

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico

# Guía didáctica audiovisual para Expresión Gráfica 2

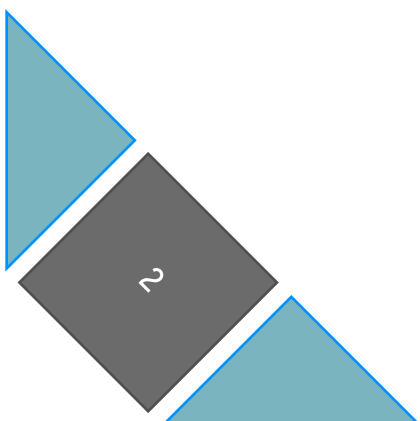
Carlos Andrés Lobos Morales  
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis Informativo Visual - Multimedia

Guatemala, mayo de 2012.



# Índice

Nómina de autoridades .....	3
Presentación .....	5
Capítulo I:	
Introducción .....	7
Objetivos .....	9
Capítulo 2:	
Perfil de la organización .....	11
Grupo objetivo .....	18
Capítulo 3:	
Conceptos fundamentales .....	24
Concepto de diseño .....	38
Proceso de bocetaje .....	40
Propuestas gráficas .....	42
Story boards .....	43
Capítulo 4:	
Validación .....	47
Propuesta gráfica final .....	51
Fundamentación .....	60
Estrategia de comunicación .....	64
Conclusiones .....	65
Recomendaciones .....	66
Lineamientos para la puesta en práctica .....	67
Bibliografía .....	68
Anexos .....	69



# Nómina de autoridades

## Nómina de junta directiva

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo - Decano

Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea - Vocal I

Arq. Edgar Armando López Pazos - Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras - Vocal III

Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón - Vocal IV

Arq. Alejandro Muñoz Calderón - Secretario

## Tribunal Examinador

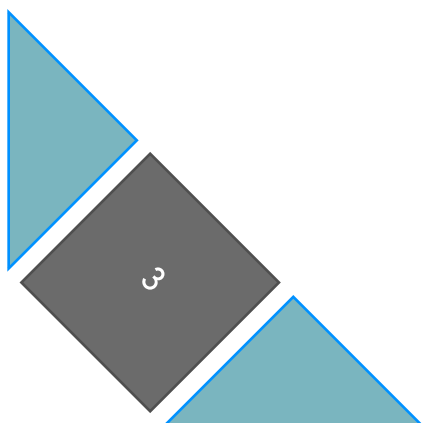
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Lica. Monica Roxana Noriega Medrano

Lic. Juan Bautissta Sagastume Reyes

Lic. Erick Tomás Galindo Álvarez



## Agradecimientos

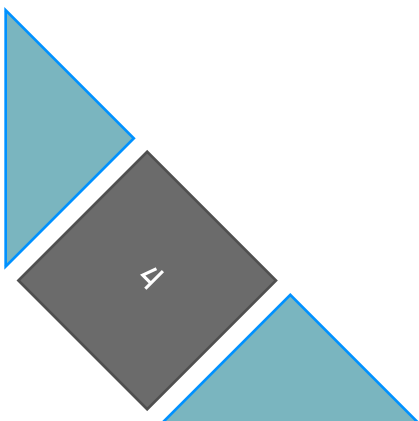
Agradezco primeramente a Dios, por otorgarme salud e inteligencia, permitirme vivir a mí y mis dos padres y poder ver realizado uno de mis grandes sueños.

Agradezco a mi Papá, por enseñarme todo de la mejor manera que se puede hacer: con el ejemplo, tengo casi una obligación para con él de esforzarme mucho y hacerlo todo con la integridad que siempre nos ha enseñado. A mi Mamá, por su inagotable fe en mí, por mostrarme todos los días su amor y siempre hacerme sentir la persona más talentosa del planeta. A Edgar (Chato), por ser como un segundo papá para mí, su permanente disposición y energía son parte indispensable de este éxito. A Emy, por su iniciativa en todo y porque gracias ella y sus tarjetas de cumpleaños descubrí cuánto me gusta el diseño gráfico. Y a Lando, por ser el mejor hermano y compañero con el que podría haber crecido.

También un agradecimiento especial a Higi, Sofía, Jimmy, Víctor y Carlos, es mucho más fácil terminar una carrera universitaria con un grupo de trabajo como el que con ustedes conformábamos.

Por último, pero no menos importante, agradezco a mis asesores: el Lic. Juan Bautista, por enseñarme la parte práctica del diseño gráfico; la Licda. Mónica

Noriega, por lo mucho que aprendí en sus clases y la infaltable motivación en cada una de ellas, y el Lic. Erick Galindo, por su gran ayuda y orientación en el proyecto de graduación.





## Presentación

El presente documento es un trabajo de investigación que preseta el proceso de realización de una guía didáctica audiovisual que servirá de apoyo didáctico a la clase de expresión gráfica 2. En ella, el estudiante puede apreciar de forma detallada en videos todo el procedimiento para la realización de personajes ilustrados, iniciando con la estructura básica de la cabeza, mostrando varios tipos de rostros, estructuración de manos, realización de la figura humana, animales, cómo dotar a los dibujos con estilos y, por último, tipos de acabados. Todo ello mediante métodos útiles y sencillos con los cuales los estudiantes de la asignatura pueden poner en práctica a lo largo del curso y como considere el catedrático. Los motivos principales de la realización de este material tienen raíz en la necesidad de aportar un documento actualizado y de vanguardia para el aprendizaje de dicha temática para la Universidad de San Carlos de Guatemala. Los resultados obtenidos son satisfactorios, ya que se logró realizar un manual audiovisual bastante completo y de mucha utilidad no solo para los estudiantes de la asignatura de expresión grafica 2, sino también para todo el que esté interesado en conocer acerca del tema.

# Capítulo I

## Introducción



## Capítulo I Introducción

### I.1 Antecedentes

Actualmente, la Universidad de San Carlos de Guatemala cuenta con una gran variedad de materiales didácticos de apoyo para la docencia, entre ellos se encuentra un CD interactivo de creación y animación de caricatura. No obstante se entrevistó al Lic. Juan Bautista Sagastume Reyes que imparte la asignatura de Expresión Gráfica 2 y se hizo notar la gran ayuda que proporcionaría un documento actualizado de apoyo didáctico, pero a manera de audiovisual o video para que el estudiante vea exactamente la metodología utilizada en la actualidad por ilustradores que se desempeñan en el medio.

### I.2 Identificación del Problema

Debido al incremento de la tecnología (Internet, televisión por cable, juegos de video etc.) los niveles socio culturales de los pobladores están en constante cambio y renovación, esto incluye sus tendencias de cultura visual, por lo que el diseñador gráfico que desea ser ilustrador no solo debe saber manejar el tipo de nivel gráfico sino que además proponer nuevos estilos y tendencias, lo cual solo se logra a través de una metodología para la creación

de dichos personajes. Por lo anterior se identificó la falta de una guía didáctica audiovisual actualizada para la creación de personajes como material de apoyo didáctico en el curso de Expresión Gráfica 2.

### I.3 Justificación

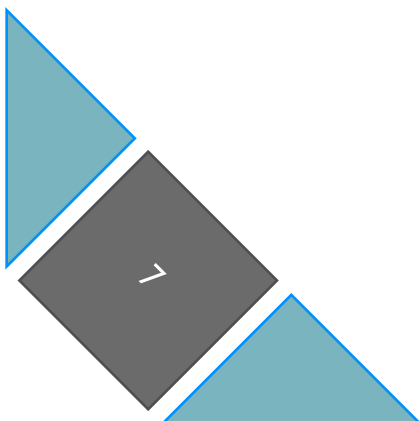
Para sustentar de manera consistente las razones por las cuales se consideró importante el problema y la investigación fue necesario justificar la propuesta con base en el análisis de las siguientes variables.

#### I.3.1 Magnitud

A la Universidad de San Carlos de Guatemala ingresaron en el año 2011, 153.112 estudiantes, de los cuales 3.836 se inscribieron en la Facultad de Arquitectura (datos obtenidos del departamento de registro y estadística de la Universidad de San Carlos de Guatemala), esta facultad comparte estudiantes con la Escuela de Diseño Gráfico, la cual comprende la asignatura de expresión gráfica 2, con un total de 141 alumnos inscritos en 2011 entre las dos jornadas, y es a ellos a quienes beneficiará dicho material.

#### I.3.2 Trascendencia

La carencia de un material audiovisual en donde se muestren técnicas actualizadas de creación de



personajes obliga a los estudiantes que desean dedicarse al oficio de ilustrador a conseguir dicha información por otros medios que en algunas ocasiones son costosos, como libros prácticos, los cuales en muchos casos son inaccesibles para la mayoría de los estudiantes, por lo que podría derivar en pérdida de oportunidades de trabajo ante otros diseñadores mejor preparados o diseñadores empíricos.

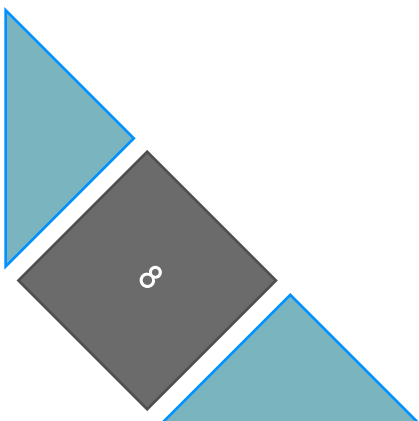
### 1.3.3 Vulnerabilidad

A través del material didáctico audiovisual, el estudiante tendrá la oportunidad de ver con detenimiento el proceso de creación de personajes, ya que el material puede ser reproducido por el estudiante y llevarlo a casa para su estudio detallado.

