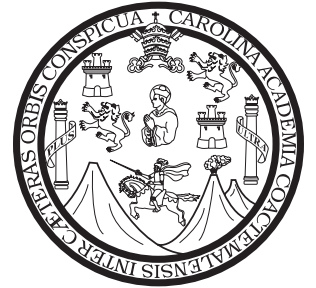


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Gráfico



Proyecto de graduación
“Manual de Normas Gráficas, aplicadas a un personaje
de caricatura para un producto”

Anahí García Villavicencio
Carné 9610219
Previo a optar al título de Licenciada
en Diseño Gráfico con Especialidad en Multimedia
Guatemala de la Asunción, octubre de 2006

ÍNDICE

Títulos

Textos

Personaje

- | | |
|---|---|
| <p>pp.02. Nómina de autoridades</p> <p>pp.03. Agradecimientos y dedicatoria</p> <p>pp.04. Presentación</p> <p>pp.05. Manual de Normas Gráficas aplicadas a un personaje de caricatura, para un producto</p> <p>pp.06. Capítulo 1: Introducción</p> <ul style="list-style-type: none">• Antecedentes• Problema• Justificación• Objetivos de diseño <p>pp.08. Capítulo 2: Perfil del cliente y grupo objetivo</p> <ul style="list-style-type: none">• Perfil de cliente y servicio que brinda• Grupo objetivo <p>pp.13. Capítulo 3: Conceptos fundamentales</p> <ul style="list-style-type: none">• Manual de normas gráficas• Cómo darle vida a un personaje que invite a comprar un producto• Las expresiones del personaje• Perfil del personaje• Color• Tipografía• Métodos Creativos | <p>pp.24. Capítulo 4: concepto de diseño, método y bocetaje</p> <ul style="list-style-type: none">• Conceptualización• Proceso de bocetaje• Etapa evaluativa <p>pp.42. Capítulo 5: comprobación de eficacia y propuesta gráfica final.</p> <ul style="list-style-type: none">• Perfil del informante• Resultados de la encuesta• Análisis de los resultados y posibles cambios• Fundamentación <p>pp.69. Conclusiones</p> <p>pp.70. Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta</p> <ul style="list-style-type: none">• Medios y canales sugeridos• Presupuesto para reproducción y difusión de piezas <p>pp.71. Bibliografía y fuentes consultadas</p> <p>pp.72. Glosario</p> <p>pp.78. Anexos</p> |
|---|---|

Índice, con globo de texto

Títulos

Nómina de autoridades

Personaje

- Asesores:
Licenciada Angélica López
Licenciado Erlin Ayala
Arquitecto Felipe Hidalgo

- Tribunal examinador
Licenciado Erlin Ayala
Arquitecto Felipe Hidalgo

- Nómina de junta directiva

Decano: Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario: Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón
Vocal I: Arquitecto Jorge Arturo Gonzalez Peñate
Vocal II: Arquitecto Raúl Estuardo Monterroso Juárez
Vocal III: Arquitecto Jorge Escobar Ortíz
Vocal IV: Bachiller Pool Enrique Polanco Betancourt
Vocal V: Bachiller Eddy Alberto Popa Ixcot

Textos

Índice, con globo de texto

Títulos

Agradecimientos y dedicatoria

¡Gracias!

Textos

Personaje

Es la única y mejor palabra para describir este sentimiento hacia Dios y hacia todas aquellas personas que han dejado huella en mi camino, que han estado ahí, justo en el momento preciso en que los necesite, en todas o en una sólo etapa de mi vida... Con este proyecto cierro una puerta, pero sé que se abrirán otras, y ustedes estarán como siempre ahí...

Dios...Gracias! simplemente por TODO, tú sabes mejor que nadie cuanto te debo y cuanto significas...

Papá y Mamá...

Por haberme ayudado a construir este camino, por darme las bases... por quitarse tantas cosas para que yo llegara a este punto...los amo.

Reyna, Sergio, Braulio, Héctor, Nicté...

A los que siguen aca y a los que se fueron antes...quien mejor que ustedes para compartir estos logros, porque me han acompañado en todo momento, la distancia no cuenta...el tiempo tampoco, sé que todos están conmigo a cada paso.

Liss, Lucky, Reinita, Kiarita, Debbie, Sharon, Gaby, Alejandrino, Sarita...

Mis ángeles personales... mi familia...esté logro va como un ejemplo de perseverancia para ustedes, espero de cada uno más, ya comprobé que se puede lograr... y quién mejor que ustedes para compartir tanta alegría.

USAC...

Una institución formada por profesionales, por estudiantes, por sueños de tanta gente, esa gente que se cruzó en mi camino, que aspira a obtener este logro que hoy hago mío...

Shejo...

Por compartir conmigo este tiempo en la Universidad, por crear una perspectiva mucho más amplia...de sueños y de vida.

Amigos...

A todos y cada uno...los que estudiaron o han trabajado conmigo, siempre preguntando cuándo... cuándo las parrandas, cuándo las llamadas, cuándo el almuerzo... mil gracias por acordarse de mí, aunque no siempre les dedico el tiempo que merecen.

Especialmente a: Claudita, Adriana, Liss, Paola, George, Andy, Delia, Nalu, Flor, Gerson, Fernando, Julito, Karifa, Gloria, Marleny, Aldo, Taka, Arqui, Hidalgo, Lucky, Roberto, Leonel.

Jefas...

Margarita...por abrimme las puertas de su estudio para formarme como profesional, por su confianza en una estudiante, mil gracias.

Klau...por tu apoyo incondicional para seguir esta licenciatura, por compartir conmigo tus conocimientos, y por tu tiempo.

No olvido tampoco a la Mishka y al Jack, mis mascotas queridas, que me acompañaron en los desvelos, que me quitaron el sueño, que me dieron un espacio para relajarme...

Índice, con globo de texto

Títulos

PRESENTACIÓN

Personaje

Este proyecto de graduación pretende ampliar el concepto de Normas Gráficas, en cuanto a sus aplicaciones, dentro de los cursos de Diseño Visual 2 y Expresión Gráfica 2 (combinar ambos), de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, pues en cuanto a material didáctico de apoyo el programa de Diseño Gráfico se encuentra limitado por la falta de recursos económicos y de equipo.

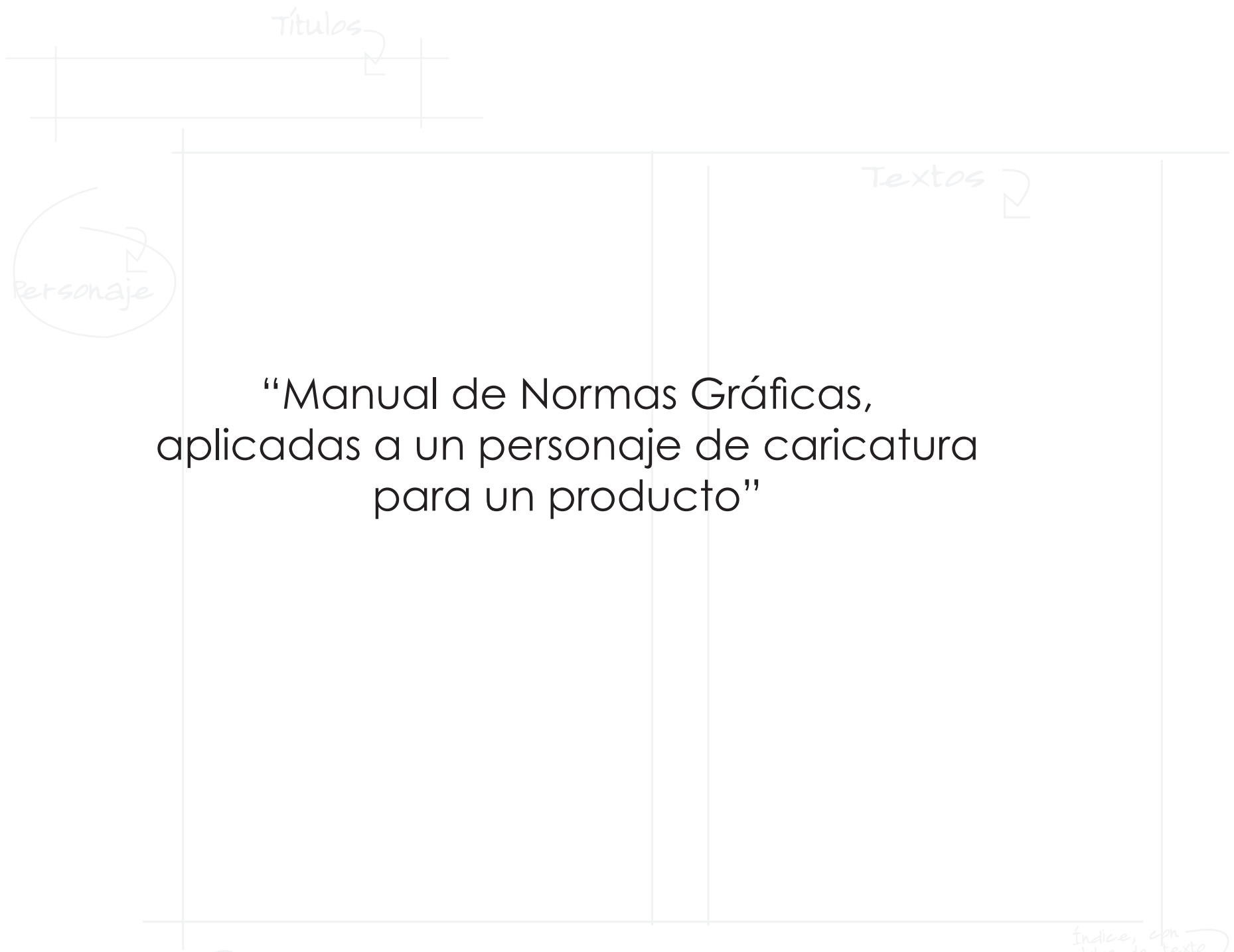
Por las exigencias que actualmente se dan dentro del campo del Diseñador Gráfico como profesional se detectó la necesidad de actualizar el tema de Normas Gráficas y ampliar su contenido, así mismo la posibilidad de resolver el problema a través de un manual que pudiera ser aplicado no sólo a los logotipos, identidades corporativas sino de está misma forma a un personaje de caricatura, para ser promocionado dentro de varios productos, o como una marca.

Textos

Este proyecto fue realizado de julio de 2005 a agosto de 2006, pasando por un período de validación y cambios, se espera que sea implementado en los próximos años, para que futuras promociones que cursen dicha asignatura puedan aplicar este tema no sólo dentro de las aulas sino en su trabajo como profesionales.

Con este proyecto se espera evidenciar la importancia que tiene el diseñador gráfico como ilustrador, su trabajo creativo al crear un personaje y la necesidad de normar su mismo trabajo para cualquier reproducción que fuera necesaria, para lograrlo este manual se basa en la experiencia dentro del campo así como la investigación, actividad creativa, bocetajes, pruebas y errores, validaciones, rediseños y finalmente la alcanzar las piezas gráficas finales que conforman este proyecto.

Índice, con globo de texto



Títulos

Textos

Personaje

“Manual de Normas Gráficas,
aplicadas a un personaje de caricatura
para un producto”

Índice, con globo de texto

Títulos

CAPÍTULO I

1.1 ANTECEDENTES:

Dentro de la red curricular de Diseño Gráfico se incluyen los cursos de Expresión Gráfica 2 y Diseño Visual 2, pertenecientes al tercer semestre, en expresión gráfica el alumno aprende a realizar personajes de caricaturas, nada mejor que crear un personaje propio en lugar de copiar los ya existentes, mientras en diseño visual 2 aprenden a crear un manual de normas gráficas para un logotipo o marca, sin embargo no se han integrado ambos, la caricatura y las normas gráficas, en el mercado actual no es extraño encontrar personajes que representen a determinadas marcas los cuales deben ser normados, para sus usos o reproducciones posteriores, cosa que un diseñador gráfico debe saber realizar.

Este personaje de caricatura aplicado a un producto o marca será un elemento importante dentro del producto, prácticamente es lo que le da la fuerza hablando de imagen, si a mí me gusta como se ve un producto lo compro... a través de la imagen los clientes identificarán a mi producto y lo diferenciarán del de la competencia, por lo mismo es necesario que cuente con ciertas normas o reglas que lo delimiten y unifiquen, por ejemplo los colores que deben utilizarse, la proporción de este, relación de tamaño su integración al producto y su uso correcto entre otras cosas.

1.2 PROBLEMA:

Dentro del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala no existe suficiente información ya sea literatura o manuales técnicos a los cuales un profesor o estudiante pueda

avocarse para determinar los lineamientos que se deben seguir para normar un personaje de caricatura. Aunque este tema se ha dado a los alumnos de Expresión gráfica 2 de la jornada matutina (años 2004 y 2005) no se ha implementado oficialmente dentro del programa de diseño gráfico, por lo tanto los alumnos de otras jornadas no están obteniendo el mismo conocimiento, lo cual crea una desventaja para estos últimos.

1.3 JUSTIFICACIÓN

1.3.1 Magnitud

La población afectada son aquellos estudiantes que cursan o cursaron la asignatura Diseño Visual 2, entre 4 ó 5 secciones con aproximadamente 60 alumnos cada una de ellas. Los beneficiados serán aquellos estudiantes de nuevo ingreso que cursen Diseño Visual 2, así como las empresas que posteriormente necesiten crear un personaje para promocionar sus productos.

1.3.2 Trascendencia

Es importante tanto la actualización o ampliación de los contenidos que se integran a la asignatura de Diseño Visual 2, como la retroalimentación que se hace necesaria en los profesores que imparten la asignatura para lograr una preparación cada vez mejor de los egresados del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Índice, con globo de texto

Títulos

1.3.3 Vulnerabilidad

Al generar la fuente de información en que podrán tanto estudiantes como docentes consultar sobre determinado tema - en este caso la creación de un manual de normas gráficas aplicadas a la creación de una caricatura para un producto - complementando sus conocimientos para que estos mismos sean aplicados de forma natural en su desempeño profesional.

1.3.4 Factibilidad

El trabajo realizado para estar al alcance de los estudiantes y catedráticos quienes en un 96% tienen acceso a equipo de cómputo, ya sea propio o alquilado. El desarrollo de este material no provoca impacto económico alguno dentro del programa de Diseño Gráfico, pues el material será realizado como parte del presente proyecto de Tesis.

Se cuenta con los recursos físicos y humano para realizar dicho proyecto, el cual llegará a los estudiantes a través de las bibliotecas de la Universidad de San Carlos, (biblioteca central y biblioteca Farusac). Este material puede reproducirse fácilmente el material a través de fotocopias o programa de Diseño Gráfico cuenta con los medios para que el catedrático pueda proyectar el material a los estudiantes.

1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO

1.4.1 Objetivo General:

- Desarrollar una alternativa de material didáctico que amplíe el tema de Normas Gráficas y a la vez colabore con el programa de las asignaturas

Diseño Visual 2 y Expresión Gráfica 2 del Técnico en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Crear un personaje de caricatura el cual ayudará en el desarrollo del presente proyecto.
- Implementar las reglas o normas que se aplicarán al personaje de caricatura para el posterior desarrollo del manual de normas gráficas aplicadas al personaje de caricatura.
- Elaborar un concepto gráfico en donde se incluya el trabajo desarrollado, que sirva como apoyo visual y al mismo tiempo refuerce el contenido de los cursos Diseño Visual 2 y Expresión Gráfica 2, correspondientes al tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Que se comprenda el contenido y al mismo tiempo sea agradable la navegación dentro de la presentación interactiva.

Personaje

Índice, con globo de texto

CAPÍTULO II

2.1 PERFIL DEL CLIENTE

2.1.1 Datos Generales:

Universidad de San Carlos de Guatemala,
Ciudad universitaria zona 12, Ciudad capital
Facultad de Arquitectura, edificio T-2
Decano: Arq. Carlos Valladares Cerezo
Escuela de Diseño Gráfico, edificio T-1, segundo nivel
Directora: Arquitecta Elda Velásquez

2.1.2 Reseña Histórica:

La Facultad de Arquitectura cuenta desde 1987 con el Programa de Diseño Gráfico a nivel Técnico, la carrera tuvo éxito rápidamente el que se evidenció a través del posicionamiento laboral de sus primeros egresados. Actualmente se siente la necesidad de llevarla a nivel de licenciatura y es así como el 12 de noviembre del año 2003 es aprobada por el honorable consejo universitario según consta en el acta No. 26-2003.

El programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, tiene como objetivo formar profesionales adaptados a la globalización tecnología y modernización de las estructuras económicas, defensores de los valores culturales de la nación. El programa debe mantener un nivel excelencia que permita que sus egresados posean conocimientos conceptuales y técnicos, actualizados en el ámbito de su especialidad, desarrollando competencias laborales acordes a la práctica real. Capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación masiva, la publicidad y las empresas que demandan sus servicios y a la vez ser agentes de cambio comprometidos en la contribución de la solución de las necesidades de

los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social.

2.1.3 Misión y Visión de la Universidad de San Carlos de Guatemala

MISIÓN

En su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del estado y la educación estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales.

Su fin fundamental es elevar el nivel espiritual de los habitantes de la República, conservando, promoviendo y difundiendo la cultura y el saber científico. Contribuirá a la realización de la unión de Centro América y para tal fin procurará el intercambio de académicos, estudiantes y todo cuanto tienda a la vinculación espiritual de los pueblos del istmo.

VISIÓN

La Universidad de San Carlos de Guatemala es la institución de educación superior estatal, autónoma, con una cultura democrática, con enfoque multi e intercultural, vinculada y comprometida con el desarrollo científico, social y humanista, con una gestión actualizada, dinámica y efectiva y con recursos óptimamente utilizados para alcanzar sus fines y objetivos, formadora de profesionales con principios éticos y excelencia académica.

Títulos

2.1.4 Misión y Visión de la Facultad de Arquitectura

Misión

Formar profesionales de la Arquitectura y el Diseño Gráfico, altamente calificados y competitivos en el mercado laboral, con liderazgo para ser agentes de cambio y comprometidos con el proceso de desarrollo sostenible del país.

Visión

Ser el ente rector de la educación superior en la formación del profesional de la Arquitectura y el Diseño Gráfico que aporten soluciones a los problemas nacionales en el ámbito de su competencia preservando los recursos culturales y nacionales.

2.1.5 Objetivos

La Facultad de Arquitectura tiene como objetivo la formación de un profesional en el campo de la arquitectura y el diseño gráfico que ejerza su profesión con eficiencia y eficacia, que sea creativo y que este preparado para afrontar la problemática actual y futura, con una visión estratégica en relación a su contexto social, cultural, tecnológico y ambiental; contribuyendo de esta forma al cumplimiento de los fines objetivos y políticas de la USAC y la Facultad de Arquitectura.

2.1.5.1 Objetivo General

Establecer las bases para la adecuada formación del arquitecto y del diseñador gráfico de manera que al egresar estén lo suficientemente preparados para enfrentar la problemática de la arquitectura y el diseño

gráfico a nivel nacional e internacional.

2.1.5.2 Objetivos Específicos

- Formar profesionales de alto nivel académico en el campo de la arquitectura y el diseño gráfico orientados a atender con eficiencia, eficacia, equidad y productividad las demandas que impone la sociedad guatemalteca en las diferentes áreas del diseño la arquitectura y el urbanismo.
- Posibilitar la generación de conocimiento científico, tecnológico y humanístico a través de la formación de profesionales de la arquitectura y el diseño gráfico en diferentes niveles: técnico, grado (licenciatura) post grado (maestría y doctorado)
- Brindar alternativas de formación superior.
- Apoyar la investigación básica aplicada a las áreas de su competencia en función de las características del medio. Orientar el proceso formativo a la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca dentro de sus áreas de acción.
- Fortalecer las actividades de extensión y servicio en función del cumplimiento de los fines universitarios.

2.2 Servicios:

2.2.1 Carreras que Ofrece:

- Nivel Técnico:
 - a) Técnico en Diseño Gráfico

Personaje

Textos

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

- Nivel de PRE-grado:
 - Licenciatura en Arquitectura
 - Licenciatura en Diseño Gráfico
- Nivel de Post-grado:
 - Maestría en Planificación de asentamientos humanos
 - Maestría en restauración de monumentos, especialidad en bienes, inmuebles y Centros Históricos
 - Maestría en diseño, planificación y manejo ambiental
 - Maestría en diseño arquitectónico, especialidad en diseño arquitectónico
 - Doctorado en arquitectura

2.2.2 Ciclo de estudio, jornadas y horarios por carrera

Los estudios de la carrera técnica en Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura están conformados por dos áreas y se estructuran en seis semestres académicos incluyendo la práctica técnica y el proyecto de graduación de técnico (3años). La licenciatura tiene tres enfoques y se estructura en cuatro meses a partir del nivel técnico, incluye en el último año el proyecto de graduación y el ejercicio profesional supervisado (5 años).

En la línea política de optimizar los recursos y con la finalidad de aprovechar al máximo el espacio físico y dar solución al crecimiento de la población estudiantil, se plantean dos jornadas de estudio:

JORNADA MATUTINA

Para los estudiantes de primero a sexto ciclo de la carrera de arquitectura y de primer a cuarto ciclo de la carrera de diseño gráfico. De 7:00 a 13:00 horas.

JORNADA VESPERTINA

Textos

Para ambas carreras en todos los ciclos. De 14:00 a 20:00 horas.

2.2.3 Beneficiados:

Alumnos de la Universidad de San Carlos, que cursen Diseño Visual 2 y Expresión Gráfica 2 dentro de la carrera de Diseño Gráfico, tanto jornadas matutina como vespertina que oscilan entre los 19 y 22 años de edad, entre 80 y 120 alumnos por sección.

Catedráticos que imparten dichos cursos, pues no cuentan con suficiente material didáctico de apoyo para impartir sus cátedras.

Programa de Diseño Gráfico, pues no tendrá que invertir económicamente para obtener este material, ya que es parte de un proyecto de tesis.

Necesidad de comunicación visual:

Documentos que apoyen los contenidos que los catedráticos dan o podrían dar dentro del curso, la actualización del mismo e implementación de nuevos temas de acuerdo a las exigencias del mercado actual. Información que este al alcance de cada uno de ellos, que sea accesible a todos para que el resultado sea óptimo y el aprendizaje mayor.

Dentro de estos dos cursos a los cuales se podría aplicar el tema normas gráficas aplicadas a un personaje de caricatura el contenido es el siguiente:

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

Diseño Visual 2

Prerrequisito. Haber aprobado el segundo ciclo sin incluir Matemática Introdutoria. Símbolos, signos, logotipos. La imagen corporativa, guía de normas gráficas. Diseño de papelería. Folletos, diagramación. Cartel educativo.

Información General

Ciclo: Tercero

Área: Tecnología y diseño

Prerrequisitos: 2º. Ciclo aprobado, menos matemática Introdutoria

Nivel: Formación profesional

Descripción de la asignatura:

En el desarrollo de la asignatura se incluyen ejercicios de Diseño Gráfico que requieren del estudiante el desarrollo de un proceso creativo que le facilite la obtención de resultados positivos en la solución a problemas de diseño con un grado de dificultad relativo.

Objetivo General:

Que el 70% de los estudiantes proporcionen soluciones acertadas a problemas de comunicación visual por medio de la creación de material gráfico, así como de la aplicación de un proceso creativo en el cual se incluya: a) recolección, selección y análisis de información (brief); b) conceptualización y visualización aplicando las técnicas de expresión aprendidas en los dos semestres anteriores.

