



cuenca

SUEÑOS

de antaño



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL INTERACTIVO QUE AYUDE A DIFUNDIR LOS PERSONAJES DE LA HISTORIA CUENCANA MEDIANTE EL ARTE DIGITAL

AUTOR
GEOVANNY CÁRDENAS

TUTOR
YUCEF MERHI

TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

 **OVII** CARDINNI



Índice

CAPÍTULO 1 DIAGNÓSTICO

1-MARCO TEÓRICO

1.1 - Identidad colectiva	10
1.2 - Historia nacional	11
1.3 - Valorización histórica	12
1.4 - Etnohistoria	13
1.5 - Memoria	14

2 - Fotografía digital

2.1 - Fotografía creativa	18
2.2 - Dirección de arte	21
2.3 - Composición	22
2.4 - Iluminación	24
2.4.1 - exterior e interior	25

3 - Arte digital

3.1 - Retoque & colorización	28
3.2 - Fotomontaje	29

4 - Diseño editorial digital

4.1 - Arquitectura de información	31
4.2 - Reticulas & interfaz	32
4.3 - Storytelling	33

5-Diseño de Interacción

5.1-Hipertexto	35
5.2-Hipermedia	
5.3-Usabilidad	

6 - Entrevistas

6.1-Identidad	37
6.2-Arte digital	38
6.3-Historia	37

7 - Análisis de homologos

40

8 - Conclusiones

46

CAPÍTULO 2 PARTIDAS DE DISEÑO

9 - Target

9.1 - Segmentación del mercado	50
9.1.1 - Segmentación geográfica	
9.1.2 - Segmentación demográfica	
9.1.3 - Segmentación psicográfica	
9.1.4 - Segmentación conductual	
9.2 - Persona design	

10 - Partidas de diseño

10.1 - Forma	53
10.2 - Función	54
10.3 - Tecnología	56

11 - Plan de negocios

11.1 - Producto	57
11.2 - Precio	59
11.3 - Plaza	
11.4 - Promoción	60

Conclusiones

61

CAPÍTULO 3 IDEACIÓN

12 - Generación de ideas

12.1 - Ideas	65
12.2 - Idea seleccionada	69
12.3 - Narrativa	70
12.4 - Bocetación	71
12.5 - Iconografía & diagramación	72
12.6 - Proceso edición fotográfica	73

13 - Sistema de diseño gráfico

13.1 - Constantes y variables	80
13.2 - Concepto gráfico	81
13.3 - Logotipo	82
13.4 - Cromática	84
13.5 - Tipografía	85
13.6 - Estilo	87
13.7 - Portadas	88
13.8 - Reticula	89
13.9 - Interactividad	91
13.9 - Fotografías	93

CONCRECIÓN 4

14 - Validación	102
15 - Exposición	106
15 - Conclusiones	109
16 - Recomendaciones	111

ANEXOS

17 - Marco teórico	112
18 - Índice de imágenes	113

DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL INTERACTIVO QUE AYUDE A
DIFUNDIR LOS PERSONAJES DE LA HISTORIA CUENCANA
MEDIANTE EL ARTE DIGITAL

Introducción

La historia nos ayuda a entender el presente, estudiando el pasado, su importancia nos permite saber de donde venimos y hacia donde vamos.

En nuestro país el modelo educativo de enseñanza histórica carece de motivación y es poco atractiva, esto a causado el des interés en los jóvenes, limitando su conocimiento sobre nuestra cultura local.

El proyecto re interpreta la historia de nuestra querida Cuenca mediante el arte digital y el diseño gráfico. Sueños de Antaño toma forma con un foto libro interactivo que contiene fotografías e historias inéditas de personajes ilustres que aportaron al desarrollo de la ciudad desde 1850.

El proyecto pretende difundir la historia local y aportar a la identidad nacional en los jóvenes.

Resumen

Personajes importantes de la historia de Cuenca cada vez son más apartados de nuestro conocimiento, también sus actos de gloria son encaminados hacia el olvido.

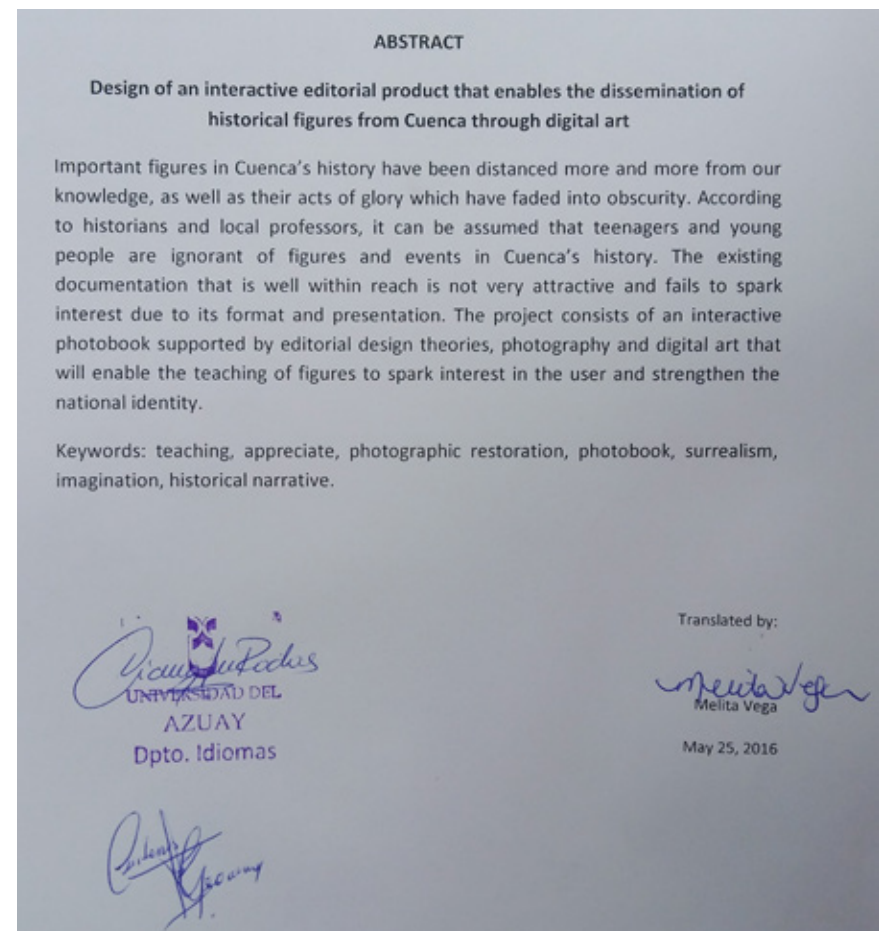
Según historiadores y maestros locales, se puede asumir que los adolescentes y jóvenes desconocen personajes tanto como sucesos de la historia cuencana.

La documentación que ya existe al alcance de todos, carece de motivación, es poco atractiva y no despierta el interés por su formato y presentación.

El presente proyecto consiste en un foto libro interactivo apoyado en teorías de diseño editorial, interactividad, fotografía y arte digital que permita la enseñanza de personajes históricos cuyo objetivo despierte el interés del usuario para reforzar a la identidad nacional.

Palabras claves

Identidad - enseñanza - revalorizar - restauración fotográfica - fotolibro - surrealismo - digital - narrativa histórica





Objetivo general

Aportar al conocimiento y la revalorización de los personajes importantes ecuatorianos, mediante la generación de un producto editorial, para incrementar la identidad ecuatoriana en los jóvenes.

Objetivo específico

Diseñar un producto editorial interactivo, sobre los personajes ecuatorianos, mediante el uso de la fotografía surrealista.



CAPÍ TULO

1

DIAGNÓSTICO

MARCO TEÓRICO

IMG 1



IMG 2



IMG 3

4576

Identidad colectiva

Es importante para el proyecto conocer la definición acerca de la identidad colectiva, Según la investigación se dice que es la suma de experiencias de un grupo de individuos que conforma la cultura general del grupo; es decir, se percibe como un nosotros a diferencia de los otros. La identidad colectiva marca rasgos distintivos estos rasgos y están subjetivamente valorizados por los integrantes del grupo.

Partimos de la premisa fundamental de que no hay sociedad sin cultura, ya que la formación de una sociedad conlleva la formación de su cultura. (A, Mercado y A, Hernández, 1999, p,5)

Existen tres aspectos relevantes al momento de definir la identidad colectiva:

Primero: está conformado, por una visión subjetiva de los propios sujetos de un grupo establecido. Segundo: se manifiesta en relación de un nosotros a diferencia de los otros. Tercero: el inicio fundamental son los rasgos o símbolos culturales a libre elección por el grupo.

Edward Tylor (1871), concibe a la cultura como el conjunto de conocimientos, normas, hábitos, costumbres, valores y aptitudes que el hombre adquiere en la sociedad.

Historia Nacional

La historia del Ecuador tiene sin número de acontecimientos importantes producidos por grupos de personas que lograron aportes significativos para el desarrollo del país. La historia del Ecuador es la recopilación de hechos que han marcado en la memoria de sus habitantes a través del tiempo.

La Historia del Ecuador es un conjunto de sucesos en el tiempo, en el cual los territorios que actualmente pertenecen a la República del Ecuador cambian en su aspecto físico y forma de gobierno.

La historia de la República se divide en cuatro etapas:

- Etapa Prehispánica
- Etapa Hispánica (Conquista, colonización y Colonia)
- Independencia
- República.

(Santander, 1990, p,3-8)



VALORIZACIÓN HISTÓRICA

El retorno de la historia necesita el retorno hacia el futuro, es decir, planificar el vínculo entre el pasado y el presente. De esta manera podría tener relevancia para los individuos en la vida contemporánea.

Dentro del contexto principal del proyecto la revalorización forma un papel fundamental, El hecho de analizar registros históricos, y documentos fotográficos. Esto nos permite trasladarnos inconscientemente, al lugar y época.

Se podría decir que recordar es volver a vivir tiempos pasados nos dejan fragmentos que se vinculan a nuestra cotidianidad, y pueden ser transmitidos a nuevas generaciones.

Esto da lugar a adquirir un nuevo valor emocional o intelectual gracias a obras e historias sobre nuestros personajes históricos.

*La historia se hace con documentos y con ideas, con fuentes y con imaginación. El retorno que necesita la historia es el "retorno al futuro, aunque sea dando un paso atrás para dar luego dos pasos adelante".
(Barros, 1999, p,25)*



ETNOHISTORIA

Para este proyecto es necesario tener en claro el concepto de la etnohistoria la cual se conforma por acontecimientos significativos para el grupo de individuos de una sociedad y no por la acumulación de fechas históricas que conforman la historia del grupo. Se refiere a los hechos que han profundizado en los individuos del grupo, Pueden ser símbolos, nombres, lugares, es decir todo lo que se relacione con el sujeto y es importante, Sin embargo también es un proceso que ayuda a la configuración de su futuro.

*(...) Las identidades se construyen sobre el pasado del grupo, particularmente sobre momentos "preferentes" de su historia"
(Paris, 1990,p 86).*



IMG 6

MEMORIA

Según Murice en la memoria las similitudes son encaminadas a un primer plano. En el momento que un grupo de individuos presta atención alguna relación de su pasado, el grupo por orden natural siente que continúa siendo el mismo y reflexiona sobre su identidad a través del tiempo. Esta información es importante para el proyecto por dos puntos:

Primero: Es importante no confundir entre la memoria y la historia.

Segundo: En la memoria, las similitudes del pasado con el presente recobran importancia.

Uno de los objetos de la historia puede ser precisamente tender un puente entre el pasado y el presente y restablecer la continuidad interrumpida. Los hechos no perderían nada de su contenido psicológico si se los transportara de un período a otro. (Murice, 2002, p, 212 - 215 -218)





IMG 8



IMG 9



IMG 10



IMG 11

FOTO GRAFÍA DIGITAL

La fotografía es la fracción de tiempo que se logra capturar. También se considera que la fotografía es el testimonio de lo sucedido y, sobre todo, una interpretación de la realidad. A partir de la invención de la fotografía digital, con uso de técnicas computarizadas se da espacio a prácticas artísticas contemporáneas.

La fotografía digital facilita la reproducción de imágenes mediante influencias tecnológicas, las mismas que pueden ser objeto de uso para prácticas de carácter creativo. Hoy en día vivimos en un mundo de imágenes donde el pasado se ve reflejado en conexión con el presente.

La fotografía congela un tiempo, lugar, y sobre todo mensajes a transmitir.

La cámara fotográfica se presenta como un intermediario entre la mirada creativa del autor y la materia en la que la imagen queda plasmada para ser observado.
(Levis, 2002, p,5-9)

FOTO GRAFÍA CREATIVA

La fotografía creativa es una acción que ejecuta el autor con total libertad de elección en cuanto a herramientas tecnológicas para la manipulación de recursos y objetos. Esta práctica se suele llevar a cabo mediante un proceso de ideación donde se hace un plan a manera de boceto en papel, en el cual se define todos los parámetros técnicos y creativos del set y la post producción.

Mediante esta técnica surgen movimientos de fotografía como la fotografía conceptual, artística, y surrealista. Estos movimientos contemporáneos son retomados hoy en día por jóvenes que logran imágenes imposibles.

Fotografía creativa.- Es la fotografía básicamente artística. Pretende, fundamentalmente, la calidad interpretativa y simbólica. Explora formas y técnicas de expresión.

(Pariente, 2005, p,32)



BOCETO
previo es
IMPORTANTE!



IMG 15



IMG 14



IMG 13



IMG 16

DIRECCIÓN DE ARTE

Para este proyecto es muy importante la dirección de arte, la cual se encarga de recrear el ambiente adecuado en base al concepto. La dirección de arte se encarga de la ambientación, caracterización de personaje, entorno y decoración, aplicado a un cuadro o set fotográfico donde se va a contar la historia. Esto se puede interpretar también en la producción y post producción de fotografías.

La dirección de arte, es el mundo creado para la película, donde todo lo que aparece dentro del encuadre habla de forma muda sobre el personaje, su entorno y situación. el concepto es lo más importante a trabajar.

(Rizzo, 1999, p,1,2,3).



COMPO SICIÓN

La composición es sin duda clave para conseguir armonía, orden y belleza en una fotografía o imagen compuesta. Permite la transmisión de un mensaje visual mediante la estructura de los elementos que componen la imagen. Se debe mantener una distribución organizada y rítmica.

...La composición es el procedimiento que hace posible que una serie de elementos inertes cobren actividad y dinamismo al relacionarse con otros. (Villafañe 1987, p, 177).



IMG 20





IMG 21

ILUMI NACI ÓN

La iluminación ocupa un primerísimo lugar de importancia para el fotógrafo. La percepción de la profundidad y las formas está condicionada por la iluminación. Existen 2 tipos de iluminación; artificial y natural. Estos pueden ser espacio de interior o exterior.

Aprovechando una de las propiedades más importantes de los rayos luminosos, existe muchos esquemas de luz que mediante la direccionalidad de las fuentes logran efectos de luces y sombras diferentes.

LUZ EXTERIOR

La iluminación en exterior mantiene una direccionalidad en base a la fuente de luz natural o artificial, es importante mantener la misma dirección de luz en el sujeto, elementos competitivos y fondo.

LUZ INTERIOR

El tratamiento de la luz es el tema más importante de esta técnica. Consiste en generar un ambiente luminoso dentro de un espacio cerrado. Esto permite enfocar al sujeto y dar protagonismo al mismo.



IMG 22



IMG 23

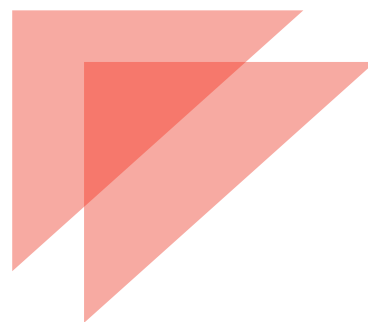
ARTE DIGITAL

La tendencia fotográfica surrealista no tiene límite alguno en la creación de conceptos e ideas por más imposibles que parezcan. Se basa en un orden y carga estética que hace de la imagen una pieza maravillosa en el cual resalta el plano onírico. Esta técnica permite la posibilidad de creación de casi cualquier elemento imaginado.

Un poco después que apareció en el mundo la fotografía, iniciaron métodos para la manipulación, Primero fue la superposición de los negativos y después el collage. En la última década se han desarrollado varias tecnologías avanzadas que permiten manipular la realidad.

Se inicia en un proceso que desmaterealiza a la obra.