### 1.3.4 Factibilidad

El proyecto es factible porque la Universidad de San Carlos de Guatemala cuenta con equipo tecnológico para la exposición del material audiovisual, con proyectores multimedia, dispositivos USB y pantallas para proyección, así como salones especiales para este tipo de actividad.

El material estará disponible en un DVD y éste podrá ser reproducido por parte de los alumnos en algún café Internet de la facultad a un precio no mayor de diez quetzales, cifra que los estudiantes tienen la capacidad de cubrir, ya que inclusive es menor a algunas fotocopias que usualmente se utilizan.



## Capítulo I Objetivos de diseño

### I.4.1 Objetivo General

Producir una guía didáctica audiovisual para la creación de personajes como material de apoyo didáctico en el curso de Expresión Gráfica 2 de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala.

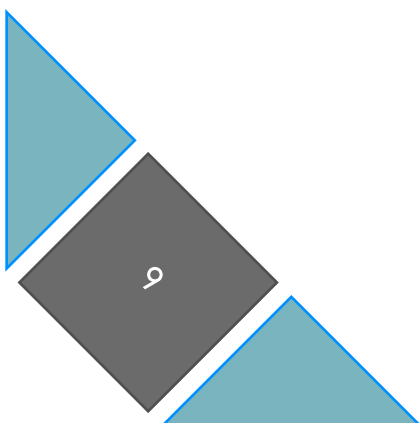
### I.4.2 Objetivos Específicos

Establecer la forma de conceptualizar el perfil de un personaje, partiendo de sus características personales.

Enseñar la metodología para la estructuración del personaje a través de formas básicas simples.

Mostrar al estudiante a través de videos técnicas para aplicar acabados de color.

Presentar al estudiante el material audiovisual de una forma atractiva y de fácil acceso a la información.





## Capítulo 2

Perfil del cliente y Grupo objetivo



## Capítulo 2 Perfil del Cliente

### 2.1 Perfil del cliente

Estudiantes y docentes de Expresión Gráfica 2 de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala.

#### 2.1.1 Universidad de San Carlos de Guatemala

La Universidad de San Carlos de Guatemala es la universidad estatal del país. Esto significa que es financiada por el estado, y el pago que deben realizar los estudiantes es mínimo comparado al de una privada, posee más de 300 años de estar impartiendo cátedras.

#### 2.1.2 Facultad de Arquitectura

La Facultad de Arquitectura se encuentra ubicada en el edificio T-2 de la ciudad universitaria de la USAC, en la zona 12 de la ciudad de Guatemala.

#### Historia de la Facultad de Arquitectura

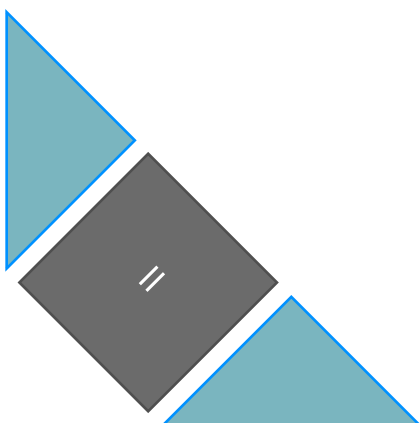
La Facultad de Arquitectura se funda, según consta en el Acta No. 657 del Honorable Consejo Superior Universitario, el día 7 de Junio de 1958, consolidándose

y legitimándose la actividad académica de la facultad el 30 de agosto de 1958.

El acto Inaugural se realizó el viernes 5 de septiembre de ese mismo año. Con motivo de esa fecha, a solicitud del Colegio de Arquitectos al Congreso de la República, posteriormente se declaró oficialmente "Día del Arquitecto".

El primer Decano Interino de la Facultad fue el Arquitecto Roberto Aycinena Echeverría, convirtiéndose pocos años después en el primer Decano electo, por los respectivos cuerpos electorales, conforme lo determina la Ley Orgánica y los Estatutos de la Universidad de San Carlos de Guatemala. No fue sino a partir del año de 1971 que la Facultad cuenta con edificio propio, el actual edificio T-2. En el año 1972 se inicia un movimiento transformador en la enseñanza en la Facultad de Arquitectura, dando como resultado el inicio del Congreso de Reestructuración de Arquitectura -CRA el 10 de Mayo de 1972, paralizando la educación en la misma durante ocho meses. A partir del CRA el pensum tuvo un enfoque social humanístico, el cual fue adecuado luego de a la experiencia del Terremoto de 1976. A partir de 1982 el pensum tuvo un enfoque más tecnológico.

En 1994 como parte del trabajo de la administración, se realiza una readecuación sistematizada, en la



cual se consideran elementos del currículo, tales como: el perfil ocupacional del Arquitecto en Guatemala, el perfil de ingreso del estudiante de arquitectura, la reubicación y ampliación espacial, la actualización y formación docente, la revisión de escenarios y el análisis cualitativo y cuantitativo del pensum de estudios.

La readecuación del pensum de estudios para la cohorte 1995-2000, se planteó como un trabajo integral y científico, el cual fue presentado y aprobado por el Consejo Superior Universitario según consta el acta 49-94, de la sesión celebrada el 18 de noviembre de 1994.

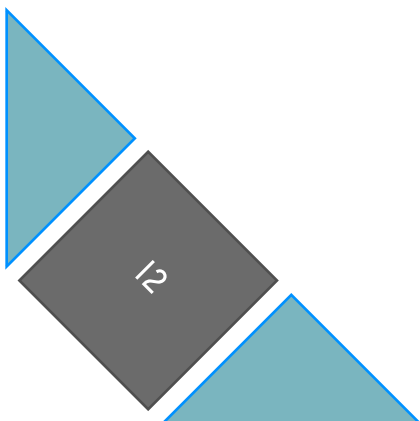
En el año de 1998 se lleva a cabo una nueva propuesta de readecuación del mismo, contando con la participación de estudiantes y docentes, conformando comisiones paritarias de trabajo. Ésta presenta su propuesta ante Junta Directiva de la Facultad y es aprobada el 2 de Mayo de 2002, Punto tercero Inciso 3.6 sub-incisos del 3.6.1 al 3.6.4, iniciando su implementación en el año 2003 sin contar con la planificación progresiva para su total desarrollo, tampoco con los nuevos programas a implementarse en cada uno de los cursos, lo que no ha permitido completar este proceso.

A finales del año 2002 asume la Dirección de la Facultad un nuevo equipo de trabajo, teniendo

el compromiso prioritario de revisar el Plan de Estudio para buscar la forma más adecuada para su implementación, por lo que actualmente se encuentran revisando y evaluando alternativas de solución a la problemática global que se plantea.

Las actuales autoridades de la Facultad tienen el compromiso con la comunidad estudiantil, docente y administrativa y la sociedad Guatemalteca en general, de buscar la excelencia académica en cada una de las cohortes que van egresando de esta unidad académica. Lo importante del proceso de readecuación es cambiar el enfoque acorde a la misión de la Facultad, que es lograr que el egresado maneje el conocimiento y la tecnología de punta con capacidad empresarial para competir en el mercado laboral con arquitectos y diseñadores de cualquier parte del mundo, pero con profundo compromiso social para atender las necesidades del país.

En noviembre del 2002 y en apoyo a los procesos de descentralización que se impulsan en el País, se suscribió un Convenio de Cooperación entre el Centro Universitario de Occidente CUNOC y la Facultad de Arquitectura, por medio del cual ambas instituciones se comprometen a desarrollar la Licenciatura en Arquitectura en Quetzaltenango, la parte académica es responsabilidad de la Facultad y la parte administrativa del CUNOC. El pensum de



estudios es el mismo que se implementa en la Ciudad Capital. El 15 de enero de 2003 se aprobó la creación de la carrera por parte del Honorable Consejo Universitario, como un proyecto autofinanciable. La actividad académica se desarrolla en la jornada matutina y progresivamente se implementarán los subsiguientes semestres.

La Facultad de Arquitectura cuenta desde 1987 con el programa de Diseño Gráfico a nivel técnico, la carrera tuvo éxito rápidamente, el que se evidencio a través del posicionamiento laboral de sus primeros egresados. Actualmente se siente la necesidad de llevarla hacia el nivel de licenciatura y es así como el 12 de noviembre del año 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario según consta en el acta No.26-2003.

El programa de Licenciatura en Diseño Gráfico tiene como objetivo el de 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 de 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. A nivel de postgrado la facultad desarrolla los siguientes programas de Maestrías en Diseño, Planificación y Manejo Ambiental, Restauración de Monumentos, Asentamientos Humanos y Diseño Arquitectónico y el Doctorado en Arquitectura, impartido a distancia conjuntamente con la UNAM de México.

#### 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 esté preparado para enfrentar 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 de la Facultad de Arquitectura.

### 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.

### 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 de desempeño del diseño, la arquitectura y el urbanismo.

Posibilitar la generación de conocimiento científico, tecnológico y humanístico a través de la formación de profesionales en arquitectura y del diseño gráfico en diferentes niveles: técnico, grado (licenciatura) y postgrado (maestría y doctorado).

Brindar alternativas de formación superior. Apoyar la investigación básica aplicada en 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.

### 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.


### 2.1.3 Escuela de Diseño Gráfico

La Escuela de Diseño Gráfico pertenece a la Facultad de Arquitectura y se encuentra ubicada en la Ciudad Universitaria, zona I2, edificios T2 y T1.


La directora de la Escuela es la Licda. Emperatriz Pérez. Los catedráticos titulares de Expresión Gráfica 2 son el Lic. Erick Galindo para la jornada matutina y el Arc. Salvador Gálvez para la jornada vespertina.