Metodología:

Para el desarrollo del curso se hará uso de las siguientes técnicas:

1. Exposición magistral de contenidos

2. Trabajos de investigación

3. Trabajo individual en grupo

Normas de rendimiento académico:

Asistencia mínima del 80%. No habrá prórroga en las fechas de entrega de los trabajos, la evaluación se realizará a través de una matriz de evaluación. Se incluirán ejercicios programados en clase. Por ser un curso de carácter práctico, no se realizará examen de retrasada ni escuela de vacaciones del mismo.

Temas de estudio y contenidos:

- a) Símbolo y signo
- b) El logotipo
- c) La imagen corporativa
- d) Diseño de papelería
- e) Folletería
- f) Cartel educativo
- g) Manual de normas gráficas

Expresión Gráfica 2

Prerrequisito.

Fundamentos del Diseño y Expresión Gráfica 1. Principios de la caricatura. Caricatura de la figura humana, de animales y de objetos. Alto y bajo relieve por medio del uso de cartón y papel. Modelado en plastilina.

Información General

Ciclo: Tercero

Área: Tecnología y diseño

Prerrequisitos: Medios de expresión

Nivel: Formación profesional

Descripción de la asignatura:

El curso comprende el conocimiento y ejercitación

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

de la caricatura en figura humana, animales, objetos y aplicación de las técnicas y materiales del dibujo para expresarse gráficamente usando acuarelas y marcadores. Alto y bajo relieve con cartón y papel, modelos tridimensionales elaborados en plasticina, ejercitación y práctica para desarrollar soltura y dominio en el dibujo de caricatura.

Objetivo General:

Que el estudiante tenga la habilidad de realizar caricaturas utilizando acuarelas y marcadores, así como elaborar modelos tridimensionales

Metodología:

1. Principios básicos
2. Figura humana, animales y objetos en caricatura
3. Alto y bajo relieve
4. Modelos tridimensionales

Normas de rendimiento académico:

80% de asistencia, entregar el 80% de los ejercicios, el curso se aprueba con una nota de 60/100 Pts. No se reciben tareas fuera de la fecha indicada, es necesario presentar el trabajo final, para optar a cursar la asignatura en la escuela de vacaciones se deberá haber realizado el 60% de trabajos en clase, no hay examen de retrasada.

Temas de estudio y contenidos:

- a) Principios
- b) Figura humana, animales y objetos en caricatura
- c) Alto y bajo relieve
- d) Modelos tridimensionales

2.3 GRUPO OBJETIVO

Este proyecto se ha enfocado hacia Catedráticos ya sean titulares o interinos del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, así como a estudiantes de este establecimiento.

Estos estudiantes cumplen con ciertas características, como su edad promedio de 19 a 22 años, en su mayoría con un 60 % mujeres y una minoría de hombres que forman el restante 40%. Un 96% de estos estudiantes son solteros (as), el 75% de los estudiantes de la carrera matutina se dedican únicamente a estudiar, mientras en las jornadas vespertina y nocturna son el 80% los que trabajan y estudian. Viven en su mayoría dentro de la ciudad capital formando un 60%, mientras en los municipios aledaños viven un 28 % de estos estudiantes. Un 92% de ellos viven con sus padres o familiares, dividiéndose el 80% con sus padres el restante 19% con sus familiares.

De estos estudiantes un 97% tienen acceso a alguna computadora, ya sea propia, del trabajo o alquilada, de ellos el 95% tienen acceso a Internet.

Índice, con globo de texto

Títulos

CAPÍTULO III

Conceptos fundamentales del tema

3.1 Manual de normas gráficas

Un manual de normas gráficas es aquel en dentro del cual quedan definidos los usos permitidos para la gráfica que se utilizará, ya sea logotipo, isótipo, tipografía, personaje, etc. En sus distintas variantes.

Muchas empresas cuentan con un Manual de Normas Gráficas que es aplicado a su imagen corporativa, pero este manual está únicamente al alcance de las empresas que se ocupan de su diseño o reproducir su material gráfico.

3.1.1 Manual de normas gráficas aplicadas a un personaje de caricatura

En el caso del personaje de caricatura lo que deberemos hacer es definir el concepto del personaje, esto es las ideas principales en las que lo basaremos, de acuerdo a los hallazgos del brief y la imagen que deberá representar, para esto deberemos representar la ilustración del personaje, (con color y la mejor expresión gráfica posible), esta imagen debe ser realmente impactante.

Debemos crear la historia del personaje...definir su personalidad Esto debe quedar plasmado en el manual después de crear todo esto, haremos los planos necesarios para 6 vistas con acotaciones y volúmenes principales, la idea es que podamos ver al personaje desde todos sus ángulos.

Dentro de este manual se deberá definir el personaje a línea, a tinta (línea + sombras como planos sólidos), color, 1 tinta (B/N). No debemos olvidar delimitar sus colores institucionales, (corporativos, y complementarios pantones) con sus equivalentes en cmyk, rgb, como mínimo. Si utilizamos una tipografía ésta deberá ser incluida, adjuntando la tipografía corporativa y la complementaria.

Todo personaje deberá poseer las posturas más comunes, las cuales deberán ser utilizadas... deberemos definir sus expresiones faciales, cuando está triste, aburrido, alegre, soñando, etc. Para todo personaje habrá uno o más personajes complementarios o secundarios...no olvidemos su vivienda.

A forma de descripción deberemos definir su voz oficial (descripción textual, acompañada de grabación en anexos), realizar algunos fondos que podrían ser utilizados juntos al personaje. Para finalizar, deberemos poner muestras del personaje interactuando con el logotipo.

3.2 Cómo darle vida a un personaje que invite a comprar un producto

Para poder vender un personaje es necesario demostrar que se hicieron las pruebas suficientes, enseñar los resultados y explicarle al cliente por qué este personaje es el mejor para representar a su producto. Pero además, hay que hacer todo un manual de imagen, usos y aplicaciones, con ejemplos y características. El manual debe contener lo siguiente:

Personaje

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

3.2.1 Personalidad:

Una descripción detallada de cómo es el personaje, qué le enoja, qué necesita para vivir, cómo actúa con la gente, si tiene conflictos con la autoridad, si es un neurótico o un relajado, qué es lo que jamás haría y cuáles son sus valores más importantes (el respeto a la vida, el grupo, sus amigos, en fin). El personaje tal y como si en verdad fuera un individuo.

3.2.2 Misión:

Responda las siguientes cuestiones ¿Para qué nació el personaje? ¿Qué es lo que debe prometerle al consumidor? ¿Cuál es su meta en la vida? ¿Quiere que sea un portavoz, un representante del producto, o del mercado? ¿Quieres que se lleve bien con individuos reales, se burlará de ellos mientras consume el producto? ¿Será capaz de consumirlo? ¿Estará en constante búsqueda del producto? ¿Ayudará a los clientes?

3.2.3 Relaciones con el público:

Se deberá definir cómo se lleva con su público, dónde lo pueden ver, en cuáles programas aparece: ¿es un personaje que asiste a conciertos de rock? Tal vez hasta tiene un video musical con un grupo de moda ¿asiste a espectáculos? ¿Va a la escuela? Esto ayudará a definir en dónde aparecerá tanto el producto como el personaje.

3.2.4 Características de diseño:

Es muy importante definir cómo reproducir al personaje, cómo se ve de frente, de perfil, de cuerpo

completo; medidas, colores, proporciones en cuanto al producto y otros personajes secundarios, así cada detalle.

3.2.5 Cómo está creado:

¿Qué es lo más conveniente? Que el personaje se vea real, que parezca de plastilina o que se vea como una caricatura ¿Tiene voz, cómo habla? En este punto se debe especificar qué criterios seguir la actuación del personaje.

3.2.6 Artículos promocionales:

Siempre es una buena idea que la gente tenga algo del personaje como cilindros para bebidas, gorras, camisetas impresas, incluso tatuajes temporales. Será necesario mostrar un ejemplo del diseño para todos estos materiales.

3.2.7 Venderlo como historieta:

Al presentarlo al cliente, será buena idea mostrar una historieta con el personaje para explicar mejor la manera de ser, vivir y recomendar el producto. Esto se conoce en la publicidad como Story board. Debe hacerse a color y entrega toda una carpeta con la información y datos del personaje.

3.2.8 Registro:

Un paso importante es registrar el personaje, los materiales promocionales, obtener licencias de uso y ofrecerlo como un elemento de valor agregado para los clientes.

Crear un personaje es un buen negocio. Hay que llevarlo

Índice, con globo de texto

Títulos

a cabo con mucha calidad y dar rienda suelta a toda la creatividad, bien equilibrada con los conocimientos del producto y del mercado.

3.3 Las expresiones del personaje

Cuando se esta creando un personaje, se debe pensar en términos de identidad y simplicidad, un buen personaje debe de ser fácilmente identificado.

Debe de tener características específicas que lo hagan especial y la simplicidad se refiere al hecho de que el personaje, probablemente se dibujará cientos (sino miles de veces), desde diferentes ángulos y en distintas poses. Si se realiza un personaje que puede parecer un reto dibujarlo por la cantidad de minúsculos detalles que posee o se dificulta variar su pose será mucho más difícil, quizás al final se canse de el y lo abandone. Es bueno que realizar bocetos de los personajes en diferentes posiciones, con diferentes expresiones y no olvidar la tradicional representación de frente, de lado y de espalda, señalando los detalles particulares o sus accesorios.

Expresiones Faciales

En la cara se refleja tanto quien es como que le pasa al personaje. Ya que se tiene lo básico en cuanto a las partes de la cara es momento de concentrarse en la expresión. Existen muchas expresiones, sin embargo, deberemos dejar dentro del manual las siguientes: Serio, alegre, enojado, sorprendido, aburrido, triste, risueño, entusiasmado. Dentro de este apartado mismo destacaremos con texto aquello a lo que queremos hacer énfasis. Debemos recordar que las expresiones son las que dan vida a nuestro personaje, nos dirán con

sólo verlo lo que le sucede.

Expresiones corporales

Con su cuerpo el personaje puede expresar muchas cosas, como un temperamento enojado con sus manos empuñadas, o agitas sus brazos gritando...puede ser dulce, mirando hacia el suelo, con un pie a un lado, amigable como si fuera a abrazar a alguien, con los brazos extendidos hacia el frente, si lo queremos entusiasta podría estar saltando...o con miedo quizás con sus brazos ocultando su rostro. Debemos destacar en el manual todas aquellas posiciones que nos parezcan necesarias, al menos unas 10, para definir perfectamente todas las situaciones posibles o vistas necesarias.

Perfil del Personaje:

Una ficha de personajes modelo se divide en las siguientes secciones:

Nombre Completo

Fecha de inicio del relato: para situarse dentro del contexto del personaje

Fecha de nacimiento

Sexo: masculino o femenino...algunas veces los nombres se prestan a confusiones.

Edad: siempre es interesante saber la edad de un personaje, debemos recordar que esta debe de coincidir con sus actividades, es decir si va a la escuela, universidad, si trabaja, etc.

Estado Civil: Si es soltero o casado, si se divorció o enviudo.

Profesión u ocupación: Estudia, trabaja, ambos.

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

Domicilio: En donde vive, país, ciudad o un pueblo.

Descripción Física: Es lo que define la apariencia de tu personaje, aún y cuando no lo hayan visto tendrán una idea de cómo es físicamente.

Personalidad: Para definir la forma en que reaccionará ante ciertas circunstancias.

Status Social: se refiere a si es una chica popular, o un joven con pocas amistades, con que tipo de personas se relaciona, clase social, nivel cultural de estos... si es un trabajador que progresa en su puesto de trabajo, si es admirado o envidiado... esto es vital para la personalidad, para saber en que clase de casa vivirá, que clase ropa vestirá.

Aficiones: lo que le gusta hacer, de que manera pasa su tiempo libre.

Fobias: aquellas cosas que le causan temor.

Familia: Para tener un personaje más completo es necesario poner algunos datos sobre su familia, sobre los padres, hermanos, la relación de unos con otros. Algunas veces se hacen personajes que son huérfanos, pero cada vez son más comunes, así que es bueno pensar en un personaje que tenga una historia familiar.

Edad del padre: al momento de nacer el personaje

Edad de la madre: al momento de nacer el personaje. Puede influir en la convivencia familiar la diferencia de edad en la pareja, la juventud o madurez de esta, etc.

Hermanos: nombres y edades al nacer el personaje.

El padre: nombre, profesión, status social, aficiones y fobias (si, igual que con el mismo personaje que estamos creando)

La madre (igual que con el padre).

El matrimonio: contar con frases simples como se conocen, la boda, el nacimiento de sus hijos y hechos relevantes hasta el momento del inicio del relato.

Hermanos: (igual que con los padres).

Otros familiares: en rasgos generales expresar como son su familia materna y paterna, abuelos, tíos, antepasados...

Historia: Debes contar un poco sobre el personaje, ampliar la idea que los demás tendrán sobre él, para entender mejor su desarrollo. Si el personaje viene de otro país, o vivió en el extranjero, es en esta parte donde debe contarse.

Mascota: Esto es opcional, aún así tu personaje podría tener una mascota como un gato o un perro, o algún animalito menos común, como una ardilla o una iguana, quizás un sapo.

Otros datos: Es en este espacio donde se completan los aspectos del personaje, como deporte que practica (si es que practica alguno), comida o color favorito, pasatiempos, toda la información que completa al personaje pero que aún no ha sido expuesta.

¿Por qué contar todo esto y con tanto detalle? ¿Por qué contar la historia sobre un matrimonio que quizá no aparezca nunca en la historia? Porque somos lo que heredamos, de nuestros padres, de nuestros familiares, de nuestros amigos, tanto los que viven cerca, los del colegio, como los lejanos e imaginarios. Todo aquel

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

que matice el ideal del personaje. Un personaje de una novela puede marcar tanto el carácter como el propio padre de uno. Conocer a una buena persona en la adolescencia puede enterrar la mala influencia adquirida con amistades pasadas.

La niñez del personaje: Personalidad, carácter, relaciones con los demás y con el entorno... Momentos que marcan su niñez.

Adolescencia del personaje: Igual que con la niñez. Así seguiríamos con la madurez, la edad adulta... siempre y cuando sea acorde con la edad del personaje. O sea, no se debe escribir sobre la adolescencia de un personaje que en el relato tiene 9 años, ni se puede dejar de hablar de la edad adulta si el personaje tiene 80 años.

Cuadro afectivo: Se hace una lista todos los personajes principales y secundarios con los que este personaje se relaciona y se explica en dos o tres líneas como es la relación entre ambos.

Ahora pregunto, ¿y cómo pongo que mi personaje lleva un ojo de cristal? Pues se idea el momento de su vida en el que perdió el ojo y se pone en su biografía. Esto es más o menos todo lo que hay que escribir sobre los personajes. Primeramente el aspecto psicológico del personaje, también, es que un buen personaje no es un dibujo de un vegetal, es un ser que a ojos de los espectadores tiene criterio propio, pasiones, sentimientos, ideales...

3.3 Color

La selección de colores para un proyecto constituye

una paleta, por analogía con los colores escogidos por el artista. La mejor forma de asegurar la consistencia entre los colores de diferentes imágenes o documentos es utilizar colores de una paleta compartida.

Esto es fácil, porque muchos programas permiten usar unas mismas paletas. Las de los sistemas de color Pantone o Trumatch incluyen centenares de colores diferentes, y trabajando en modalidad de color de 24 bits siempre es posible definir nuevos colores, de entre más de 16 millones de posibilidades.

3.3.1 Sistemas de definición del color.

Para definir los colores con los que trabaja un programa determinado, existen tres modelos principales: color RGB, color HSV y CMYK. Además, existen sistemas comerciales de definición de colores, como el sistema Pantone. En el sistema Pantone existe una serie de colores que se obtienen mediante mezclas predeterminadas de unas tintas proporcionadas por el fabricante. Para conseguir los resultados esperados es imprescindible disponer de un libro de muestras de esos colores sobre papel satinado y papel no satinado. Los colores pantone se simulan en pantalla y tienen una equivalencia en cmyk solamente en parte.

Los valores asignados a cada componente del color se miden en diferentes unidades. Es corriente asignar valores numéricos decimales (de 0 a 256) o hexadecimales (un sistema en base 16, de uso general en los programas informáticos que utiliza las cifras 0-9 y las letras A-F). Por ejemplo, un color puede ser RGB (15, 150, 256) en binario y otro color (cF, cc, 00) en hexadecimal. Por lo que respecta a los colores de sistemas patentados, como Pantone, se definen por un número de catálogo, como

Índice, con globo de texto

Títulos

por ejemplo, "Pantone 350C". Naturalmente, éste es un color que puede obtenerse de forma más o menos fiel, con una combinación RGB, HSV o CMYK.

En el sistema RGB, el color se define en términos de luz cromática: es decir, una mezcla de luz roja, verde y azul que, en combinación, da todos los colores-luz como los de la pantalla o los focos de un escenario. Combinando los tres valores obtenemos todos los colores posibles. Un valor de (0, 0,0) supone negro, el máximo valor en cada uno da luz blanca.

Otro sistema con tres parámetros para definir el color es el sistema HSV (de hue, saturation, value). Los tres parámetros están relacionados con los del sistema RGB. El tinte (hue) es el color de partida; saturación significa qué concentración tiene el pigmento y el valor supone una tonalidad más o menos oscura.

El sistema CMYK, de Cyan, Magenta, Yellow, Black, define los colores de forma aditiva, tal como funciona una impresora de inyección de tinta o una imprenta comercial de cuatricromía. El color resulta de la superposición o de colocar juntas gotas de tinta semitransparente, de los colores cian (un azul), magenta (un color rosa intenso), amarillo y negro. El sistema es aditivo, a diferencia de los anteriores, y aquí (0,0,0,0) es blanco puro (el blanco del papel.)

El color en pantalla e impreso es muy diferente, y la gama de colores que se puede representar es muy distinta. Los sistemas de gestión de color en pantalla permiten que al menos los colores simulados en pantalla se parezcan lo máximo a los que se obtendrán a la hora de imprimir.

3.3.2 La expresión de los colores desde el punto de vista Psicológico.

Parece haber general acuerdo sobre el hecho de que cada uno de los colores posee una expresión específica. La investigación experimental sobre el tema no abunda. Las descripciones de Goethe de los colores constituyen todavía la mejor fuente.

No solo la apariencia de un color depende grandemente de su contexto en el espacio y en el tiempo, sería también necesario saber a que tinte preciso se hace referencia, a que valor de claridad, y a que grado de saturación.

A todos nos da una sensación distinta el color y cada uno tiene sus propias ideas sobre antipatías o simpatías, gusto o desagrado sobre aquel o este color, pero de manera general, todos percibimos una reacción física ante la sensación que produce un color, como la de frío en una habitación pintada de azul o la de calor en otra pintada de rojo. En la psicología los colores están basados ciertas relaciones de estos con formas geométricas y símbolos, y también la representación Heráldica. Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes.

Aunque estas determinaciones son puramente subjetivas y debidas a la interpretación personal, todas las investigaciones han demostrado que son corrientes en la mayoría de los individuos, y están determinadas por reacciones inconscientes de estos, y también por diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza.

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

El amarillo es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo. El rojo está relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación. El azul, color del cielo y el agua es serenidad, infinito y frialdad. El naranja, mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de estos, aunque en menor grado. El verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante.

El violeta es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza. En estos seis colores básicos se comprenden toda la enorme variedad de matices que pueden ser obtenidos por las mezclas entre ellos y también por la de cada uno con blanco y negro; cada una de estas variaciones participa del carácter los colores de que proceden, aunque con predominio de aquel que intervenga en mayor proporción. El blanco es pureza y candor; el negro, tristeza y duelo; el gris, resignación; el pardo; madurez; el oro, riqueza y opulencia; y la plata, nobleza y distinción.

Como ya dijimos, los colores que tienen una mayor potencia de excitación, son rojo, rojo-naranja y naranja, los más tranquilos, los azules y azules verdes o violáceos. Un azul turquesa es algo más inquieto que un azul ultramar, por la intervención en el primero del amarillo y en el segundo del azul, que lo hace derivar al violeta. Los colores más sedantes y confortables en decoración son los verdes, azules claros y violetas claros, los matices crema, marfil, beige, gamuza, y otros de cualidad cálida, son alegres, y tienen cierta acción estimulante, pero tanto unos como otros, deben ser usados en áreas amplias y adecuadamente.

Los colores a plena saturación son usados muy pocas veces en superficies de gran tamaño; los rojos, naranjas, amarillos, azules y otros colores vivos en toda su pureza no

lo presenta nunca la naturaleza en amplias extensiones, sino como acentos o pequeñas áreas de animación. Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica.

El rojo significa sangre, fuego, pasión, violencia, actividad, impulso y acción y es el color del movimiento y la vitalidad; aumenta la tensión muscular, activa la respiración, estimula la presión arterial y es el más adecuado para personas retraídas, de vida interior, y con reflejos lentos.

El naranja es entusiasmo, ardor, incandescencia, euforia y actúa para facilitar la digestión; mezclado con blanco constituye una rosa carne que tiene una calidad muy sensual. El amarillo es sol, poder, arrogancia, alegría, buen humor y voluntad; se le considera como estimulante de los centros nerviosos.

El verde es reposo, esperanza, primavera, juventud y por ser el color de la naturaleza sugiere aire libre y fresco; este color libera al espíritu y equilibra las sensaciones.

El azul es inteligencia, verdad, sabiduría, recogimiento, espacio, inmortalidad, cielo y agua y también significa paz y quietud; actúa como calmante y en reducción de la presión sanguínea, y al ser mezclado con blanco forma un matiz celeste que expresa pureza y fe. El violeta es profundidad, misticismo, misterio, melancolía y en su tonalidad púrpura, realeza, suntuosidad y dignidad; es un color delicado, fresco y de acción algo sedante.

Los colores cálidos en matices claros: cremas, rosas, etc., sugieren delicadeza, feminidad, amabilidad, hospitalidad y regocijo, y en los matices oscuros

Indice, con globo de texto

Títulos

con predominio de rojo, vitalidad, poder, riqueza y estabilidad.

Los colores fríos en matices claros expresan delicadeza, frescura, expansión, descanso, soledad, esperanza y paz, y en los matices oscuros con predominio de azul, melancolía, reserva, misterio, depresión y pesadez.

3.3.3 Cada Color

Amarillo:

Es el color mas intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental; Van Gogh tenia por el una especial predilección, particularmente en los últimos años de su crisis. Este primario significa envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos, y con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. También evoca satanismo (es el color del azufre) y traición.

Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo. Mezclado con negro constituye un matiz verdoso muy poco grato y que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones. Mezclado con blanco puede expresar cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa.

Naranja:

Es algo más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es un color muy útil, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión

impulsiva que puede ser agresiva. Mezclado con el negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, opresión.

Rojo:

Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión.

Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y de Marte, y también el de los generales y los emperadores romanos y evoca la guerra, el diablo y el mal.

Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más saliente, habrá que controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación en las grandes áreas cansa rápidamente. Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia, y alegría juvenil, y en su mezcla con el negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

Violeta:

Significa martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia. En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad.

Mezclado con negro es deslealtad, desesperación y miseria. Mezclado con blanco: muerte, rigidez y dolor.

Azul:

Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y esta vinculado

Personaje

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso, la salud.

Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, y mezclado con negro, desesperación, fanatismo e intolerancia. No fatiga los ojos en grandes extensiones.

Verde:

Es un color de gran equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro. Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad.

Incita al desequilibrio y es el favorito de los psicópatas porque produce reposo en el ansia y calma, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, de la degradación moral y de la locura.

Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía. Mezclado con blanco expresa debilidad o pobreza. Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

Blanco:

Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición.

Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia.

Gris:

No es un color, sino la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal.