*El arte digital consisten básicamente en el uso profundo de un instrumento tecnológico que posibilita una creación, es el proceso de manipulación de elementos digitales.
(Levis, 2005, p,9-11).*





Janet Lora IMG 25

Retoque

El retoque fotográfico es un importante recurso que da inicio la edición manual de valores técnicos de la fotografía digital. Mediante el retoque se puede perfeccionar las condiciones del crudo fotográfico. Dentro del proceso de post producción, y retoque, se consiguen favorables resultados al mejorar las condiciones básicas para conseguir una limpieza general de la imagen.

Es el recurso empleado por el artista para embellecer y corregir defectos físicos o errores, mediante materiales y técnicas especializadas. (Pariente, 2005, p,42)



IMG 26

COLORIZACIÓN



IMG 27

La colorización en este proyecto es un tema relevante. Define la armonía y el balance rítmico que ayuda a la expresión emocional de la imagen. La cromática cuando se trata de arte digital es un plus que permite unificar los elementos compuestos para percibir con mayor naturalidad. En este proyecto se plantea la restauración del color puesto que en algunas imágenes a b&n se colorizará mediante pinceles y pintura digital.

Es el recurso empleado por el artista para embellecer y corregir defectos físicos o errores, mediante materiales y técnicas especializadas. (Pariente, 2005, p,42)

FOTOMONTAJE

El fotomontaje es la disciplina que dota de total libertad en cuanto a la construcción de imágenes. Se aconseja lograr la unión perfecta de sus partes, debe ser casi imposible distinguir el montaje, para esto se debe coincidir la luz, el contraste, el tono, la perspectiva, haciendo uso de efectos fotográficos con el fin de que la imagen imposible sea lo más realista posible.

No sólo se trata de ensamblar imágenes. Esto requiere una composición con criterio

Ya no se distinguen los "tijeretazos", sino que vemos imágenes que se integran, ocultando el proceso de manipulación. (Rodchenko, 1934, p,7).



DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es sin duda un tema clave para la enseñanza y presentación de contenidos. Tiene como finalidad comunicar de manera atractiva y ordenada. Se pueden usar recursos gráficos para la presentación de contenidos como imágenes, textos y multimedia, de manera que atraiga el interés del usuario.

El diseño editorial tiene como objetivo transmitir, entretener, informar, comunicar, educar o desarrollar la idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes, textos, iconos, gráficas.
(Zappaterra, 2008, p,11).



ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

La arquitectura de información es importante para este proyecto ya que brinda facilidad en la organización de la información, permitiendo que el usuario integre el contenido a su conocimiento de manera ordenada, clara y simple.

*Es una disciplina que organiza conjuntos de información, permitiendo que cualquier persona los entienda y los integre a su propio conocimiento, de manera simple, facilitando las operaciones de búsqueda y uso de la información que contienen.
(Camus, 2009, p,104).*



RETÍCULA

La retícula es la planificación de espacios. Permite ordenar elementos según criterios estéticos y de funcionalidad. La retícula no se ve, pero se respeta. Es ideal para la composición de elementos gráficos y textos. Mantiene un orden matemático para establecer la continuidad del sistema gráfico.

En la división en rejilla de las superficies y espacios el diseñador tiene la oportunidad de ordenar los textos, las fotografías, las representaciones gráficas, etc., según criterios objetivos y funcionales. (Brockmann, 1982, p,13)



INTERFAZ

Una buena interfaz permite que el usuario realice poco esfuerzo para comprender la funcionalidad, haciendo el recorrido más simple y efectivo. De esta manera garantiza una experiencia positiva, y atractiva a la vez.

Genéricamente se denomina de esta manera a los elementos que muestra en pantalla un sitio digital. (Camus, 2009, p, 108)

STORYTELLING

El “storylling” o historia narrativa permite transmitir relatos mediante recursos de imágenes y palabras, Generalmente se utiliza el storylling para tender un puente entre el pasado y el presente. Estudios lo definen como el “transporte narrativo” Es una oportunidad para transmitir y percibir conocimientos nuevos, partiendo de hechos históricos.



DISEÑO DE INTERACCIÓN

El diseño de interacción ayuda a definir con gran detalle las acciones que se ejecutarán en el espacio digital. De esta manera se busca facilitar la navegación del usuario, además organiza los elementos que se han previsto para pantallas. Es la manera íntima en la que el usuario se conecta con el producto interactivo.

Diseño de interacción es la metodología que permite definir paso a paso las actividades que se realizarán dentro del espacio digital, explicitando lo que el usuario realizará así como las respuestas que dará el sistema en dicha interacción. (Camus, 2009, p. 66).





IMG 35

Hipertexto

Son enlaces que interconectan contenidos internos y externos permitiendo vincular elementos.

Se refiere a la posibilidad de pasar de un documento a otro relacionado, mediante una relación establecida usando el lenguaje HTML dentro de la plataforma de las páginas web, libros digitales.
(Camus, 2009, p, 108).



IMG 36

Multimedia

Trata sobre incluir recursos multimedia y lograr una mejor experiencia con el contenido.

Literalmente significa múltiples medios. Alude a los medios que pueden ser desplegados la capacidad por los sistemas computacionales, tales como imágenes, audio, video o sistemas interactivos.
(Camus, 2009, p, 109).

Usabilidad

La usabilidad nos permite planificar el nivel de experiencia entre el usuario y su entorno digital, se acopla a la tecnología del usuario. Para el desarrollo de contenidos se debe tener en cuenta el uso de su navegación. Se recomienda que sea sencillo e intuitivo para que logren ser entendidas y utilizadas de la mejor manera por el usuario.

La Usabilidad es la disciplina que mide la calidad de la experiencia que tiene un usuario en un entorno digital, orientadas a determinar si las interfaces y las interacciones que ofrecen, logran ser entendidas y utilizadas por los visitantes, en forma eficiente.
(Camus, 2009, p,111)



IMG 37

ENTRE VISTAS

NECESIDAD DE INFORMACIÓN

Se realizaron entrevistas a expertos en el tema de identidad y revalorización histórica como fuente importante de investigación de campo. Para conocer más a fondo el contexto al cual va dirigido el proyecto. Se entrevistó a una artista digital, logrando conocer más de cerca asuntos relevantes para ejecutar el tema fotográfico. Esto fue de gran ayuda para llevar a cabo el proyecto.

Identidad - Historia

Entrevista / Dic/20 /2015 / grabadora

¿Cuál es la importancia de la revalorización de personajes históricos?

-Entender como lo que hicieron esos personajes ayudan a cuestionar prácticas del mundo contemporáneo. Conocer el aporte del pasado para aplicar en el presente.

¿Cuál es el proceso de identidad en los individuos de una sociedad, la identidad se esta perdiendo?

-La identidad se configura todos los días, La identidad es dinámica, no es estática, pasa por procesos complejos de multiplicidad. Cuando hablamos de perdida de identidad pensamos, ¿qué capas de identidad se están perdiendo? No hay perdida, hay identidad cambiante, mutante. Es verdad que sobrevaloramos lo de afuera. Pese a la globalización somos consumidores de bienes, servicios y signos globales. Vivimos un momento paradójico de reindicación de las identidades locales. Estamos en un proceso de “glocalización”

¿Alguna recomendación para el aprendizaje de personajes históricos

-Enseñar la historia de personajes de una manera diferente, contextualizados para su época y también su aporte para el presente.

¿Cómo mantener a los personajes importantes en la memoria?

Si queremos que estos personajes se mantengan en la memoria hay que entender que la memoria es presente la memoria no está en el pasado, yo recuerdo aquí y ahora mediante asociaciones simbólicas del presente por eso la memoria es tan diferente de la historia.



Gabriela Eljuri Antropologa

Puede Haber hechos de la historia que no se mantengan en la memoria por que dejan de ser presentes deja de ser temporal, se debe re activar con elementos del presente una constante construcción desde el ahora.

Ejemplo ; la realidad de Eloy Alfaro en su momento tuvo un aporte significativo pero también hay una realidad contemporánea que no existiría sin su gran aporte.

“No se mantiene en la memoria aquello que no se relaciona con el presente”

Fotografía - Arte digital

Entrevista / Dic/20 /2015 / grabadora

El tiempo en cada foto varía de 10 a 15 horas con algunas fotos de tomar hasta 40 horas para restaurar, en función de los elementos necesarios.

Sra Long dijo que sus ideas a menudo desarrollan con el tiempo, mientras que en otras ocasiones, llegan a ella en la marcha.

1 ¿ Nos podrías explicar un poco en que consiste tu técnica fotográfica?

En general me describiría a mí mismo como un fotógrafo conceptual, o más exactamente un artista digital.

Planeo conceptos, dispararles y luego compuesta en Photoshop.

2 Qué califica para ti una fotografía como buena?

Hay las técnicas obvias, como el enfoque y la exposición, pero para mí mucho depende de la composición de una imagen.

Si se trata de un retrato o una pieza conceptual, o contar una historia.

3 Te encargas de la producción escenográfica de tus fotografías?

Sí a menudo me encargo de ultimo detalle del espacio, para crear y luego establecer una sesión en la que coincida con la iluminación y la perspectiva a la de la escena.

4 Tiene algún fotógrafo que admires, o que sea de influencia en tu estilo ?

Brooke Shaden, Kirsty Mitchell, Alexia Sinclair y Rob Woodcox son grandes favoritos. Maggie Taylor, Christian Schloe y Mark Ryden también son grandes influencias, aunque los dos últimos son pintores.

5 Qué tipo de preparación haces antes de fotografiar o editar?

Eso depende en cierta medida de la escala de la producción y el número de miembros del equipo que tenemos en el set.

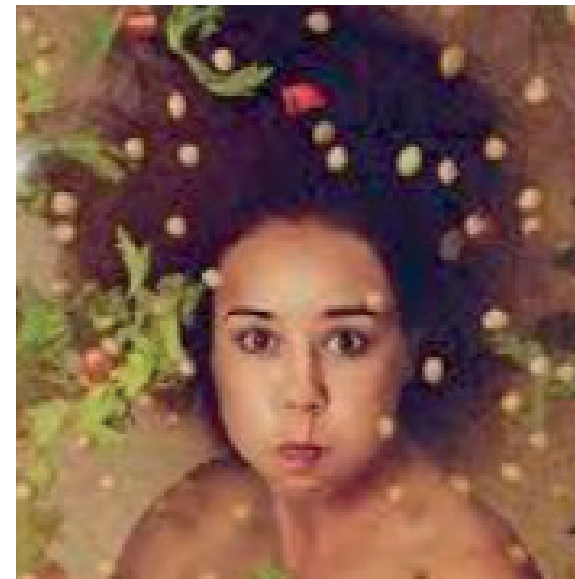
Para una gran producción que voy a esbozar una idea y luego hacer un plan de rodaje completo con diagramas de iluminación, vestuario e ideas de maquillaje e ideas a veces incluso posando.

Menudo voy a crear un grupo secreto en Facebook donde podemos compartir ideas y detrás de las escenas o tomas el trabajo en progreso. Una vez que hayamos completado el rodaje, voy a través de las imágenes en Lightroom para seleccionar los que quiero y hacer ajustes de exposición básicos antes de empezar el trabajo

del poste en Photoshop.

6 Que software o programas de edicion y retoque utilizas?

Yo uso Lightroom para la edición básica y Photoshop para la mayoría de la post-producción. Utilizo plugins Nik para afilar y gestión del ruido y algunas acciones FLORABELLA para tonificar (pero tiendo a desactivar muchas de las capas y cambiar la opacidad).



Jane Long Fotógrafa artística
www.janelong.com

7 ¿Sueles componer imagenes con un propósito en mente, o te dejas llevar más por las ideas que surgen?

Un poco de ambos. A veces voy a tener una idea, como amapolas altas, donde yo quería algo para reflejar la cantidad de personas de servicio en el Ascinte Archivo Costica, y voy en busca de imágenes que se adaptan. Otras veces tienen una historia en mi cabeza que estoy con ganas de volver a crear.

8 ¿Te consideras más técnico o artista?

Supongo que vengo de una formación técnica pero más recientemente que estoy más cómodo describiendo a mí mismo como artista.

Cuando la gente me pregunta lo que hago yo suelo decir "cosas raras"!

9 Que obstáculos has tenido para alcanzar tus creaciones?

Oh, sin duda! Hay un buen número de obras en progreso que nunca han visto la luz del día! Entonces hay obstáculos prácticos como conseguir los fondos juntos por equipo, etc. Tengo que decir que he sido muy afortunado en que yo siempre he tenido amigos generosos que estaban dispuestos a prestarme el equipo hasta que pude darse el lujo de comprarlo.

10 Como manejas la resolución de las imágenes? al escanear las fotografías puedes producirlas a mayor tamaño?

La galería que estoy trabajando con el quiere que yo les hago un máximo de 100 cm, pero yo no estoy a gusto con empujar la imagen tan lejos. ,

Identidad - Historia

Entrevista / Dic/20 /2015 / grabadora



Dra: Alexandra Kennedy Historiadora

1 Para la revalorización de personajes ¿cree usted que se debe tomar en cuenta aquellos personajes olvidados? o ¿dar mas fuerza a aquellos personajes que sí han logrado permanecer en la memoria?

No solo, porque quién valida la “importancia” de un personaje? En ocasiones se vuelve “importante” un personaje andino de la Costa porque el presidente en funciones y su gobierno lo han condecorado por razones estratégicas. Por otra parte, es hora ya de empezar a descubrir aquellos seres humanos -hombres y mujeres- Y SUS COMUNIDADES, ORGANISMOS, INSTITUCIONES, que cumplieron un rol importante desde su “pequeña” y “aislada” aldea.

2 ¿Se puede generar una clasificación de los personajes de la historia ecuatoriana? Cómo sería esta clasificación?

No estaría de acuerdo con esto, siempre sería sesgada e inutil.

3 De acuerdo a Murice, (2002) uno de los objetos de la historia puede ser precisamente tender un puente entre el pasado y el presente y restablecer la continuidad interrumpida. Pero ¿cómo podemos hacerlo?

Se ha hecho siempre a través de múltiples estrategias para retrotraer la memoria. Pero recuerda que la memoria es selectiva de acuerdo a los intereses de quién, cuándo, dónde y para qué objetivos. El “recordar” es siempre una acción política y suele ser pertinente al momento vivido.

4 No se mantiene en la memoria aquello que no se relaciona con el presente, dicho esto ¿en que contexto se puede relacionar hechos pasados con el presente?

No es una acción al azar, depende de que se quiere recordar y para qué. El mismo objeto de recuerdo puede ser remirado de distinto modos, lo importante es justificar clara y éticamente el uso de la historia.

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

Costica Acinte; restauración y recreación de fotos de arte originalmente tomadas por un fotógrafo de guerra rumana en la década de 1930.

FORMA

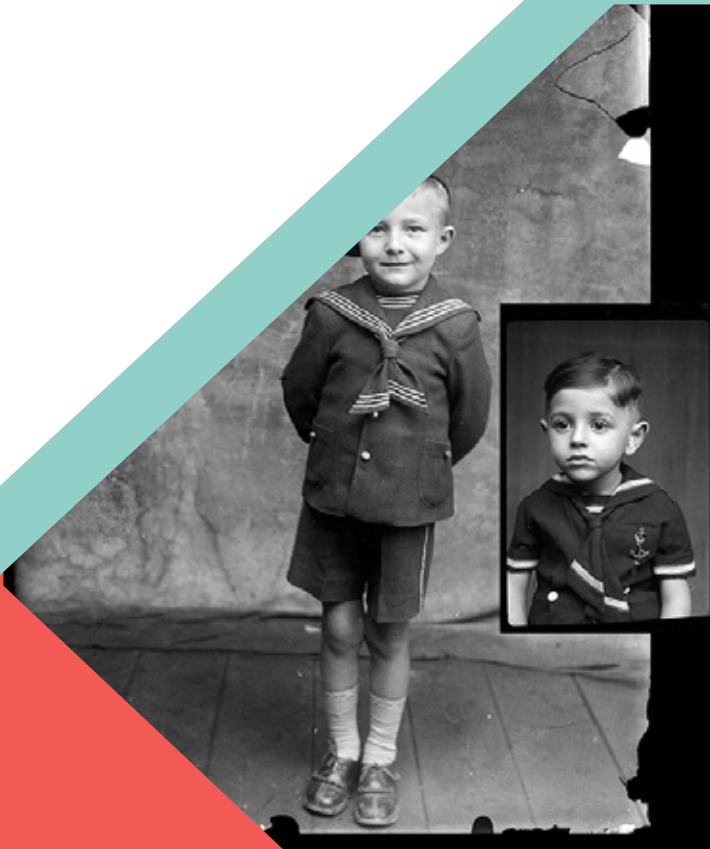
En cuanto a la estética de la imagen se puede decir que tiene un alto nivel de perfeccionismo, en elementos irreales y naturalidad. Al mismo tiempo logra el uso consciente de recursos tecnológicos puliendo así hasta el último detalle de iluminación, recorte, colorización, montaje, encuadre, balance, contraste, escalas, proporciones, perspectivas. La armonía es protagonista en este proyecto. Aquí se logra que la imagen imposible sea lo más realista posible.