# Capítulo 2 Perfil del Cliente



**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**  
 20 años de Diseño Gráfico en la USAC



---

305 EXPRESIÓN GRÁFICA 2  
 PRIMER SEMESTRE 2007

---

**1. Información General**

**Ciclo:** Tercero

**Área:** Tecnología y Diseño

**Prerrequisitos:** Medios de Expresión y Expresión Gráfica 1

**Nivel:** Formación Profesional

**Catedrático:** Arq. Salvador Gálvez

**4. Metodología**

Principios básicos.  
 Caricaturas de figura humana, animales y objetos.  
 Modelos tridimensionales.  
 Normas Gráficas  
 Lenguaje del Comics.  
 Animación cuadro por cuadro.

---

**2. Descripción de la Asignatura**

Caricatura de figura humana, animales, objetos con técnicas de acuarelas, temperas, crayones.

Modelos tridimensionales. Normas Gráficas para un personaje. El lenguaje del comics. Animación cuadro por cuadro.

**5. Normas de Rendimiento Académico**

80% de asistencia.  
 Entrega del 100% de los ejercicios  
 Se aprueba con una nota de 61/100 puntos.  
 No se reciben tareas fuera de la fecha estipulada.  
 Es necesario presentar el trabajo final.  
 Para optar a cursar la asignatura en la Escuela de Vacaciones deberá llenar el requisito de haber realizado el 60% de trabajos en clase

---

**3. Objetivo General**

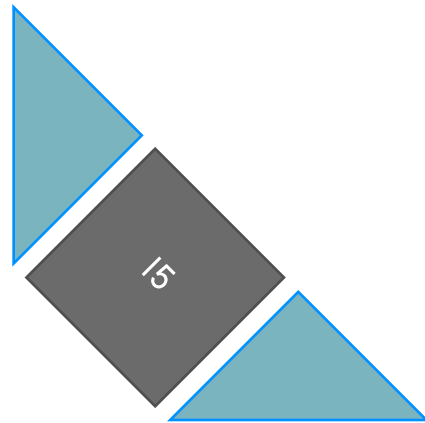
Que el estudiante tenga habilidad de realizar caricaturas, en dos y tres dimensiones, cree las normas graficas para un personaje y realice animación cuadro por cuadro.

**6. Evaluación**

Caricatura humanos, animales objetos 20 puntos  
 Modelos tridimensionales 20 puntos  
 Normas graficas 20 puntos  
 Lenguaje del comics 20 puntos  
 Animación Cuadro por cuadro. 20 puntos

NOTA FINAL 100 PUNTOS.  
 NO TIENE EXAMEN DE RECUPERACION.

Diseño Gráfico		305 EXPRESION GRAFICA 2		Primer Semestre 2007
Temas de estudio y contenidos	Objetivos	Actividades de enseñanza aprendizaje	Evaluación	Bibliografía
PRINCIPIOS BASICOS. HISTORIA DEL COMICS. TIPOS DE HISTORIAS	Conozca el desarrollo del cómic a través de su historia	Lectura de documentos Explicación en clase. Practica.	3 puntos	EL GRAN LIBRO DE COMO DIBUJAR COMICS. Ediciones Martinez Roca. 2000
TECNICA DE LA ACUARELA	Aplicar técnica de la acuarela	Demonstración de la técnica en clase.	10 puntos	EL GRAN LIBRO DE LA ACUARELA. JM. Parramon.
EL LENGUAJE DEL COMICS.	Conocer el lenguaje del cómic	Lectura de documentos Explicación en clase. Practica.	10 puntos	CURSO COMPLETO DE COMIC. Steve Edgell Acamo Barcelona 2002
DIBUJO DE CARICATURAS.	Dibujo de humanos animales y objetos en caricatura.	Lectura de documentos Explicación en clase. Practica.	15 puntos	CURSO AVANZADO DE DIBUJO PARA COMICS. Christopher Hart. Ediciones Martinez Roca, S. A. Barcelona 1997.
CREACION DE UN PERSONAJE	Diseñar un personaje inédito.	Investigación. Aplicación en clase. Practica.	10 puntos	INTERNET
PERSPECTIVA EN EL DIBUJO DE CARICATURAS.	Aplicar la perspectiva, en el dibujo de caricatura.	Lectura de documentos Explicación en clase. Practica.	5 puntos	TECNICAS GRAFICAS PARA ARQUITECTOS DISEÑADORES Y ARTISTAS.
NORMAS GRAFICAS	Creación de normas graficas para un personaje inédito.	Aplicación de conocimientos adquiridos	10 puntos	INTERNET.
LA CARICATURA TRIDIMENSIONAL	Modelado en tres dimensiones de caricaturas.	Modelado, armado en tres dimensiones de caricaturas.	10 puntos	MODELA CON PLASTILINA. Lokiguelos, Altea. Santillana, Madrid, 1996.
MOVIMIENTO CUADRO POR CUADRO.	Animación de caricaturas.	Uso de software, trabajo en grupo.	15 puntos 10 puntos trabajo final 100 puntos total.	ENCICLOPEDIA DE TECNICAS DE ANIMACION, Richard Taylor. Editorial Acamo S. A. Barcelona 2000.



## Historia de la Escuela de Diseño Gráfico

"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.

En 1986 el Consejo Superior Universitario la aprobó en la calidad de carrera técnica, a nivel de Programa. Se siente la necesidad de llevarla hacia el nivel de licenciatura y es así como el 12 de noviembre del año 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario.

En el 2004, el programa en cuestión fue elevado a la categoría de Escuela facultativa.

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 de 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."

## Misión, Visión y Objetivos de la Escuela de Diseño Gráfico

### Objetivos

Dotar al estudiante de una sólida formación técnica con capacidad para dar respuestas de diseño gráfico y visual a las necesidades del orden de la comunicación de masas, propias de las características y condiciones del país.

### Misión

Formar diseñadores gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación, la publicidad y las empresas que demandarán sus servicios, a la vez, ser agentes de cambio comprometidos con la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social. Producir conocimiento para aportar a la solución de los problemas sociales y la comunicación social del país.

### Visión

Ser en Guatemala una institución de educación superior cuya función es ser el ente rector en la formación profesional, así como de la producción y difusión del conocimiento en Diseño Gráfico. Todo ello para contribuir al desarrollo sostenible del país, preservando y protegiendo los recursos culturales y naturales.

### Estructura de la Carrera de Diseño Gráfico

La carrera de diseño gráfico está conformada por el Técnico en Diseño Gráfico, y la Licenciatura. Esta licenciatura ofrece tres especialidades diferentes: Énfasis Creativo (enfocado a Publicidad), Énfasis Informático Visual (enfocado a creaciones Multimedia, animaciones, diseño Web y Televisión), Énfasis Editorial Didáctico (Interactivo).

Tanto el Técnico como la Licenciatura, están divididos en 4 áreas de estudio, las cuales se muestran a continuación:

Área de Diseño y Comunicación

Área de Tecnología

Área de Contexto social, humanístico e histórico

Área de Gestión

Áreas de estudio del Programa de Diseño Gráfico de la USAC

El pensum del Programa de Diseño Gráfico de la USAC, comprende dos grandes áreas de estudio. Ambas son Tecnología y diseño y Comunicación e historia.

El área de Tecnología y diseño

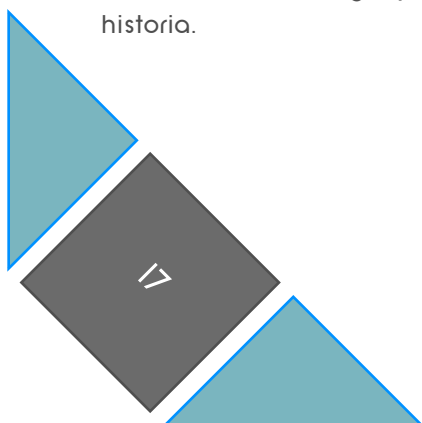
El área de Tecnología y diseño presentaría como objetivo general proporcionar al estudiante las habilidades necesarias para graficar sus ideas e integrar los conocimientos teórico-prácticos para resolver problemas de comunicación visual. Diseño visual, Expresión gráfica, Ilustración, Tipología, Foto grafismo y Diseño digital, son algunos de los cursos que integran esta área.

El área de Comunicación e historia

El área de Comunicación e historia presentaría como objetivo general proporcionar al estudiante el conocimiento de su profesión, así como de los fundamentos teórico-metodológicos que garanticen una eficaz comunicación visual. Psicología de la comunicación, Teoría de la comunicación y Mercadotecnia, son algunos de los cursos que integran esta área.

Espacios físicos para el funcionamiento del Programa de Diseño Gráfico de la USAC

Desde sus inicios, el funcionamiento del Programa de Diseño Gráfico se llevó a cabo en las instalaciones de la Facultad de Arquitectura situados en el campus de la zona I2, de la Ciudad de Guatemala, específicamente los edificios T-1, compartido con la Facultad de Ingeniería y el T-2, que corresponde únicamente a la primera.



## Capítulo 2 Grupo Objetivo

### 2.2 Perfil del grupo objetivo

El grupo objetivo está formado por los estudiantes del técnico en Diseño Gráfico que cursan la asignatura de Expresión Gráfica 2, impartida en los salones del edificio T2 de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

#### 2.2.1 Perfil geográfico

- Región: Los estudiantes en su mayoría se encuentran el área central de la ciudad capital.
- Tamaño del área (Guatemala): 108.890 km<sup>2</sup>
- Tamaño de la ciudad: 2.541.581 habitantes.
- Densidad: Suburbana.
- Clima: 23°C

#### 2.2.2 Perfil demográfico

- Edad: Las edades de los estudiantes que cursan la asignatura de Expresión Gráfica 2 están comprendidas entre los 18 y los 25 años.
- Género: Masculino / Femenino.
- Tamaño de la familia: Entre 3 y 4 personas.
- Ciclo de vida familiar: en su mayoría jóvenes

solteros, así como un reducido número de casados con hijos.

- Ingreso: Empleos de medio tiempo con ingresos mayores de Q1.000, así como empleos de jornada completa con ingresos de Q2.500 en adelante.