Negro:

Símbolo del error y del mal. Es la muerte, es la ausencia del color. Estiliza y acerca.

3.4 La tipografía

Desde la aparición de los primeros tipos móviles en el siglo XV hasta nuestros días, la creación tipográfica ha trazado un camino paralelo a la creación artística.

En algunos casos la tipografía ha actuado de dinamizador y propagador de las corrientes artísticas, y en otros ha sido la experimentación de los movimientos artísticos la que ha servido para descubrir a la tipografía nuevos caminos.

3.4.1 Partes de una letra

En toda letra hay que distinguir:
Pie o base, que es la parte inferior del
Altura es la distancia desde la base hasta la superficie del ojo. La altura es conocida también con el nombre de árbol de la letra.

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

Cuerpo o fuerza de cuerpo, la distancia entre la cara anterior y posterior de la letra; esta distancia, que determina los diversos cuerpos (tamaños) de la letra, se mide por puntos tipográficos. Así se dice de un libro que está compuesto con letra del cuerpo diez, del cuerpo ocho, del siete, etc.

Hay que advertir que en algunos caracteres modernos se les da a las letras minúsculas de palo largo (p, b, g...) una longitud notable; lo cual hace que, aun siendo de un cuerpo mayor, el ojo de la letra sea bastante menor. Y así se tienen letras de cuerpo diez y de ojo ocho, etc.

Espesor o grueso es la distancia entre las caras laterales de la letra. A la vista está que las letras de una misma caja son todas de un mismo cuerpo, aunque no todas tendrán igual grueso; pues la m será siempre más ancha que la l; la b, más ancha que la i, etc.

Hombro es el espacio que le falta a la superficie del ojo para llegar a los bordes del prisma. Este espacio hace que en la impresión queden las letras separadas regularmente.

3.4.1 Merchandising/ Artículos de promoción

El merchandising es un conjunto de técnicas e ideas que intentan mejorar la creación, comercialización y promoción de un producto en función de las necesidades del mercado, se compone de elementos promocionales, que son una manera más consistente de construir un entorno motivador en este caso hacia el personaje y así llegar a una mayor cantidad de personas. Pueden crearse varios elementos desde bolsas, para llevar el producto adquirido, pasando por productos como lapiceros, loncheras, diarios, agendas,

hojas, sobres, bolsas de mano, mochilas, reglas, cajitas, bordados o serigrafías sobre ropa, relojes, etc.

En el caso de un personaje de caricatura podemos mencionar a Hello Kitty, quizá animado originalmente por el mercado PRE-adolescente, el logotipo de Hello Kitty decora ahora casi cualquier producto que uno pueda imaginar que pueda llevarlo. Una gran proporción de los productos de escritorio u oficina, otros van desde comida a ropa pasando por computadoras e incluso coches. En Japón su popularidad ha penetrado en cada aspecto de la vida diaria de los japoneses.

El primer producto que llevó la imagen de Hello Kitty fue un pequeño monedero de vinilo que costaba unos 240¥ (hoy, unos 2.27\$, o 1.77€). Actualmente es un fenómeno que decora más de 22.000 productos y proporciona a Sanrio unos mil millones de dólares de beneficio al año.

3.5 Métodos Creativos:

3.5.1 Brainstorming

Palabra inglesa que puede ser traducida como "tormenta de ideas". Es un método de investigación, mediante un pequeño grupo de personas, a las que se les reúne para hallar ideas y soluciones nuevas, de esta forma se facilita el surgimiento de ideas sobre un tema o problema determinado.

Se deberá utilizar la lluvia de ideas cuando exista la necesidad de:

- Liberar la creatividad de los equipos
- Generar un numero extensos de ideas

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

- Involucrar oportunidades para mejorar
- El valernos de esta técnica nos permite
- Plantear y resolver los problemas existentes
- Plantear posibles causas
- Plantear soluciones alternativas
- Desarrollar la creatividad
- Discutir conceptos nuevos

3.5.2 Mapas Mentales

El mapa mental es una técnica que permite la organización y la manera de representar la información en forma fácil, espontánea, creativa, en el sentido que la misma sea asimilada y recordada por el cerebro. Así mismo, este método permite que las ideas generen otras ideas y se puedan ver cómo se conectan, se relacionan y se expanden, libres de exigencias de cualquier forma de organización lineal.

Es una expresión del pensamiento irradiante y una función natural de la mente humana. Es una poderosa técnica gráfica que ofrece los medios para acceder al potencial del cerebro, permitiéndole ser aplicado a todos los aspectos de la vida ya que una mejoría en el aprendizaje y una mayor claridad de pensamientos refuerzan el trabajo del hombre

El mapa mental tiene cuatro características esenciales, a saber:

- a. El asunto o motivo de atención se cristaliza en una imagen central.
- b. Los principales temas de asunto irradian de la imagen central en forma ramificada.

c. Las ramas comprenden una imagen o una palabra clave impresa sobre una línea asociada. Los puntos de menor importancia también están representados como ramas adheridas a las ramas de nivel superior.

d. Las ramas forman una estructura nodal conectada. Aunado a estas características, los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añadan interés, belleza e individualidad, fomentándose la creatividad la memoria y la evocación de la información.

Cuando una persona trabaja con mapas mentales, puede relajarse y dejar que sus pensamientos surjan espontáneamente, utilizando cualquier herramienta que le permita recordar sin tener que limitarlos a las técnicas de estructuras lineales, monótonas y aburridas.

Índice, con globo de texto

Títulos

CAPÍTULO IV

4.1 CONCEPTUALIZACIÓN:

Para llegar a la conceptualización del manual de normas gráficas aplicadas a un personaje de caricatura se utilizaron dos técnicas creativas.

La primera de ellas fue la del Brainstorming, el cual consistió en desarrollar una lista de palabras las cuales tienen relación con un manual de normas gráficas ya sea de logotipos o marcas, en el segundo listado se agregaron también palabras que guardan relación con la creación de un personaje de caricatura. Posteriormente seleccione aquellas palabras que me dieran una idea central para trabajar el diseño del manual.

4.1.1 Brainstorming:

Manual de normas gráficas:

- | | |
|---------------|--------------|
| Accesorios | Acotaciones |
| Actividades | Aplicaciones |
| Área | Calidad |
| Cambios | Camino |
| Carpeta | CMYK |
| Colores | Computadoras |
| Conceptos | Consumidor |
| Contrastes | Cuatricromía |
| Definir | Descripción |
| Detalles | Diagramación |
| Diseño | Ejemplos |
| Elementos | Entornos |
| Envases | Etiqueta |
| Ficha Técnica | Figuras |
| Finales | Full Color |
| Galería | Gráficos |

- Grillas
- HSV
- Identidad
- Institucional
- Interactividad
- Lineamientos
- Marca
- Necesidades
- Números
- Opciones
- Pasos
- Planteamiento
- Productos
- Promocionales
- Puntos
- Reglas
- Reproducción
- Saturación
- Serigrafías
- Simplicidad
- Sombra
- Textos
- Tramas
- Variedad

- Guías
- Ideas
- Identificar
- Instrucciones
- Isotipos
- Logotipos
- Motivos
- Normas
- Objeto
- Original
- Pertenencia
- Posibilidades
- Profesión
- Pruebas
- Registro
- Representación
- RGB
- Secuencia
- Símbolos
- Situaciones
- Sugerencias
- Tipografía
- Usos
- Visualización

Personaje:

- Alegría
- Anime
- Bocetos
- Características
- Color
- Contornos
- Creación
- Cuatricromía
- Expresiones
- Animación
- Antagonista
- Borrador
- Caricatura
- Comic
- Contrastes
- Creatividad
- Dibujos
- Ficción

Personaje

Temas

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

Frente	Full Color
Gráficos	Historia
Ideas	Ilustración
Imágenes	Impactar
Lápiz	Línea
Luz	Manga
Marcadores	Mascota
Matices	Mundos
Ojos	Paisajes
Papel	Perfil
Personajes	Personalidad
Posiciones	Protagonista
Reflejos	Relato
Rostro	Situaciones
Sombra	Story Board
Técnicas	Temperamento
Tintas	Trazos
Viñetas	Vistas

Estas palabras sugeridas al combinarlas dan nuevas ideas sobre las cuales se puede bazar el concepto de diseño, las frases que se fueron formando son las siguientes:

- a) Secuencia de colores
- b) Marcando un personaje
- c) Definiendo trazos
- d) Código de trazos
- e) Elementos en comic
- f) Matices de un personaje
- g) Galería de imágenes
- h) Vistas de figuras
- i) Marcando trazos
- j) Mundo de líneas
- k) Representando colores

Basados en estas frases se buscó un material gráfico en el cual se pudieran combinar estos conceptos, obteniendo las siguientes ideas:

1. Juego de Mesa:
Dentro de este concepto se podría jugar con una secuencia de colores, para definir la trama del juego, en el mismo podríamos incluir vistas de las figuras o personajes del manual, estas ilustraciones serían las que formaran o dieran paso a las instrucciones del juego, las cuales nos darán las indicaciones para formar al personaje, de esta manera al llegar a la meta, siguiendo las instrucciones dadas a lo largo del juego habrán sido aplicadas todas las normas de diseño al personaje, antes de ser reproducido.

2. Comic:
Siguiendo la frase elementos del comic, se analizó el crear una propuesta basada en la diagramación que puede tener un comic, tomando algunos de sus elementos. Puesto que dentro del comic lo que resaltan son los personajes y la historia, podría desarrollarse un material gráfico en el cual el personaje es el eje de la diagramación, se tomaría del comic tanto sus colores vivos como sus globos de texto muy característicos de este material.

3. Guía Telefónica:
La frase códigos de trazos da lugar a la representación del material gráfico en forma de guía telefónica, el alfabeto representa a los códigos que nos facilitan la búsqueda de la información. En lugar de teléfonos adecuaríamos esta guía al personaje, por orden alfabético se podría colocar la información necesaria para crear al personaje, es decir las normas gráficas que se aplican al mismo.

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

Luego de estudiar las tres ideas se considera que la conceptualización que mejor se adecua al tema Normas Gráficas aplicadas a un personaje de caricatura para un producto es "elementos del comic", puesto que en el mismo lo que resalta son precisamente los personajes de caricatura, tanto como los textos, nos da opción a utilizar el color en su máxima expresión, además de colocar el texto que se vuelve necesario.

4.1.2 Mapa Mental:

Para desarrollar el material gráfico basado en elementos del comic utilizamos una segunda técnica: el mapa mental, el cual nos da una mejor perspectiva de los elementos que conforman un comic, aquellos que

podemos tomar en cuenta y los que desecharemos.

Se hizo un boceto de un comic, en donde se reflejaran los elementos del mismo, posteriormente se fueron detallando sus posibles usos en cuanto a la diagramación del CD interactivo. El uso de estos elementos se visualizo de la siguiente manera:

- Identificación:

Todos los comic llevan en la carátula la identificación o nombre de la historieta o personaje, este espacio será utilizado para colocar el logotipo del personaje.

- Globos de texto:

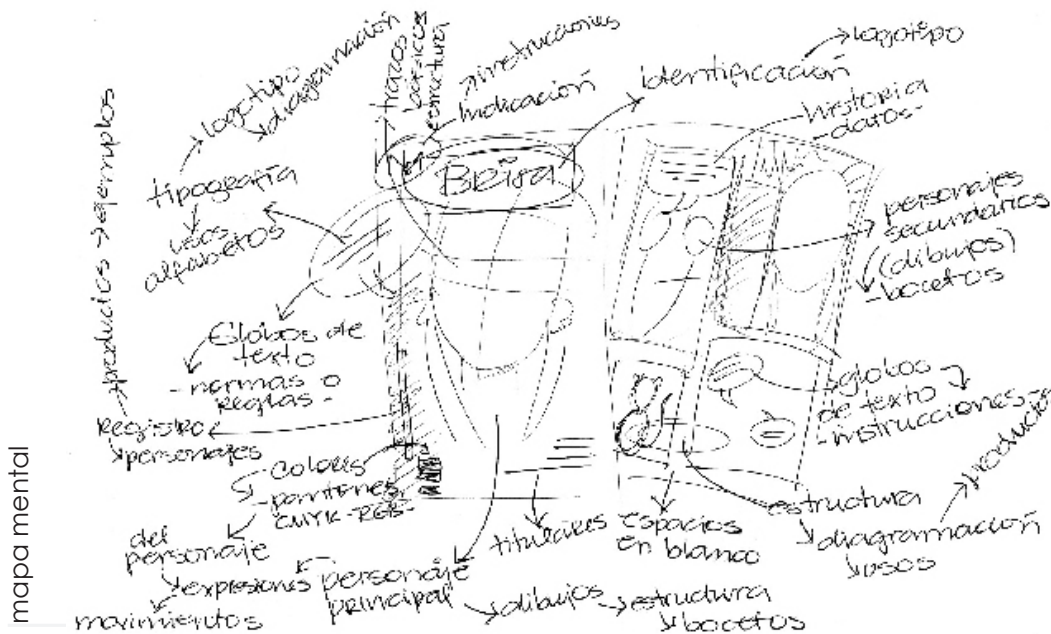
Estos se utilizan para colocar texto y definir lo que hablar el personaje o la secuencia de la historia, dentro de la diagramación del CD interactivo se utilizarán para ubicar al usuario dentro del contexto del material gráfico, se podría utilizar igualmente para colocar instrucciones.

- Tipografía:

Normalmente utilizan un tipo de letra rotulado, el cual podría utilizarse en títulos o botones, para no cargar la página con esta tipografía.

- Personajes:

En este caso nos centraremos en el personaje principal al cual se le están aplicando las normas, este será el que aparezca en casi todos los espacios.



Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

- Personajes secundarios:

Estos dan soporte a las historias, ayudan a que el personaje principal sobresalga, dentro del CD interactivo los encontraremos acompañando al personaje principal, pero sin ahondar en ellos.

- Expresiones:

En los comic podemos apreciar variadas expresiones de los personajes, dependiendo de lo que la historia quiere trasladarnos, en el caso de nuestro personaje se ejemplificarán varias expresiones, ya sea de tristeza, alegría, miedo, ilusión, seriedad, duda, etc.

- Colores:

Los colores utilizados en los comic o historietas son fuertes, en su mayoría con un cien por ciento de saturación, para este material se utilizarán sobre todo colores cálidos, tanto en el CD interactivo como para el personaje, tomando en cuenta que el personaje esta enfocado a niñas de ocho a doce años de edad.

- Historia:

Los comic o historietas cuentan historias sobre los personajes, de la misma manera dentro del CD interactivo tendrá que realizarse un espacio para la historia del personaje así como de algunos datos extras.

- Retícula:

En cuanto a su diagramación en su mayoría los comic utilizan una retícula de módulos cuadrados, aunque más recientemente se trata de romper con esto para dar mayor dinámica al mismo, en nuestro caso utilizaremos una retícula un poco más libre, sin olvidar las bases de este tipo de diagramación.

Para desarrollar este proyecto se utilizará una presentación en CD interactivo realizado con el programa Flash Pro 8, como se ha mencionado anteriormente, las piezas adicionales son la etiqueta del CD y el empaque del CD, las cuales serán realizadas en el programa Illustrator CS2, el carácter del CD es informativo.

4.2 Proceso de bocetaje:

Para desarrollar este proyecto fue necesario como primer punto desarrollar un personaje propio ya que no podemos pretender normar un personaje creado por otra persona, al desarrollar el personaje se definió que fuera una chica con la cual se identifiquen niñas de 8 a 12 años de edad, que quieren ser más grandes pero aún les gusta jugar, este personaje debe ir a la escuela, debe gustar de la naturaleza, ser similar a ellas, de preferencia una chica divertida, que haya crecido formando parte de una familia feliz... el personaje será utilizado para productos varios como agendas, cuadernos, hojas, mochilas, etc. El nombre sugerido para el personaje es Brisa, un elemento de la naturaleza.

Sobre la base del perfil del personaje se realiza el bocetaje y posterior diseño tanto del personaje como del CD interactivo.

Personaje:

Fecha de inicio del relato: Julio del año 2006
Nacida en el año 1990.

Signo zodiacal: Capricornio. Inteligente y ambiciosa, para conseguir sus objetivos está dispuesta a todo. Su valor y el espíritu de sacrificio para con los demás la hacen vivir la amistad con gran lealtad. En el amor a

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

veces le cuesta demostrar sus sentimientos, pero cuando se enamora... ¡es para siempre! su timidez desaparece cuando sabe quien la aprecia.

Sexo: Femenino
Edad: 15 años
Estado Civil: Soltera

Profesión u ocupación: Estudiante, entre 5to. Primaria o Básicos

Domicilio: Vive en Buenos Aires Argentina, La Boca un barrio de la periferia de Buenos Aires que es parte del circuito turístico debido a su clima pintoresco y sus inconfundibles casas pintadas en colores vivos.

Carácter: Generosa, extrovertida, exuberante y espontánea. Tiene un gran sentido del humor que se ve sometido a una dura prueba cuando de vez en cuando pelea con su hermano mayor. Le agrada la naturaleza, la disfruta mucho, se molesta cuando alguien atenta contra algún animalito o planta.

Status Social: Es una chica popular en la escuela, aunque sabe muy bien quienes son sus verdaderos amigos. Sus amigos del colegio son chicos que crecieron cerca, es decir en el mismo barrio, se visitan frecuentemente pues son vecinos. Es de clase social media lata, Brisa es una chica muy querida por sus compañeros de escuela como por sus maestros y vecinos, porque siempre está de buen humor, se esfuerza mucho en la escuela, aunque no es la mejor del grado sus calificaciones son muy buenas, además le gusta vestir a la moda. Le encanta ir a caminar a los parques o campos de la ciudad.

Asignaturas Favoritas: Dibujo y Ciencias.

Aficiones: La fotografía, y la música.

Fobias: le da temor la oscuridad, duerme con una luz pequeña en su habitación.
Sueños: Sueña con ser una gran diseñadora de modas y viajar a Paris, para dirigir la más grande casa de modas jamás vista.

Otros datos: le gusta la comida chatarra, las hamburguesas, pizzas, golosinas y gaseosas y también las frutas, en especial las manzanas, no tiene un deporte favorito, aunque sale a correr a un campo cercano a su casa todas las mañanas. Su color favorito es el naranja, siempre que puede utiliza alguna prenda o accesorio naranja.

4.2.1 Bocetaje del Personaje:

Lo primero será bocetar varias opciones de lo que podría llegar a ser físicamente el personaje, tomando en cuenta varios ejemplos de dibujo, como manga, comic americano, dibujos de cuentos...se deberán realizar varios bocetos de personajes, posteriormente se optará por los dos mejores para desarrollarlos, se debe tomar en cuenta al momento de dibujar este personaje cual es su objetivo principal, a quienes va dirigido y por supuesto cuál se adaptará mejor al proyecto que eventualmente se desarrollará.

Primeros Bocetos y selección de los que se desarrollarán

El proceso del bocetaje para el personaje empieza con varios dibujos a lápiz sobre chicas con distintas características, como ojos grandes o más pequeños, cabello largo o corto, distintas formas de vestir, etc.

Indice, con globo de texto

Títulos

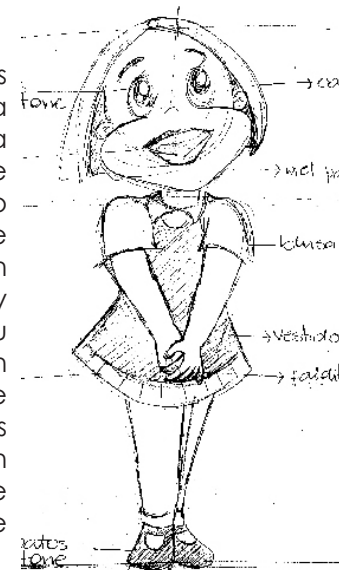
Personaje

La idea es ir jugando con todos estos atributos para formar un personaje, luego de varias pruebas se irá definiendo cómo será su aspecto, se realizaron en total siete personajes distintos de los cuales se seleccionaron dos personajes para posteriormente quedarnos con el que más se acerca a lo que está en el mercado actualmente... comenzamos con varios bocetos a lápiz, en cuanto estos bocetos resulten satisfactorios entonces procederemos a definir el personaje, esto significa

pasarlo del lápiz a tinta, quitamos los trazos que nos sirven como líneas guías, los trazos que sobran, dejamos las líneas continuas y definimos al personaje, de modo que difícilmente se le harán cambios a esta etapa.

Primer personaje elegido:

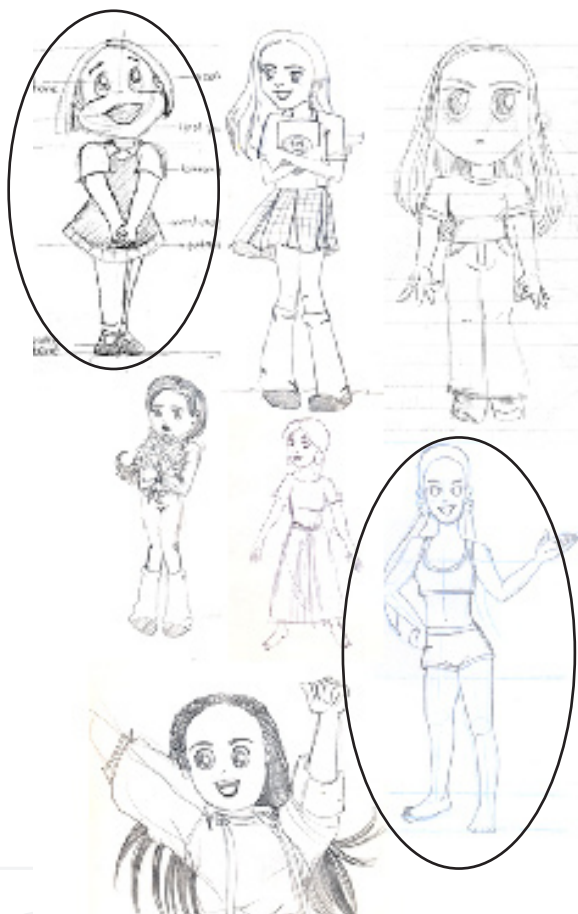
El primero de nuestros personajes elegidos ha sido una simpática niña de aproximadamente 9 años, lleva el cabello corto, su cara a base de trazos redondos, su ojos son grandes, nariz pequeña y risa amplia además de su complexión media, utiliza un vestidito corto y zapatos de niña con calcetas cortas, las niñas de 8 a 12 años pueden identificarse plenamente con ella, por la cercanía de edad.



Segundo personaje elegido:

El segundo personaje es una adolescente entre quince y diez y siete años, de cabello largo sujeto en dos colas, complexión delgada, ojos grandes y risa grande, su vestuario podría ser más versátil, o cambiar con cada aparición, ella es definitivamente un modelo aspiracional para las niñas de ocho a doce años, que deseen parecerse a ella cuando crezcan.

Sobre los primeros trazos trabajados en estos dos personajes se procederá a mejorar sus bocetos del y



serie de bocetos realizados

Indice, con globo de texto

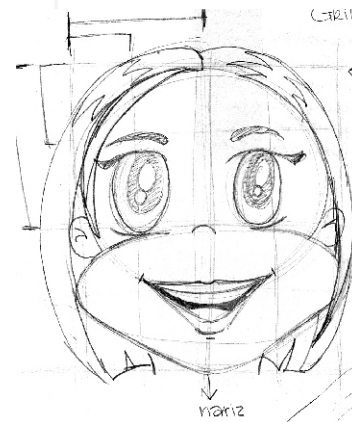
Títulos

definirlos totalmente, sin perder de vista cuál fue el motivo por el cual se bocetó de esta manera el personaje, es decir se trata de mejorar sus características sin perder la esencia del boceto anterior.