FUNCIÓN

La función de este proyecto fue la revalorización de hechos históricos. Innovación de una técnica de restauración digital. Las fotografías originales a blanco y negro fueron reconstruidas desde la mirada artística del autor.

TECNOLOGÍA

Software de edición, fotomontaje, colorización como Adobe raw, lightroom, photoshop, nik, florabela, alienskin exposure





IMG 39

CONCLUSIONES

“El mundo no es blanco y negro”

Este proyecto de fotomontaje tiende un vínculo entre el pasado y el presente. Mediante la influencia del arte digital se logra una nueva revalorización. Se concidera estéticamente bello; átrae el interés del observador por su cromática, composición y, sobre todo, la forma de contar una historia.

“La manipulación de realidades es un campo con total libertad de creación”



IMG 40



ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

HISTORIA UNIVERSAL

FORMA

El formato orden y simplicidad permite un sistema fácil de navegar con apoyo de la tipografía caracterizada por tener alta legibilidad. Su cromática jerarquiza los contenidos y estos mantienen un orden específico de acuerdo a su diagramación; esto permite un sistema de lectura. Por otro lado, las imágenes que se visualizan en el libro gozan de buena calidad.

FUNCIÓN

Al ser un libro electrónico, permite integrar el formato clásico de papel con elementos como vídeos, enlaces, imágenes ampliables a toda página, etc., haciéndolo ideal para su propósito y permitiendo al lector seguir los pasos que aconseja realizar el autor fácilmente.

TECNOLOGÍA

Cuenta con características ventajosas para una mejor comprensión y comodidad, entre ellos un audiolibro. Pasa las páginas con un toque en el dispositivo iOS. Tiene el modo nocturno de manera automática.

Tiene texto resaltado y se pueden agregar notas.

Libro que aprovecha todas las posibilidades del iPad, iPhone y Mac, la tecnología Multi-Touch, el audio, y vídeo. Tiene una galería de fotos, gira objetos en 3D con el dedo, también incluye animaciones y reproduce pistas de audio.

CONCLUSIONES

El conjunto de tecnologías permite una mejor experiencia entre el contenido y el usuario.

Héctor López Mérida



ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

THE BOAT

Matt Huynh



FORMA

Los elementos compositivos tienen un sistema continuo, permitiendo el flujo de información adecuado para el usuario. La ilustración es bastante atractiva. Los trazos sueltos irregulares dan la sensación de armonía. La naturalidad de los personajes y sobre todo los planos en movimiento hacen una experiencia dinámica. Todas las ilustraciones son resultados en grises con máximo de 3 opacidades. La tipografía es atractiva, legible. El cuerpo de texto connota seriedad y es liviano al leer.

FUNCIÓN

Una novela gráfica interactiva sobre el escape después de la guerra de Vietnam. Cumple la función de revalorizar hechos históricos, brindando una nueva experiencia interactiva, al usuario.

TECNOLOGÍA

En cuanto a la tecnología la visualización se puede realizar en cualquier dispositivo smartphone, o computador. Tiene como recursos principales ilustraciones, botones, scroll, sonido y efectos. Está resuelto mediante software de programación y el contenido como tal, fue realizado con programas de Adobe.

CONCLUSIONES

Libro apoyado en teorías como el "storytelling" característico por ser intuitivo y aprovechar cada recurso al máximo. Es una manera diferente de leer relatos históricos.

La interactividad de esta narrativa se conecta con el usuario y sus sentidos no solo visuales sino también auditivos. Esto hace que la experiencia sea única y permanezca en la memoria. Es una buena manera de despertar la atención de los usuarios, ya que es dinámica, divertida, a diferencia del material tradicional.

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

DEAR

PHOTOGRAPH

Taylor Jones creador del sitio “dear photograph” y además precursor de esta técnica. Tiene una frase que define e invita al proyecto abierto. “toma una fotografía a una fotografía del pasado en el presente, tus memorias están invitadas” en su cuenta www.dearphotograph.com mucha gente se ve inspirada y recrea los escenarios con sus fotos viejas de familia, con notas que describen el año, los sujetos, la ciudad etc.

Los seguidores frecuentemente finalizan con alguna reseña conmovedora.

Forma

Las fotografías son comparadas en distintas épocas, estas deben coincidir con perspectivas y ángulos focales.

Función

Es un vínculo visual directo entre el pasado y el presente.

Tecnología

Este ejercicio es digital con una fotografía física.

Conclusiones Es una mecánica interesante para revalorizar fotos antiguas, y cambios en un entorno.

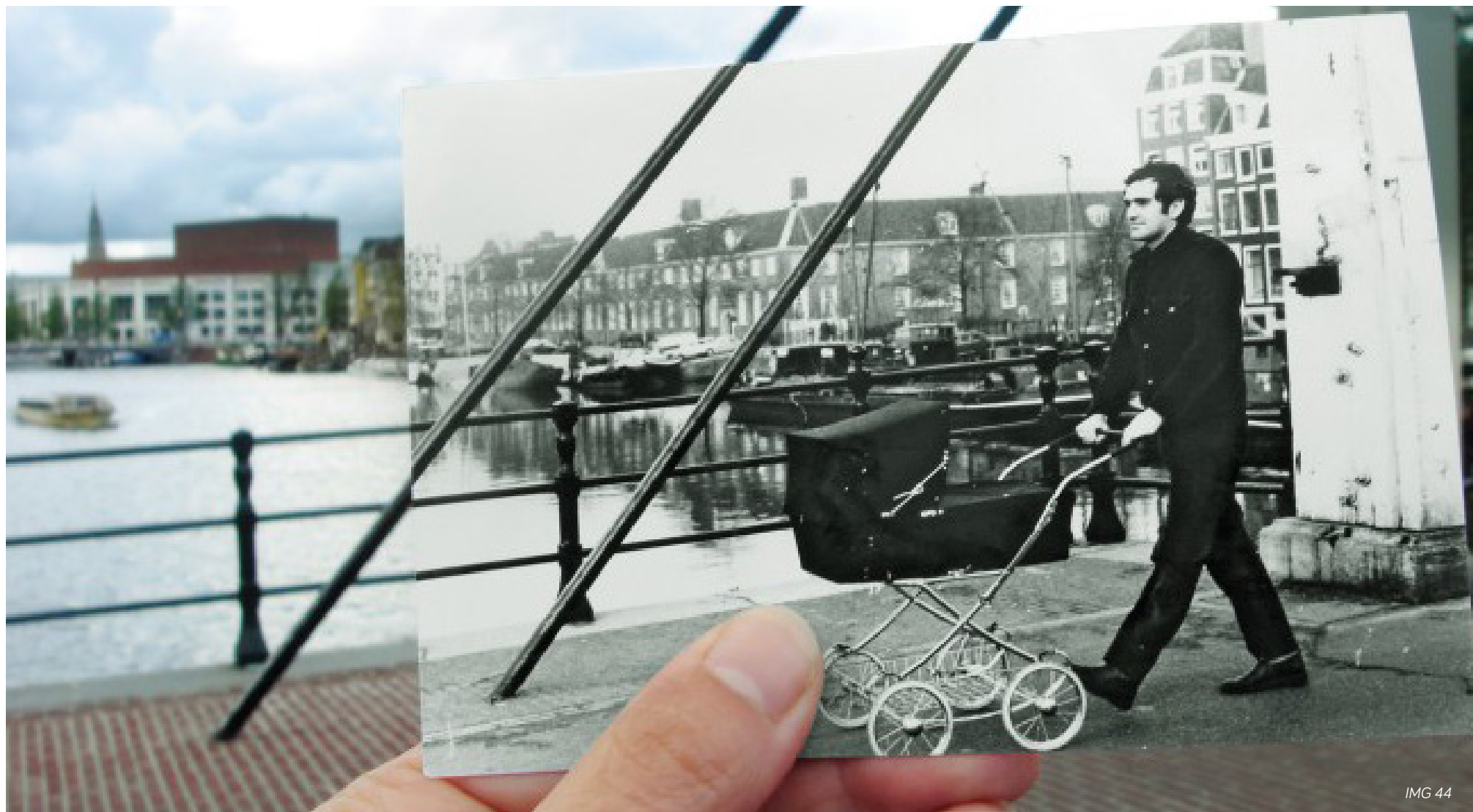
DEAR PHOTOGRAPH

Follow dear-photograph **tumblr.** Tumblr Them

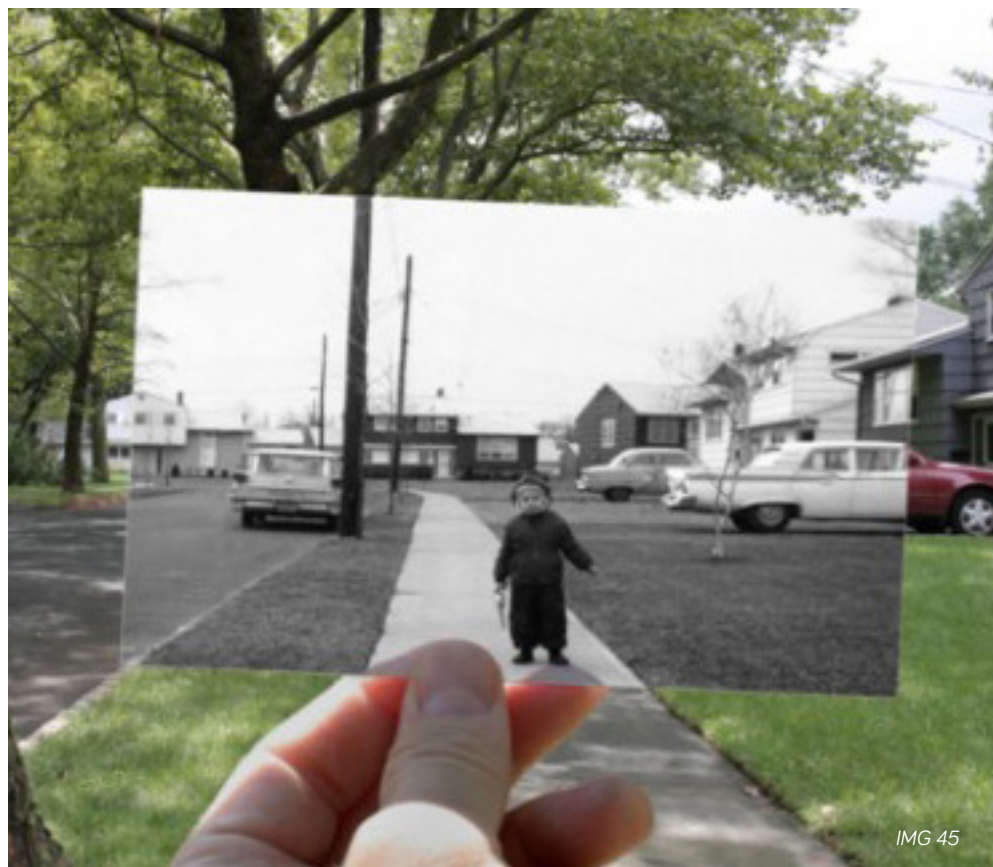
TAKE A PICTURE OF A PICTURE FROM THE PAST IN THE PRESENT

ASK ME ANYTHING FACEBOOK TWITTER INSTAGRAM SUBMIT A PHOTO BUY THE BOOK PRESS

Dear Photograph,
This photo was taken at my parent's house right before my very first prom. It's so perfect to describe my mother and I when I was younger - she always had my back. She was my best friend and my rock. We were as close as a mother and daughter could be and we were both



IMG 44



IMG 45



IMG 46

CONCLUSIONES

Para la realización de este proyecto final que propone esta investigación es necesario considerar cada uno de los parametros y técnicas que se han analizado anteriormente. Se tomó en cuenta las recomendaciones y detalles para que el producto final cumpla con los objetivos establecidos.

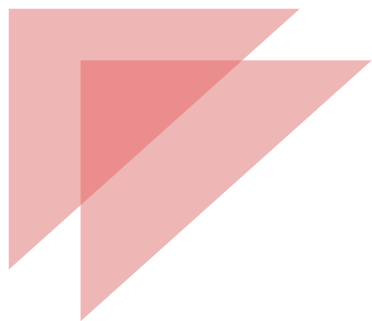
Por otro lado es muy útil el recurso fotográfico puesto que es el principal elemento para expresar la historia narrativa. Como su complemento está el recurso textual. Este pretende ser breve, claro y directo.

Según las entrevistas a expertos en el tema histórico, siendo ese el contexto principal del proyecto, se llego a la conclusión que los hechos del pasado no pierden su significado al transportarlo a otra época, manteniendo su esencia y valor.

Es necesario tender un puente entre el pasado y presente, relevancia en la vida contemporánea, el diseño y la tecnología forman ese puente, el cual presentara la revalorización histórica mediante el arte digital.

Es importante hacer de los recursos de diseño e imagen lo mas atractivo posible en cuanto a su interactividad se buscara que esta sea dinámica pensando en la utilidad educativa que se pueda dar a través de los usuarios específicos.

Todos estos aspectos determinan la calidad final del producto de diseño sobre todo su validez y utilidad entre los usuarios a los que se desea llegar.



CAPÍ TULO 2



TARGET

Segmentación de mercado

Se a definido una selección de mercado meta al cual se quiere llegar, esta selección considera las necesidades de enseñanza. Se a identificado detalladamente esto ayudara a que el producto se adquiera y divulgue dentro del grupo de usuarios.

Definición target

El producto de diseño que se producirá a partir de esta investigación está enfocado a los jóvenes Ecuatorianos, especialmente a estudiantes de instituciones públicas y privadas entre 15-17 años de edad. Según la malla curricular del Ministerio de Educación es en esa etapa que está programado la enseñanza de historia de primero y segundo año de bachillerato.



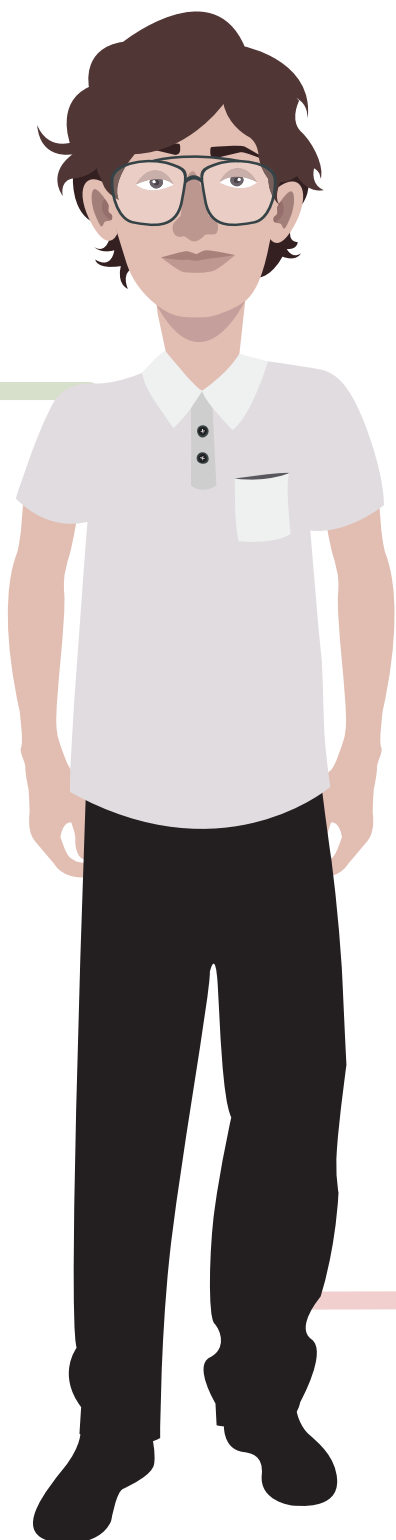
Geográfica

Región del mundo: Ecuador.
Región del país: Sierra.
Densidad: Urbano.



Demográfica

Edad: 15 a 17 años.
Genero: masculino - femenino.
Ocupación: estudiante bachiller.
Economía: media, dependientes de sus padres.



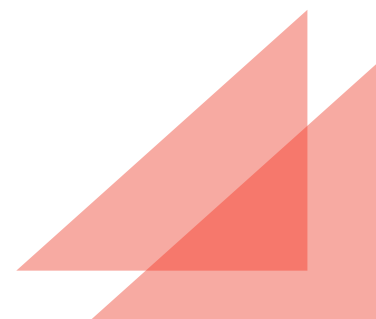
Perfil psicológico: jóvenes, modernos, extrovertidos, interés por tendencias, innovadores, abiertos al cambio.
Estilo de vida: interés por la tecnología, aprendizaje constante, deportes, moda.
Personalidad: alegre, amigable, curioso, atento.
Grado de innovación: seguidores.