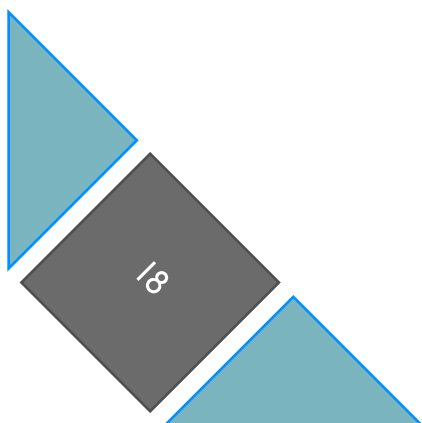
- Ocupación: En su mayoría estudiantes, trabajos de oficina y profesores de educación media.

- Educación: títulos a nivel medio: Bachilleres en Ciencias y Letras, Bachilleres en Computación, Bachilleres Industriales, Maestras de Párvulos, Maestras de Primaria, Secretarías Bilingües, Peritos en Mercadotecnia y Publicidad, Bachilleres en Diseño y Publicidad, Peritos en Dibujo en Construcción, entre otros. Actualmente realizando estudios universitarios.

- Religión: Creyentes y no creyentes.

- Raza: Indígena y mestiza.

- Nacionalidad: Guatemaltecos y no guatemaltecos.



### 2.2.3 Perfil Psicográfico

Clase Social: C- o media baja.

Estilo de vida: acostumbrado a desvelo, poco deportista, siempre busca distinguirse de los demás por su creatividad, ya sea en su manera de actuar o en su vestimenta, personas extrovertidas que ven el mundo de manera diferente a los demás.

Personalidad: El nivel de autoestima del diseñador es alto, ya que busca la autorrealización personal. Interés por el diseño, la música y las artes.

Siempre comprometido a obtener nuevos conocimientos en lo que a lo artístico y creativo se refiere.

Tasa de uso: Los estudiantes deben cumplir como mínimo con el 80% de asistencia a la clase.

Status de lealtad: Absoluta.

Etapas de disposición: Informado, interesado y dispuesto.

Actitud hacia el producto: Entusiasta y positiva, ya que es una clase muy práctica donde pueden desarrollar su creatividad.

### 2.2.4 Perfil conductual

Ocasión de compra: La asignatura es impartida dos veces por semana.

Beneficios buscados: Obtención de nuevos conocimientos y manejo de técnicas de vanguardia.

Estatus del usuario: Los estudiantes son usuarios regulares, ya que deben llevar la asignatura obligatoriamente.





## Capítulo 2

# Cultura visual del grupo objetivo

Para obtener un resultado certero y eficiente, se realizó un estudio acerca de la cultura visual del grupo objetivo y se obtuvieron los siguientes resultados:

### Cultura visual

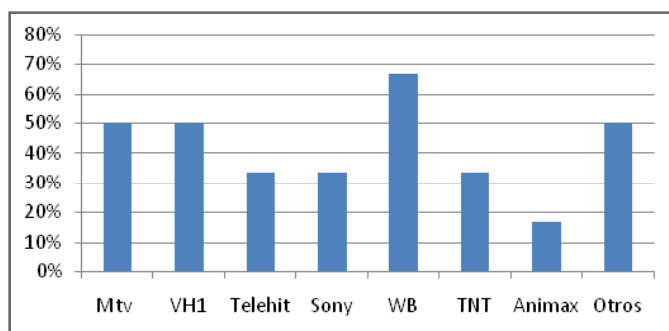
En síntesis, la cultura visual del grupo objetivo está fuertemente ligada a la internet y en especial las redes sociales, de las cuales, el 100% de los encuestados tiene Facebook y el 83.33% lo revisa todos los días. El canal de televisión más observado por el grupo objetivo es el Warner Channel con el 66.67%, por lo cual se deduce que los encuestados gustan de ver series de acción (Superhéroes o personajes con poderes sobrenaturales) series de comedia (con personajes y contextos norteamericanos) y películas igualmente de acción y comedia. No obstante, canales musicales y de entretenimiento como MTV y VHI son de alta aceptación por parte del grupo objetivo. En cuanto a radio, los encuestados no mostraron demasiado interés en las radios locales, solo el 33.33% dijo escuchar radio (posiblemente debido a la facilidad que ofrece la tecnología de tener su música en MP3 o inclusive escuchar la música que ellos desean vía online), pero de igual forma tienen una marcada preferencia por la radio

Atmósfera 93.5 FM ya que todas las personas pusieron a dicha radio como la radio de su preferencia, por lo que se concluye que a las personas encuestadas les gusta la música rock alternativo, R&B y Pop, en su mayoría es música en inglés. Solamente el 33.33% de las personas encuestadas asiste regularmente al cine, pero el 83.33% gusta de ir a observar películas de comedia y acción (nótese el porqué de la preferencia en el canal Warner). Apenas el 16.37% está suscrito o compra con frecuencia algún tipo de revista. El grupo objetivo también gusta de los juegos de video, ya que el 83.33% respondió tener uno para los cuales sobresalieron ciertos juegos de acción. Por último, los encuestados mostraron un interés del 50% en el deporte de fútbol y 33.33% tanto en básquetbol como en juegos extremos.

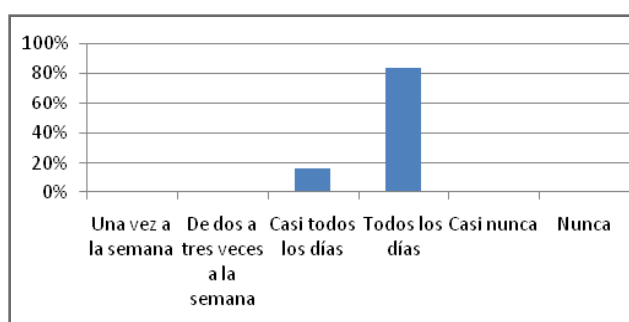
En conclusión, el grupo objetivo gusta de principalmente la acción y comedia, son personas que tienen contacto con la tecnología como internet y juegos de video, la lectura no es una de sus costumbres y gustan de deportes dinámicos o extremos.

Resultados de la encuesta de cultura visual

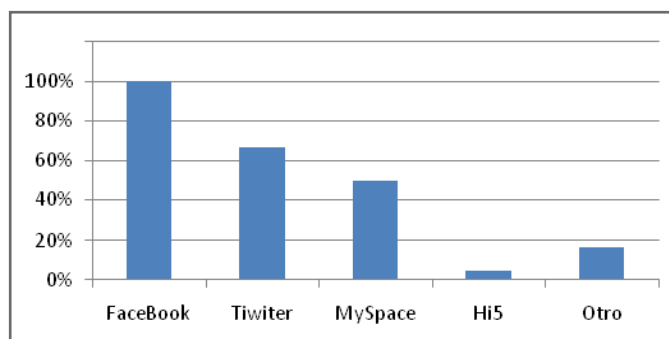
Canales de televisión más observados



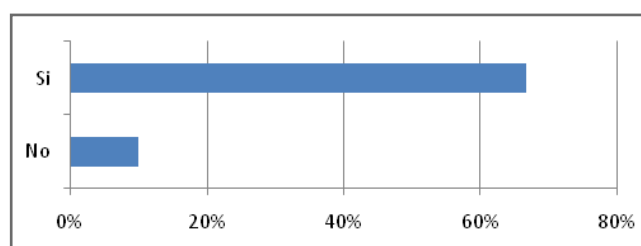
Frecuencia de uso de la red social



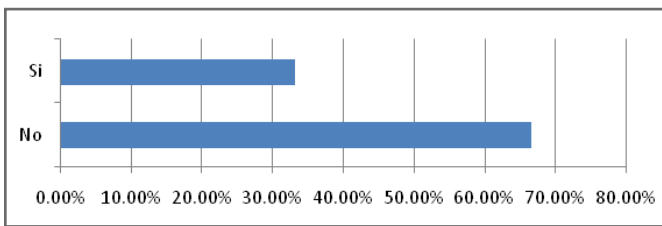
Usuarios de redes sociales



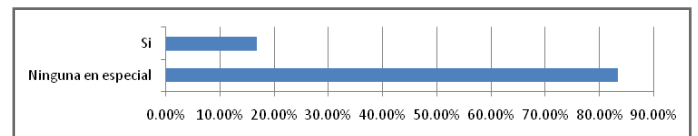
Preferencia por algún programa



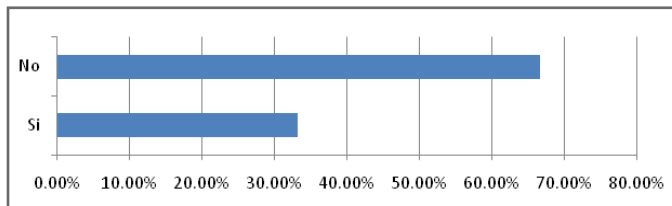
Predilección por alguna radio



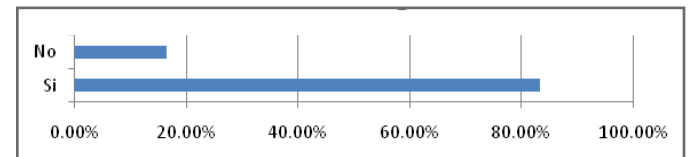
Preferencia por alguna revista



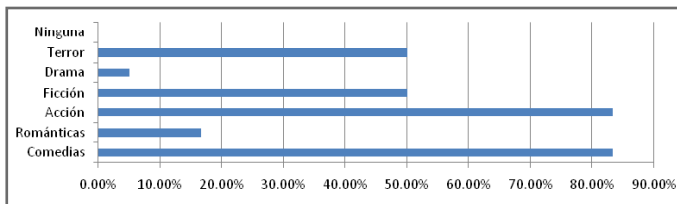
Asistencia al cine con frecuencia



¿Tiene usted algún tipo de juego de video, ya sea en consola o en la computadora?