Personaje



En este momento se crearon dibujos mucho más cercanos a lo que deseamos, basándonos en nuestros primeros bocetos. Con este fin me enfoqué en dibujar sobre todo sus rostros, como se verán de cerca, de esta manera sus rasgos faciales quedan totalmente definidos.



Para el rostro del primer personaje se definieron sus rasgos en trazos redondos para darle una expresión más infantil o tierna, sus ojos son grandes y expresivos, su nariz una pequeña curva en el centro, tiene unas mejillas redondas, grandes, y su rostro enmarcado por su cabello corto, suelto, casi pegado a su rostro.

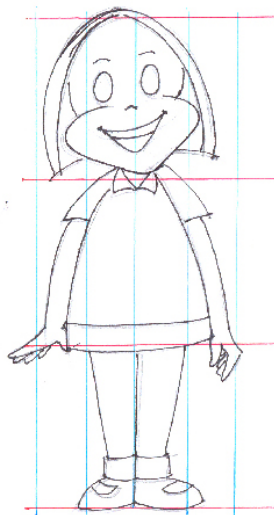


Para el segundo personaje en cambio se trató de darle un aire de juventud, una chica adolescente, las líneas no son tan redondas, más bien alargadas, sus ojos son grandes, su nariz una pequeña raya, su frente amplia, su cabello largo pero sujeto por dos colas. Sus gestos deben ser en la medida de lo posible exagerados, para dar fuerza a sus expresiones.

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje



Estructura del personaje:

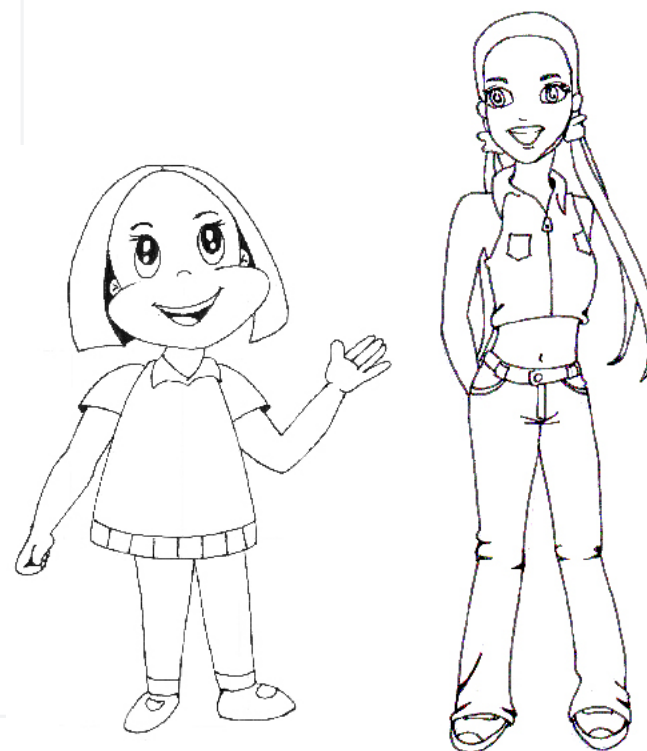
Para el primer personaje se creó una estructura que coincidiera con la apariencia física de una niña, pero de forma caricaturizada, vemos que es redondita, sin ser gorda, la altura de su cuerpo entero es tres veces el tamaño de su cabeza, sus brazos ocupan el mismo espacio de su tronco, sin embargo sus manos caen al tercer espacio en donde se sitúan sus piernas...su complexión es regular, no es delgada ni gorda.

Con el segundo personaje vemos que su estructura es más parecida al canon humano...en cuanto a su altura, sin embargo lo dividimos en tres módulos, su complexión es más bien delgada, su cabello es tan largo que baja un poco más de la cintura. La apariencia de este personaje coincide con la de una chica adolescente que es casi una señorita.

Personajes a tinta

Textos

Después de definir dos conceptos distintos de personaje, las características que los diferencian y luego de varios dibujos de estos mismos personajes se procede a re-dibujarlos a tinta para tener varias opciones del personaje y definirlo en sus múltiples facetas, tanto en expresiones faciales como corporales. Al momento de decidir pasarlos a tinta ya se han desarrollado la mayoría de los dibujos que se utilizarán dentro del proyecto, es decir existen ya personajes secundarios además de expresiones corporales y faciales, las cuales se pueden revisar en el CD interactivo.



con
galería de
textos

Títulos

Desarrollo de los personajes a computadora

Ahora se finaliza el proceso del re-dibujo a tinta, es momento de digitalizarlos, a través de un scanner para poderlos ingresar a la computadora, (Adobe, Photoshop) será suficiente si trabajamos jpg a resolución de 150 dpi. Para este punto del proyecto ya hemos trabajado suficiente sobre los dos personajes, ya están totalmente definidos, cada cual con sus características especiales, tanto en dibujo como en color e incluso sus posibles nombres.

En el resultado de la creación en la computadora de los personajes vemos que son muy distintos uno de otro, tanto en forma como en color, y el estilo de dibujo que se utilizará en el personaje, con esta base se procede a digitalizar la totalidad de los dibujos bocetados.

Ya con los personajes desarrollados se procedió a crear el manual de normas gráficas, aplicándola a estos personaje de caricatura, básicamente debemos establecer cual es la mejor manera de reproducir al personaje y dejarlo por escrito para que posteriormente quienes obtengan el derecho de reproducirlo lo hagan de la mejor manera.

Software utilizado:

Mimosa, personaje 1, Free Hand MX
Brisa, personaje 2, Adobe Illustrator CS2

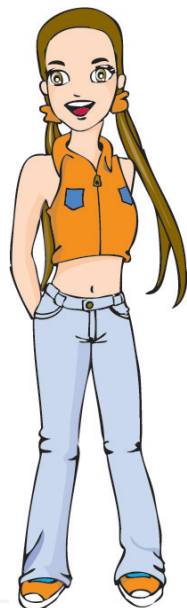
4.2.2 Bocetaje del CD interactivo:

Se inicia este proceso con un diagrama que nos de una vista general de cual es el contenido que se hallará dentro de este CD, es decir en cuantas partes se va a dividir y cuantos temas se desarrollarán dentro de este. El diagrama del personaje Brisa se divide en tres contenidos, el primero y más amplio es el manual de normas gráficas, en donde básicamente se darán los parámetros para la reproducción del personaje. La segunda parte nos lleva a conocer la historia que hay detrás del personaje, su familia y algunos otros datos, para finalizar con la tercera parte en donde se conocen los productos a los cuales se les podría aplicar el personaje, mostrándonos esto como un ejemplo, pues se podrían tomar otras opciones.

Personaje Mimosa



Personaje Brisa



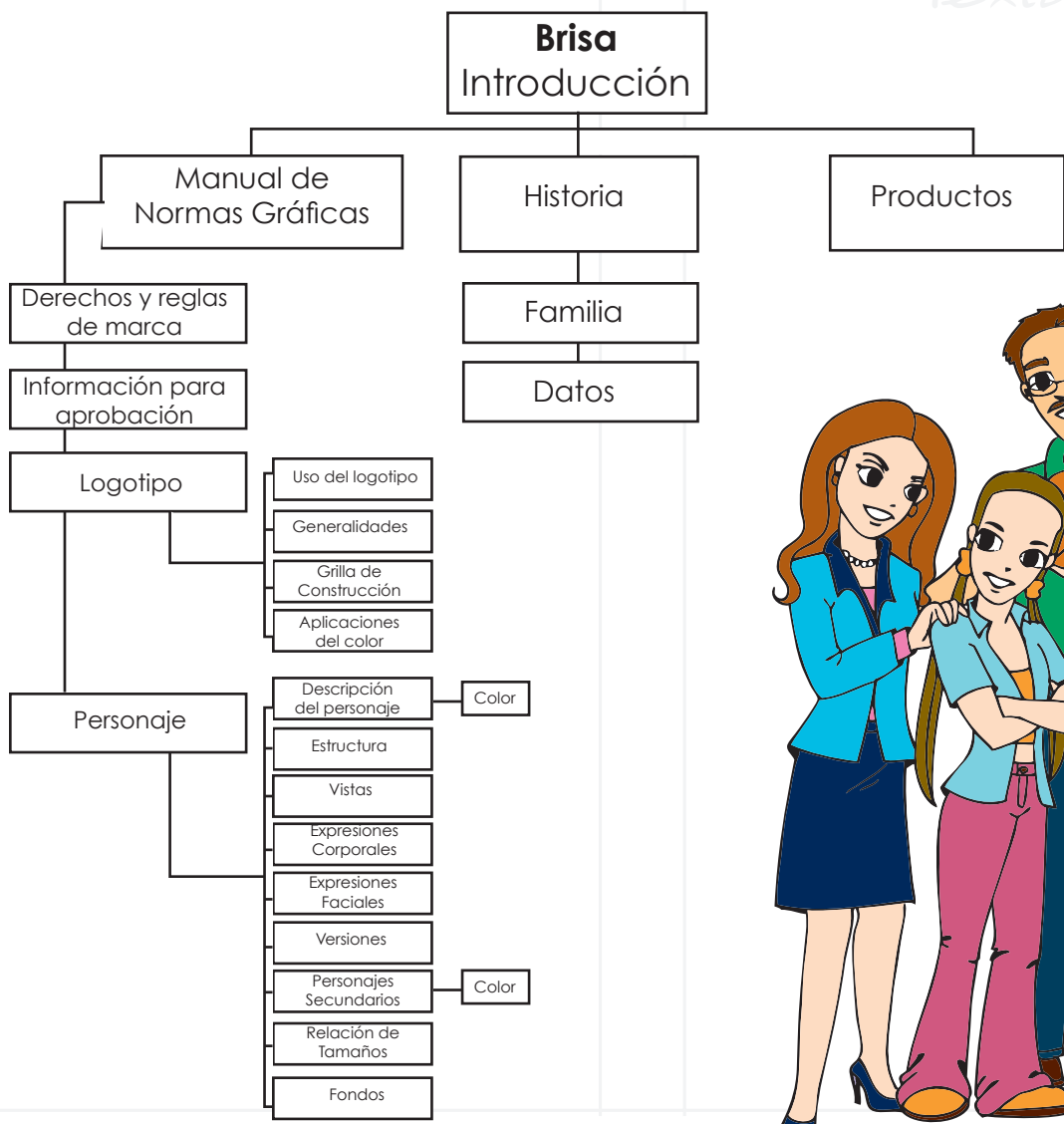
Índice, con globo de texto

Títulos

Diagrama del CD interactivo:

Textos

Personaje

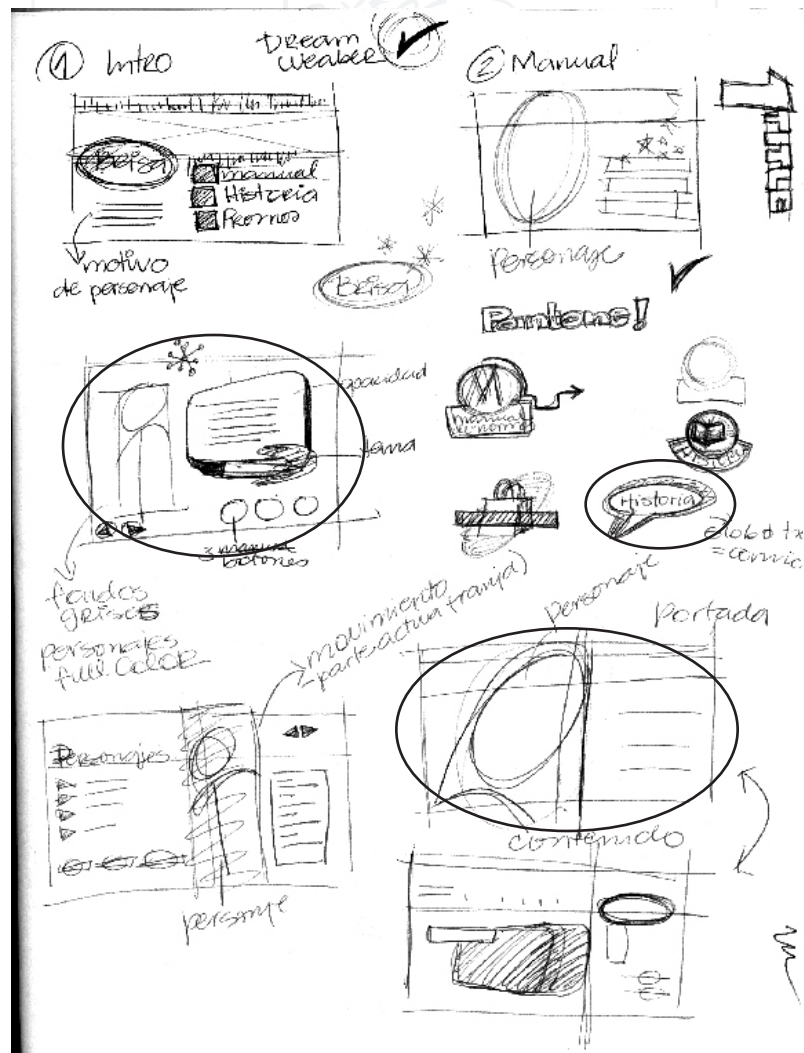
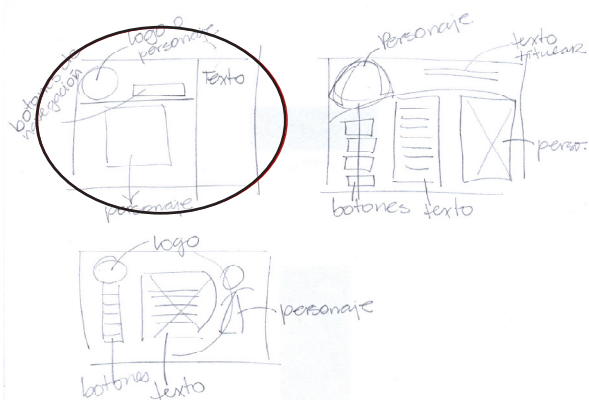


con juego de texto

4.2.3 Bocetos a lápiz de la interfase del CD interactivo

Estos nos sirvieron para definir la jerarquía de los elementos, el lugar en que sería mejor colocar los elementos, se crearon retículas completamente diferentes, adecuadas a uno de los dos personajes, dependiendo del papel que jugará cada uno dentro de la presentación interactiva

Se bocetan varias opciones para crear la interfase del CD interactivo, que nos ayudan a definir la página y de la misma forma se fueron tomando en cuenta ciertos elementos que podrían ayudar en el desarrollo del proyecto, es en este momento cuando se estudian las varias posibilidades que existen para la diagramación, y se llevan a cabo aquellas que nos parezcan más acertadas tanto para la página principal como para las páginas interiores. Durante este proceso se podrían mezclar las opciones.



Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

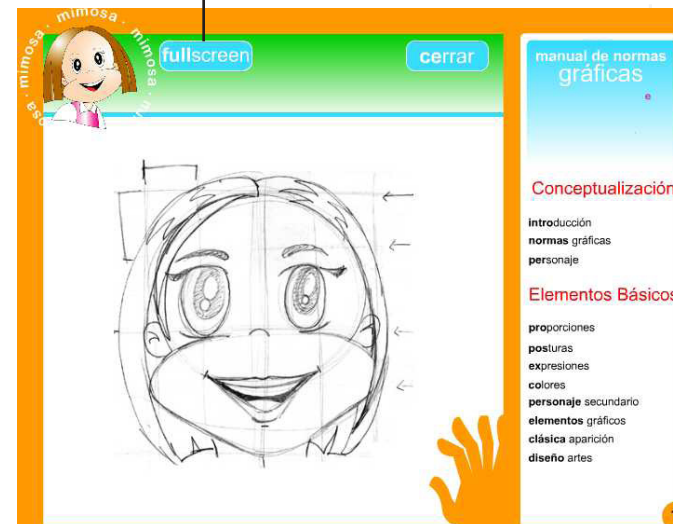
4.2.4 Desarrollo del CD Interactivo

Sobre lo que tenemos en el papel vamos a desarrollar en un programa de computación (Flash Pro MX 8) el diseño de nuestra interfase, en este caso se trabajo sobre dos personajes distintos tratando de dar a cada personaje un diseño que se adecua a su personalidad o forma.

1. Mimosa:

Este personaje es de formas simples, por ello la propuesta para el CD interactivo es igual, con pocos colores pero vibrantes que le dan vida a la página, se deja una fila en la parte superior de la página para la navegación, además aparece el personaje, luego hay un bloque en el cual se desarrolla todo aquello que define al personaje en sí, al lado izquierdo hay una columna que contiene la información que necesitamos.

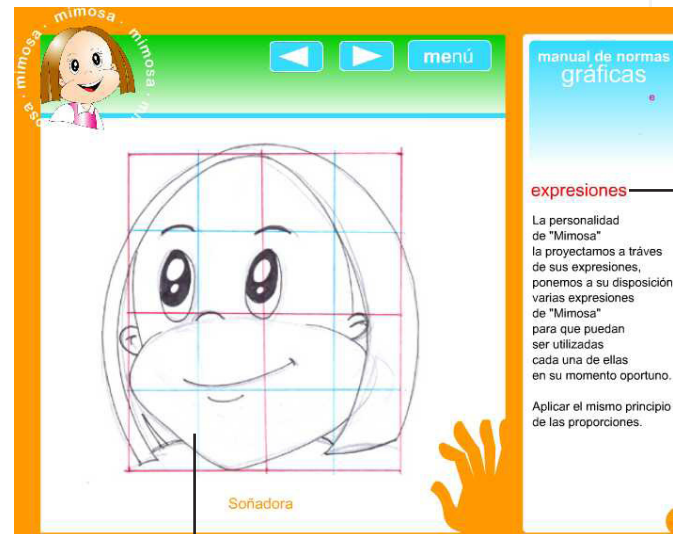
Botones de navegación



Personaje



Texto



Personaje

Títulos

Indice, con globo de texto

Títulos

2. Brisa:

Un personaje basado en el dibujo tipo manga, pero con características de un dibujo tipo americano, con formas mejor definidas sin llegar a endurecer sus rasgos, es una chica de aproximadamente 16 años, su página es más dinámica tiene más colores, cuentas con un cuadro en donde se ubicará el texto o contenido, una franja superior en color azul, en donde encontramos botones de navegación, a esto se agrega en un 80% de las páginas el personaje en sí, todos estos elementos unidos dan movimiento a la pág.

Personaje

Botones de Navegación

Textos

Logotipo

Botones de Navegación



Títulos

Personaje

Los botones de navegación se realizaron en dos formas distintas, las que nos llevan a otra página del manual como globos de texto, pues llaman más la atención aunque estén ubicadas en la parte inferior derecha de la página, mientras los botones en la parte superior izquierda de la página se dejaron simplemente como textos, los cuales al pasar el ratón encima se volverán cuadros que llamarán la atención del navegador.

El logotipo del personaje va en el lado superior derecho, de esta manera sucede en todas las páginas, pues es éste el indicador del personaje al cual están aplicadas las normas gráficas y nos ubica dentro del contexto que estamos revisando.

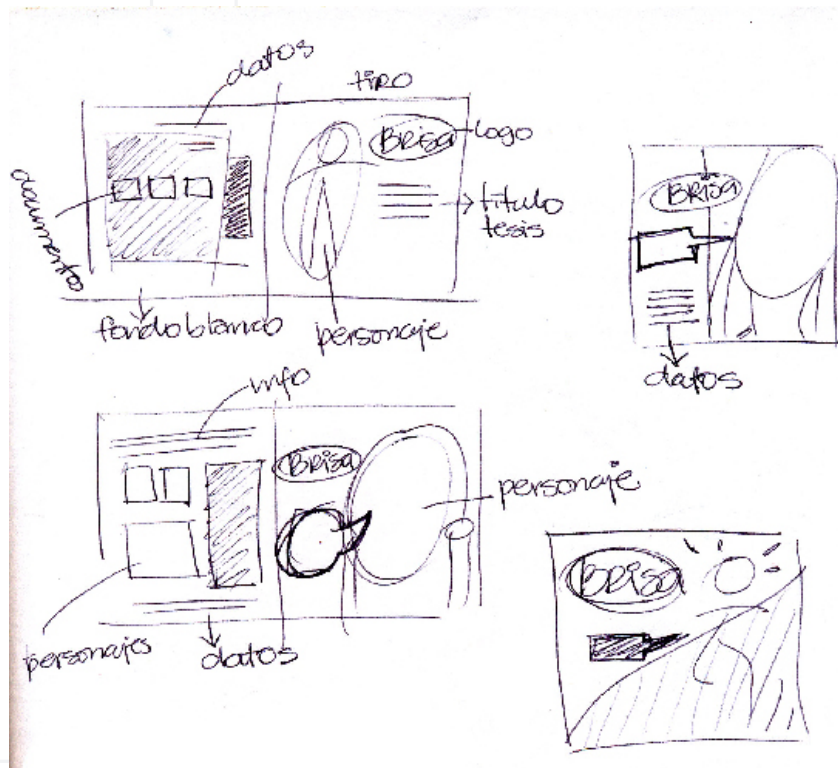
Después de haber trabajado sobre estas dos propuestas, cada cual con su estilo propio, me inclino más hacia la segunda opción, debido a que se adapta más a los requerimientos del brief, sobre la base de esta propuesta se trabajarán todas las páginas interiores de la presentación, para guardar unidad dentro del proyecto se basa sobre este diseño aquel que se adapte a el porta CD y la portada del CD.

4.2.5 Empaque del CD

Para el desarrollo de la portada CD se procedió con bocetar a lápiz sobre papel algunas opciones, tratando de no olvidar el diseño que se realizó para la presentación interactiva, este porta CD debe contener la información necesaria sobre el tema y

destacar al personaje, ya que es el primer contacto que tendrá el usuario con el material.

Sobre la base de los bocetos se realizaron los porta CD, en donde básicamente se colocarán los datos del manual, el personaje al cual se le aplico el manual, y datos personales, siempre cuidando de utilizar los colores y diseños que se adapten a la presentación interactiva.



Indice, con globo de texto

Títulos

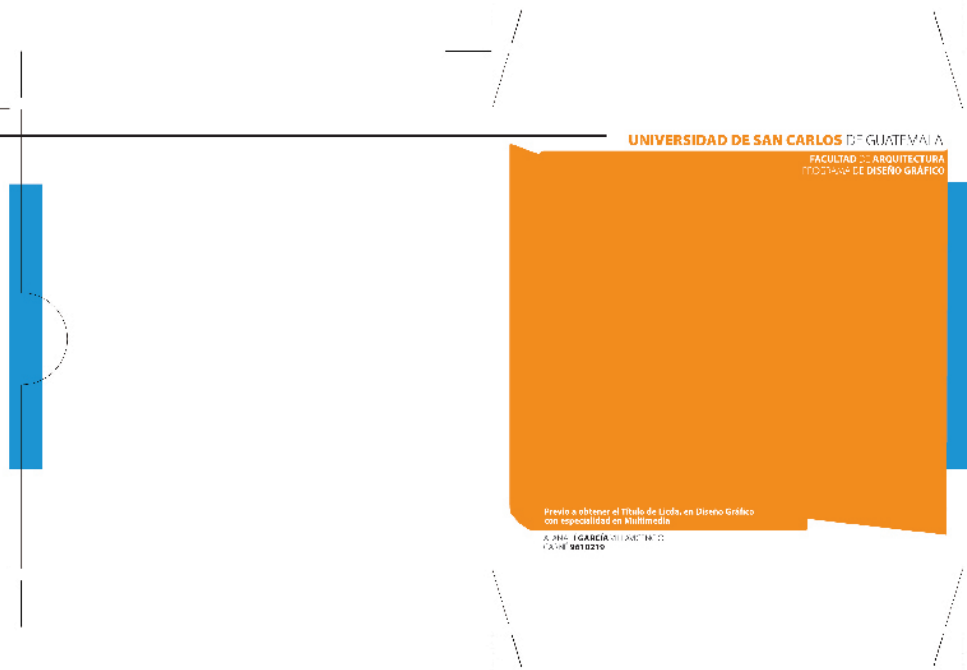
Personaje

En la primera propuesta vemos un diseño muy limpio en cuanto a los fondos utilizados que son simples con pocos colores, en el cuerpo donde encontramos al personaje el fondo es blanco lo cual permite destacarlo, en la parte superior compite con el personaje el logotipo del mismo, estos dos elementos se jerarquizan a través del tamaño, complementamos este primer cuerpo con los datos o títulos que lleva el proyecto.

