN**

**ABSTRACT**

The technological activity which children are involved in today, has turned them into isolated and sedentary people at the moment of entertainment. That is why this project aims to encourage physical activity and team games, through the design of a ludic product; applying theories such as the creation of characters, illustrated scenarios, editorial design and recreation. Therefore, with their creation, the kids have an alternative for getting together with friends, play in groups, and be active while they are having fun; leaving aside passivity and the isolation caused by technology.

**KEYWORDS:** Technology, Passivity, Playful Activities, Children's Illustration, Editorial Design.

Dis. Roberto Landívar  
**THESIS DIRECTOR**

Priscila A. Delgado B.  
**STUDENT**



Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo



EL CAPITAN MANDA