Tipo de película que le gusta ir a ver al cine



¿Qué juego o juegos considera usted que tienen una buena imagen visual?

En esta pregunta las respuestas fueron las siguientes: Okami, Tales of (franquicia, en general), Golden Sun, Super Smash Bros, Fire Emblem; últimamente no he jugado más que en facebook.

## Capítulo 3

Concepto de diseño y Bocetos



## Capítulo 3

# Conceptos fundamentales

### 3.1 Conceptos de la organización

#### Universidad

Se conoce como Universidad al establecimiento educacional dedicado a la enseñanza superior y a la investigación de un tema particular, el cual además está facultado para entregar grados académicos y títulos profesionales.

#### Facultad

Es una subdivisión de una universidad que corresponde a una cierta rama del saber. En la facultad se enseña una carrera determinada o varias carreras afines. El conjunto de facultades forman el total de la universidad.

El modelo de facultades surgió a partir de la antigua Universidad de París, que contaba con cuatro facultades: Medicina, Leyes, Teología y Artes. (<http://definicion.de/facultad/>)

#### Programa de Diseño Gráfico

Tiene como objetivo el de formar profesionales adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, defensores de los valores culturales de la Nación. (<http://nuevos.usac.edu.gt/archivos/carquitectura.pdf>)

#### Expresión Gráfica 2

Curso impartido en en el área de Tecnología y Diseño de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, cuyo objetivo primordial es que el estudiante tenga habilidad de realizar caricaturas, en dos y tres dimensiones, cree las normas gráficas para un personaje y lenguaje del cómic.

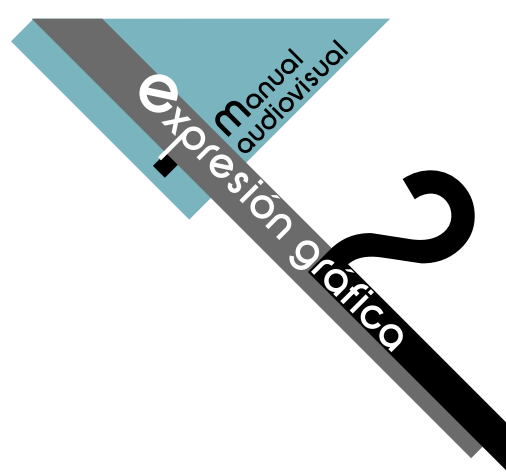
#### Asignatura

Cada una de las materias que se enseñan en un centro docente o de que consta una carrera o plan de estudios. (<http://www.wordreference.com/definicion/asignatura>)

#### Enseñanza

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento. Según la concepción enciclopedista, el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo él la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo. El aprendizaje es un proceso bioquímico. ([wikipedia.org/Enseñanza](http://wikipedia.org/Enseñanza))





### Enseñar

De acuerdo con las concepciones más actuales, esolanovistas o cognitivistas, el docente actúa como "facilitador", "guía" y nexo entre el conocimiento y los alumnos, logrando un proceso de interacción, (antes llamado proceso "enseñanza-aprendizaje"), basado en la iniciativa y el afán de saber de los alumnos; haciendo del proceso una constante, un ciclo e individualizando de algún modo la educación.

Los métodos más utilizados para la realización de los procesos de enseñanza están basados en la percepción, es decir: pueden ser orales y escritos. Las técnicas que se derivan de ellos van desde la exposición, el apoyo en otros textos (cuentos, narraciones), técnicas de participación y dinámicas de grupos.

Las herramientas habituales con las cuales se impartía la enseñanza eran la tiza, la pizarra, el lápiz y papel y los libros de texto; las que con el avance científico de nuestros días han evolucionado hasta desarrollar distintos canales para llegar al alumno: la radio y el video, entre otros.

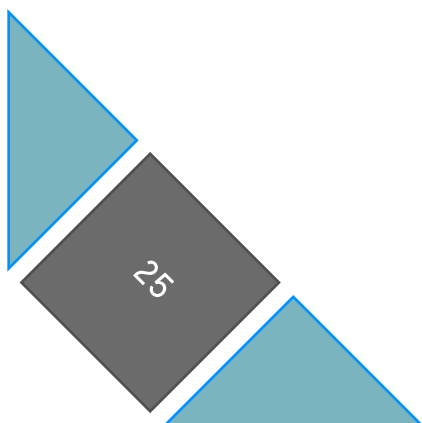
La enseñanza es una acción coordinada o mejor aún, un proceso de comunicación, cuyo propósito es presentar a los alumnos de forma sistemática los hechos, ideas, técnicas y habilidades que conforman el conocimiento humano. (wikipedia.org:/

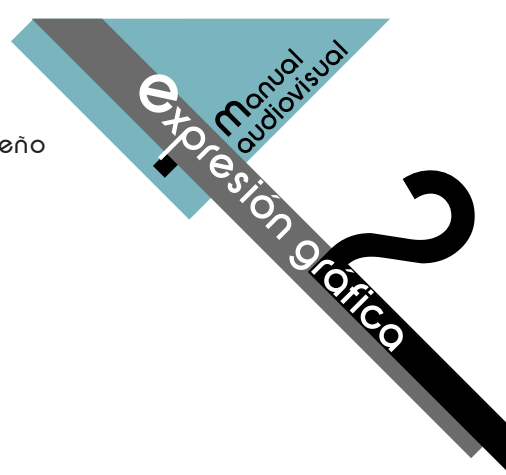
### Enseñanza)

#### Enseñanza 2.0

El término enseñanza 2.0 designa a un conjunto de técnicas apoyadas por servicios Web 2.0 utilizados en ambientes estudiantiles. Los servicios de la Web 2.0 más utilizados son los blogs, las redes sociales y los wikis.

El desarrollo de la Web 2.0 ha coincidido, por un lado, con la firma en Europa de la declaración de Bolonia que inicia el proceso de convergencia europea para conseguir el Espacio europeo de Educación superior, EEES. Esta coincidencia temporal ha favorecido que en muchas universidades europeas se revisen las técnicas docentes tradicionales bajo una filosofía análoga a la de la web 2.0 y los principios enunciados por, entre otros, Daniel Bell, Alain Touraine o Manuel Castells sobre la Sociedad de la Información: autonomía del alumno, responsabilidad en el proceso de aprendizaje, capacidad para buscar y procesar la información, y capacidad para aprender a aprender durante toda la vida. (wikipedia.org:/ wiki/Docencia\_2.0)





### 3.2 Conceptos de comunicación y diseño

#### Color

"Es la impresión que los rayos de luz reflejados por un cuerpo producen en nuestros sentidos por medio de la retina del ojo. Además de los colores primarios: rojo, amarillo y azul, y de los secundarios: naranja, verde y violeta, distinguimos 18 colores complementarios o intermedios." (García Ramón, 2006, 96)

#### Caricatura

"Una caricatura (del italiano caricatura: cargar, exagerar) es un retrato que exagera o distorsiona la apariencia física de una persona o varias, en ocasiones un estrato de la sociedad reconocible, para crear un parecido fácilmente identificable y, generalmente, humorístico. También puede tratarse de alegorías. Su técnica usual se basa en recoger los rasgos más marcados de una persona (labios, cejas, etc.) y exagerarlos para causar comicidad o para representar un defecto moral a través de la deformación de los rasgos.

Existen caricaturistas de muy distintas indoles, temas y estilos, ya que la caricatura, con muy pocas palabras (en algunos casos, sin palabra alguna) permite también hacer comentarios políticos en clave de humor verdaderos chistes visuales, y por ello casi todos los diarios del mundo suelen incluir

una o más caricaturas en su sección de opinión, también suelen observarse caricaturas exentas en otros mass media, por ejemplo en ciertas revista de comics, generalmente de índole satírica." (Cámara Sergi, 2008, 06)

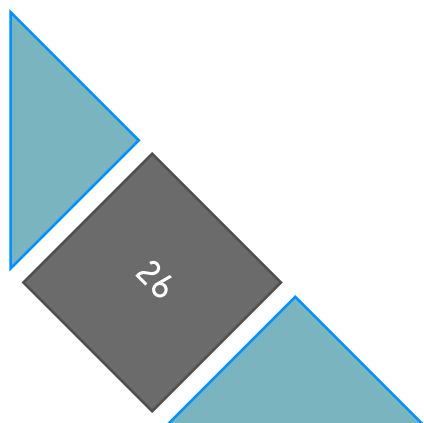
#### La caricatura literaria

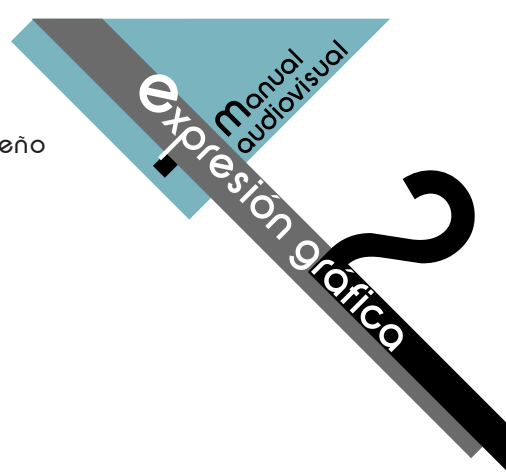
En el ámbito literario también es frecuente hablar de "caricatura" y, en tal sentido "caricaturas literarias" son en cierto aspecto las obras de Cervantes, Alonso Jerónimo de Salas Barbadillo o las del chileno contemporáneo Jenaro Prieto. ([wikipedia.org/wiki/Caricatura](http://wikipedia.org/wiki/Caricatura))

#### Dibujo Animado

"El dibujo animado, también conocido como caricatura en México, El Salvador y Guatemala, es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros. De las técnicas de animación, es la más antigua, y además es históricamente la más popular. Por lo general se hace interponiendo varias imágenes, así al dar un movimiento continuo dará vida a un personaje animado.