Para la parte posterior del empaque, segundo cuerpo, se utilizó un fondo naranja con una franja celeste que le da equilibrio en cuanto al color cálido, es en este espacio que se colocaran los datos necesarios

para la identificación de la persona que ha creado el material interactivo, finalizamos en el tercer cuerpo con una desaturación total de elementos y color, para darle un respiro al diseño, únicamente interviene una franja celeste, que indica en donde se abre el estuche para extraer el CD.

Datos



Logotipo



Título
Personaje

globo de texto

Títulos

Personaje

En la segunda propuesta del diseño se sugiere un troquel de dos cuerpos, vemos en el primer cuerpo, portada, hay un acercamiento al personaje a través del dibujo en donde se destaca el rostro del mismo, el logotipo y el título del proyecto, todo asentado sobre una franja fucsia la cual sigue su trayectoria hacia la parte posterior del diseño, segundo cuerpo, en el cual vemos al personaje tanto en un boceto como en un dibujo final, en esta parte veremos los logotipos de la Universidad de San Carlos y el logotipo de la escuela de Diseño Gráfico, además se incluyó el texto de los datos

que identifican al proyecto.

Para esta propuesta se trabaja nuevamente sobre un fondo blanco, para dejar que sean los colores del personaje los que destaquen, el titular se puso dentro de un globo de texto, para unificar la propuesta con el diseño interior del CD interactivo.



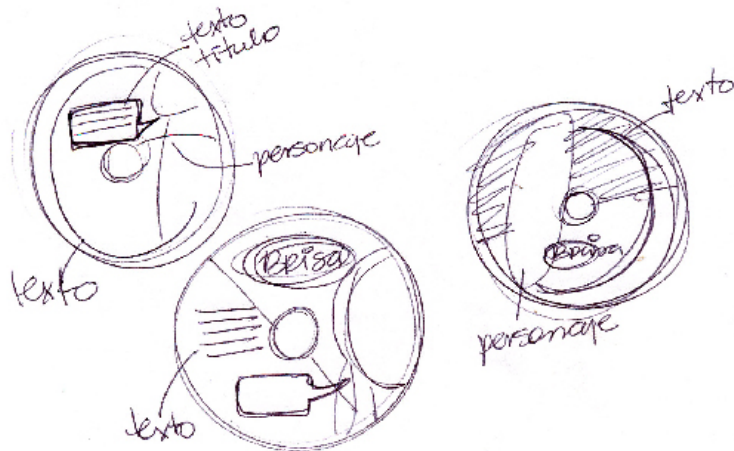
re, con globo de texto

Títulos

4.2.6 Portada CD

Iniciamos nuestro diseño bocetando a lápiz sobre papel, como se ha hecho en cada pieza gráfica, tomando en cuenta que dentro de la portada del CD interactivo deben colocarse los datos, para ubicar al usuario sobre el tema, deberá colocarse el logotipo y el personaje sobre el cual se basa el manual de normas gráficas

Personaje



La portada del CD se realizó tomando en cuenta el poco espacio, el diseño del material anterior y los colores utilizados para las otras piezas, dentro de este va la información básica, datos y por supuesto el personaje. Primero se hicieron algunos bocetos y sobre esta La portada del CD interactivo fue basado en las piezas de diseño ya realizada, tomando en cuenta el diseño, colores, tipografía y personaje, se hicieron pocas

propuestas pues no se pretendía crear un diseño nuevo sino darle unidad a las piezas a través de los colores básicamente. Posteriormente se desarrollan los diseños.

Desarrollo de la portada para el CD interactivo

En la primera propuesta se utiliza el personaje con movimiento, para crear esta sensación, se divide el diseño en dos colores, amarillo y blanco que le dan vida al diseño por su calidez, sobre el fondo amarillo se destaca el título, que identifica al contenido, por orden de jerarquía este texto va en la parte superior, el logotipo del personaje se ubica sobre la parte derecha del personaje, a mitad del espacio, los datos extras giran en forma circular siguiendo el formato del CD, para jugar y darle movimiento



Indica, con globo de texto

Títulos

Personaje

Para la segunda propuesta de diseño destacamos al personaje, es el que ocupa más espacio para destacarlo, en orden de jerarquía continuamos con el titular del proyecto, el logotipo ubicado en la parte inferior del diseño, pegado al personaje, y por último quedan los textos que identifican al realizador del proyecto, todos los textos van en color blanco para destacarlos y darle mayor legibilidad a los mismos.

El fondo del diseño va en color naranja, el cual es el favorito del personaje, de esta manera lo identificamos con el mismo, de esta manera desde la portada vamos aplicando las normas de diseño.



4.3 Etapa Evaluativa:

Textos

Durante este proceso mostraremos cada una de las piezas para ser evaluadas, a nuestros grupos objetivo, posteriormente mostraremos los resultados de la evaluación. El primer grupo objetivo nos ayudo a mejorar o redefinir al personaje en sí, con el segundo grupo que es de diseñadores gráficos ya sean profesionales o estudiantes se evaluaron las piezas gráficas, tanto en cuanto a su diseño como al contenido de las mismas.

Niñas de 8 a 12 años:

Dentro de este grupo evaluaremos al personaje, de esta manera conoceremos sus gustos, en que porcentaje estamos llegando a ellas, si los colores elegidos son los adecuados, en estos resultados basaremos los cambios necesarios que deban realizarse.

Estudiantes de Diseño Gráfico:

Para conocer su punto de vista en cuanto al diseño y navegación del CD interactivo, saber en que porcentaje han podido navegar dentro del CD, si la información les resulta clara, si el texto les resulta legible y los colores no les molestan al momento de revisar el material, ya que serán ellos quienes lo utilizarán en un futuro.

Diseñadores Gráficos (que trabajan en el medio):

Para validar tanto el contenido del CD interactivo, como del diseño interior, con respecto a la navegación y orden de los elementos, así como el porta CD y la portada del CD que son piezas que complementan este proyecto, se ha hecho de esta manera pues por su experiencia dentro del medio tienen una mejor noción de lo que debería mejorarse dentro del área de diseño, de lo que podría agregarse al contenido y en general un punto de vista profesional basado en lo que se trabaja actualmente dentro del medio guatemalteco.

Indice, con globo de texto

Títulos

CAPITULO V

Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

5.1 Perfil del informante:

5.1.1 Personaje

Niñas entre 8 y 12 años de edad, estudiantes de primaria entre 3er. y 6to. Grado, residentes en la ciudad capital de Guatemala, el 75% viven con ambos padres, mientras el otro 25% viven con la madre. Su nivel socio-económico es medio, les gusta principalmente jugar con muñecas como Barbie, My Scene y Bratz que son las que actualmente están de moda en el mercado, les gusta ver series de caricatura o de música.

5.1.2 CD interactivo, empaque y portada del CD

Diseñadores Gráficos de nivel medio y licenciatura, su edad oscila entre 25 a 32 años, la mayoría con más de 3 años de experiencia en el medio laboral, residentes en la ciudad capital, el 60% trabaja para empresas prestando su servicio de diseño, mientras el otro 30% trabaja en universidades de Guatemala. Todos ellos egresados de la Universidad de San Carlos, por lo mismo tienen noción de los contenidos estudiados dentro de los cursos para los cuales se está realizando este material.

5.1.3 La Técnica:

La técnica que se empleó para realizar la validación en la eficacia de las piezas gráficas fue la encuesta. Los resultados de las mismas son presentados en forma de gráficas.

5.1.4 Instrumento:

La encuesta que es una técnica para recabar información que consistió en formular preguntas a dos grupos de personas que debieron responderlas sobre la base de un cuestionario. Fue utilizada por ser de fácil aplicación y la más conocida por los encuestados, quienes se dividieron en dos grupos distintos, el primero en niñas de 8 a 12 años con un nivel escolar primario y el segundo grupo formado por diseñadores gráficos profesionales, quienes laboran en distintas áreas del diseño.

Se realizaron tres encuestas distintas con dos grupos de informantes los cuales formaban parte del grupo objetivo, una encuesta sobre el personaje, la cual evaluó si el personaje era del gusto del grupo objetivo al cual se dirigía, y si en determinado momento motivaría la compra de variados productos. La segunda encuesta buscó validar la propuesta del CD interactivo, los informantes fueron estudiantes y profesionales del diseño gráfico quienes han recibido los cursos para los cuales se ha creado el material, pues todos ellos son estudiantes o egresados de la universidad de San Carlos de Guatemala. La tercera encuesta validó las piezas del empaque y portada del CD interactivo, esta encuesta fue respondida únicamente por diseñadores profesionales, es decir que tienen de 3 a 8 años de trabajar dentro del campo del diseño gráfico.

5.1.4 Técnica de recopilación de datos:

Las encuestas se realizaron con el fin de evaluar el proyecto en tres ramas distintas:

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

Textos

- 1) Personaje
- 2) CD interactivo, diagramación y contenido
- 3) Empaque y Portada del CD

Con el primer grupo se evaluó la aceptación que tendría el personaje, es decir si en determinado momento motivaría la venta de los productos en los cuales se utilice su imagen.

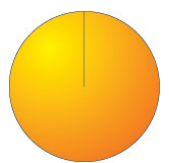
Con el segundo grupo se evaluó tanto el concepto gráfico de las piezas como el contenido de las mismas.

5.2 Resultado de las encuestas:

5.2.1 Personaje:

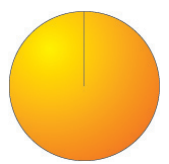
1. ¿Te gusta el personaje?

Sí (100%)
No (0%)



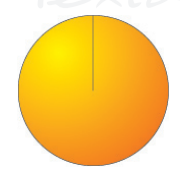
2. ¿Te gustan los colores que tiene?

Sí (100%)
No (0%)



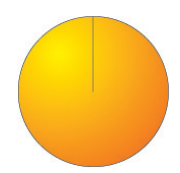
3. ¿Te gusta la forma del dibujo?

Sí (100%)
No (0%)



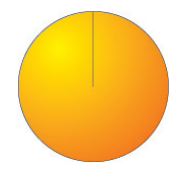
4. ¿El dibujo le parece?

Sí (100%)
No (0%)



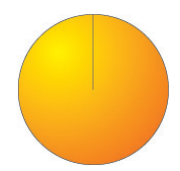
5. ¿te gustan los personajes que acompañan al primer personaje?

Sí (100%)
No (0%)



6. Si hubieran productos con la imagen de este personaje ¿los comprarías?

Sí (95%)
No (5%)



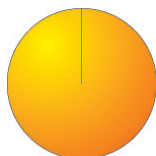
Índice, con globo de texto

Títulos

5.2.1 CD interactivo:

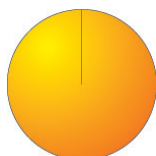
1. Considera que el contenido del CD cumple con los requerimientos de un Manual de Normas Gráficas

Sí (100%)
No (0%)



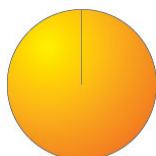
2. Cree que la secuencia del CD interactivo es correcta ¿por qué? Porque lleva un orden lógico

Sí (100%)
No (0%)



3. Cree que se desarrolla el tema en forma clara

Sí (100%)
No (0%)



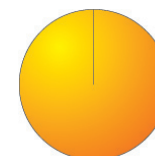
4. Considera que este CD interactivo puede servir de ayuda a los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Sí (100%)
No (0%)



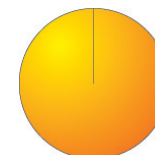
5. Considera que el CD tiene relación con la realización de un Manual de Normas Gráficas, aplicadas a un personaje de caricatura

Sí (100%)
No (0%)



6. El CD interactivo ¿le resultó agradable?

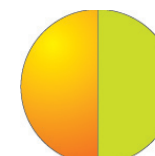
Sí (100%)
No (0%)



7. Ha tenido contacto con algún material de este tipo

Sí (50%)
No (50%)

De los que han tenido Contacto con este Tipo de material un 75% ha sido impreso y Un 25% CD



Personaje

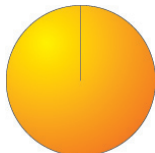
Índice, con globo de texto

Títulos

5.2.1 Empaque y Portada del CD:

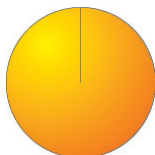
1. Considera que la imagen utilizada representa el contenido del CD interactivo

Sí (100%)
No (0%)



2. Considera que los colores utilizados son los adecuados para el tema

Sí (100%)
No (0%)



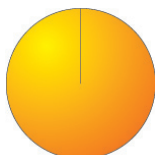
3. Considera adecuada la tipografía utilizada para el material

Sí (95%)
No (5%)



4. Le agrada la diagramación

Sí (100%)
No (0%)

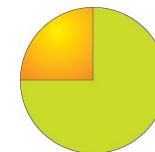


5. ¿Cuál de estas opciones le parece mejor?

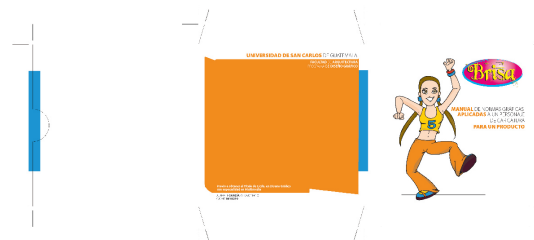
Opción 1, empaque del CD



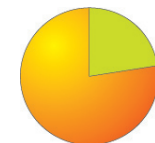
Sí (25%)
No (75%)



Opción 2, empaque del CD



Sí (75%)
No (25%)



Personaje

Textos

Índice, con globo de texto

Títulos

Opción 1, portada del CD

Personaje



Sí (50%)
No (50%)



Opción 2, portada del CD



Sí (50%)
No (50%)



6. Considera que hay legibilidad en los elementos de diseño

Textos

Sí (95%)
No (5%)



5.3 Análisis de los resultados y posibles cambios:

5.3.1 Personaje:

- El personaje fue aceptado en su totalidad por las encuestadas.
- Los colores utilizados así como la forma del personaje les gustaron en general.
- Ellas dijeron en un 95% que si hubieran productos con este personaje seguramente le pedirían a sus padres comprárselos.
- Los personajes secundarios gustaron tanto como el principal
- No se realizarán cambios al personaje.

Material Gráfico

Basándonos en la respuesta positiva de las niñas hacia el personaje se puede considerar que el material gráfico ha sido aceptado en un 100%, así que la imagen utilizada es correcta.

Se seguirán utilizando los colores ya establecidos pues fueron bien aceptados.

Índice, con globo de texto

Títulos

5.3.1.1 Propuesta Gráfica Final del personaje:

Color:

El color favorito de Brisa es el color naranja el cual se utiliza en muchas ocasiones, la persona que viste con este color es muy sociable y activa. Son grandes y leales amigos. Sus sentimientos siempre suelen ser sinceros.

Brisa es una persona capaz de adaptarse a cualquier cosa, sin embargo eso no implica que no tengan un montón de sueños y ambiciones que desee cumplir. Le gusta trabajar en equipo y sabe manejarse muy bien dentro de cualquier grupo ya que son cariñosos y amables con todos, uno de sus objetivos en la vida es ayudar a los demás de algún modo.

Para el personaje de brisa así como el de Christian (hermano de Brisa), se utilizan sobre todo colores como el naranja, que posee una fuerza activa, radiante y expansiva, es lo que buscamos transmitir a través del personaje, el dinamismo de las chicas de su edad, además el color naranja es acogedor y cálido, que es otra de las características del personaje.

Otro color bastante utilizado es el amarillo, ya que es luminoso, cálido y expansivo, además de relacionarse con la naturaleza, que es una de las pasiones de Brisa, los colores azul o celeste son símbolo de profundidad, calma y reposo, también es un color muy utilizado por las chicas adolescentes, ya que expresa armonía, amistad que es algo fundamental para ellas, el azul claro puede sugerir optimismo.

En cuanto a los padres de Brisa se eligieron colores neutros, como el marrón que es un color otoñal, nos ayuda a representar el hecho de que ellos son mayores

de edad y por lo tanto los padres del personaje, además el marrón es un color de equilibrio, realista, masculino, severo y confortable, que ayuda a reforzar la idea de lo que deben ser los padres, estrictos pero cariñosos. También se usa en el padre el color Azul que como se mencionó anteriormente es símbolo de profundidad y calma.

Forma:

Para representar a los personajes de Brisa se utilizó un tipo de dibujo mezclado entre manga (caricatura japonesa) y americana (tipo comics) que los acerca a la realidad, en cuanto a proporciones o medidas corporales nos basamos mucho al canon humano.

Lo que se hizo fue sintetizar la figura humana así como los rasgos faciales, hacerlos de manera sencilla pero sin perder detalles importantes en los mismos, sobre todo en las expresiones faciales. Los personajes secundarios forman parte del entorno de Brisa, son el retrato de una familia actual.

Fondos:

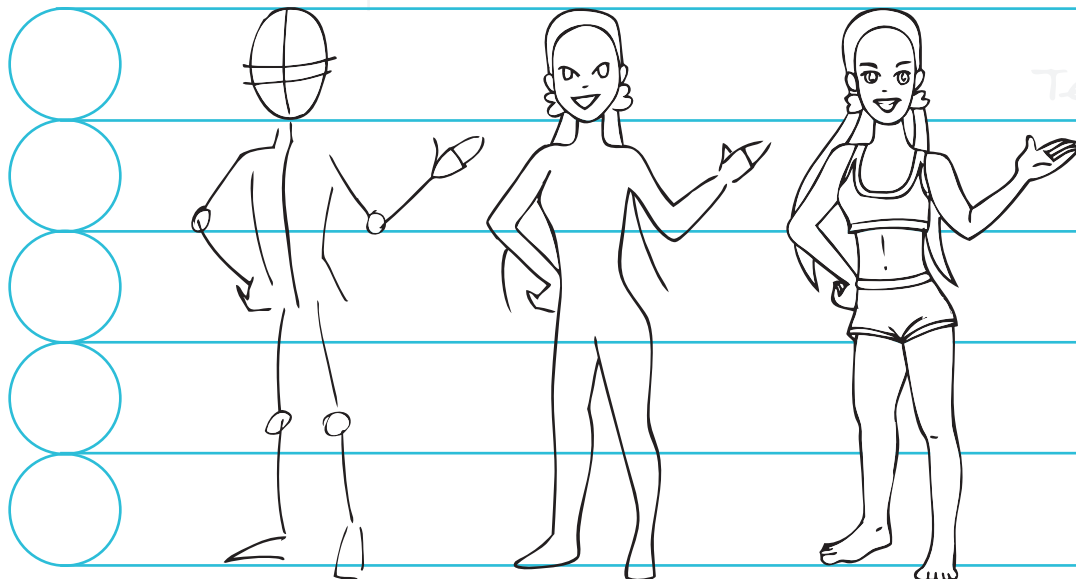
Se agregaron fondos a la propuesta final, que forman parte del entorno del personaje, estos fondos son para darnos una idea de como deberían interactuar con el personaje, de los colores que lleva, del tipo de dibujo a utilizar y de los elementos que deben destacarse.

Personaje

Índice, con globo de texto

Títulos

Estructura del personaje



La estructura del personaje nos indica que el tamaño total de su altura equivale a cinco veces el tamaño de su cabeza, se trabajó de esta forma el tamaño del personaje para manejar una medida estándar.

En cuanto a la aplicación del color en el personaje se consideraron aquellas que podrían ser utilizadas eventualmente, Brisa maneja mucho color y dentro del CD encontraremos los porcentajes de cada color en variados formatos.

Full Color, Volumen

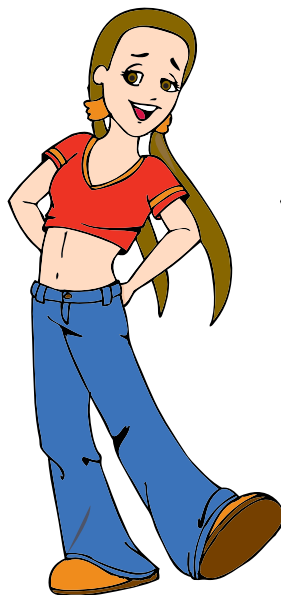
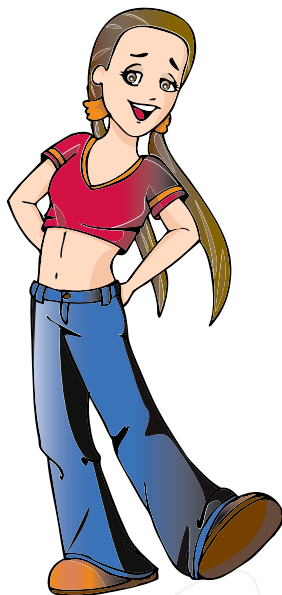
Full Color, Plano

Dúo Tono

Escala de Grises

Negativo

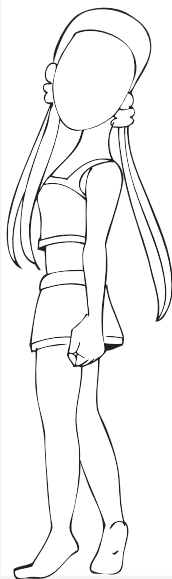
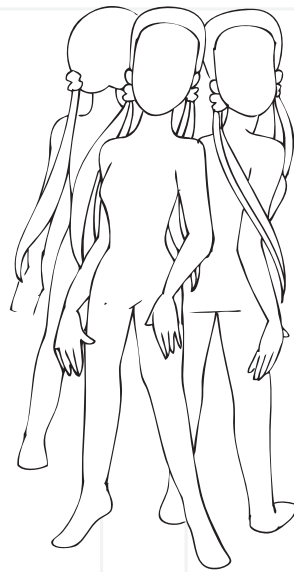
Lineal



Títulos

Textos

Personaje

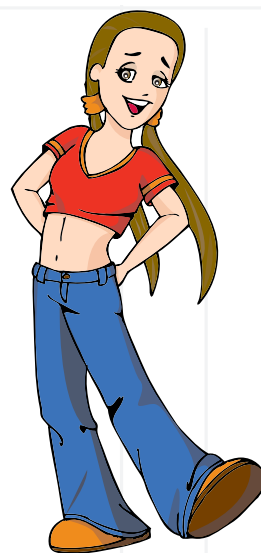
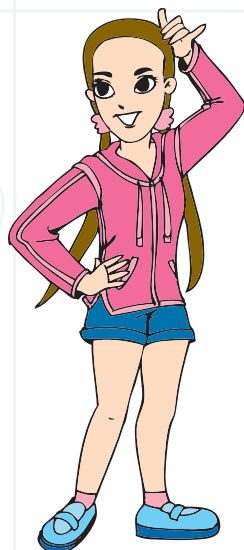


Brisa es un personaje con mucho movimiento, desde su cabello hasta sus pies, su cuerpo es básicamente el de una chica de 15 años, sus movimientos son todos los que puede hacer el cuerpo humano, esto es necesario para que las niñas de 8 a 12 años vean en este personaje lo que desean ser en algunos años, es un personaje aspiracional, lo que queremos es que las niñas sueñen con crecer y ser como Brisa.