Psicográfica



Usan dispositivos móviles
Su pasatiempo son las redes sociales y están frecuentemente conectados.
Están al tanto de lanzamientos de productos tecnológicos como video juegos.

Conductual



PARTIDAS DE DISEÑO



FORMA

El contenido del producto son varias historias narrativas en base a los personajes conformados por elementos visuales como la fotografía y textos que beneficiarán el entendimiento.

La función de la forma tiene como objetivo principal comunicar mediante la historia de manera eficaz.

FORMATO

El soporte adecuado se elegirá de entre los siguientes tamaños para pantalla digital

800x600px,

1280x800px,

Estos tamaños son los que mejor se adaptan a la mayoría de tipos de monitores, dispositivos y proyectores que existen en el mercado.

FUNCIÓN

El producto de diseño interactivo tendrá como objetivo principal, la enseñanza de la historia de personajes. El objetivo del diseño es hacer el uso correcto de los recursos gráficos y comunicativos para utilidad de los usuarios a quienes va dirigido.





ESTILO VISUAL

Los elementos gráficos que se podrían aplicar van desde estilos simples y orgánicos hasta estilos complejos y geométricos, Se pretende generar una fusión entre estas dos líneas para connotar lo clásico y lo moderno, siempre y cuando estos aporten a la estética del producto final y, sobre todo, a un mejor entendimiento del desarrollo del producto.

CROMÁTICA

La composición cromática que será usada, deberá permitir una alta legibilidad en su lectura y apreciación del fotolibro. El uso de alto contraste en figura y fondo se propone jugar con distintas combinaciones en cada personaje para jerarquizar contenidos. En cuanto a la paleta cromática que se aplicará, consta de colores planos y tonos pasteles y cálidos, se busca la armonía mediante el recurso del color.

TIPOGRAFÍA

Para beneficio del producto se usarán tipografías estándares para pantallas que ayuden a una mejor legibilidad.

Las fuentes que se recomienda para pantalla son las siguientes:

Avenir, Century Gothic, Helvética, Bariol, Zona pro, Verdana, entre otras.

Estas son utilizadas en plataformas digitales por su belleza forma y trazo sin perder legibilidad. Se ve reflejado en ibooks actuales como mejor opción estética y funcional.

DIAGRAMACIÓN

Para la composición de los diferentes elementos que conforman el fotolibro a proyectarse en pantalla se necesita usar un sistema reticular sencillo en base a columnas y modulares que permitan un sistema claro y ordenado, tanto horizontal como verticalmente.

CONTENIDO

El foto libro tendrá el contenido ordenado cronológicamente con la fecha de nacimiento de cada uno de los personajes, de menor a mayor número.

Todos tendrán una portada de estilo ilustración, foto, texto. En la siguiente plana se encontrará la narrativa. En una tercera plana la fotografía, que se desliza permitiendo ver la foto antigua y la actual. Este deberá ser activado por un botón con hipervínculo. El final de la narrativa.

Imagen - texto - imagen - texto



Este es el orden recomendado para libros digitales. Mantiene un equilibrio en la cual el usuario puede descansar la vista y procesar la imagen en base a la información.

TECNOLOGÍA

Para la creación del producto editorial se usarán programas que permitan la modificación de imágenes en varios estados. Por otro lado está la diagramación al igual que la programación de elementos interactivos.

Para la creación del producto creativo se usarán software tradicionales de diseño, como Photoshop, Ilustrador, Indesign, Premier, After, adicional para ajustes mínimos Alien exposure, etc.



plataformas para su desarrollo como ibook author y widgets.

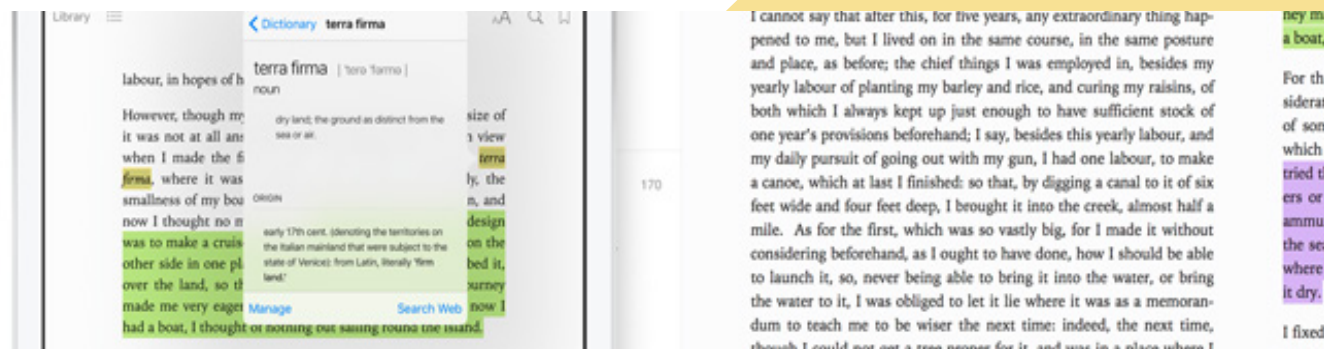
FUNCIONAMIENTO

El fotolibro se encuentra en la plataforma de libre uso (iBook store) donde se podrá descargar libremente mediante cualquier navegador de Internet a nuestro dispositivo o computadora. De manera inmediata el foto libro abre su portada al usuario listo para su correcto funcionamiento.

Según los desarrolladores de la plataforma de Apple Ibook store y iBook author en su página web oficial nombran las siguientes características y ventajas.

“Con texto resaltado, notas y definiciones”

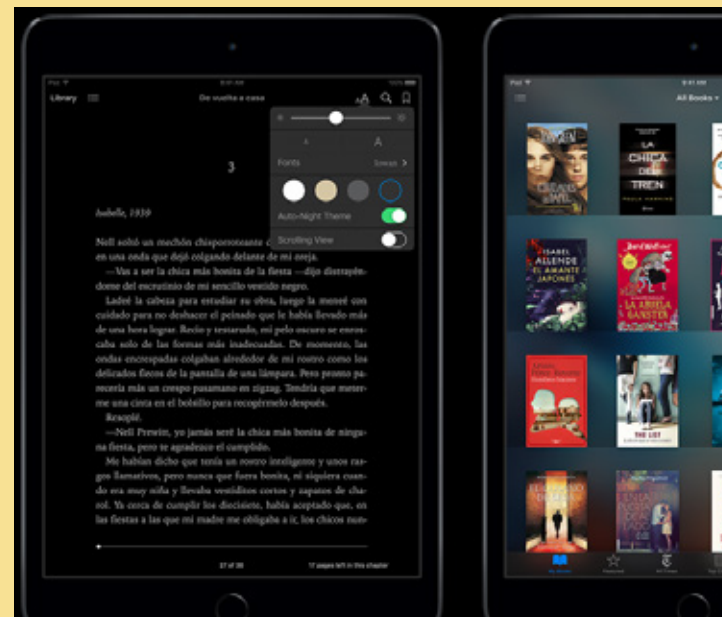
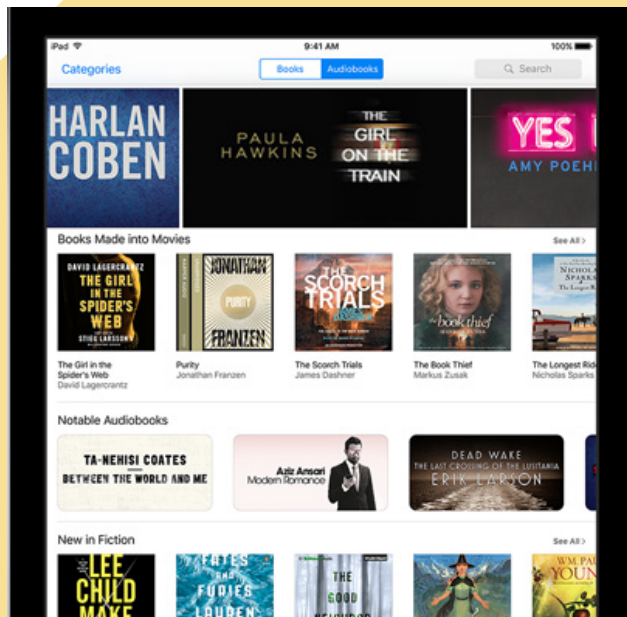
Permite resaltar con cualquier color como si fuese un rotulador que guarda palabras a manera de notas. También tiene la opción de seleccionar palabras y ver sus definiciones.



-Nada mejor que un audiolibro si lo que quieres es escuchar una buena historia. Con disponibilidad de reproducir desde iBooks.

-Tema Noche Automático.

Si estás leyendo con poca luz en el iPad o el iPhone, iBooks para iOS te muestra automáticamente texto blanco sobre fondo negro. Con más luz, iBooks vuelve a la vista convencional.



PLAN DE NEGOCIOS



BENEFICIO DEL PRODUCTO

Diseño de un producto editorial interactivo que permita la enseñanza de personajes históricos de Cuenca mediante el arte digital.

Al ser un fotolibro de restauración fotográfica de personajes locales no se detectó competencia.

PRODUCTO

El producto editorial interactivo servirá para la enseñanza de personajes importantes de la historia cuencana, mediante el arte digital. Su propósito es aportar identidad en los jóvenes mediante la restauración de imágenes inéditas, además de biografías y datos históricos.



PRECIO

El precio del producto se evaluó de acuerdo al tiempo, recursos, software e investigación. Se pretende proponer el producto al Ministerio de Educación, o al Ministerio de Cultura con el fin de que sea nuestro comprador. De esta manera pueden ellos difundir a los jóvenes estudiantes y profesores de instituciones públicas y privadas.

El precio estimado por una serie de 10 personajes es de \$2.000 dólares

Al ser este proyecto un prototipo se subirá a la plataforma de iBook Store con descarga libre y gratuita.

PLAZA

Los principales nichos para este producto son dos:

Sector público el Ministerio de Educación - el Ministerio de Cultura

Sector privado Colegios privados

El producto tiene la opción de incluir personajes de la malla curricular que hoy en día se está enseñando.

La exhibición del producto se presentará en una página web para mostrar todas las bondades de este fotolibro de contexto cultural y social.

El canal directo de distribución mixto para los jóvenes de secundaria es mediante los maestros de ciencias sociales e historia.



PROMOCIÓN

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

El lanzamiento del producto editorial interactivo se promocionará a través de medios digitales, medios impresos como periodicos, y anuncios por radio. También se usará comunicar por redes sociales. donde se mostrara las ventajas y atractivos del producto.

Se entregarán postales de muestra del proyecto, a museos de la ciudad igualmente se dispondrán en bibliotecas de instituciones académicas.

El producto final tendrá lugar en plataformas digitales.

ESTRATEGIA DE MARKETING

Mediante estas estrategias de marketing se pretende analizar a profundidad las ventajas tanto positivas como negativas sobre todo posicionar al fotolibro para eliminar el desconocimiento del producto. Mostrarlo como una herramienta accesible y proyectada hacia el futuro de la educación.

ANALISIS FODA

Fortaleza

- Producto único de su tipo. No se detectó competencia.
- Necesidad de motivación en este contexto académico.
- Instituciones cuentan con la tecnología, pero no con el contenido.

Debilidades

- El producto prototipo estará disponible solo para soporte Apple, las instituciones manejan software windows, a un futuro será posible proveer para ambas plataformas.

Oportunidades

- Nueva filosofía del Ministerio de Educación para inversión dentro de las TICs de la educación.

Amenaza

- La economía interior del país es inestable al igual que su política.

Ventas personales

- Se aplicarán ventas personales para promocionar el producto a los comités principales de las instituciones. Se presentará a profesores y alumnos para mostrar las ventajas del producto y establecer buenas relaciones con nuestro target.

Marketing directo

- Se reunirá una base de datos de todas las instituciones publicas y privadas. A través de "mailing" se dará a conocer el producto.

CONCLUSIONES

El análisis previamente realizado es de total relevancia para el proyecto ya que ayuda a esclarecer y entender que relaciones entre el usuario y el producto son de suma importancia. También, mediante la investigación se determina de manera general los lineamientos para tomar partidas de diseño adecuadas al contexto del proyecto.

Hasta esta parte del proyecto, con toda la información obtenida y de manera clara y específica, se puede avanzar en el desarrollo del tercer capítulo que dará forma al diseño y desarrollo del producto digital.





CAPÍ TULO 3



IMG 51



GENERACIÓN DE IDEA

Después de una lluvia de ideas se escogieron 10 conceptos y mecánicas diferentes valorando minuciosamente el beneficio del producto editorial. Fue necesario ponderar ciertos aspectos de diseño:

función

usabilidad - interactividad - hipervínculo - multimedia

- forma

cromática - tipo - iconografía - fotografía - ilustración

- composición

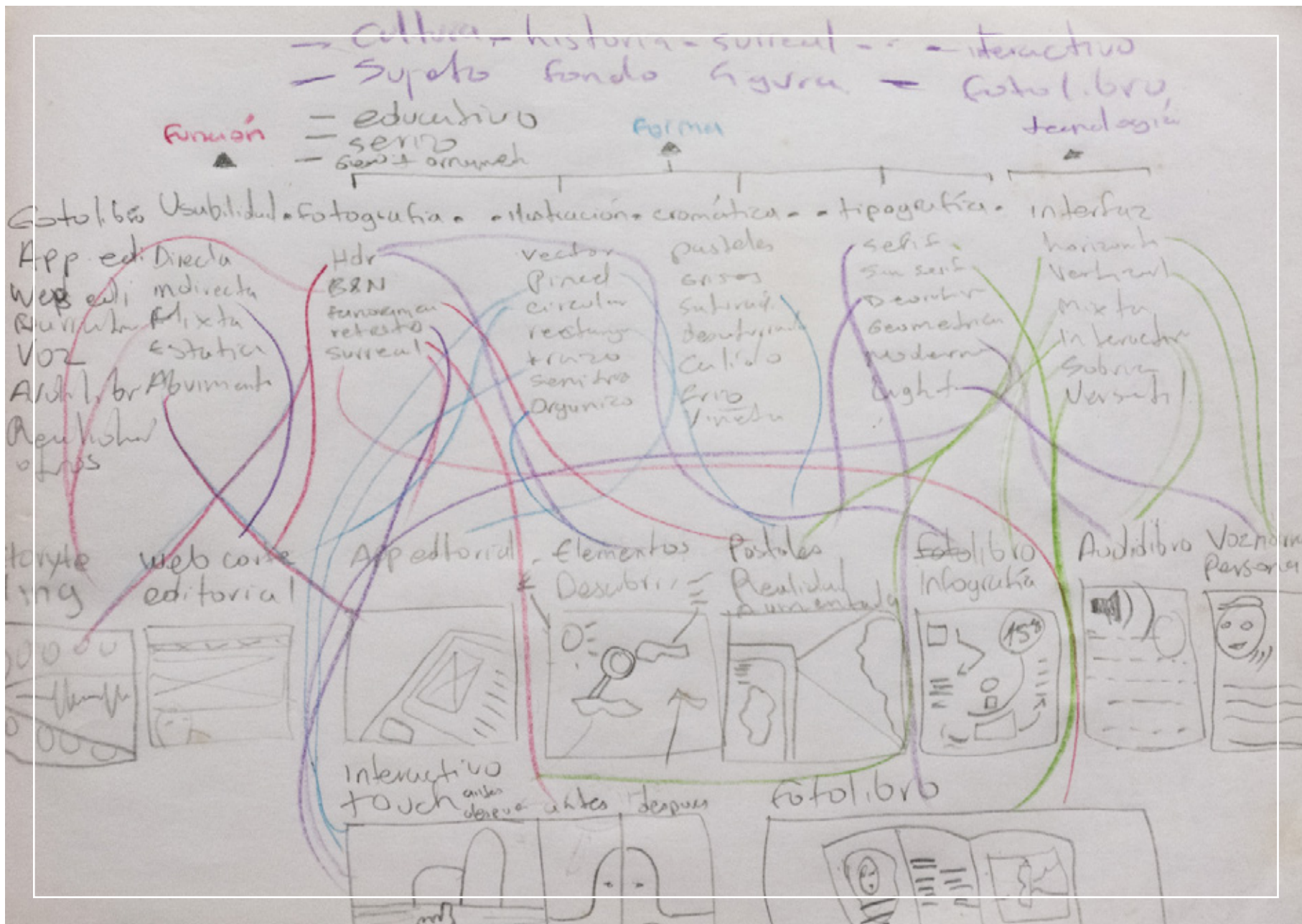
diagramación - módulos

- tecnología

interfaz, horizontal, vertical, mixta, online, offline, versátil, estática

Estas ideas deben pasar por un proceso de selección tomando en cuenta las ventajas y desventajas de su creación y adaptación.