También se usa el término dibujo animado para denominar a las películas, en general de corta duración, que son realizadas con esta técnica (o que simulan estar dibujadas a mano), hechas





principalmente para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines, y se ven cada vez más en pantallas de computadora, distribuidas por la Internet." (Cámara Sergi, 2008, 10)

#### Storyboard

"Para filmar o producir una película, es necesario tener una guía para tener en cuenta lo que se debe y no se debe hacer durante el trabajo. Esta guía es el storyboard, un desglose gráfico de lo que será la película o vídeo final pero dibujado y con las anotaciones necesarias para cada escena que se filme o grabe.

El Storyboard sirve de prueba o concepto y se constituye de imágenes y textos, similar a una tira cómica gigante. Los dibujos son hechos a mano alzada y de forma rápida, como apuntes, porque los cuadros son muchos.

El storyboard facilita y permite al equipo de animación planificar la acción de los personajes, ubicados según la composición que está señalada en esta pieza de antemano. También asisten a todo el equipo que participa de la filmación, como los artistas que pintan los fondos, quienes resuelven qué pintar y en dónde dejar espacios para que se sitúen los personajes.

Los artistas de storyboard se reúnen regularmente con el director, y su trabajo puede pasar por sucesivas

correcciones." (Cámara Sergi, 2008, 49)

#### Personaje

"Un personaje es cada uno de los seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otro tipo, que aparecen en una obra artística. Más estrictamente, es la persona o seres conscientes que se imagina que existen dentro del universo de tal obra. Además de personas, pueden ser cualquier otro tipo de ser vivo, incluyendo animales y dioses, o incluso objetos inanimados. Estos personajes son casi siempre el centro de los textos de ficción, especialmente los cinematográficos, historietísticos y literarios.

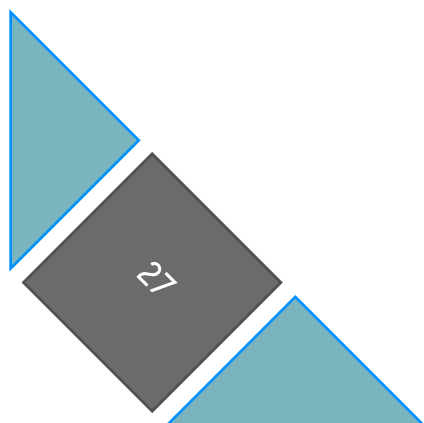
El personaje es una construcción mental elaborada mediante el lenguaje y la imagen." (Cámara Sergi, 2008, 60)

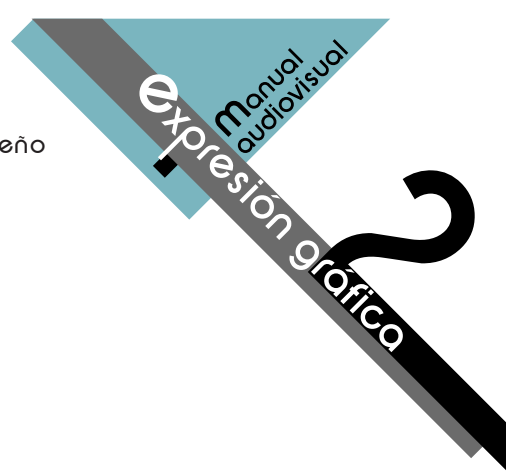
#### Guion

"Toda película tiene una idea original que da lugar a una "historia". Su forma correcta de presentación y organización para llegar a crear una "película" se denomina GUIÓN.

El guion es la columna vertebral de una película; en él se plasma todo: la historia, los diálogos, los planos, ángulos y movimientos de cámara de cada escena.

En un primer momento, se redacta el guion literario, donde se cuenta la historia que vamos a rodar. A partir esa historia se va elaborando el guion técnico,





con la planificación y ordenación de planos, escenas y secuencias que nos permitan seguir el hilo de los acontecimientos que narramos.. Algunos directores de cine, también elaboran un guion llamado "storyboard", en el que se dibuja cada escena y se detalla la forma de rodarla. (Cámara Sergi, 2008, 63)

#### La Estructura Narrativa de una Película

Toda película debe tener una estructura en la narración:

- 1.- El arranque: Es preciso que contenga tensión emotiva, carácter visual, dinamismo, para que capte la atención. También, debe presentar el conflicto, los personajes que intervienen, sus problemas y lo que constituirá el núcleo de atención de todo el desarrollo argumental.
- 2.- El desarrollo: Para que una idea esté bien desarrollada es preciso que contenga calidad emotiva, diversas líneas de fuerza convergentes y unidad narrativa.
- 3.- La culminación y el desenlace: El "clímax" es el momento culminante de la narración y el desenlace la consecuencia lógica de todo lo anterior. ([leoloqueveo.org:/de%20pelicula/produccion%20cine.html](http://leoloqueveo.org:/de%20pelicula/produccion%20cine.html))

#### La Producción:

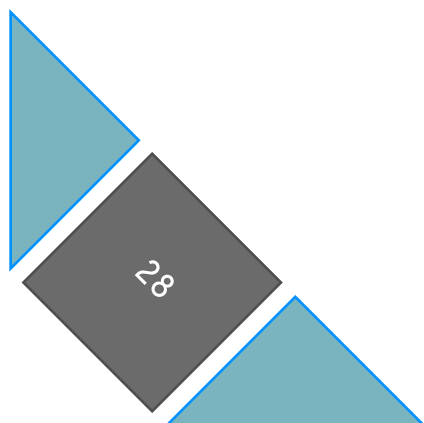
Supongamos que ya tenemos un guion y queremos hacer una película. Lo primero que necesitamos es un PRODUCTOR, que es la persona o empresa encargada de creer en nuestra idea y de poner los medios que necesitamos para poder rodarla. Es decir, el que pone el dinero. Necesitaremos un director, cámaras, decorados, actores, vestuario, película virgen para rodar, claro. Todo esto formará parte del presupuesto económico que tenemos para la película.

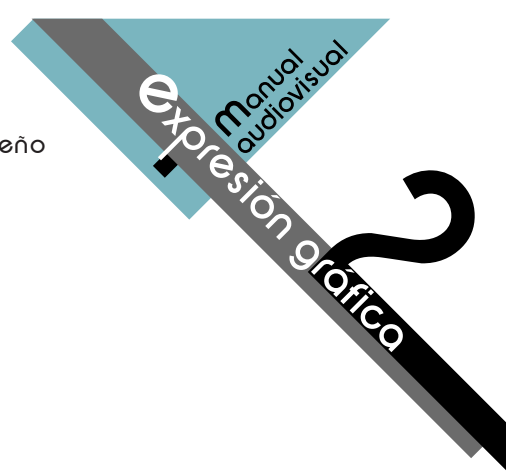
El productor o la empresa productora planifican junto al director y el equipo técnico todos los detalles y necesidades del rodaje, así como su duración, ya que "cada día de más" de un rodaje, supone un coste mayor del calculado.

Toda esta fase, antes del rodaje, se llama "PRE-PRODUCCIÓN".

La fase de PRODUCCIÓN del filme coincide con el rodaje y la solución de los problemas o incidencias que vayan surgiendo a lo largo del mismo.

Una vez finalizado el rodaje, comienza una nueva fase: la POST-PRODUCCIÓN. Ahora hay que montar la película en el orden adecuado, tal como indica el guion. ([leoloqueveo.org:/de%20pelicula/produccion%20cine.html](http://leoloqueveo.org:/de%20pelicula/produccion%20cine.html))





### El Montaje

"Es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. El proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado. El montaje es un proceso fundamental y se realiza con un aparato llamado MOVIOLO." (Cámara Sergi, 2008, 186)

### La Escena

"Está formada por uno o varios planos que forman parte de una misma acción, dentro de un espacio y de un tiempo concreto. ([leoloqueveo.org:/de%20pelicula/lenguaje-cinema.html](http://leoloqueveo.org:/de%20pelicula/lenguaje-cinema.html))

### La Secuencia

Está formada por un o varias escenas, que forman parte de una misma unidad narrativa." (Cámara Sergi, 2008, 187)

### El Ritmo

Es la impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último caso, por efecto del montaje. Sin embargo, el ritmo del cine es ritmo visual de la imagen, ritmo auditivo del sonido y ritmo narrativo de la acción. ([leoloqueveo.org:/de%20pelicula/lenguaje-cinema.html](http://leoloqueveo.org:/de%20pelicula/lenguaje-cinema.html))

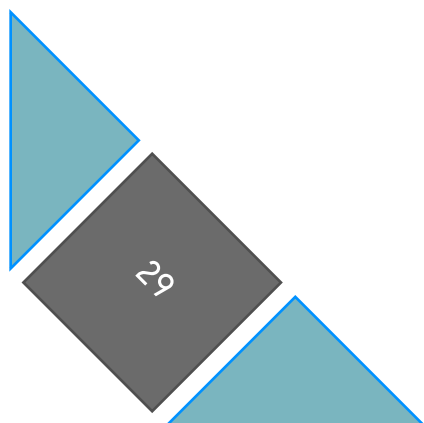
### El Tiempo

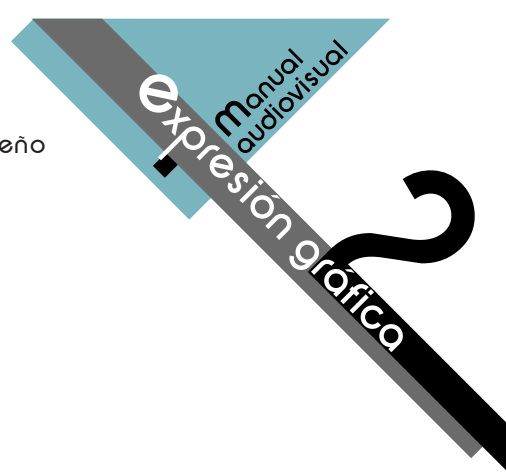
"El cine tiene su propio tiempo, que nada tiene que ver con el tiempo real. En el cine, el tiempo no es lineal sino variable: podemos jugar con el pasado, el presente y el futuro; Podemos acelerar el tiempo o invertirlo, en función de las necesidades de la historia que filmamos." (García Ramón, 2006, 95)

### Material Audio Visual

"Las grabaciones visuales (con o sin banda sonora) sin distinción de soporte físico ni de procedimiento de grabación, por ejemplo, películas, cintas de vistas fijas, microfilmes, diapositivas, cintas magnéticas, cinescopios, videogramas (videocintas, videodiscos), discos de lectura óptica a láser; a) destinadas a la recepción pública mediante la televisión o la proyección en pantalla, o por cualquier otro medio; b) destinadas a la difusión al público.