Índice, con globo de texto

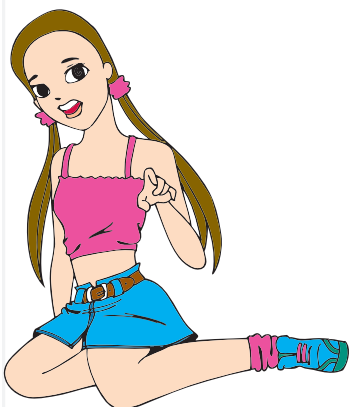
Títulos

Personaje



Textos

Dibujos a color



Expresiones:

Brisa es una chica positiva, le gusta el deporte, es muy dinámica, por esto mismo sus expresiones corporales son muy libres, ella con brazos abiertos, en movimiento, esto es algo que destaca en ella, de esta manera dejamos ver como actúa y piensa el personaje.

Los colores de su vestuario son cálidos, utiliza mucho los jeans azules, además de accesorios juveniles, de esta forma se proyecta la juventud de Brisa.

Dentro del CD interactivo se utilizaron dibujos a color y dibujos a línea del personaje.

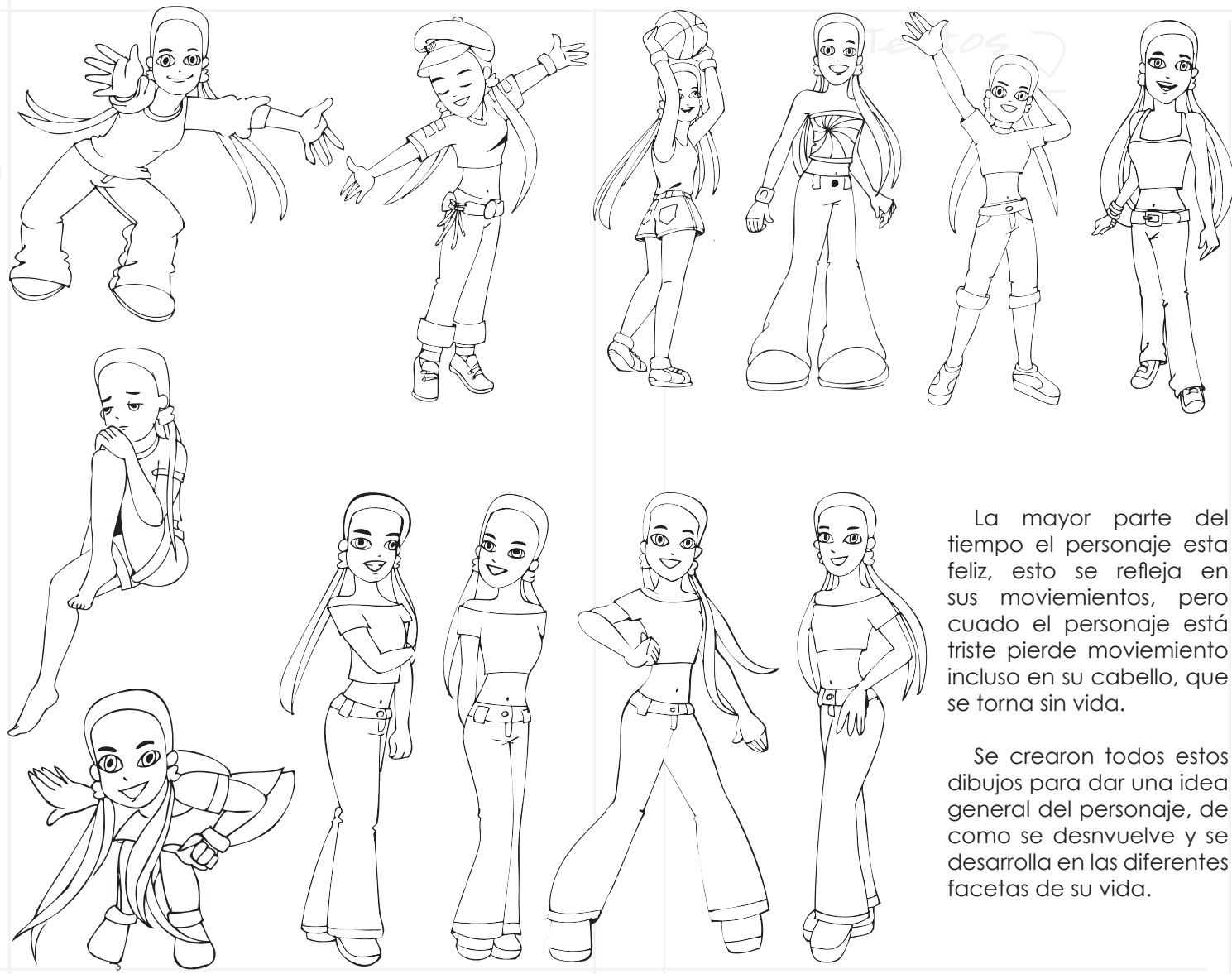
Los dibujos a línea fueron utilizados para destacar el trazo a utilizarse, que es más suelto, no tan técnico, pues este trazo como de lápiz nos da sensación de libertad, que es una de las cosas que destacan en el personaje.

Los dibujos a color son utilizados para que al momento de reproducir el personaje no se utilicen colores que no van de acuerdo a su personalidad. La actitud del personaje cuenta con los colores adecuados para ser resaltada, de nada serviría usar colores oscuros que entristescan al personaje.

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje



Dibujos a línea

La mayor parte del tiempo el personaje esta feliz, esto se refleja en sus movimientos, pero cuando el personaje está triste pierde movimiento incluso en su cabello, que se torna sin vida.

Se crearon todos estos dibujos para dar una idea general del personaje, de como se desenvuelve y se desarrolla en las diferentes facetas de su vida.

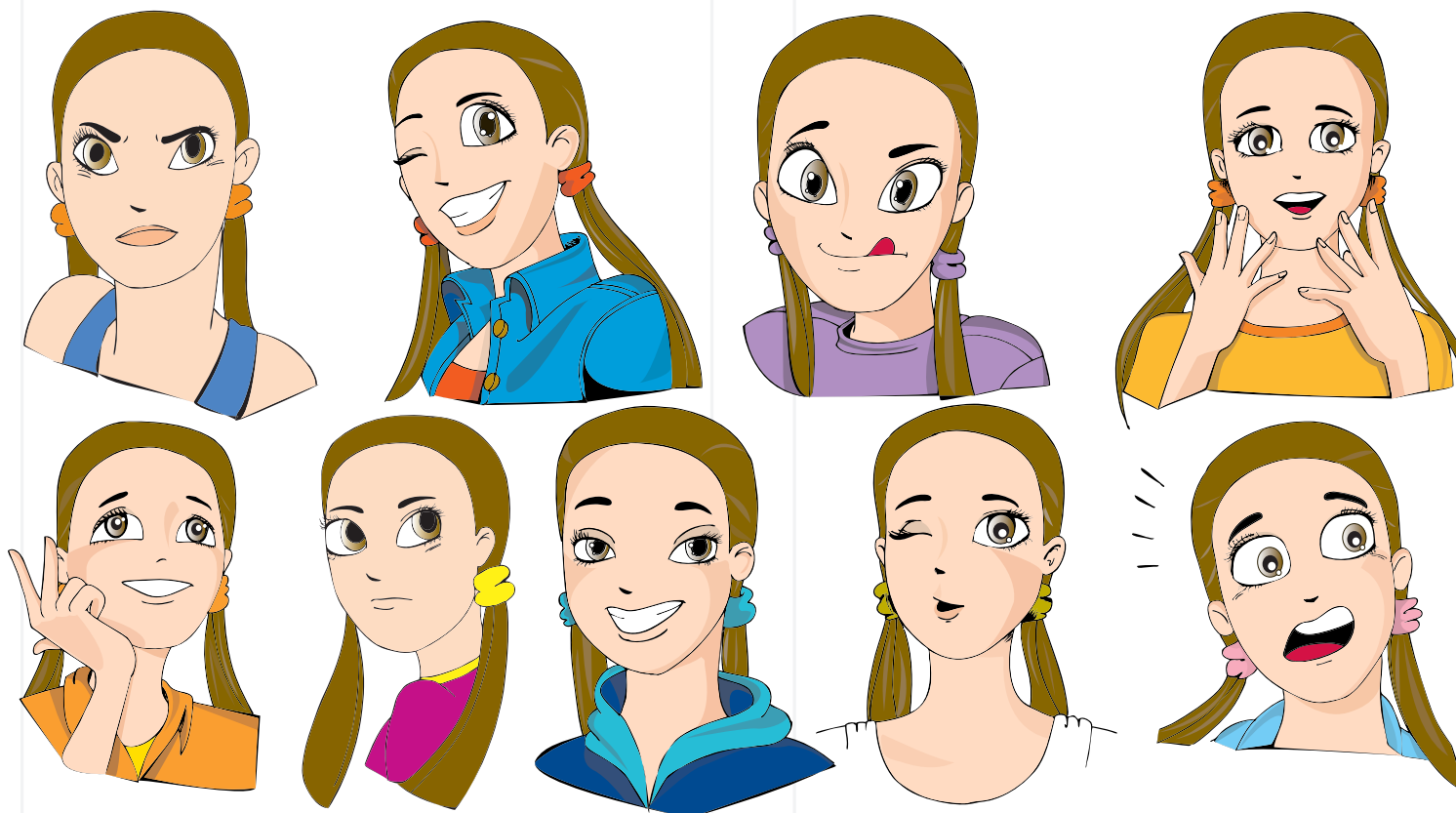
Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

En cuanto a sus expresiones faciales se crearon varias, para tener un ejemplo de las distintas emociones que puede tener Brisa, así de esta manera conoceremos sus distintos estados de ánimo, feliz, triste, enojada, asustada, sorprendida, dulce, soñadora, en fin, muchas de las facetas emocionales que vive una chica de su edad, esto para hacer nuevamente que al momento de ver el personaje las niñas se sientan identificadas con el mismo.

Como podemos observar se mantiene el trazo libre del dibujo, aún y cuando es realizado en computadora, los colores son siempre colores cálidos y juveniles, su rostro conserva las proporciones adecuadas y sus ojos, cejas y labios tienen movimiento, de tal manera que expresan perfectamente el sentimiento de Brisa.



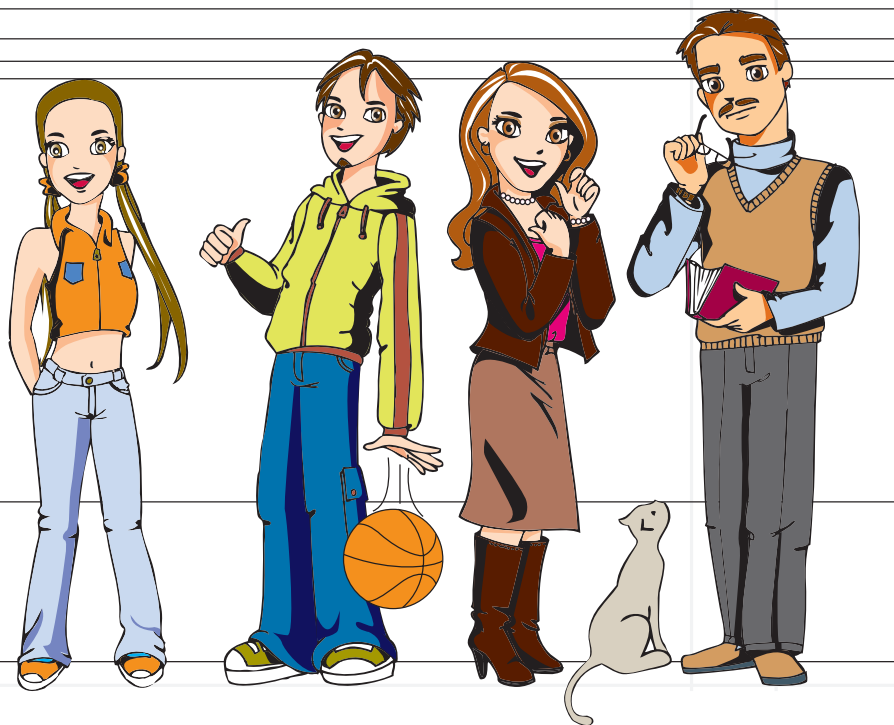
Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

En cuanto a la familia de Brisa, se crearon dibujos que representarán a una familia unida, que es base del perfil del personaje, se trabajo el mismo tipo de dibujo para cada uno de los personajes secundarios, los colores utilizados en los personajes jóvenes son más cálidos, por la juventud que representan, mientras los personajes de los padres utilizan colores más sobrios, debido a que de esta forma resaltamos su edad, y su rol dentro de las imagenes.

Los trazos siguen siendo de grosor variado, para darle un toque más libre al dibujo, lo cual da uniformidad al diseño.



Índice, con globo de texto

Títulos

Logotipo:



Para el logotipo de Brisa se utilizaron colores juveniles, que destacaran su personalidad, amarillo que nos deja sentir su juventud, su dinamismo, el rosa de fondo es un color muy utilizado en su vestuario, que da fuerza al logotipo, le imprimi juventud, al rededor lleva una línea de color cyan, que delimita el espacio del logotipo, está línea a pesar de encerrar el logotipo de da sensación de movimiento pues su grosor varía, casi se desvanece en uno de sus lados.

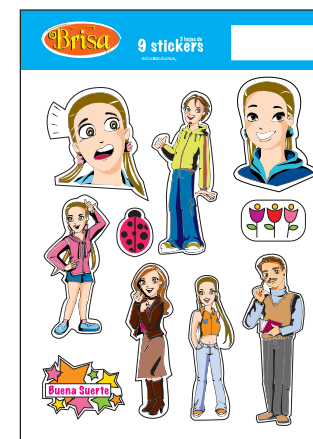
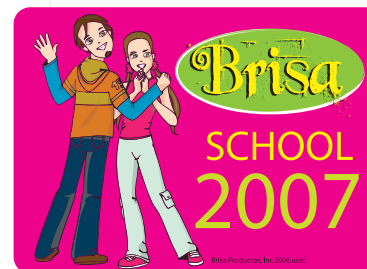
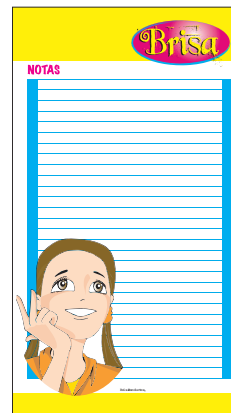
La tipografía utilizada le da caracter de juventud, pues es un tipo muy utilizado en serigrafías de playeras y elementos juveniles, es lo que está a la vanguardia. El amarillo destaca mucho el texto del fondo. En conjunto el logotipo identifica al personaje, por lo mismo se creo un apartado especial para normarlo dentro del manual de normas gráficas del personaje.

Promocionales:

Para los promocionales con la imagen de Brisa se utilizaron algunos ejemplos de cómo debería manejarse su imagen, como podemos ver se trata de utilizar colores cálidos en los promocionales, así como rojo, amarillos, verde limón, naranjas y fucsia entre otros. Esto para conservar la unanimidad del concepto que traemos desde la creación del personaje.

El hecho de colocar material gráfico dentro del manual de normas gráficas nos ayuda a dar al usuario un concepto de como debera manejarse la imagen

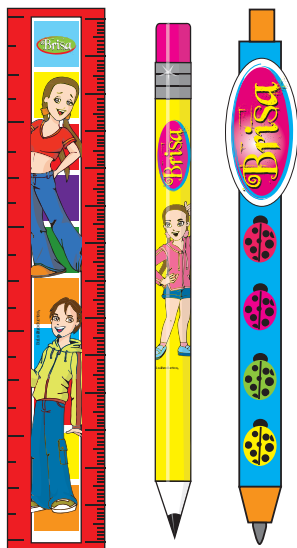
del personaje. De esta manera nos aseguramos de que nuestro personaje sea bien utilizado, que se conserven los aspectos gráficos por los cuales se realizó de esta manera.



Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje



Se crearon materiales promocionales en su mayoría de productos escolares, pues por el grupo objetivo al cual está dirigido el personaje los mismos podrían ser muy bien aprovechados.

Se agrego además una gorra, para dar ejemplo de como deberían manejarse los accesorios y ropa de vestir, el concepto de Brisa son colores cálidos, entonces deberan ser estos mismos colores los que se apliquen a su mercadería en general.

Se agrego una bolsa la cual podría servir para empacar la mercadería que se compre del personaje, se agrega porque Brisa es un personaje promocional, bajo el supuesto de que los productos con su imagen o marca se venderán. Esto es un complemento más no deja de ser importante si pretendemos desarrollar un manual completo.



5.3.2 CD Interactivo:

Textos

Contenido

- El contenido del CD interactivo fue considerado correcto en un 95% por los diseñadores gráficos.
- Consideran que la secuencia de la presentación es correcta, ya que posee un orden lógico con respecto a un manual de normas gráficas
- Consideraron que el tema se desarrolló en forma clara.
- El 100% de los encuestados considero que el CD interactivo Manual de normas gráficas aplicadas a la creación de un personaje de caricatura, podrá servir de material de apoyo a los estudiantes de Diseño Gráfico de la universidad de San Carlos de Guatemala
- En un 40% han tenido contacto con este tipo de material aplicado a un personaje para un producto, pero el 10% del ellos a través de un CD, el otro 30% ha tenido contacto con este material en forma impresa.

Material Gráfico

- El material gráfico resultó ser agradable en un 95%, sin embargo el 5% consideró que la imagen podría ser mejorada.

Tipografía

- El 90% considero que el material se desarrolla en forma clara, sin embargo el otro 10% considero que la tipografía debería ser más legible, motivo por el cual se le colocará la Gill Sans MT a la propuesta final, pues está es más legible en contenidos grandes.

Índice, con globo de texto

Títulos

5.3.2.1 Propuesta Gráfica Final del CD interactivo:

Básicamente los cambios realizados a la presentación en CD se reducen a dos.

Tipografía:

El primer cambio se realiza justo en la tipografía utilizada para los contenidos, que de ser una Eras Ultra Light paso a Gill Sans MT, debido a la legibilidad del contenido, pues algunos de los encuestados pidieron que el texto fuera más legible, en esto nos ayuda la Gill Sans, además se le subió el punto a la tipografía, de ser 11 pasó a 14.

El tipo de letra Gill Sans MT corresponde a la familia palo seco, tiene una legibilidad muy alta, es por esto que es utilizada en textos que son muy grandes, la legibilidad del contenido del CD se mejora de esta manera, el color de la tipografía sigue siendo en general negro, habrán algunas excepciones, las cuales se darán únicamente para destacar el texto de sus fondos. De esta manera se corrige la Tipografía en los textos del contenido.

Imagen:

En cuanto a la imagen general del CD interactivo se realizó un cambio sustancial y obedece al color del cuadro en que se sitúan los textos, pues este color no era adecuado, pues los textos se perdían en este fondo, hacían más difícil la lectura del mismo. Anteriormente era un fondo entre celeste y azul, quedando después de varias pruebas el color naranja, por su tonalidad, no pierde fuerza dentro de la imagen, nos ofrece más claridad en el fondo, el texto no se pierde y nos da uniformidad hacia el resto de las piezas gráficas de

diseño. La imagen se refuerza con elementos como globos de texto y las figuras mismas del personaje central.

Color:

Los colores utilizados para el CD interactivo obedecen a la uniformidad que se pretende crear con el personaje, para que al momento que el usuario este leyendo el mismo se vaya identificando con el personaje desde los colores que verá en pantalla.

Como bien se ha explicado anteriormente los colores que destacan son colores cálidos, tonalidades de amarillos, naranjas y quizás algún toque rojo. Se utilizó una franja superior celeste, que da equilibrio a la diagramación, estos colores dejan destacar el logotipo del personaje, el color amarillo ocupa un gran espacio, sin hacer pesado este espacio, dejar sobresalir a los personajes.

Elementos lingüísticos:



Basados en el concepto del comic hemos utilizado los globos de texto, los cuales sirven para los principales botones de navegación, además de enfocar al usuario en las cosas que deseamos destacar en cuanto a la personalidad de Brisa. Así que los veremos igualmente acompañando al personaje, únicamente cuando es necesario pues no quisimos sobrecargar la página con globos de texto, sino únicamente utilizarlos como un auxiliar dentro de la diagramación.

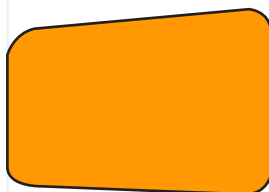
Índice, con globo de texto

Títulos



Personaje

Otro de los elementos gráficos que dan fuerza al diseño es el logotipo del personaje, esto obedece a la necesidad de crear un objeto que nos ubique dentro del contenido del CD interactivo, nos identifica con el personaje, nos ubica dentro de su contexto y da color a la página.



Cuadro de texto, unifica los espacios en los cuales hay contenido de texto, el cuadro se dejó en color naranja para resaltar los textos, además de que combina perfectamente con el amarillo de fondo.

Su forma es irregular, pues se trató dentro de lo posible el no utilizar formas que dieran apariencia técnica al CD interactivo, pues el dibujo de los personajes es creado de una manera más libre, a base de trazos a mano.



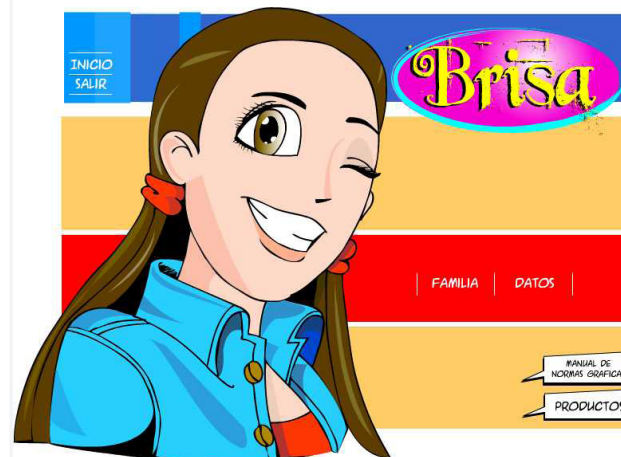
Los cuadros o franjas rojas nos ayudaron a resaltar el personaje del fondo amarillo, les dió más fuerza, lo cual era necesario sobre todo en los dibujos sin color.

Se utilizó el color rojo por ser un color cálido, que es la línea que se maneja durante todo el concepto, además de ser un color que hala la vista del usuario hacia donde se encuentra.

Diagramación:

Textos

Se divide básicamente en dos, la primera utilizada para las portadas, o inicio de cada sección del CD interactivo, la segunda para el desarrollo de cada uno de los temas.



En su orden de jerarquía por tamaño iniciamos con el personaje al cual se le aplica el manual de normas gráficas, aparece muy grande, llena la página de color, desde el principio vemos la expresión, calidez y dinamismo del personaje.