Es importante que la idea esté presente en función con el contexto del proyecto.



1 AUDIOLIBRO

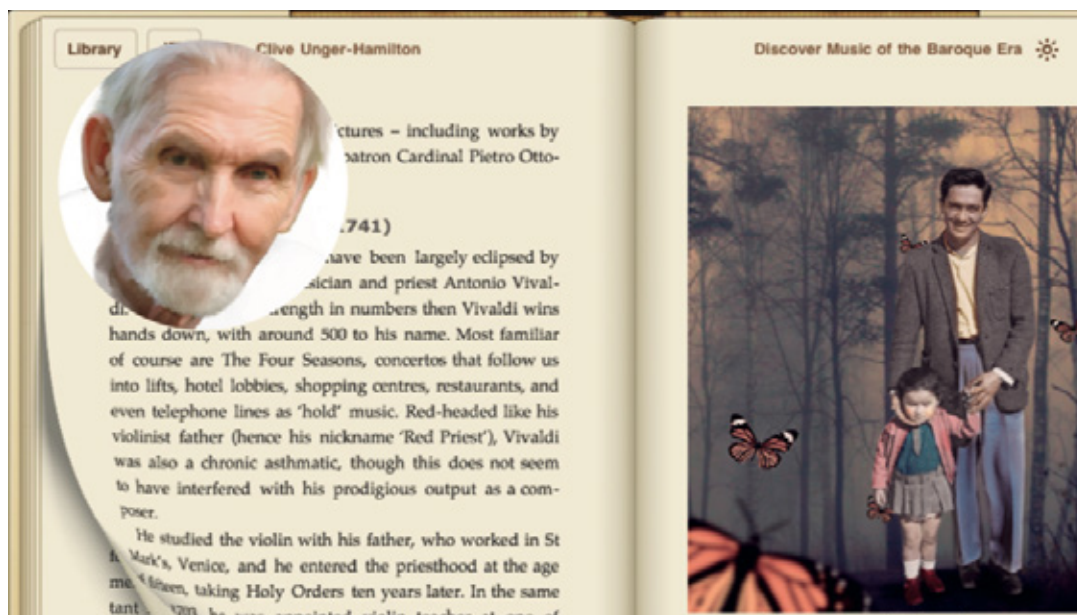
Esta idea comprende la utilización de fotografías más una voz narrativa de tono historiador y lenguaje amigable que permita al usuario escuchar mientras observa la fotografía.

Ventajas

Facilidad y comodidad para el usuario y alto nivel de aprendizaje visual y auditivo.

Desventajas

Posible desinterés al seguir el ritmo de la narrativa. Riesgo de interrupciones mientras se escucha.



2 SITIO WEB CORTE EDITORIAL

Este termino se ajusta a una mezcla de diseño de página web con estilo libresco. Las imágenes y textos son el centro principal de atención.

Ventajas

El contenido está siempre en la nube disponible desde cualquier dispositivo. Su difusión es directa.

Desventajas

Dependencia del servicio de Internet para cargar su contenido.

PARIS REVIEW

Current Issue Interviews Archive Subscribe

Interviews

INTERVIEW OF THE DAY



William Faulkner, from 1956

"If I had not existed, someone else would have written me, Hemingway, Dostoyevsky, all of us."



3 ELEMENTOS A DESCUBRIR

Esta idea trata sobre la colocación de conceptos textuales en objetos dentro de la composición fotográfica en relación a los personajes históricos. El usuario tendrá la experiencia de descubrir la historia en la foto al pasar el cursor o el dedo dependiendo del dispositivo.

Ventajas

Tiene un alto nivel de interacción y además puede resultar más atractivo para el público al que se quiere llegar.

Desventajas

La elaboración de este método puede resultar complejo en su realización tecnológica, pero es posible.



4 POSTALES EN REALIDAD AUMENTADA

Este método tiene su nivel de innovación. Se plantea elaborar postales fotográficas y mediante la realidad aumentada conocer la narrativa. Esta manera puede ser eficaz en los jóvenes y en el uso de sus dispositivos.

Ventajas

La ventaja de este método es su innovación y vínculo con los dispositivos, es una manera atractiva de conocer la narrativa.

Desventajas

La desventaja de esta forma puede ser que no todos usan dispositivos tecnológicamente aptos para emplear este método.



5 APP EDITORIAL

Esta idea trata sobre la colocación de conceptos textuales en objetos dentro de la composición fotográfica en relación a los personajes históricos. El usuario tendrá la experiencia de descubrir la historia en la foto al pasar el cursor o el dedo dependiendo del dispositivo.

Ventajas

Tiene un alto nivel de interacción y puede resultar más atractivo para el público que se quiere llegar.

Desventajas

La elaboración de este método puede ser complejo en su realización tecnológica, pero es posible.



6 LIBRO INFOGRÁFICO

A manera de libro digital el texto se presentara de manera mas atractiva y resumida mediante una infografía iconográfica y colorida que acompañe a la fotografía respaldando así su contenido.

Ventajas

Facilidad para la comprensión del usuario. Mayor retención de la información.

Atracción por la infografía y su ritmo de lectura. Connotara un alto grado de resumen resaltando solo actos relevantes.

Desventajas

Se pierde los documentos inéditos de archivos históricos, al ser vectorial.



7 STORYTELLING

Storytelling Animación leve de capas, texto y scroll.

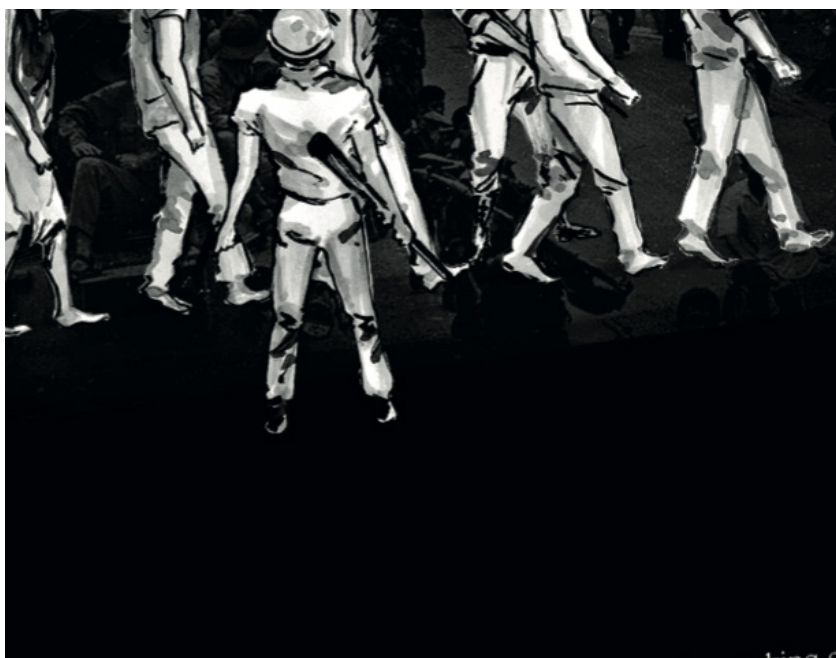
Es una manera de narrativa mediante imagen y textos corridos. La fotografía será descompuesta por capas. De esta manera se podrá animar levemente para lograr dinamismo y atención del usuario al ver elementos en vibración en base al audio.

Ventajas

Atracción e interactividad con el usuario. Interfaz divertida.

Desventajas

Complejidad en la parte de programación.



8 FOTOGRAFÍA VOZ NARRATIVA

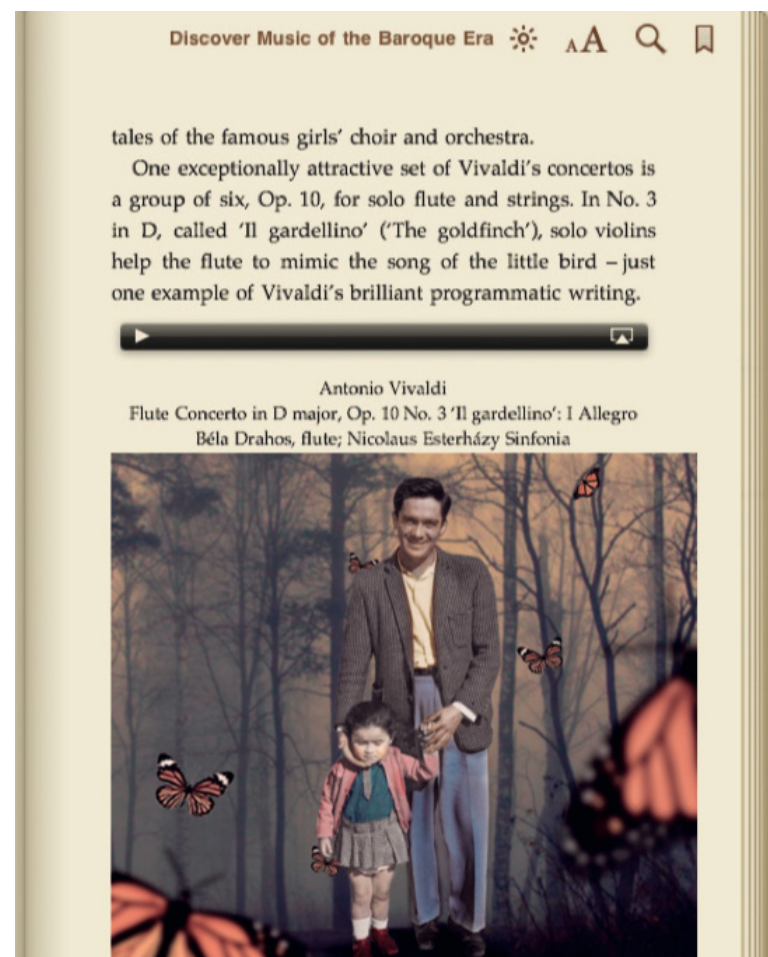
Esta idea comprende un personaje animado quien sea el guía del recorrido visual y narrativo.

Ventajas

La experiencia sería mas familiar y cómoda para el usuario

Desventaja

Poca interactividad. Puede resultar aburrido para el usuario.

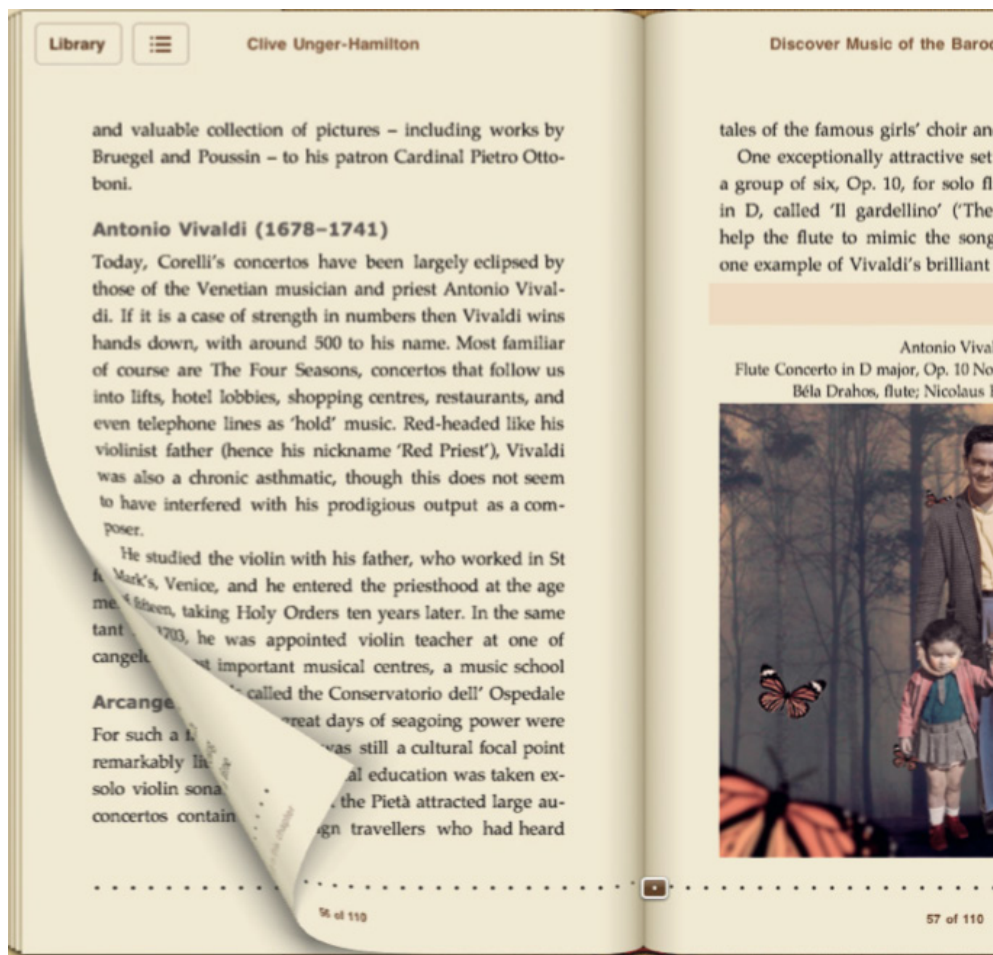


9 FOTO - LIBRO

Método tradicional que consta de fotografías acompañado títulos y cuerpos de textos con enlaces e hipervínculos que redirijan a elementos relacionados.

Ventajas

El foto libro digital posee las mismas características que el libro tradicional; fuentes, diagramación, interfaz, imagen y elementos multimedia. El usuario siente que tiene más legibilidad sin complicarse y llega de una manera sencilla.



10 INTERACTIVO TOUCH

Libro interactivo touch, al pasar el dedo o cursor se desviste la foto del pasado y presente.

-Es más interactiva que las ideas anteriores. Trata sobre visualizar la restauración fotográfica del antes y después, o del pasado y el presente.

Ventajas

Una de las ventajas de esta idea es la interactividad, y la conexión que puede tener el usuario con el producto.



NARRATIVA

Se resume a contar los hechos recurriendo a variaciones temporales que pueden ser de orden cronológico o no, incluyendo herramientas literarias (bio, historia, cuento, novela, etc). Y contextualizando al personaje, para entender no sólo a la persona en sí, sino el entorno en el que le tocó actuar.

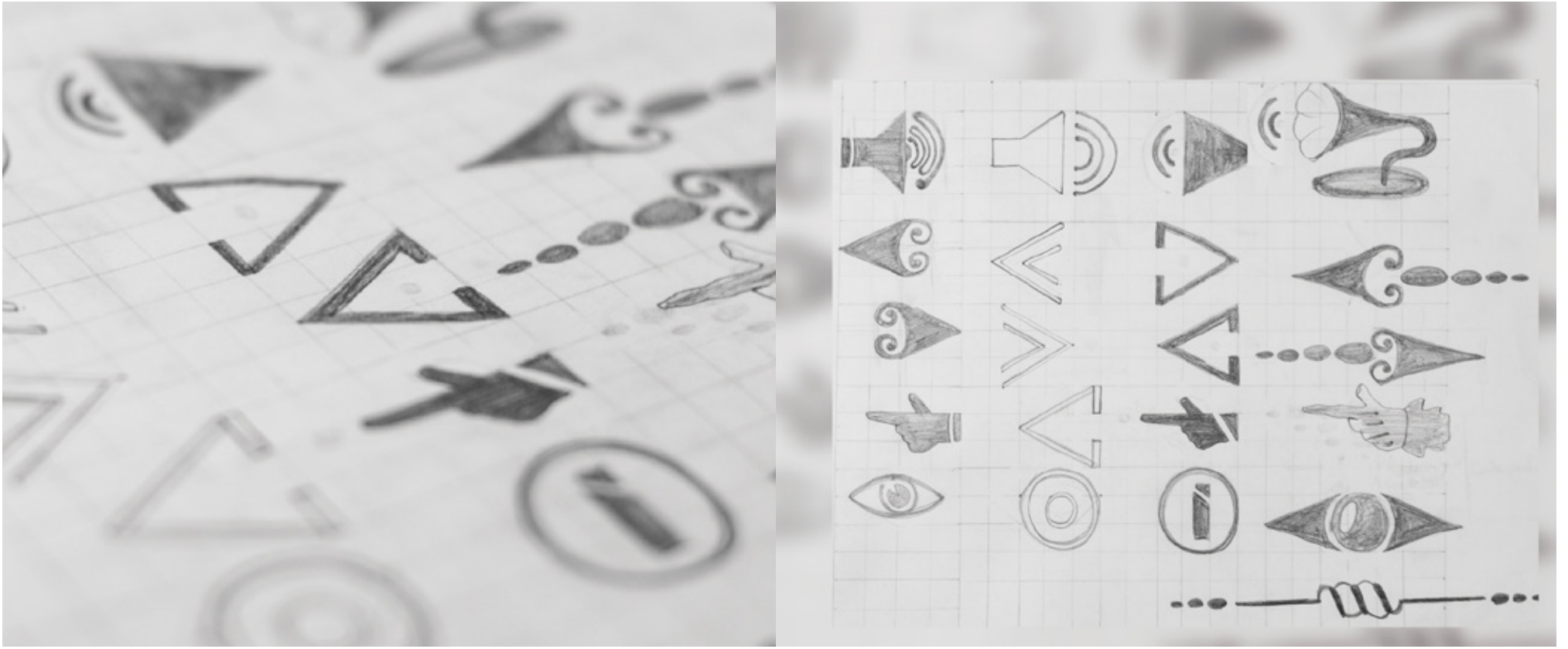
El orden de los personajes ilustres que van en el foto libro es cronológico, de acuerdo al año de nacimiento.