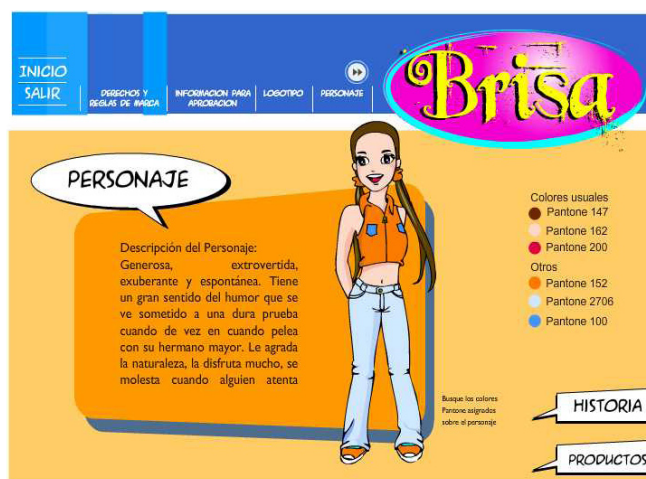
Continuamos con el logotipo del personaje, el cual nos introduce el nombre del mismo, nos empezamos a identificar. Los globos del texto nos indican cuales son los temas a los que podemos ingresar, sin necesidad de pasar página por página. La franja roja nos llama la atención sobre los temas que se desarrollan a continuación. Estos botones son textos en blanco, pues

Indice, con globo de texto

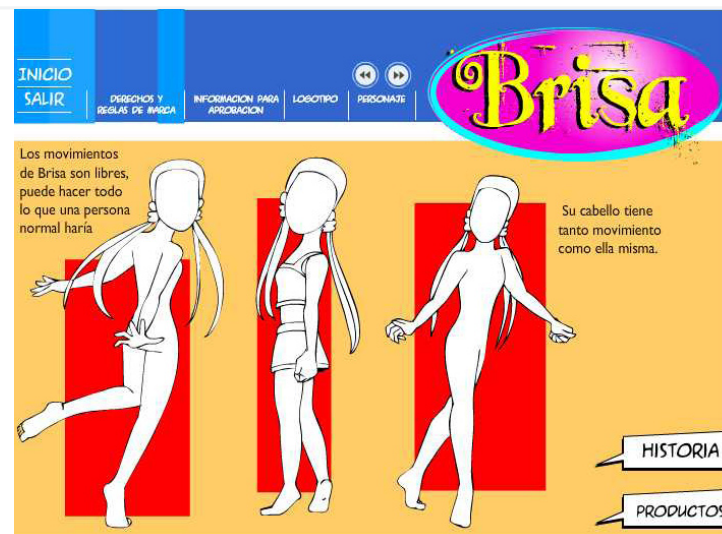
Títulos

este color destaca muy bien sobre el fondo rojo. En la parte superior de la página vemos una franja de color azul, la cual nos da equilibrio, además de servirnos como base para los botones auxiliares de inicio y salida. Todos estos elementos descansan sobre un fondo amarillo, el cual no es tan brillante para no cansar la vista del usuario.

Personaje



En las páginas interiores se juega con varios elementos, como los globos de texto que se utilizan como botones, o para ubicarnos dentro de algún tema específico, el cuadro naranja que separa el contenido del fondo, se conserva la franja azul en la parte superior, lo cual da unidad a todas las páginas, pues este elemento permanece a lo largo del proyecto, al igual que el logotipo. Los personajes dan dinamismo a las páginas, pues les imprimen movimiento.



Hay páginas en las cuales desaparece el cuadro de texto, pues no es necesario en ellas, sin embargo es en estas páginas que recurrimos a los cuadros o elementos rojos, que irán reforzando las imágenes sin color.

De igual manera que ocurre con la franja azul, el fondo amarillo permanece en el CD interactivo, ayuda a mantener la uniformidad de la pieza, resalta los elementos utilizados, ya sean textos o dibujos.

Los globos de texto que representan botones para navegar se mantienen en el mismo lugar, para que el usuario pueda ubicarlos fácilmente. Los botones para navegar dentro de cada tema se ubican siempre en la parte superior de la presentación. De la misma manera no cambian de lugar, se mantienen alejados del contenido, para dar libertad al mismo y no mezclar elementos.

Inicio, con globo de texto

Títulos

La secuencia de la presentación queda de la siguiente manera:

Persona

Panel 1: Navigation bar: INICIO, SALIR. Content: MANUAL DE NORMAS GRAFICAS, HISTORIA, PRODUCTOS.

Panel 2: Navigation bar: INICIO, SALIR, DERECHOS Y REGLAS DE MARCA, INFORMACION PARA APROBACION, LOGOTIPO, PERSONAJES. Content: HISTORIA, PRODUCTOS.

Panel 3: Navigation bar: INICIO, SALIR, DERECHOS Y REGLAS DE MARCA. Content: DERECHOS Y REGLAS DE MARCA. Text: Los nombres y licencias de los personajes, los artes y tipos de letra, marcas, deberán ser protegidos por las leyes de su país. DERECHOS: Los derechos deberán aparecer en una licencia de mercado, para cualquier empaque, producto o material del promoción. Ejemplo: Brisa Products, Inc. 2006.usac.

Panel 4: Navigation bar: INICIO, SALIR, DERECHOS Y REGLAS DE MARCA, INFORMACION PARA APROBACION. Content: INFORMACION PARA APROBACION. Text: Cualquier uso de los personajes de Brisa, o sus nombres deberán ser aprobados. Todos los productos y material promocional deberán apegarse a estos estándares. Cuando envíe sus artes para aprobación considere los siguientes.

Panel 5: Navigation bar: INICIO, SALIR, DERECHOS Y REGLAS DE MARCA, INFORMACION PARA APROBACION, LOGOTIPO. Content: LOGOTIPO. Text: Algunos cosas nunca cambian, como el logotipo o el personaje. USOS DEL LOGOTIPO: Queremos mantenernos en la mente del consumidor, así que no se debe cambiar la forma de nuestro logotipo.

Panel 6: Navigation bar: INICIO, SALIR, DERECHOS Y REGLAS DE MARCA, INFORMACION PARA APROBACION, LOGOTIPO. Content: LOGOTIPO. Text: Grilla de Construcción. Para la reproducción del Logotipo se debe disponer de los originales digitalizados.

Panel 7: Navigation bar: INICIO, SALIR, DERECHOS Y REGLAS DE MARCA, INFORMACION PARA APROBACION, LOGOTIPO. Content: LOGOTIPO. Text: Generalidades. La tipografía elegida es Beyond Wonderland, este tipo de letra fue escogido por su tendencia moderna.

Panel 8: Navigation bar: INICIO, SALIR, DERECHOS Y REGLAS DE MARCA, INFORMACION PARA APROBACION, LOGOTIPO. Content: LOGOTIPO. Text: Generalidades. La tipografía elegida es Beyond Wonderland, este tipo de letra fue escogido por su tendencia moderna.

Panel 9: Navigation bar: INICIO, SALIR, DERECHOS Y REGLAS DE MARCA, INFORMACION PARA APROBACION, LOGOTIPO. Content: LOGOTIPO. Text: Aplicaciones del Color. Versión en escala de grises, se utilizará el degrade de fondo de negro a blanco.

globo de texto

Titulos

Personaje

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

LOGOTIPO

Aplicaciones del Color
Versión en Colores planos, los colores planos son principalmente utilizados en serigrafía de ropa, envases de

HISTORIA
PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

LOGOTIPO

Aplicaciones del Color
Versión a color, en esta versión podemos jugar con los colores a utilizar, siempre cuidando que sobresalgan del

HISTORIA
PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

LOGOTIPO

Generalidades
La tipografía auxiliar será utilizada para las aplicaciones de textos que se acompañen a los artes, que no sea el logotipo, el cual tiene su propia tipografía.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

HISTORIA
PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Descripción del Personaje:
Generosa, extrovertida, exuberante y espontánea. Tiene un gran sentido del humor que se ve sometido a una dura prueba cuando de vez en cuando pelea con su hermano mayor. Le agrada la naturaleza, la disfruta mucho, se molesta cuando alguien atenta

Colores usuales
● Pantone 147
● Pantone 162
● Pantone 200
Otros:
● Pantone 162
● Pantone 2706
● Pantone 100

HISTORIA
PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

Nota:
El color del vestuario cambia, no se mantiene

Pantone 147
C 100 M 0 Y 0 K 0
P 100 G 0 B 0 R 0
M 0 Y 100 C 0
Y 0 C 100 M 0
K 0 C 0 M 0 Y 0
Pantone 200
C 18 M 91 Y 91 K 12
P 48 G 52 B 52 R 12
M 91 Y 91 C 18
Y 91 C 18 M 91
K 12 C 18 M 91
Pantone 100
C 75 M 26 Y 0 K 0
P 38 G 62 B 0 R 0
M 26 Y 75 C 0
Y 0 C 75 M 26
K 0 C 75 M 26
Pantone 162
C 35 M 65 Y 0 K 0
P 17 G 83 B 0 R 0
M 65 Y 35 C 0
Y 0 C 35 M 65
K 0 C 35 M 65
Pantone 152
C 10 M 20 Y 70 K 10
P 50 G 50 B 0 R 0
M 20 Y 10 C 10
Y 70 C 10 M 20
K 10 C 10 M 20

HISTORIA
PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Estructura
El tamaño de Brisa corresponde a 5 cabezas del alto.
Su cabello es largo, le llega a su cintura normalmente sujetado a un par de colitas.

HISTORIA
PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Estructura, 2D
Sus manos y pies tienen 5 dedos
Su complexión es la de una persona esbelta.
Sus ojos mantienen el brillo representado en dos o tres círculos blancos
Sus manos mantienen una expresión delicada.

HISTORIA
PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Estructura
Si tomamos como medida estándar la cabeza de Brisa las medidas de su cuerpo en base a esta medida estándar serían las que se observan en la figura.

HISTORIA
PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y REGISTRO DE MUESTRA INFORMACION PARA APLICACION LOGOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Estructura
El personaje de Brisa podría ser redibujado tomando como bases figuras geométricas, para obtener una guía al momento de dibujarla

HISTORIA
PRODUCTOS

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

INICIO SALIR	DESCRIBES Y SEÑALA DE MANERA	INFORMACION PARA APLICACION	LOGOTIPO	PERSONAJE	Brisa	
	El rostro de Brisa se verá de frente así si gira su cabeza, sólo en caso de que este totalmente volteada no veremos su rostro de frente, este principio se aplicará a todos los personajes				Su cabello tiene mucho movimiento sobre todo si Brisa se emociona por algo o simplemente se siente feliz	HISTORIA PRODUCTOS
	Los movimientos de Brisa son libres, puede hacer todo lo que una persona normal haría				Su cabello tiene tanto movimiento como ella misma.	HISTORIA PRODUCTOS
					Si alguna parte de su cuerpo está más cercana esto se hará notar por la relación de tamaño	HISTORIA PRODUCTOS
INICIO SALIR	DESCRIBES Y SEÑALA DE MANERA	INFORMACION PARA APLICACION	LOGOTIPO	PERSONAJE	Brisa	
					La ropa que Brisa viste es muy juvenil, esto es necesario para que las niñas se identifiquen plenamente con el personaje	HISTORIA PRODUCTOS
					Distintas vistas, enfocadas desde un poco más arriba de la altura del personaje hasta llegar a una vista de pájara, para que nos demos una idea de como deberá verse el personaje, cada vez más disminuye el tamaño de Brisa	HISTORIA PRODUCTOS
					Brisa hace deporte, se mantiene en movimiento, es una chica muy activa, se mantiene en constante movimiento, todo esa energía se refleja en sus movimientos.	HISTORIA PRODUCTOS
INICIO SALIR	DESCRIBES Y SEÑALA DE MANERA	INFORMACION PARA APLICACION	LOGOTIPO	PERSONAJE	Brisa	
	Algunas veces Brisa se siente triste, entonces hasta su cabello pierde el movimiento que le caracteriza.					HISTORIA PRODUCTOS
	SOY MUY COQUETA ME GUSTAN LOS COLORES VIBANTES				PUEDO SER MUY DULCE Y AMIGABLE	HISTORIA PRODUCTOS
					¡¡¡WAKKI! 1, 2, 3, ¡¡¡ZORRA!!	HISTORIA PRODUCTOS
	SOY UNA CHICA CON MUCHA ENERGÍA, NO ME DOY POR VENCIDA				ALGUNAS COSAS COMO EL ECOSISTEMA ME PREOCUPAN MUCHO... AHO LA NATURALEZA	HISTORIA PRODUCTOS

Inicio, con globo de texto

Titulos

Personaje

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Sus expresiones
Sus cejas y labios son flexibles, estos nos ayudan a darle la expresion adecuada al rostro. Sus ojos tambien se agrandan o se hacen pequenos, dependiendo de la expresion que necesitemos ver en ella.

ME SIENTO TAN FELIZ

NO ME HAGAS ENOJAR

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Sus expresiones
Su cabello siempre esta peinado de la misma manera, pero las cintas que sujetan su cabello cambian de color para que combinen con la ropa que lleva puesta...

¿QUEHORA HABRA COMO LO HAGO?

TENSO QUE ENCONTRAR LA FORMA DE IR CON MI HERMANITO

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Sus expresiones
Brisa puede sentir sorpresa o miedo, sus ojos cambian de tamaño, e incluso puede llevar sus manos hacia el rostro para denotar algun sentimiento. Podemos valerlos de elementos como los rayitos, para enfatizar una expresion

WOW... QUE GUAPAO ES ESE CHICO

¡FUEGO! ¡FUEGO!

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Versiones

1. Full Color, Volumen

2. Full Color, Plano

3. Dúo tono

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Versiones

1. Escala de Grises

2. Negativo

3. Lineal

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Personaje Secundario:
Christian es el hermano mayor de Brisa, le gusta el deporte, sobre todo el basket ball, no es raro verlo con una pelota de basket deapues a jugar un partido.

Christian normalmente tiene una sonrisa en su rostro para los demas personas, el no se enoja facilmente pero cuando lo hace sabe que son una buena razon para hacerlo.

Si esta triste, agrietado, impresionado, tiene mucha energia, todo el tiempo esta involucrado en alguna actividad deportiva.

Colores usuales
● Pantone 147
● Pantone 1545
● Pantone 200
Otros
● Pantone 100
● Pantone 492
● Pantone 3015
● Pantone 399

Resep los colores Pantone asignados sobre el personaje

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

Nota:
El color del vestuario cambia, no se mantiene

● Pantone 147

● Pantone 1545

● Pantone 200

● Pantone 100

● Pantone 492

● Pantone 399

● Pantone 3015

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

PERSONAJE

Personaje Secundario:
Michell es la madre de Brisa y Christian, es una devota esposa y madre, cariñosa, practica y comprensiva.

A ella le gusta cocinar aunque sólo tiene tiempo para esto en los fines de semana, es muy buena cocinera, es el modelo perfecto de madre profesional.

Colores usuales
● Pantone 162
● Pantone 160
● Pantone 200
Otros
● Pantone Rubine Red
● Pantone 479
● Pantone 4715

Resep los colores Pantone asignados sobre el personaje

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR PERSONAJES Y VARIANTES DE BRISA INFORMACION PARA APLICACION LOCOTIPO PERSONAJE

Nota:
El color del vestuario cambia, no se mantiene

● Pantone 200

● Pantone 162

● Pantone 160

● Pantone Rubine Red

● Pantone 479

● Pantone 4715

HISTORIA

PRODUCTOS

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje

INICIO SALIR | PERSONAJES Y REGLAS DE JUEGO | INFORMACION PARA ASOCIACION | LOCOTIPO | PERSONAJE

Brisa

PERSONAJE

Personaje Secundario:
Mauricio es el padre de Brisa y Christian, esposo de Mishell, un hombre trabajador, que disfruta del tiempo que pasa al lado de su familia.

A Mauricio le gusta mucho la lectura, las disfruta tanto que en la cena habla normalmente de los libros que ha estado leyendo, aparte de preguntar a



Reservar los colores Pantone asignados sobre el personaje

Colores usuales
● Pantone 149
● Pantone 175

Otros
● Pantone 729
● Pantone 650
● Pantone 7540
● Pantone 208

HISTORIA


PRODUCTOS

INICIO SALIR | PERSONAJES Y REGLAS DE JUEGO | INFORMACION PARA ASOCIACION | LOCOTIPO | PERSONAJE

Brisa

PERSONAJE

Nota:
El color del vestuario cambia, no se mantiene



● Pantone 175
C 100 B 0 Y 0 K 0
● Pantone 149
C 10 B 20 Y 10 K 0
● Pantone 650
C 100 B 0 Y 0 K 0
● Pantone 729
C 10 B 20 Y 10 K 0
● Pantone 208
C 100 B 0 Y 0 K 0
● Pantone 7540
C 10 B 20 Y 10 K 0

HISTORIA

PRODUCTOS


INICIO SALIR | PERSONAJES Y REGLAS DE JUEGO | INFORMACION PARA ASOCIACION | LOCOTIPO | PERSONAJE

Brisa

PERSONAJE

Personaje Secundario:
Luna es el gato de Brisa, es un gato muy curioso, siempre esta buscando entre las cosas de Brisa por algo nuevo para jugar.

Le encanta dormir en su cojín especial, jugar con las cosas que encuentra en casa, salir al patio para ver jugar a Christian y vigilar desde el tejado de la casa todo lo que sucede en el



Reservar los colores Pantone asignados sobre el personaje

Color usual
● Pantone 1529

HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR | PERSONAJES Y REGLAS DE JUEGO | INFORMACION PARA ASOCIACION | LOCOTIPO | PERSONAJE

Brisa

PERSONAJE

Relación de Tamaños
Mauricio mide 1.72 mts.
Christian mide 1.68 mts.
Mishell mide 1.64 mts.
Brisa mide 1.60 mts.
Luna mide 0.52 cms



HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR | PERSONAJES Y REGLAS DE JUEGO | INFORMACION PARA ASOCIACION | LOCOTIPO | PERSONAJE

Brisa

PERSONAJE

Fondos
Los colores utilizados para el fondo son colores que se encuentran dentro de la naturaleza, las formas son simples, las formas son simples, los trazos sencillos pero firmes.



HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR | PERSONAJES Y REGLAS DE JUEGO | INFORMACION PARA ASOCIACION | LOCOTIPO | PERSONAJE

Brisa

PERSONAJE

Fondos
No es extraño encontrar a Brisa en un campo, descansando o divirtiéndose, aca los trazos del dibujo siguen siendo simples, con un poco más de detalles en el árbol. Los colores se mantienen, no utilizamos colores grises u oscuros



HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR | PERSONAJES Y REGLAS DE JUEGO | INFORMACION PARA ASOCIACION | LOCOTIPO | PERSONAJE

Brisa

PERSONAJE

Fondos
Otro de los lugares favoritos de Brisa es su habitación, que es de colores cálidos, con objetos que destacan elementos naturales, vemos nuevamente la ausencia de colores fríos, los cuales evitamos en todos los ambientes en los que aparece Brisa.



HISTORIA

PRODUCTOS

INICIO SALIR | PERSONAJES Y REGLAS DE JUEGO | INFORMACION PARA ASOCIACION | LOCOTIPO | PERSONAJE

Brisa

FAMILIA | **DATOS**



MANUAL DE NORMAS GRAFICAS

PRODUCTOS

INICIO SALIR | FAMILIA | DATOS

Brisa

FAMILIA

Brisa
Familia: Vive con sus padres, su madre es Mishell, la gerente general en una agencia de viajes, establecida una oficina del centro de la ciudad, siempre está al pendiente de cómo van sus hijos en la escuela y de que se alimenten bien. Su padre es Mauricio, un abogado que trabaja para una firma grande, un hombre trabajador que trata de defender a sus hijos cuando la madre los regaña, para compensar el tiempo que está en el trabajo, además Brisa tiene un hermano mayor... que disfruta del baloncesto, le fascina el Internet.



MANUAL DE NORMAS GRAFICAS

PRODUCTOS

Indice, con globo de texto

Títulos

Personaje



5.3.3 Empaque y portada del CD interactivo:

Diseño

- El 100% consideró que la imagen utilizada representa el contenido del CD interactivo, por lo cual si se llegará a hacer cambios estos no serán drásticos.
- Consideraron que la diagramación era correcta, con respecto a la jerarquía de sus elementos.

- En cuanto a la legibilidad de los elementos un 5% cree que puede mejorarse, mientras el otro 95% considero que estaba bien.

Color

- En un 100% consideraron que los colores son adecuados al diseño y tema.
- Hay que cuidar la legibilidad de los textos sobre los fondos.

Indice, con globo de texto

Títulos

Tipografía

- El 5% consideró que la tipografía debía ser más grande, sin embargo el otro 95% coincidió en que de acuerdo al tamaño del formato estaba bien utilizada la tipografía.

5.3.3.1 Propuesta Gráfica Final del empaque del CD Interactivo

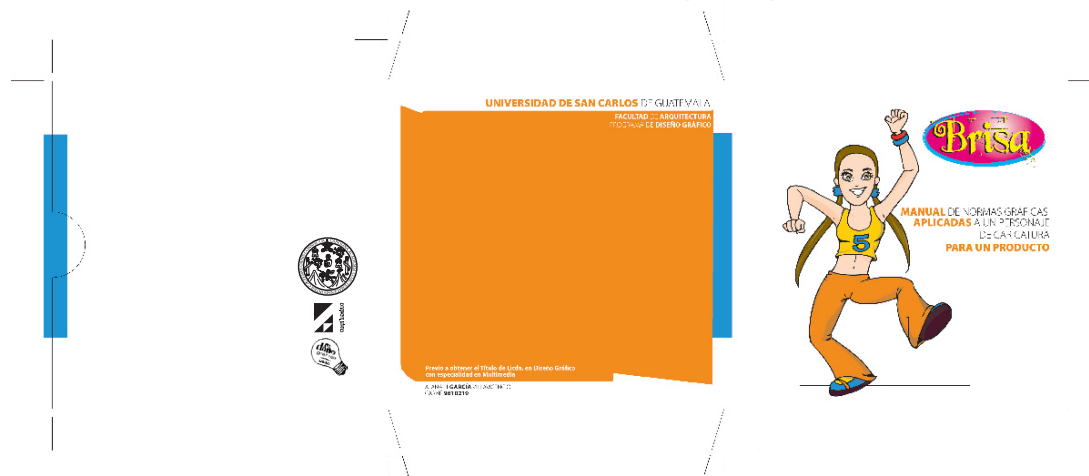
Se dividió el diseño en tres módulos, en el primero sobre un fondo blanco sobre el cual destacan los logotipos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Facultad de Arquitectura y la escuela de Diseño Gráfico, los cuales no aparecían anteriormente, se colocaron en blanco y negro para crear contraste.

En el segundo módulo damos paso al color naranja, que llena casi todo el espacio, es aquí donde se colocan los datos personales, ocupando un mínimo espacio, además se coloca una pequeña franja celeste que le da equilibrio pues es un color frío que contrasta con el naranja, es un diseño más simple que nos deja espacio para respirar.

Para finalizar en el tercer módulo que es el primero que vera el usuario tiene al personaje junto al logotipo, además del título del proyecto, el dibujo del personaje es el de Brisa feliz, como saltando, se utilizó esta imagen porque proyecta dinamismo, le da vida al diseño a pesar de que se trabajo de una manera más sencilla, con un

fondo blanco, el cual hace resaltar los colores.

Por la jerarquía de los elementos es precisamente el personaje el que destaca, seguido de su logotipo se coloco de esta manera para lograr que el usuario se identifique con el personaje desde el momento en que tiene en sus manos el material gráfico.



Indice, con globo de texto

Títulos

5.3.2.2 Propuesta Gráfica Final de la portada del CD interactivo

Personaje



Para la portada del CD no ha sido necesario hacer cambios drásticos. Se optó por utilizar la segunda propuesta, por la simplicidad de su diseño, utilizamos además un personaje distinto al del empaque del CD.

Manejamos en el fondo siempre el

color naranja por las propiedades que se han descrito anteriormente, la tipografía a excepción del titular que debía diferenciarse del resto se dejó en color blanco, con la jerarquía propuesta en donde se destaca el titular, sin competir con el personaje. El logotipo se queda en esa misma ubicación, que le da equilibrio al diseño.

5.4 Fundamentación:

5.4.1 Código Cromático

Cada color ejerce sobre la persona que lo observa una triple acción:

1. Impresiona al que lo percibe, por cuanto que el color se ve y llama su atención

2. Tiene capacidad de expresión, ya que cada color expresa un significado

3. Provoca una reacción y una emoción

El color está presente en todos los aspectos de la identidad empresarial y de la marca. Las empresas pueden hacer que el color sea el principal elemento de su identidad utilizando un único color o una paleta de colores como parte de su identidad visual. Si el color se emplea uniformemente en una serie de elementos de la identidad, se termina convirtiendo en la rúbrica de la empresa. Esto podría aplicarse a cualquier personaje que represente una marca.

Los colores a utilizar tanto en el CD interactivo como en el personaje son colores intensos, este concepto representa la pureza o intensidad de un color particular, la viveza o palidez del mismo, y puede relacionarse con el ancho de banda de la luz que estamos visualizando. Los colores puros del espectro están completamente saturados. Un color intenso es muy vivo. Cuanto más se satura un color, mayor es la impresión de que el objeto se está moviendo.

Los colores que se destacan dentro de las piezas gráficas son naranja, amarillo, rojo y azul, se utilizan estos colores debido a que inspiran limpieza, juventud, jovialidad, podemos mencionar entre estos los amarillos, verdes y naranjas, mientras que los oscuros inspiran seriedad, madurez, calma, como es el caso de los tonos rojos, azules y negros. Ocorre también que determinados colores poseen mayor peso visual que otros: los colores, cuanto más luminosos sean, mayor peso compositivo tendrán.

Índice, con globo de texto

Títulos

5.4.2 Código de formato

La presentación del manual de normas gráficas aplicadas a la creación de un personaje de caricatura se contiene en un CD, ya que tiene la ventaja de ser un formato digital el cual conserva de mejor manera estos documentos.

5.4.3 Código icónico:

Brisa:

Nuestro primer icono que aparece y es parte fundamental del CD interactivo es el personaje Brisa, al cual estamos aplicando las normas gráficas. Este personaje esta basado en un brief creativo y perfil del mismo personaje. Es una caricatura que representa a una chica entre 14 y 16 años, alegre, optimista, divertida...este icono tiene movimiento, es decir no aparece en una sola forma o posición, sino que esta cambia constantemente.

Globos de texto:

Estos contienen la información sobre el destino del enlace que se visualiza al pasar el ratón por encima en este caso son de gran utilidad, cuando vemos un comic una de las primeras cosas que visualizamos entre las gráficas son los globos de texto, que son en su mayoría de color blanco, pues a causa de la saturación de imágenes se necesita crear un espacio para poder colocar el texto de manera que no se pierda y sea legible.

Marcos o recuadros:

Módulos utilizados para separar imágenes y textos, es decir ubicarlos en un orden secuencial.

5.4.4 Código Tipográfico

Para los enlaces y globos de texto la tipografía utilizada es A.C.M.E. EXPLOSIVE que pertenece a la familia de la tipografía Rotulada Cursiva, tipos que son una válvula de escape de los diseñadores tipográficos modernos. Suelen reproducir escrituras de mano informal, más o menos libre. Estuvieron muy de moda en los años 50 y 60, y actualmente se detecta cierto resurgimiento.

Para los textos del contenido la tipografía utilizada es Gill Sans MT que pertenece a la familia Palo Seco esta familia reduce el signo a su esquema esencial, con las mayúsculas se vuelve a las formas fenicias y griegas, las minúsculas están conformadas a base de líneas rectas y círculos unidos.

Gill Sans es una grotasca de palo seco caracterizada porque el grosor del trazo y contraste son poco perceptibles. Por esto mismo es muy legible en texto corrido.

El color que se utiliza para los textos en un 90% es el negro, sobretodo en los contenidos pues nos da legibilidad, sobre los fondos de color del proyecto.

5.4.5 Código de Diagramación

La medida utilizada para la diagramación interactiva son píxeles, los elementos utilizados dentro de este proyecto fueron : Ilustraciones que es el dibujo utilizado, textos o cuerpo del texto en donde se desarrolla el contenido del CD interactivo, titulares, sub-titulares que incitarán a la lectura del material además del encabezado que marca la cumbre de la página.

Índice, con globo de texto

Títulos

Dentro de un comic veremos textos dentro de globos blancos, colores vibrantes o llamativos en los fondos, el o los personajes que escenifican la historia, una diagramación dinámica y organizada dentro de módulos que variarán de tamaño.

Personaje

De esta manera se representa la historia de un personaje, el lector se adentra en la historia y aventuras de este personaje se identifica plenamente con él, de esta misma forma a través de este tipo de diagramación pretendemos que el diseñador responsable de reproducir a este personaje de caricatura lo llegue a conocer se identifique con el mismo para poder reproducirlo fielmente.

Textos

Índice, con globo de texto

Títulos

CONCLUSIONES

Textos

Personaje

- El desarrollo de una alternativa de material didáctico que apoya o amplía determinado tema ayuda tanto a catedráticos como estudiantes.
- Antes de normar un personaje de caricatura este debe cubrir nuestras expectativas.
- Al crear las normas gráficas del personaje debemos tomar en cuenta el posterior uso que se dará al mismo.
- Al momento de desarrollar el CD interactivo debemos darle importancia tanto al contenido como a la navegación y diseño del mismo.

Índice, con globo de texto

Títulos

Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

Personaje

Medios sugeridos:

Los principales canales o medios para hacer llegar este material didáctico a los estudiantes son:

- Proyector, para lo cual necesitarán una cañonera conectada a una computadora portátil.
- Computadora con reproductor de CD.
- Por medio del laboratorio de computo de la Facultad de Arquitectura.
- Subir el archivo digital del proyecto al servidor de la Facultad de Arquitectura.
- Entregar copias del CD interactivo a los estudiantes.

Textos

Presupuesto

- Cañonera: Su costo oscila entre los Q7, 200.00 y Q12, 000.00 (La facultad de Arquitectura cuenta con algunas)
- Computadora personal, la cual puede llegar a costar de Q7, 000.00 a Q21, 000.00, dependiendo de que tan completa sea.
- Las copias de los CD interactivos a los estudiantes podría correr por cuenta de ellos mismos. En la asociación de Diseño Gráfico tienen maquinas para quemar CD's.

La Facultad de Arquitectura no necesita incurrir en estos gastos pues ya cuenta con los medios necesarios para proyectar el material gráfico.

Índice, con globo de texto

Títulos

Bibliografía

Perfil del cliente

<http://www.usac.edu.gt/> (perfil del cliente)

<http://www.usac.edu.gt/acercade/carquitectura.pdf> (historia Diseño Gráfico)

Textos

Conceptos Fundamentales

<http://www.cesarpuestas.com/descargas/diccionario.doc>

<http://es.wikipedia.org>

<http://www.lorenzoservidos.com.ar/info01/diccio-m-o.htm>

<http://www.monografias.com>

http://www.mundotutoriales.com/tutoriales_dise%C3%B1o_grafico-mdpal14903.htm

<http://www.newsartesvisuales.com>

<http://www.rae.es/>

<http://www.webtaller.com/maletin/articulos/errores-diseno-sitios-web.php>

<http://www.wordreference.com>

Color

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1503.php> (códigos)

<http://es.wikipedia.org>

<http://www.formarse.com.ar/aura/Naranja.htm>

http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/composicion_ubicacion/index2.htm

<http://iteso.mx/~dn44589/psicologia.htm>

<http://www.newsartesvisuales.com/funda/COLOR1.HTM>

http://platea.pntic.mec.es/~jmas/manual/html/el_mundo_del_color.html

Tipografía

<http://es.wikipedia.org>

http://www.imageandart.com/tutoriales/typografia/familias_tipograficas_2.htm

<http://www.newsartesvisuales.com/funda/TIPO1.HTM>

Personajes

<http://www.artedynamicocomic.com/php/articulosver.php?articulo=8>

<http://www.disneylatino.com/Publishing/Witchmagazine/world/backstage.htm>

<http://es.wikipedia.org>

<http://soyentrepreneur.com/pagina.hts?N=12571> Por Rodolfo Urdiain

<http://sugee.wordpress.com/2006/08/10/merchandising-de-hello-kitty-ii/>

Personaje

Índice, con globo de texto

Glosario

Alta Resolución:

Término aplicado a la pantalla o imagen de alta calidad que reproduce texto o gráficos. La alta resolución está basada en el número de píxeles que se utilizan para crear una imagen. Cuantos más píxeles, mayor resolución. En impresión, la alta resolución se aplica generalmente al campo de las impresoras láser y de chorro de tinta y al equipamiento necesario para fotocomposición, donde la resolución se define como el número de puntos por pulgada (ppp) que se imprimen.

Animación:

Es lo que parece ser, un archivo de imágenes con movimiento, un archivo compuesto por una secuencia de imágenes que, al ser reproducido por un software determinado presenta a la vista una sensación de movimiento. Existen distintos tipos de animaciones: de dos y tres dimensiones (2D y 3D), que pueden tener sombreados y texturas que dan volumen a los distintos elementos. Los software para conseguir animaciones son desde los más simples y sencillos de manejar, por ejemplo para cambiar una imagen por otra en un determinado tiempo, hasta los que terminan dando resultados tan impresionante como la película de los dinosaurios.

Archivo:

Es un grupo de datos bajo un nombre. También es el conjunto de bytes almacenados como un ente individual. Todos los datos de un disco se guardan en archivos, cada uno de los cuales tiene asignado un nombre que no se repite dentro de la carpeta en la que se encuentra. Para la computadora, un archivo no es más que una serie de bytes. La estructura del archivo sólo tiene significado para la aplicación que lo utiliza. Existen diferentes tipos de archivos: ejecutables, de texto, gráficos, de datos, etc.

Arte Final:

Trabajo gráfico acabado y lista para su reproducción en la imprenta

Baja Resolución:

En representaciones e impresiones informáticas basadas en gráficos de mapa de bits, se aplica el término a una pantalla o una imagen cuyos textos y gráficos aparecen con un nivel bajo de detalle. La resolución está relacionada con el número de píxeles utilizados para crear la imagen: cuantos menos píxeles por unidad de medida se utilizan, menor es la resolución.

Boceto:

Dibujo inicial que se usa para trabajar sobre una idea y exponerla. Trazo o dibujo a mano de la idea de una pieza gráfica, anterior al arte final, con las características claras para su aprobación por parte del cliente. Dibujo preliminar de cualquier expresión artística, sea pictórica, gráfica o volumétrica (Consuegra, 1976).

Carácter:

Palabra usada en tipografía para describir las letras, números, signos de puntuación o espacios entre palabras.

Caricatura:

Deformación de la realidad sobre la base de aumentar los rasgos fundamentales y más reconocibles.

CD:

Son bien conocidos en música. Les llamamos compact. Pero en computación les decimos CD, que son las iniciales de Compact Disc - Read Only Memory (disco compacto con memoria sólo de lectura)

Títulos

Personaje

CMYK:

Siglas en inglés de los colores Cian, magenta, amarillo y negro que son las cuatro tintas utilizadas en el proceso de impresión por cuatricromía. La combinación de estos colores en diferentes proporciones da como resultado todos los colores y matices.

Colores de cuatricromía:

Los cuatro colores (cian, magenta, amarillo y negro) que se utilizan en la impresión del color para obtener toda la gama de colores.

Colores Planos:

Colores sin mezclar distribuidos en la superficie yuxtapuestos.

Degradé:

Transición gradual entre dos colores o tonos de un color. Antes de la "era digital" los degradados sólo se podían realizar con el aerógrafo. Actualmente los programas de ilustración y maquetación incluyen la posibilidad de realizar degradados lineales, centrales, circulares, etc. || Fondo desvanecido de oscuro a claro o viceversa (Andigraf, 1994).

Descargar:

Significa copiar un archivo a tu computadora desde Internet o desde una central de datos de circuito cerrado. En otras palabras es la transferencia de un archivo desde una computadora central a una remota o desde una computadora que oficia de servidor de archivos a una estación de trabajo conectada a una red. El archivo puede ser de cualquier tipo: un programa, una imagen, un sonido, un texto, etc. Una vez terminada la transferencia o descarga, el archivo queda en el disco rígido de la PC. Se denomina subir un archivo

(upload) al proceso contrario, o sea enviar un archivo desde una computadora a otra máquina remota o un sitio en la Web. Para realizar esta operación se utilizan aplicaciones especiales que se denominan protocolos de transferencia, más popularmente llamados FTP.

Diagramación:

Es la técnica que nos enseña cómo se distribuyen y ordenada las palabras escritas y las imágenes en un texto o medio de comunicación. Distribución u organización de los elementos de un mensaje bimedia (texto e imagen) en un espacio bidimensional mediante criterios de jerarquización de la información buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable.

Dibujo:

Técnica gráfica basada en el uso de la línea. Se realiza normalmente sobre papel, cartón, etc. Puede emplear el color o prescindir de él.

Diseño Gráfico:

Para definir al Diseño Gráfico se puede recurrir al desdoblamiento de sus dos términos: "La palabra "diseño" se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales. La palabra "diseño" se usará también en relación con los objetos creados por esa actividad. La palabra "gráfico" califica a la palabra "diseño" y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos. Las dos palabras juntas: "diseño gráfico", desbordan la suma de sus significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión. En función de proponer una definición inicial, se podría

Índice, con globo de texto

Títulos

decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados."

Personaje

El color:

El color según Sir Isaac Newton, es una sensación que se produce en respuesta a una estimulación nerviosa del ojo, causada por una longitud de onda luminosa.

El color nos produce muchas sensaciones, sentimientos, diferentes estados de ánimo, nos transmite mensajes, nos expresa valores, situaciones y sin embargo... no existe más allá de nuestra percepción visual.

El color ha sido estudiado, por científicos, físicos, filósofos y artistas. Cada uno en su campo y en estrecho contacto con el fenómeno del color, llegaron a diversas conclusiones, muy coincidentes en algunos aspectos o bien que resultaron muy satisfactorias y como punto de partida para posteriores estudios.

Escala:

La comparación de tamaño en relación de una cosa a otra.

Familia Tipográfica:

Un grupo de tipos con las mismas características en cuanto al diseño, pero con diferentes anchos. Por ejemplo, negrita, condensada, cursiva, etc.

Fuente (Tipografía):

Conjunto de caracteres tipográficos que tienen diseño y tamaño particular, como Arial, Times New Roman o Courier. Existe una gran cantidad de fuentes disponibles. Cada tamaño de fuente, medido en puntos, es un tipo

de letra. Juego completo de un tipo de letra.

Textos

Goethe:

Johann Wolfgang von Goethe (28 de agosto de 1749 - 22 de marzo de 1832) novelista, dramaturgo, poeta, científico, geólogo, botánico, anatomista, físico, historiador de ciencias, pintor, arquitecto, diseñador, economista, director de teatro, minero, filósofo humanista y, durante diez años, funcionario del Estado de Weimar.

La grandeza de Goethe se advierte en su cultura universal, enciclopédica, lo mismo que su decisiva contribución en terrenos tan distintos como la ciencia (con su controvertida teoría de los colores, y con sus aportaciones a la idea de evolución, a través del concepto de metamorfosis), la filosofía (su concepción de los Urphänomene, fenómenos primordiales, a los que dedica páginas memorables en las Conversaciones con Eckermann), la poesía, el drama, la novela formativa o bildungsroman, o la novela en general y el género autobiográfico. Y sobre todo la creación de un poema dramático universal, el Fausto, en sus dos partes. Él mismo es en gran medida responsable de la idea de literatura universal. Sus obras completas fueron traducidas al español por Rafael Cansinos Asséns.

Grafismo:

Imagen gráfica. Aplicado a las descripciones y demostraciones que se representan por medio de figuras y signos (De la Piedra).

Grilla:

En algunas aplicaciones es un patrón definido para el usuario conformado de líneas verticales y horizontales equidistantes, en las que los elementos como guías, reglas, tipografía, cajas, etc., pueden ser bloqueados o

Indice, con globo de texto

Títulos

"snapped" por lo que proporciona mayor exactitud de posicionamiento. Retícula.

Guías:

En muchas aplicaciones, son líneas verticales y horizontales (que no se imprimen) que pueden situarse en intervalos diferentes y ayudan para posicionar objetos con mayor exactitud.

Icono:

Signo visual poco abstracto. Signo que sustituye algo tomando de éste sus rasgos pertinentes. Posee alguna semejanza o analogía con su referente pero no tiene propiedades en común con el objeto, sino con el modelo perceptivo del mismo (comic, mapa, un retrato fotográfico) (Veraldi-Scherman, 2004).

Ilustración:

Expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual. Las técnicas de ilustración son ilimitadas y muchas veces van de acuerdo al estilo del ilustrador. (De la Piedra).

Interactivo:

Diálogo bi-direccional entre un emisor y un receptor. Término muy utilizado en los últimos años en computación y demás actividades relacionadas con los sistemas multimedia para denominar las capacidades que posee una computadora, sistema televisivo o programa para interactuar con el usuario. Por ejemplo, la televisión interactiva permite al telespectador participar activamente en la programación que recibirá; un sistema operativo interactivo admite la recepción de órdenes vocales; un CD-ROM interactivo contiene imágenes e íconos que facilitan la navegación por su contenido,

etc. Los programas interactivos, en general, despliegan indicadores de pantalla que le piden al usuario que introduzca información para que pueda decidir cómo se lleva a cabo una tarea en particular. Estos programas son ideales para aplicaciones educativas, puesto que despiertan el interés tanto de niños como de adultos para resolver problemas y obtener información.

Isologo:

Interacción de logo e isotipo (Veraldi-Scherman, 2004).

JPG: (Joint Photographic Experts Group)

Este es un formato estandarizado que permite compresión de imágenes. JPEG se diseñó con el fin de poder comprimir imágenes a todo color o en escalas de grises. Las imágenes JPEG (de extensión JPEG o JPG) son más pequeñas que los GIF y por lo tanto mejores para su uso en el Web. Sin embargo, cuando se trata de imágenes simples o de pocos colores, con el formato GIF se consigue un resultado que mantendrá los colores "puros" del original de manera más acertada.

Justificar:

Añadir espacio entre palabras y letras para que todas las líneas tengan la misma longitud. (En el texto las letras forman un cuadro o rectángulo perfecto, sin dejar espacios a la izquierda o a la derecha).

La idea fundamental de manejar una serie de medios interactivos es contribuir a que el conocimiento se de en un ambiente educativo más agradable.

Lector de CD Room:

Unidad encargada de leer y reproducir el contenido de un CD-ROM. Se conecta a la computadora y se controla mediante una tarjeta que se enchufa a una de las ranuras de expansión. La unidad de velocidad

Personaje

Índice, con globo de texto

Títulos

de lectura es X.

Logo o logotipo:

Símbolo diseñado para identificar a una empresa.

Manual de Normas Gráficas:

Un manual nos enseña la forma fácil de manejar algo, las normas son reglas que se deben seguir o a que se deben ajustar las conductas, tareas, actividades, etc. En este caso un manual de normas gráficas funciona como una guía que nos facilita el uso de un gráfico, su forma, proporción, color, tipografía si la tuviera entre otros. Si tenemos una guía para realizar el trabajo del diseño obtendremos mejores resultados.

Medios Interactivos:

Un programa que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario. A través de los medios interactivos el usuario puede obtener de forma directa información sobre determinado tema, a través de texto, imágenes, videos, animación, etc.

Menú:

Lista de opciones y comandos disponibles que se muestran en una ventana de trabajo.

Multimedia:

Forma de presentar la información en una computadora a través de la reproducción de gráficos, sonidos, animaciones y textos, con el objetivo de generar mayor atención por parte del usuario. Término genérico para cualquier combinación de media digital variada como sonido, video, animación, gráfico y texto incorporados dentro de una presentación o "software product".

Negrita

Tipo de letra que tiene una apariencia negra y pesada, basada en el mismo diseño que el tipo normal de la misma fuente. (Las letras son más gruesas que la fuente normal).

PNG (Portable Network Graphics):

Es un formato de imágenes gráficas comprimidas, el cual se espera que desbanque en un futuro al formato GIF. El formato PNG no soporta, al contrario que el formato GIF89a, la animación ya que no puede contener varias imágenes en un mismo archivo.

Posición:

Manera como un elemento es colocado (al derecho, al revés, de arriba hacia abajo, o de abajo hacia arriba, diagonalmente, etc.) (Consuegra, 1976).

Positivo:

Imagen negra u oscura sobre fondo blanco o más claro, aunque sea de color. (De la Piedra). Gráficamente hablando es aquello que se halla encima. Ya que la superficie se considera un elemento negativo, todo aquello que se encuentre encima es positivo (Consuegra, 1976). Película fotográfica que contiene la imagen en tonos idénticos a los del original (Andigraf, 1994)

Resolución:

Nivel de detalle de una imagen; bajas resoluciones sólo permiten ver los rasgos o características grandes, mientras que resoluciones altas muestran muchos detalles pequeños. Grado de definición de una imagen. En papel fotográfico o película se mide en puntos de trama. En pantallas de monitor en líneas y píxeles (Cotton, 1994).

Personaje

Índice, con globo de texto

Títulos

Personaje

RGB:

Modelo de color utilizado normalmente para presentar color en los sistemas de video, cámaras, y monitores de ordenadores. Representa todos los colores como combinaciones de rojo, verde y azul claro. Es el modelo más utilizado para visualizar y trabajar con imágenes digitales en una pantalla.

Se utiliza para almacenar textos, gráficos, videos o sonidos, y se graban mediante un rayo láser. A diferencia de los disquetes y los discos rígidos, los Almacenan más de 600 MB de datos y son imprescindibles para editar obras de gran volumen.

Serigrafía:

La palabra serigrafía del griego Serikós= seda y Graphé= escribir, dibujar, se refiere al sistema de impresión, derivado de la antigua técnica de estarcido, que utiliza como matriz un marco con una malla abierta en ciertas zonas, que es la imagen a imprimir, y cerradas en otras.

TIFF, TIF Tagged Image File:

Formato conocido de archivo gráfico que originalmente fue desarrollado por Aldus (ahora parte de Adobe) y Microsoft, usado para imágenes digitalizadas a alta resolución, bitmap o para separación de colores. El formato TIFF puede ser usado para imágenes blancas y negras, escala de grises y de color que han sido generadas en diferentes plataformas de computadoras.

Trazo:

Línea cuyas proporciones de largo y ancho se han invertido considerablemente dando como resultado una expresión gráfica de mayor vitalidad (Consuegra, 1976).

Textos

Índice, con globo de texto

Títulos

Anexos:

¿Cómo se crea un personaje?

Trazo

El dibujante debe crear un primer trazo del personaje, el cual irá perfeccionando posteriormente. Por medio de este primer intento definimos la forma, posición y proporción del personaje.

Boceto

Ahora deberemos sobre la base de los trazos realizar un boceto más definido, primero con lápiz y después se repasa con tinta china.

Indicación de color y sombra

Sobre una copia de nuestro boceto escribiremos las instrucciones o indicaciones de los colores y sombras que deberán ponerse al colorear el dibujo.

Rotulación

Si el personaje va a expresar algo, entonces debe tener los globos de texto, en este punto se rotulan a mano, dentro de los globos. No todos nuestros dibujos pasarán por este proceso.

Coloración

Nuestro personaje será coloreado en un programa de computación, el software utilizado para el personaje de Brisa fue illustrator CS2

Textos



Indice, con globo de texto