Dentro de una lista larga de personajes se vio necesario establecer 4 normas para la respectiva elección de 7 personajes finales. Estos debían tener las siguientes características.

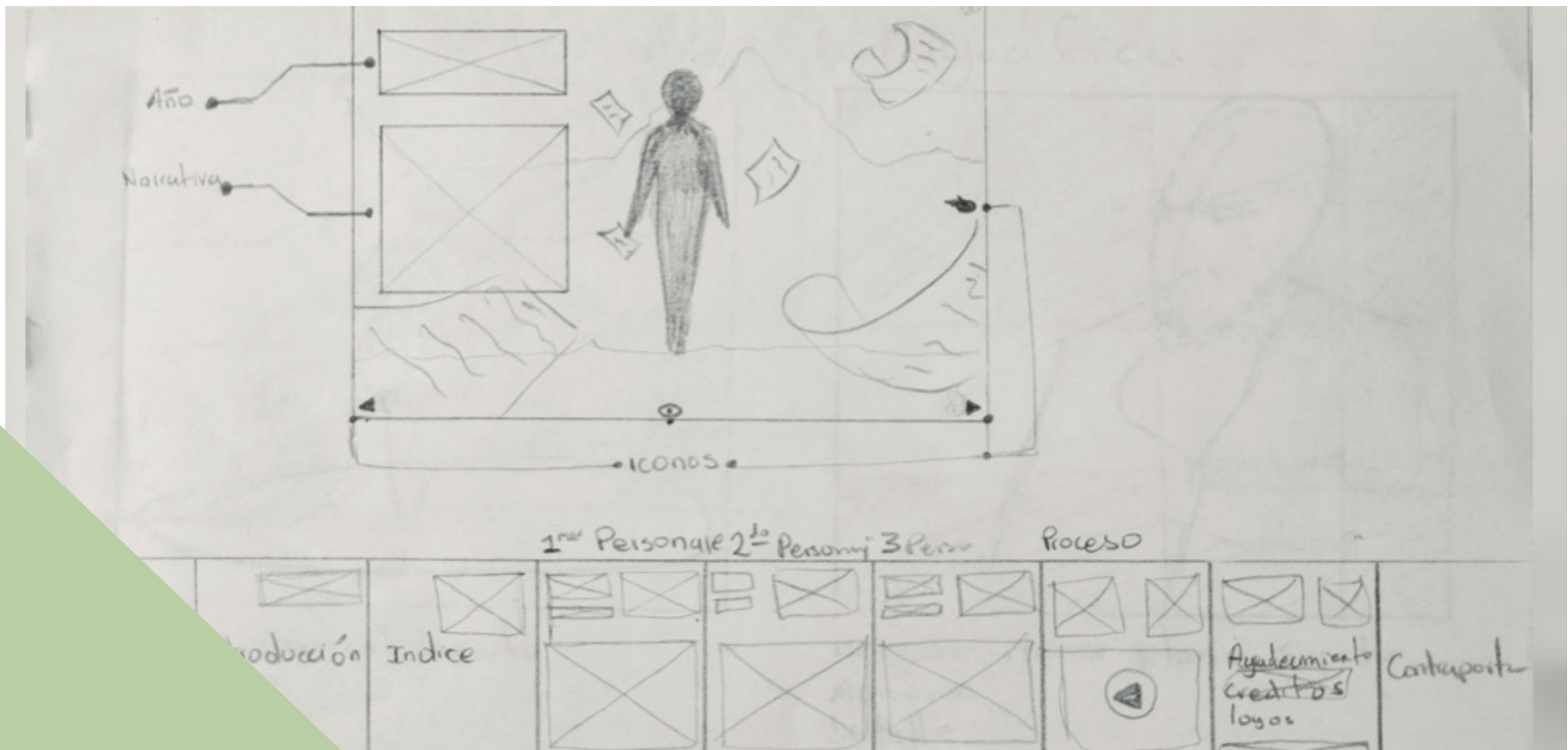
- 1 Aporte significativo a Cuenca
- 2 Diversidad en su campo
- 3 Fotografías inéditas
- 4 Información completa

BOCETOS

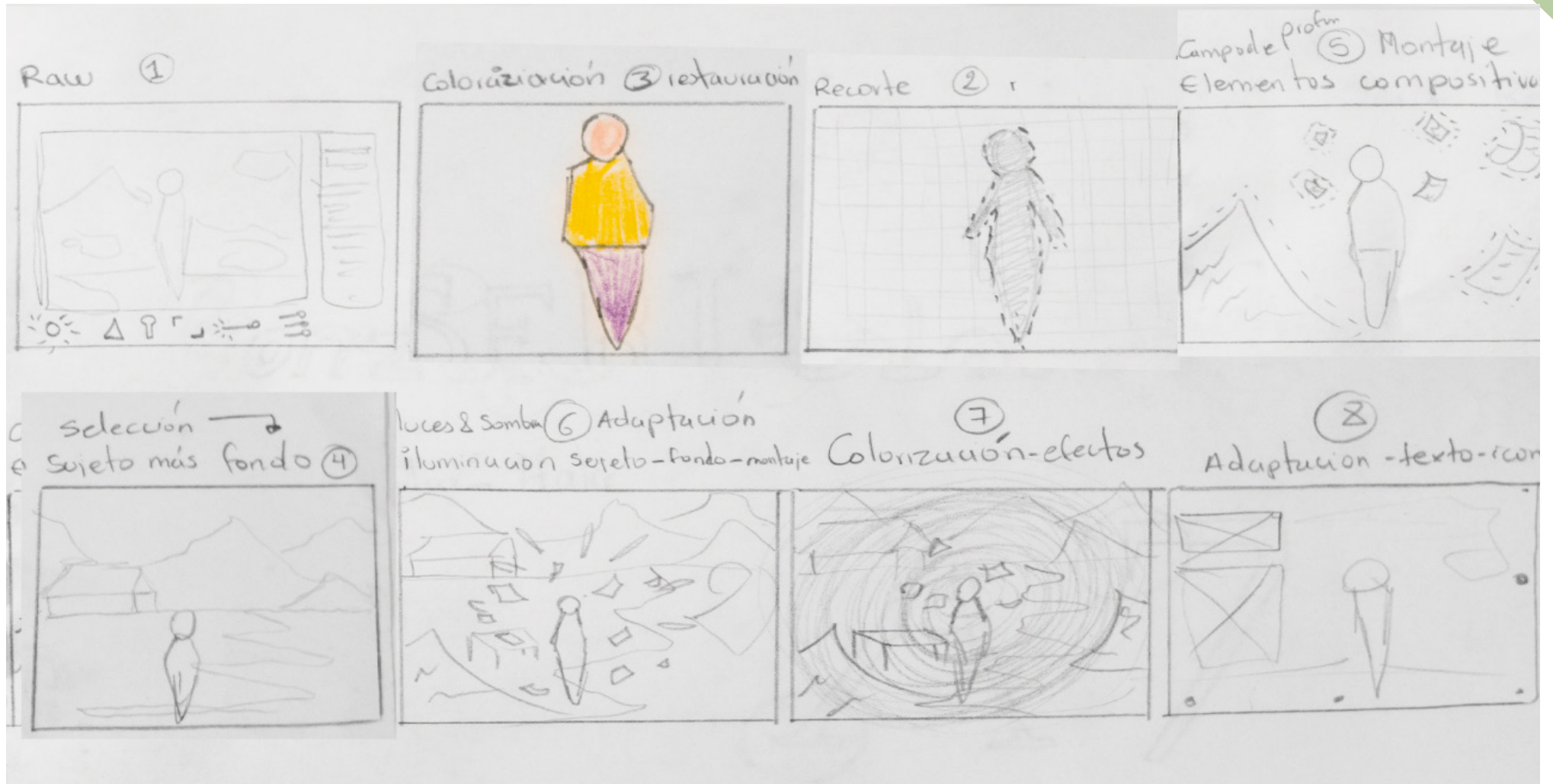
ICONOGRAFÍA



DIAGRAMACIÓN



PROCESO EDICIÓN FOTOGRÁFICA











SISTEMA DE DISEÑO

SISTEMA GRÁFICO

CONSTANTES

Estética

Tipografía

Fotografía

Composición

Ilustración

VARIABLES

Cromática

Contenido

1

Concepto

Sueños de antaño
Relación entre fantasioso/mágico
referente a una época pasada.

Los **sueños** suponen para el ser humano un
pasaje a mundos no relacionados directamente
con la realidad.

1. Sueño o representación fantástica de quien duerme.
2. Ilusión, fantasía.

Antaño señala una época pasada indefinida

1. En tiempo antiguo.

Solución gráfica
Uso de líneas finas ornamentales en fusión
con trazos sobrios y sencillos.

Ornamental - flat



Antiguo



moderno

Info básica

Libro digital interactivo compuesto por textos
y fotografías, de contexto histórico educativo.
sencillo, legible, atractivo

2

LOGOTIPO

central

SUEÑOS
◆—D E A N T A Ñ O—◆

horizontal

SUEÑOS D E A N T A Ñ O—◆



SUÑEÑOS

— DE ANTAÑO —



3

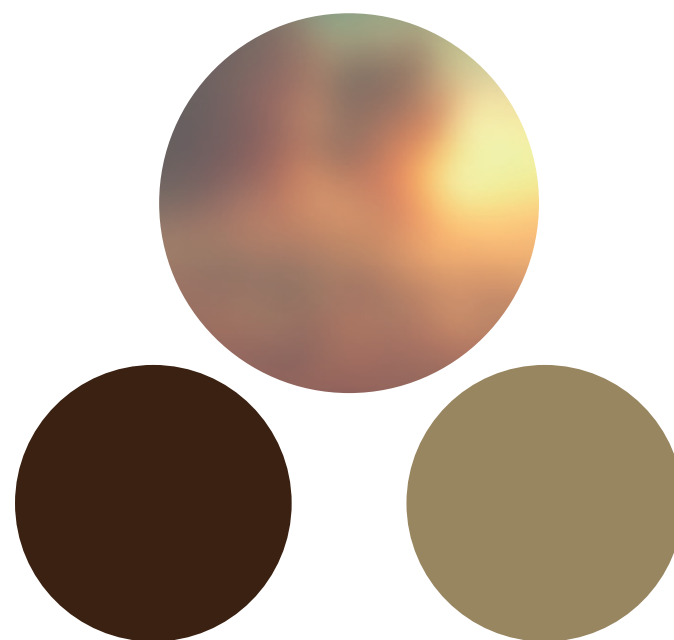
COLOR

LOGO

SUEÑOS
—DE ANTAÑO—

C : 84%
M : 45%
Y : 71%
K : 0

C : 50%
M : 70%
Y : 100%
K : 50%



PANTONE
RED EARTH

PANTONE
OCRE BOOK

PALETA COMPLEMENTARIA



4

TIPOGRAFÍA

LOGO

Cinzel Decorative
Regular

SUENOS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
Q W E R T Y U I O P A S D
F G H J K L Ñ Z X C V B N M

Nexa Light
Regular

D E A N T A Ñ O

1 2 3 4 5 6 7 8 9
Q W E R T Y U I O P A S D
F G H J K L Ñ Z X C V B N M

5

TIPOGRAFÍA

LIBRO

Zona pro
Normal

TÍTULOS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
Q W E R T Y U I O P A S D
F G H J K L Ñ Z X C V B N MBariol
Regular

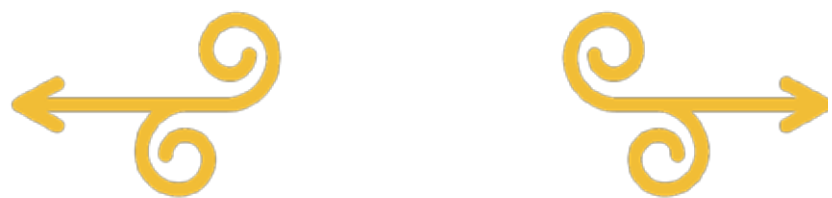
CUERPO TEXTO

1 2 3 4 5 6 7 8 9
Q W E R T Y U I O P A S D
F G H J K L Ñ Z X C V B N M

6

ESTILO

Ornamental / decorativo



Floreal / fantasía / acuarela



PORTADAS



HONORATO
VAZQUEZ
OCHOA

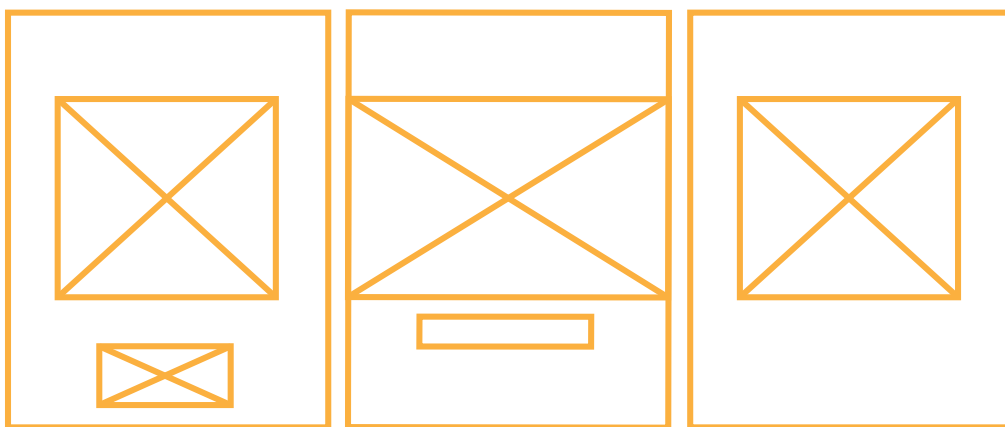
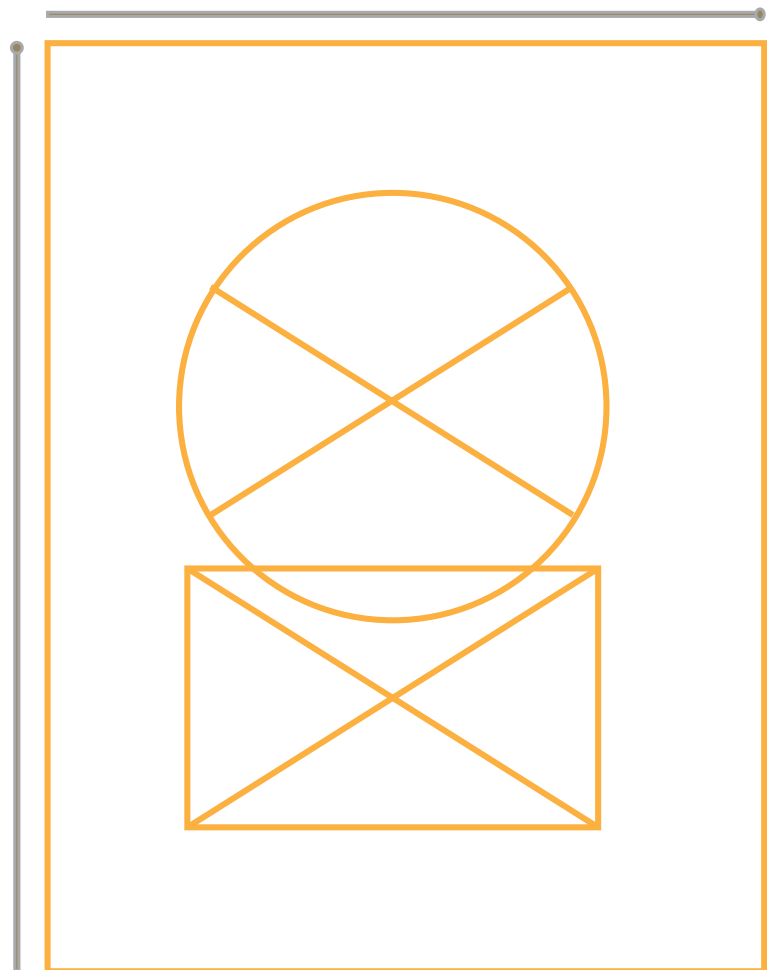


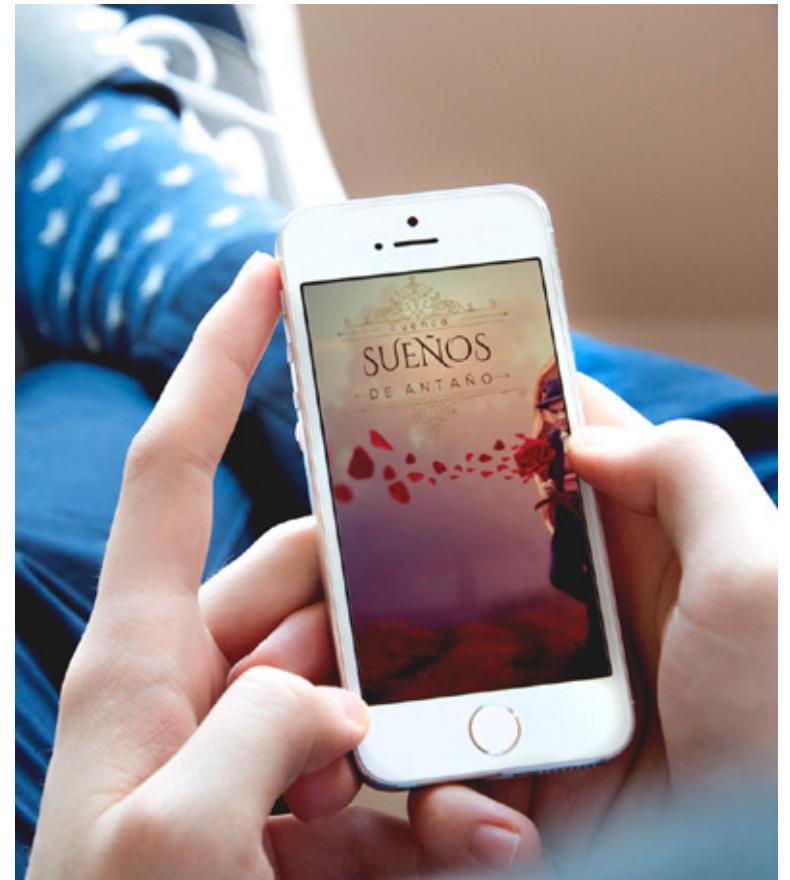


RETÍCULA

147,8 mm

197 mm



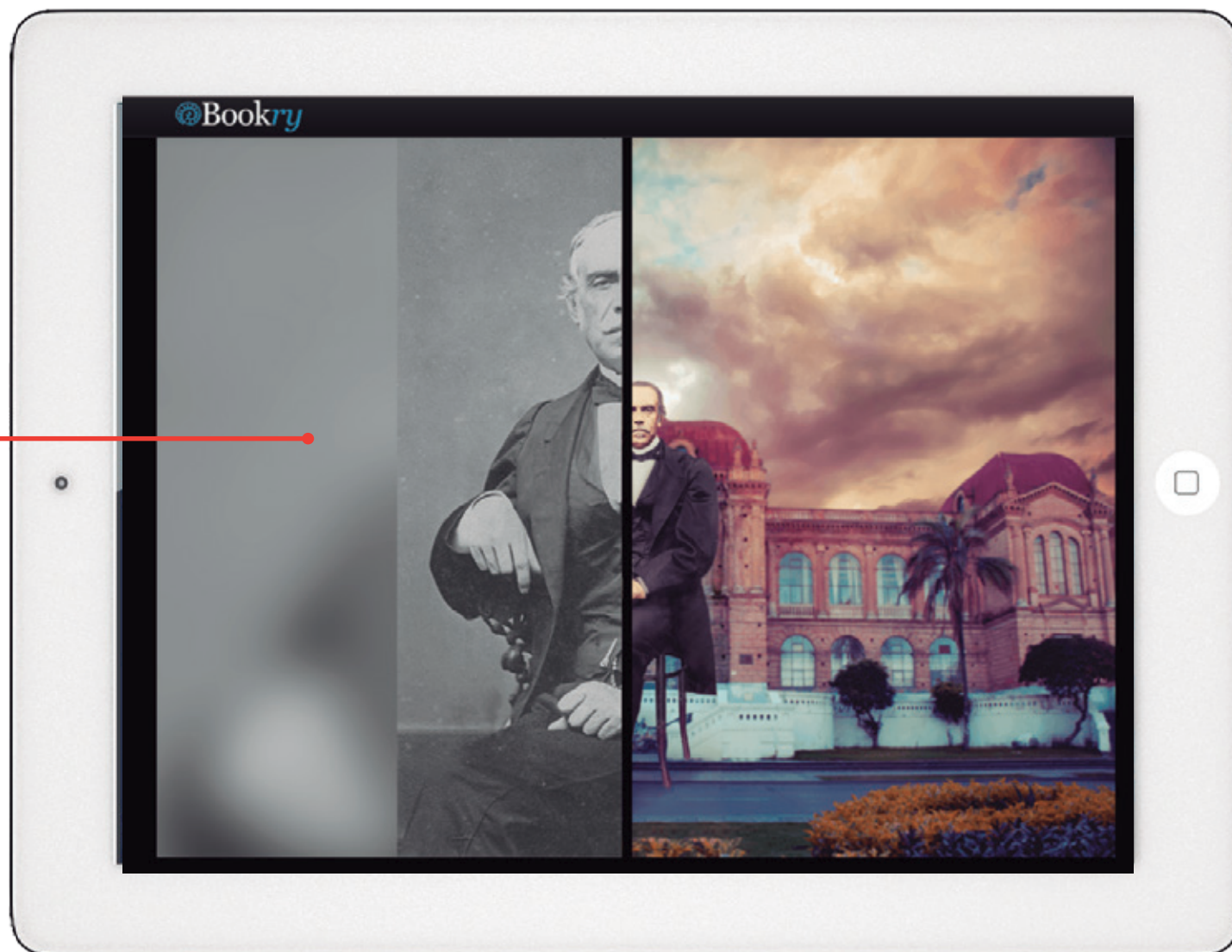


8

INTERACTIVIDAD

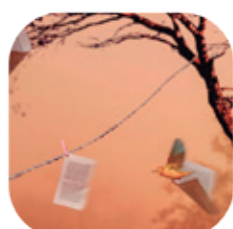


Antes / después



9

JUEGO / INTERACCIÓN



Bookry

RESTART Score: 0

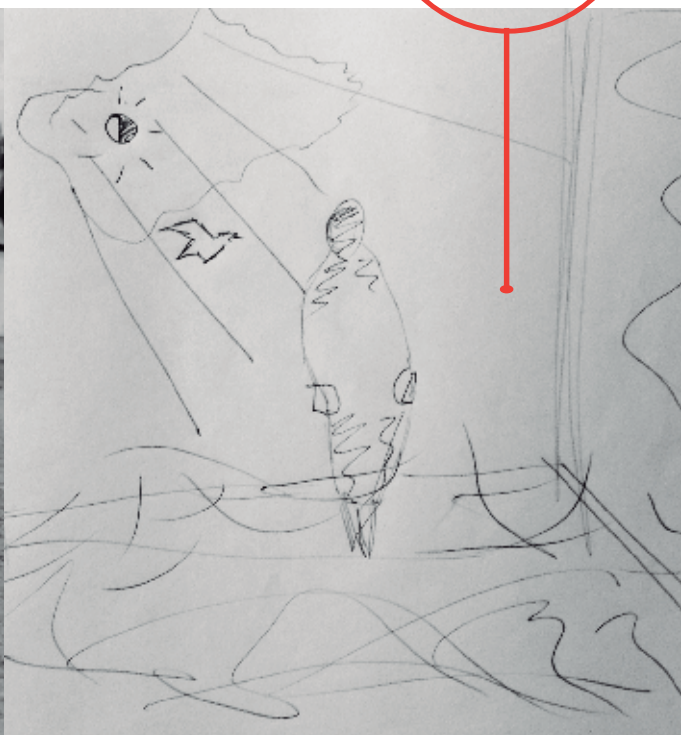
Maestro de juventudes" en el colegio seminario en el que enseñó filosofía.

B E N I G N O ■ ■ ■ ■
 A O L C U
 A Z F M

10

FOTOGRAFÍAS

“Antes de pensar en el cielo hay que trabajar en la tierra con amor”









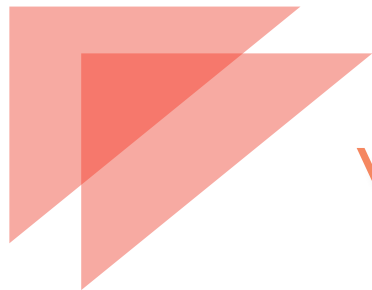












VALIDACIÓN

EXPERTOS

La validación fue realizada en el colegio la Asunción en la ciudad de Cuenca con los profesores del área de sociales de la materia de Historia de 5to curso. Participaron 8 profesores a manera de conversatorio en el cual se les presento el foto libro.

Para poder realizar la validación se hizo la siguiente actividad. Se les asigno el dispositivo a cada uno en el cual debían evaluar el estilo de la narrativa, la portada, la fotografía, la interacción de control de lectura y la voz que narra las biografías. Teniendo muy claro el contexto, y la metodología de enseñanza.

Teniendo en cuenta las observaciones y puntos más importantes que valen la pena señalar son:

El fotolibro permite el desarrollo de la imaginación en el aprendizaje.

El contenido es motivador en cuanto al diseño y usabilidad. El contenido de la redacción es claro, resumido, y amigable con el usuario. Resalta y fomenta valores ejemplares de ilustres hacia los estudiantes.

Las fotografías a color despiertan el interés en los jóvenes. Revalorización por personajes locales poco conocidos y olvidados se transmitirán en nuevas generaciones.

El control de lectura es fundamental, se resume a los acontecimientos importantes siendo concreto, claro, y fácil de recordar.

La didáctica del foto libro es innovadora en su función y tecnología.

La tecnología es clave para incentivar la enseñanza de historia.

La pedagogía que se usó en el foto libro no solo funciona en historia podría usarse en varias asignaturas.

El foto libro desarrolla destrezas como la memoria, la lectura, y la imaginación. Además que causa pregnancia en el usuario.

El uso de estos recursos tecnológicos permite animar en clase al estudiante provocando que preste mayor atención y participe en clase.

Estas observaciones fueron las mas relevantes para el proyecto. A los profesores les intereso mucho usar este foto libro como apoyo para las clases de historia con sus alumnos cuya objetivo es reforzar la identidad en los jóvenes y sobre todo re valorizar nuestra historia local.

PROFESORES DE HISTORIA (COLEGIO LA ASUNCIÓN)

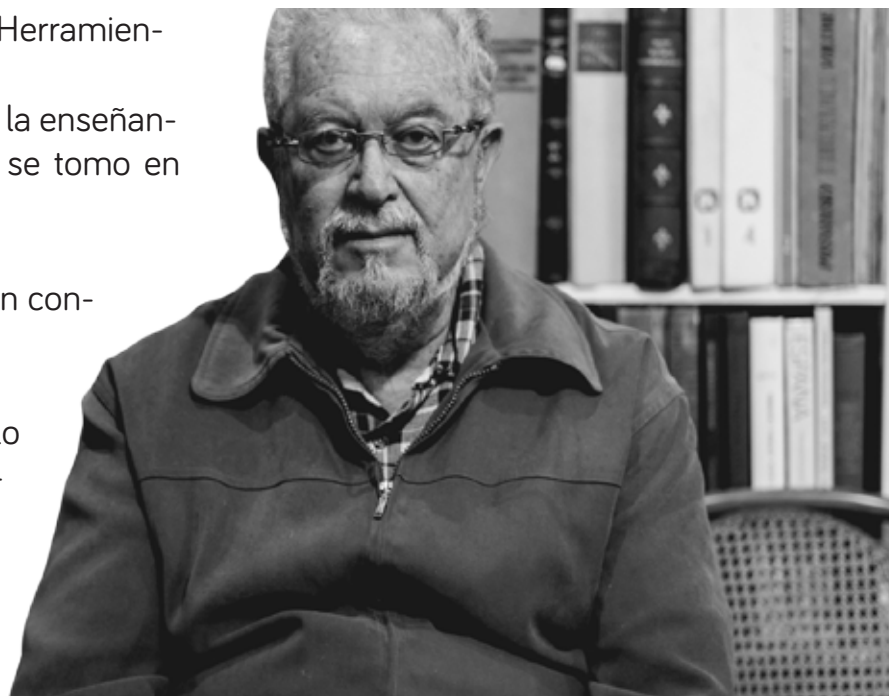


HISTORIADOR DR: JUAN CORDERO (MUSEO CULTURAS ABORIGENES)

La educación debe acoplarse a las nuevas tecnologías. Herramientas para un mejor desarrollo del conocimiento. Sueños de antaño cumple con una nueva pedagogía de la enseñanza, pude ser testigo del proceso de realización donde se tomo en cuenta cada detalle para una comunicación óptima.

El presente proyecto tiene un gran campo de acogida en contextos culturales, sociales y educativos.

El dominio de la imagen que se logró es increíble, tan solo con observarla transmite la esencia del ilustre. La valoración histórica de personas que han dejado una huella invaluable en nuestra querida Cuenca es trasmitida a nuevas generaciones mediante este foto libro “sueños de antaño”



DISEÑADOR / FOTÓGRAFO PAÚL CARRIÓN



Sueños de antaño le entiendo como anhelos de aquellos personajes importantes para la historia. El tema conceptual que trabaja con la imagen se relaciona mucho con estos sueños surrealistas. Las fotografías mantienen un estilo marcado.

Es importante plantear este ejercicio interactivo donde se puede demostrar de donde sale el resultado para tener una idea del trabajo y recursos que se aplico. En este caso es muy interesante por ver el antes y después.

Esto es un plus muy grande donde podemos mostrar las herramientas, para conseguir algo adicional. La esencia, el trabajo y la obra se puede ver en el concepto de cada imagen. Esto en la actualidad ya no es solo un montaje es una composición poética.

ARTE / ESTÉTICA

VERONICA PONCE

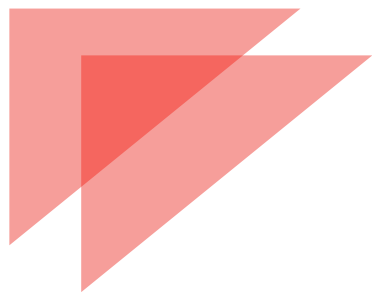
Este proyecto es muy estimulante sobre todo es muy completo, por que se ve el cuidado con el que cada detalle a sido trabajado desde la parte visual y estética por supuesto. Hasta procesos mas complejos como la investigación.

Considero pertinente en el proyecto que fusiona diseño y un interes adicional como la educación histórica. Creo profundamente el valor de conocer nuestra historia nos da posecionamiento especial por respecto a como somos.

Este proyecto es un instrumento muy práctico a travez del cual obviamente los estudiantes que hagan uso se veran beneficiados, por primera vez un instrumento ludico y mas didactico para aprender de donde venimos y hacia donde queremos ir.

El tema de la exposición es el espacio a travez del cual se presenta a un gran publico el proyecto.





EXPOSICIÓN

MUSEO PUMAPUNGO

MINISTERIO DE CULTURA Y PATRIMONIO
MEDIANTE EL MUSEO PUMAPUNGO PRESENTA:

EL FOTO LIBRO "CUENCA SUEÑOS DE ANTAÑO"
Y EXPOSICIÓN INTERACTIVA DEL ARTISTA **GOVII CARDINNI**

LUGAR **MUSEO PUMAPUNGO** (AV. HUAYNACAPAC)
INAUGURACIÓN **JUEVES 7 DE JULIO HORA 7 PM** (CLAUSURA 7 AGOSTO)

INTERVENCIÓN DE PIANO POR **MARICARMEN VALDIVIEZO**



cuenca

SUEÑOS

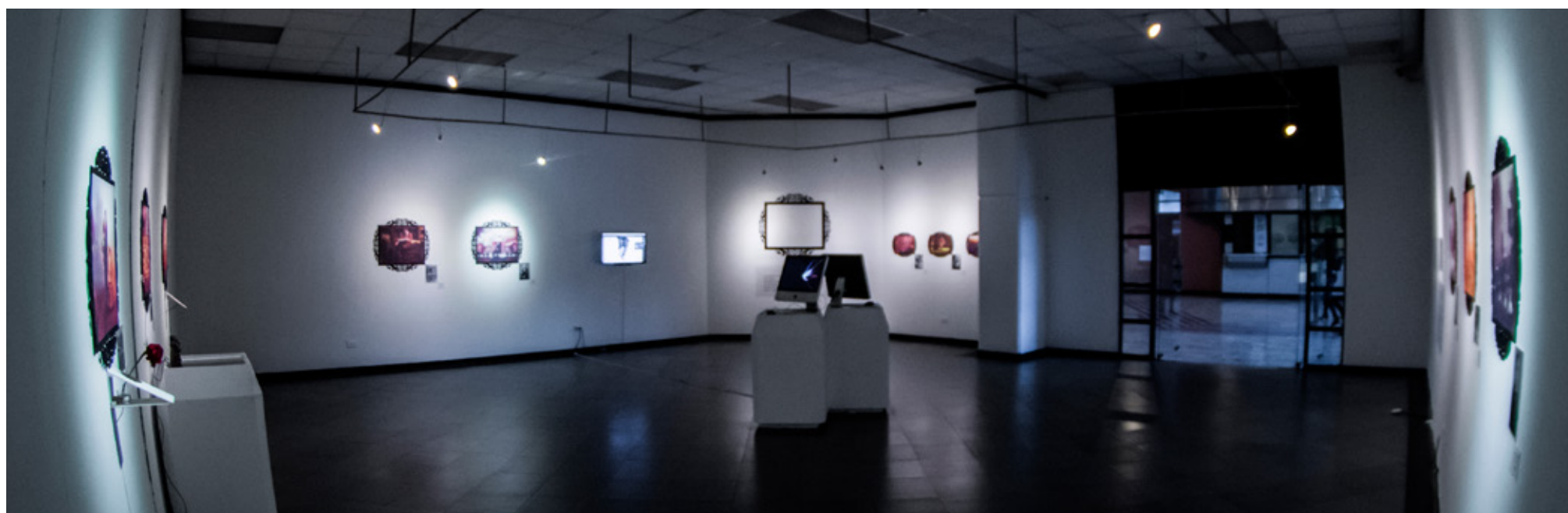
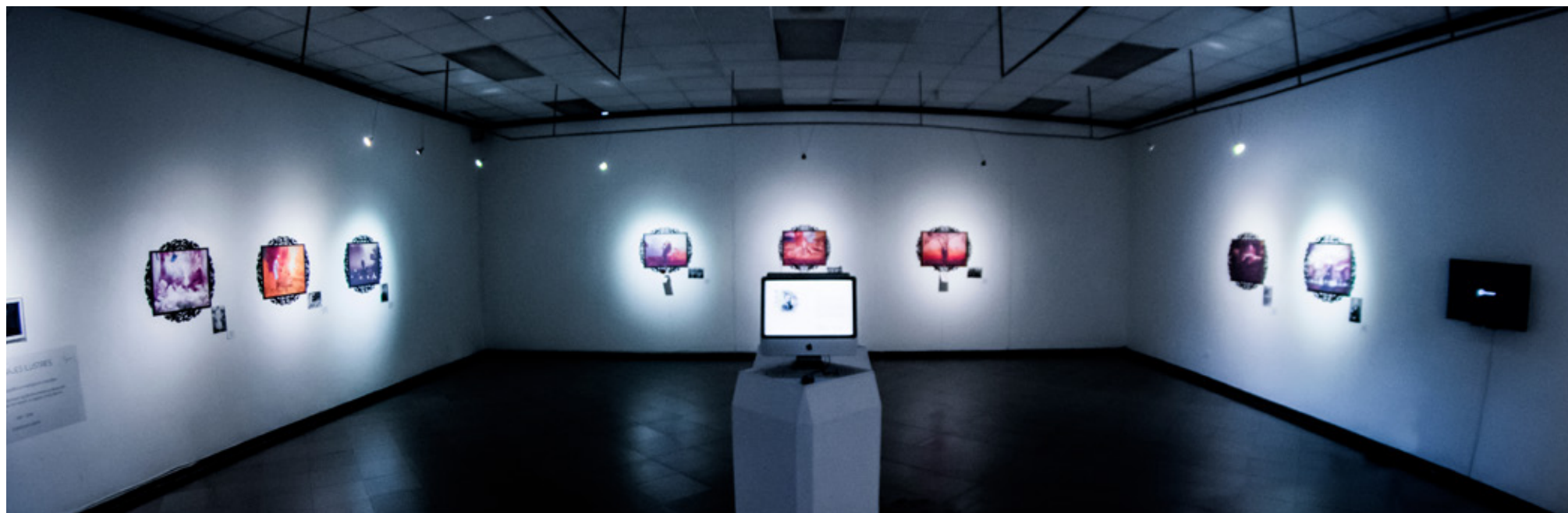
de antaño

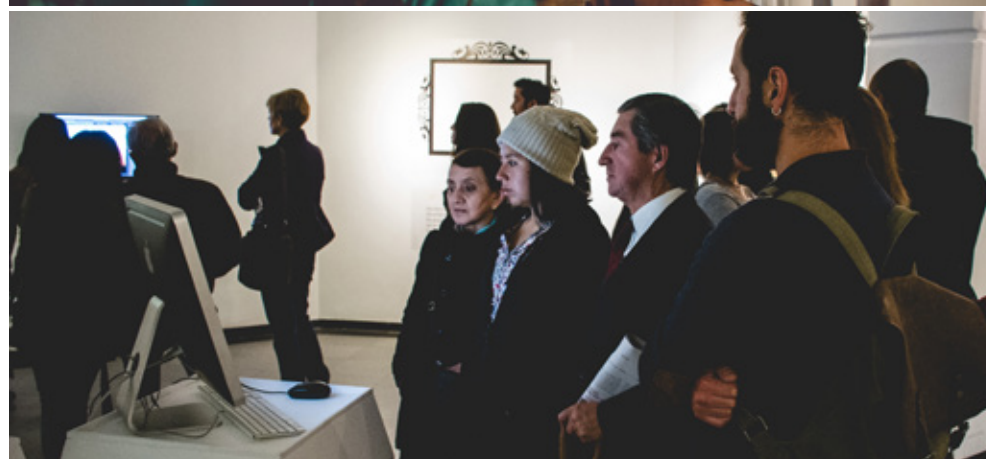
MUSEO
PUMAPUNGO

 Ministerio
de Cultura
y Patrimonio

 D I S E Ñ O
T A C I T A S







AGRADECIMIENTOS

Toa Tripaldi
Fabián Cordero
Yucef Merhi

Juan Lazo
Fabián Landivar
Rafael Estrella
Paúl Carrión
Veronica Ponce

Juan Cordero
Dario Orellana
Jonathan Koupermann
Jorge Ortega
Diego Matute

Gabriela Eljuri
Alexandra Kennedy
Jane Long

Giovanny Cárdenas
Pedro Sevilla
Kenneth Huddleston
Esteban Amon
Mariela Ramos
Maricarmen Valdiviezo

Universidad del Azuay
Escuela de diseño gráfico
Museo Pumapungo

CONCLUSIONES

Al finalizar este capítulo, se puede decir que, antes de empezar el proceso de diseño es necesario tener lista la investigación biográfica, y documentación. Para avanzar con ideas de conceptualización desde un inicio y no desviarse en el camino.

Si bien es cierto que surgen ideas en el transcurso esto es favorable pero siempre recordando el contexto y problemática planteada.

La metodología fue tratada desde varios puntos de vista, estas opciones fueron idóneas para la ejecución del proyecto.

Mediante el proceso de validación se tomo en cuenta muchos aspectos que habían pasado por desapercibido, las observaciones de varios expertos fortalecieron de manera favorable al producto enfocando al usuario con una metodología clara y directa.

CONCLUSIONES

FINALES

El objetivo del proyecto fue difundir la historia de personajes ilustres, que aportaron significativamente a la ciudad.

Efectivamente se logro transmitir esa esencia de grandes personas que dejaron una huella invaluable. Mediante una exposición abierta al publico por un mes “Sueños de antaño” se dio a conocer, gracias a la difusión de medios, ésta muestra tuvo acogida por ciudadanos de todas las edades.

Con la creación del foto libro se pudo aportar al campo educativo, tecnológico, y creativo en el contexto histórico.

Los usuarios experimentaron una nueva didáctica para aprender historia con carteles audio visuales , foto libro interactivo, la presentación del proceso de arte digital.

Se hizo también una invitación abierta para que ciudadanos nos ayuden a re construir un gran álbum colectivo y de esta manera, el proyecto continué.

Como resultado del foto libro interactivo en versión actualizable que funciona en diferentes dispositivos electrónicos, y según la validación realizada funciona correctamente cumpliendo los objetivos planificados.

RECOMENDACIONES

En base a esta experiencia obtenida, se recomienda elegir un proyecto en el cual el autor tenga conocimientos, destrezas y habilidades previamente obtenidas. De esta manera el proceso se vuelve una pasión tolerante y asegura eficiencia en la concreción del producto final.

Se sugiere no complicarse en la parte tecnológica, siempre hay opciones menos complejas y mas factibles de las que en un inicio pensamos. Es importante ya que de esto depende la velocidad en los avances.

Es de gran beneficio para el proceso del proyecto comentarlo con expertos, con amigos, compañeros, familiares siempre surge alguna observación que es favorable.

Es fundamental iniciar cualquier idea por mas pequeña que sea con bocetos claros, recomiendo tener una nota de apuntes solo para el proyecto donde se pueda guardar información, necesidades, lluvia de ideas sobre todo. Solo de esta manera al llevarlo al campo digital el proceso es rápido y concreto sin perder horizonte por las bases antes mencionadas.

La organización y gestión requiere de tiempo, se debe planificar calendarios y tratar de cumplir lo mas al margen posible.

Finalmente el motor que mueve al proyecto, es la constancia, visión, dedicación y pasión. De estos factores depende la calidad del producto final.

Es enriquecedor disfrutar del proceso ya que brinda una satisfacción increíble al abrirse puertas, gracias al trabajo logrado.

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

- Yolanda Zappaterra, Diseño Editorial. barcelona, España: Barcelona : Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Wikipedia. (8 de septiembre de 2015). Diseño interactivo. Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_interactivo
- Beyond Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction (Jenny Preece Yvonne Rogers Helen Sharp 2001)
- Graham, Lisa (1999), The Principles of Interactive Design, Delmar Publishers
- Crawford, Chris (2003), The Art of Interactive Design, No Starch Press
- Beal, V. (14 de abril de 2014). Recuperado el martes de octubre de 2015, de digital photography: http://www.webopedia.com/TERM/D/digital_photography.html
- Levis, D. (2005). Tecno arte digital: aproximación. En D. Levis, Tecno arte digital. madrid: Diego LEVIS 2005.
- Levis. (11 de marzo de 2013). wikipedia. Recuperado el 2015, de wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_digital#CITAREFLevis2005
- Gere, Charlie (2002). Digital culture (en inglés). Reaktion Books
- Candy, Linda (2002). Co-Creativity in Interactive Digital Art, Consciousness Reframed
- AMBROSE - HARRIS, Bases del diseño (Colección), Parramón, 2008.
- AMBROSE - HARRIS, Fundamentos del diseño gráfico, Parramón, 2009.
- BHASKARAN, L., ¿Qué es el diseño editorial?, índex Book, 2006.
- CHAVES, N., La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional, Gustavo Gili. 1988
- COSTA, J., Imagen global. Evolución del diseño de identidad, Ediciones CEAC, 1987.
- FRABETTI C., El ojo perezoso. El desconcertante juego de las ilusiones ópticas y el engaño de los sentidos, Temas De Hoy, 1996
- GI"MEZ ALONSO, Rafael, Análisis de la imagen: estética audiovisual, Arco, 2001.
- PRESS, Mike. COOPER, Rachel, El diseño como experiencia, Gustavo Gili, 2009.
- SARTORI, G. & HOMO, V., La sociedad teledirigida, 6ª Edición Taurus, 2003
- SWANN A., El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color, Manuales De Diseño. Gustavo Gili, 1993.
- VILLAFañE, Justo, Introducción a la teoría de la imagen, Pirámide, 1985.
- MUNARI, B., Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica, Gustavo Gili, 1984.

ÍNDICE DE IMÁGENES

- 1 Banco fotográfico museo Pumapungo
- 2 Banco fotográfico museo Pumapungo
- 3 Banco fotográfico museo Pumapungo
- 4 Banco fotográfico museo Pumapungo
- 5 Javier Zapata-el encuentro pintores latinoamericanos <http://www.pintoreslatinoamericanos.com>
- 6 The Atlas of Beauty <https://www.pinterest.com/pin/100908847877299588/>
- 7 Dear Photograph <http://dearphotograph.com/post/16187366131/dear-photograph-i-learned-to-walk-on-that>
- 8 Dear Photograph http://synduimages.synduweb.netdna-cdn.com/uploads/50f810ad97131/voice_inline/525bce1b9c02b
- 9 <http://theinspirationgrid.com/art-direction-photography-by-paulmartin/>
- 10 <http://theinspirationgrid.com/art-direction-photography-by-paulmartin/>
- 11 <https://500px.com/photo/6678224/liquid-fire-by-alex-koloskov>
- 12 <http://www.erikjohanssonphoto.com/#/impact/>
- 13 <http://www.erikjohanssonphoto.com>
- 14 <http://www.erikjohanssonphoto.com/#/drifting-away/>
- 15 <http://www.erikjohanssonphoto.com/#/drifting-away/>
- 16 Le Turk <http://poupeesdechiffons.org/2013/09/article-papiers-glaces-34-le-turk-119738304-html/>
- 17 <http://trianatrinidad.blogspot.com/2015/02/le-turk-fotografia-de-los-suenos.html>
- 18 Le Turk <http://poupeesdechiffons.org/2013/09/article-papiers-glaces-34-le-turk-119738304-html/>
- 19 <http://joelrobison.com/newest-images/>
- 20 <http://joelrobison.com/newest-images/>
- 21 <http://sm-images-cdn.suburbanmen.com/wp-content/uploads/2015/03/late-night-randomness-20150311-4>
- 22 http://mashable.com/2016/04/28/vincent-bourilhon-photography/#Qt_lz1XKKmqz
- 23 <https://senderosalalma.com/2013/05/21/esta-es-la-puerta-que-se-nos-abre-ahora-por-daniel-cipolat/>
- 24 <http://illusion.scene360.com/wp-content/uploads/2015/10/logan-zillmer-11>
- 25 <http://janelong.photomerchant.net/dancing-with-costica>
- 26 <http://design.tutsplus.com/tutorials/professional-photograph-restoration-workflow--psd-714>
- 27 <http://www.antsmagazine.com/photoshop-2/tutorials/turn-old-black-and-white-photos-to-colored-tutorial/>
- 28 <http://www.erikjohanssonphoto.com/#/soundscapes/>
- 29 <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/6b/cc/7c/6bcc7cbe0647ff8055b6c9a0dbc66144.jpg>
- 30 <http://www.arageek.com/wp-content/uploads/main460-810x500>
- 31 <http://www.lapptive.com/img/hero-image-1-movil.png>
- 32 http://cdnstatic.visualizeus.com/thumbs/c4/2d/c42d07b775f869919f0aa9c5873a23a7_i.jpg
- 33 <https://www.tootyp.com/grandes-ejemplos-de-marcas-que-han-triunfado-con-sus-acciones-de-storytelling>
- 34 <https://www.pinterest.com/pin/400187116864105545/>
- 35 <https://www.pinterest.com/pin/471892867181705274/>
- 36 <https://www.pinterest.com/pin/537828380479998996/>
- 37 <https://www.pinterest.com/pin/483996291179482765/>
- 38 <http://janelong.photomerchant.net/dancing-with-costica>
- 39 <http://janelong.photomerchant.net/dancing-with-costica>
- 40 <http://janelong.photomerchant.net/dancing-with-costica>
- 41 <http://www.artehistoria.com/v2/obras/21.htm>
- 42 <http://dearphotograph.com>
- 43 <http://dearphotograph.com>
- 44 <http://www.chatelaine.com/wp-content/uploads/2012/11/142-660x495>
- 45 http://www.curiousandcompany.com/wp-content/uploads/2012/01/tumblr_lwh1ehiGje1qcuqzso1_500-475x326
- 46 <https://4greenegirls.files.wordpress.com/2013/02/dear-photograph-2>
- 47 <http://www.elportadista.com/2014/05/blink-y-los-adolescentes-apinados/>
- 48 <http://evasee.com/2013/09/23/anna-kovecses->
- 49 <http://evasee.com/2013/09/23/anna-kovecses->
- 50 <https://pinthemall.net/pin/550def4bcd708/>
- 51 http://assets.nydailynews.com/polopoly_fs/1.1841896.1403634088!/img/httpImage/image.jpg_gen/derivatives/gallery_1200/martin-de-pasquale-photoshop-self-portraits