Las grabaciones sonoras, sin distinción de soporte físico ni de procedimiento de grabación, por ejemplo cintas magnéticas, discos, bandas sonoras o grabaciones audiovisuales, discos de lectura óptica a láser; a) destinadas a la recepción pública mediante la radiodifusión o por cualquier otro medio; b) destinadas a su difusión al público." (García Ramón, 2006, 95)





### Animatic

"En los comienzos de la animación fue llamado Leica reel debido a que la lente que se usaba para este fin era de la firma alemana Leica. El animatic o previsualización se realiza antes de que el verdadero proceso de animación comience. Un animatic es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de esta especie de esbozo de la pieza final, sirve al equipo para encontrar fallos en la duración de las escenas y en el guion. Se vuelve a corregir el storyboard o a regrabar el audio de ser necesario, para crear un nuevo animatic. Las sucesivas revisiones del animatic previenen editar las escenas más tarde, cuando ya estén animadas, evitando que se realice trabajo de más, algo muy costoso en la animación." (García Romón, 2006, 183)

### Layout

"La etapa de layout comienza una vez que el diseño se ha completado. Este proceso es análogo a la división en planos de una película filmada de la realidad. Es aquí cuando los artistas de layout de fondos determinan el ángulo y la posición de la imaginaria cámara, de dónde proviene la luz, y cómo se proyectan las sombras. Los artistas de layout de

personajes determinan las principales poses que tendrán los personajes en cada escena, y de cada una harán un dibujo.

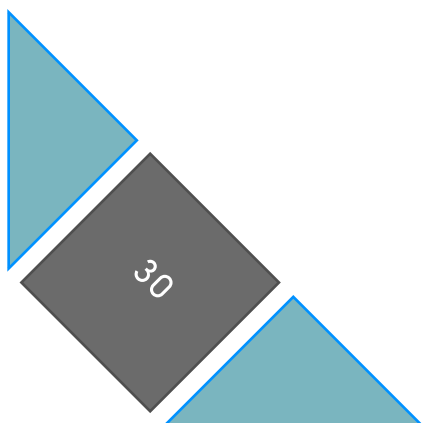
Los dibujos de layout se esparcen sobre el animatic, empleando la X-sheet como guía." (Cámara Sergi, 2008, 90)

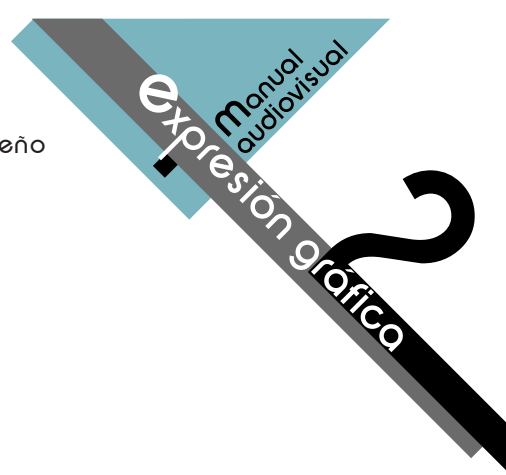
### Animación

"En el proceso de animación tradicional, se empieza dibujando en hojas de papel, perforado para encajar en las barras de sus escritorios (peg bars), a menudo utilizando lápices de color. Un animador de buena categoría dibuja los cuadros clave de una escena (clave en el sentido de importante), empleando los layouts como guía. Dibuja los cuadros suficientes para describir a la acción.

La duración se tiene en cuenta mucho por estos primeros animadores; cada cuadro tiene que coincidir exactamente con la pista de sonido en el momento en que aparece, de otra forma se notaría una discrepancia entre lo que se ve y lo que se oye, que puede ser distraente para la audiencia. Por ejemplo, en las grandes producciones, se hace un gran esfuerzo en hacer coincidir el diálogo con la boca de los personajes que lo ejecutan.

El animador primario (llamado key animator o lead animator) prepara entonces una prueba a





lápiz (pencil test), que es una versión preliminar de la escena animada. Cada cuadro clave es fotografiado o escaneado y sincronizado con la pista de audio preliminar. Previsualizando así la animación completa, el animador puede mejorarla antes de pasarla a los asistentes de animación. Estos últimos añaden el detalle y completan los cuadros intermedios entre clave y clave. El trabajo de los asistentes de animación es revisado, se vuelve a hacer una prueba a lápiz, vuelve a corregirse, hasta que pasa nuevamente a manos del animador líder quien lo aprueba en conjunto con el director." (Cámara Sergi, 2008, 106)

#### Fondos

"Mientras se realiza el trabajo de animación, los artistas de fondos pintan los lugares imaginarios en que la historia se realiza. Toman como referencia los layouts de los fondos y las indicaciones estilísticas de color." (Cámara Sergi, 2008, 179)

#### Stop motion

Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. Se utiliza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro".

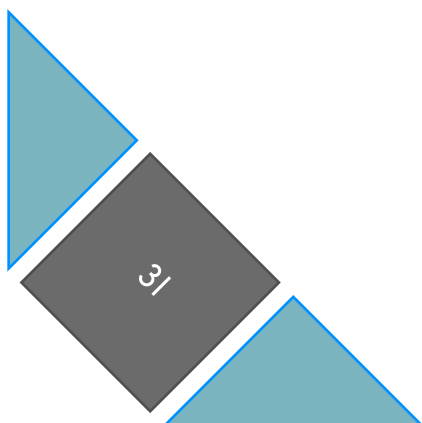
El stop-motion es una técnica de animación que

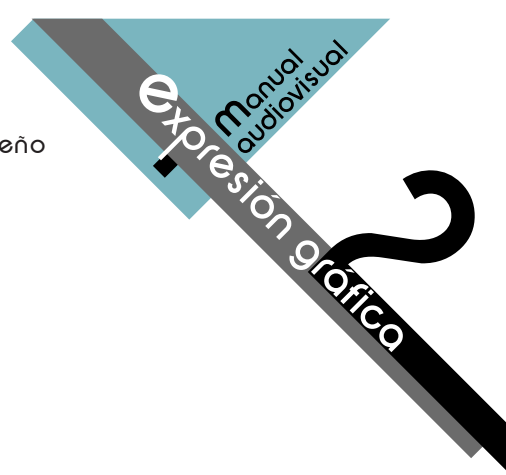
consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop-motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop-motion: La animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos).

La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del film.

El go-motion es una variante de la animación de "stop motion" por el que aplicando un sistema de control a los muñecos (animatronic) se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Como resultado se produce un "efecto de blur" sobre las partes en movimiento que aumenta la sensación de realismo. (wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n)





### Pixilación

"Es una variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado *A Chairy Tale*, donde gracias a ésta da vida a una silla común y corriente. Es ampliamente utilizada en los video-clips." ([wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n](http://wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n))

### Rotoscopia

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney a *Blancanieves*, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

Su análoga infográfica puede considerarse la captura de movimiento (motion capture). Existe cierto grado de controversia sobre si el rotoscopo es auténtica animación, y sobre su valor artístico como tal. ([wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n](http://wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n))

### Manga

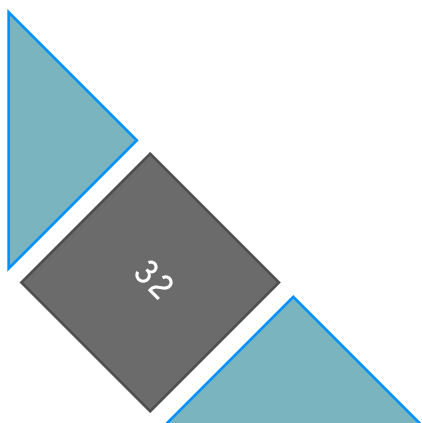
Manga es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza

exclusivamente para referirse a los cómics nipones. El manga abarca todos los géneros, llega a todos los públicos y constituye una parte importantísima del mercado editorial de Japón, motivando además adaptaciones a distintos formatos: series de dibujos animados, conocidas como anime, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas. Los leen en todas partes: en los trenes de cercanías, en las salas de espera y en los parques. Cada semana se editan nuevas entregas, al más puro estilo del folletín, protagonizadas por héroes cuyas aventuras seducen a los lectores durante años. Desde los años ochenta, ha ido conquistando también los mercados occidentales. (García (2010), p. 32)

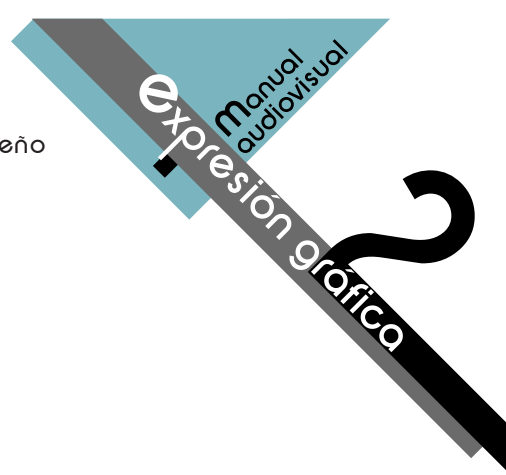
### Historieta

Se llama historieta o cómic a una "serie de dibujos que constituye un relato", "con texto o sin él". (Diccionario de la lengua española (vigésima segunda edición), Real Academia Española, 2001)

Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector». (McCloud (1995), 18)







Sin embargo, no todos los teóricos están de acuerdo con esta definición, la más popular en la actualidad, dado que permite la inclusión de la fotonovela y, en cambio, ignora el denominado humor gráfico.

Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital (e-comic, webcómic y similares), pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro (álbum, novela gráfica o tank bon). Han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros. Al profesional o aficionado que las guioniza, dibuja, rotula o colorea se le conoce como historietista. (Cuadrado, Jesús en Para saber de tebeos, artículo publicado en Tiza n 2, 10/1984.)

En los países hispanoparlantes, el término historieta, procedente de Hispanoamérica, es el nombre autóctono más extendido. Algunos países hispanohablantes tienen además sus propias denominaciones específicas: Monitos en México, muñequitos en Cuba y tebeo en España.

Hacia los años setenta comenzó a imponerse en el mundo hispanoparlante el término de origen anglosajón cómic (procedente a su vez del griego mikos, de o perteneciente a la "comedia"), que se debe a la supuesta comicidad de las primeras historietas. En inglés, se usaban además los términos funnies (es decir, divertidos) y cartoon (por el tipo

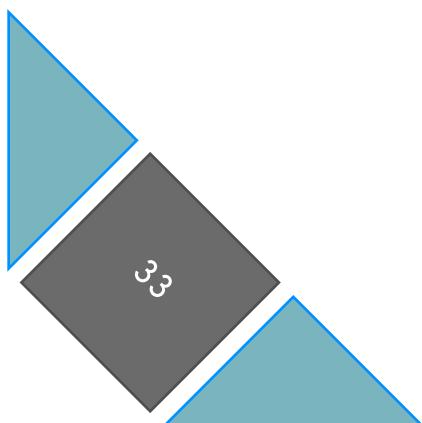
de papel basto o cartón en donde se hacían), pero con el tiempo los "animated cartoons" o dibujos animados tendieron a reservarse la palabra "cartoon". Posteriormente aparece desde el movimiento contracultural el término comix, primero en inglés y luego en otras lenguas, que suele reservarse para publicaciones de este estilo.

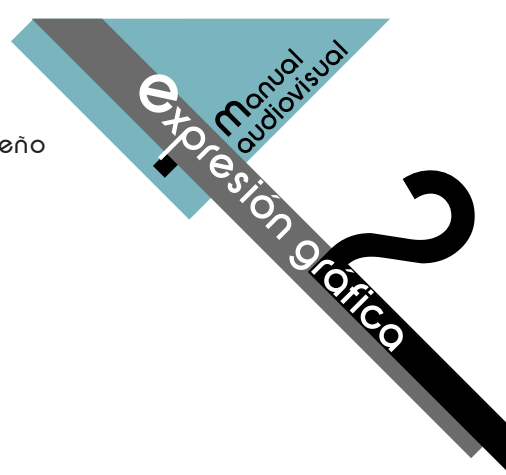
Obviamente, las historietas no tienen por qué ser cómicas y por ello los franceses usan desde los años 60 el término bande dessinée ('tiras dibujadas'), abreviado BD, que en realidad es una adaptación de comic strip. El portugués tradujo del francés para crear banda desenhada, mientras que en Brasil se la denomina história em quadrinhos (historia en cuadritos), haciendo así referencia al procedimiento sintáctico de la historieta, como también sucede con el término chino liánhuánhuà ('imágenes encadenadas').

Finalmente, en Italia la historieta se denominó fumetto (nubecillas, en castellano) en referencia al globo de diálogo. (wikipedia.org/wiki/Comic)

#### Ilustración

La Ilustración fue un movimiento cultural europeo que se desarrolló -especialmente en Francia e Inglaterra- desde principios del siglo XVIII hasta el inicio de la Revolución francesa, aunque en algunos países se prolongó durante los primeros años del siglo XIX.





Fue denominado así por su declarada finalidad de disipar las tinieblas de la humanidad mediante las luces de la razón. El siglo XVIII es conocido, por este motivo, como el Siglo de las Luces.

Los pensadores de la Ilustración sostenían que la razón humana podía combatir la ignorancia, la superstición y la tiranía, y construir un mundo mejor. La Ilustración tuvo una gran influencia en aspectos económicos, políticos y sociales de la época. La expresión estética de este movimiento intelectual se denominará Neoclasicismo.

La Ilustración (Lumières, en francés; Enlightenment, en inglés; Illuminismo, en italiano; Aufklärung, en Alemán. ([wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n](http://wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n)))

#### Humor gráfico

Neologismo con que se designa a una gama diversa de obras gráficas realizadas para la prensa, desde chistes de una sola viñeta y caricaturas hasta verdaderas historietas, tiras cómicas e incluso planchas enteras. Todas abundan en la sátira de la actualidad política y social.

Hasta mediados del siglo XX, la viñeta de prensa se llamó caricatura, y el humorista gráfico, caricaturista. En las páginas de *The New Yorker*, que influyen en la mayoría de publicaciones en todo el mundo, nace el "nuevo estilo de hacer humor". ([wikipedia.org/wiki/](http://wikipedia.org/wiki/))

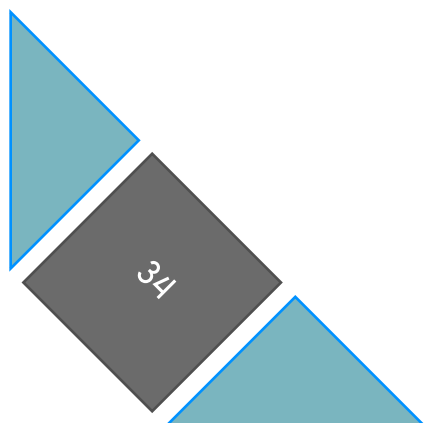
Humor\_gr%C3%Alfico)

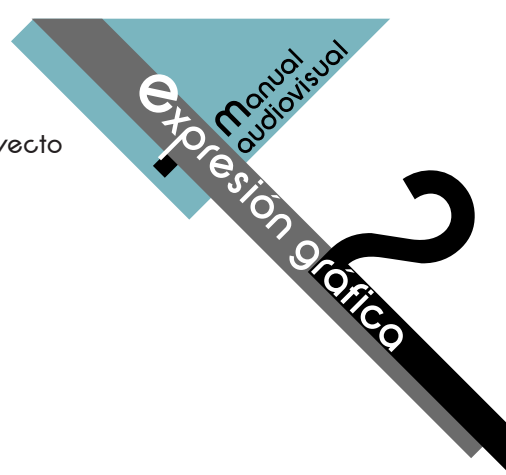
#### Viñeta

"En la historieta, una viñeta es un recuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia. Se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo y constituye la unidad mínima del montaje del cómic. Este espacio acotado y escénico recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto. (Cuadrado, Jesús en *Traficantes de viñetas*, prólogo a la monografía-catálogo *Una historieta democrática*, Dirección General de Bellas Artes y Archivos (Ministerio de Cultura), Madrid, 04/1991). Por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico y el lenguaje verbal. Al espacio que separa las viñetas se le conoce como calle." (Cámara Sergi, 2008, 34)

#### Marvel Comics

Marvel Comics es una editorial norteamericana de cómics. Es conocida popularmente como "La casa de las ideas" por la "creación" de numerosos personajes "emblemáticos" del género de superhéroes. ([wikipedia.org/wiki/Marvel\\_Comics](http://wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics))





### 3.3 Ciencias que Fundamentan el Proyecto

#### Andragogía:

Es la ciencia y el arte que siendo parte de la Antropología y estando inmersa en la educación permanente, se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de participación y horizontalidad; cuyo proceso, al ser orientado con características sinérgicas por el facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida, y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad para que logre su autorrealización.

La Andragogía por ser independiente del nivel de desarrollo psíquico y por partir del nivel de desarrollo cognitivo genera una nueva actitud del hombre frente al problema educativo.

Actualmente se considera que la educación no es solo cuestión de niños y adolescentes, el hecho educativo es un proceso que actúa sobre el hombre a lo largo de toda su vida, por lo tanto la naturaleza del hombre indica que puede continuar aprendiendo durante toda su vida sin importar su edad cronológica.

Se debe tener en cuenta que la Andragogía se basa en tres principios, participación, horizontalidad y flexibilidad.

La participación: es que el estudiante no es un mero

receptor, sino que es capaz de interactuar con sus compañeros, intercambiando experiencias que ayuden a la mejor asimilación del conocimiento. Es decir el estudiante participante puede tomar decisiones en conjunto con otros estudiantes participantes y actuar con estos en la ejecución de un trabajo o de una tarea asignada.

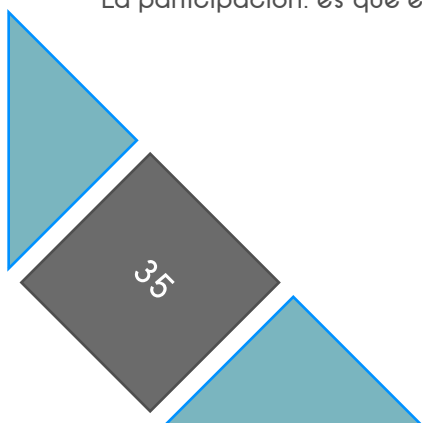
La horizontalidad: es donde el facilitador y el estudiante tienen características cualitativas similares (adultez y experiencia) pero la diferencia la ponen las características cuantitativas (diferente desarrollo de la conducta observable).

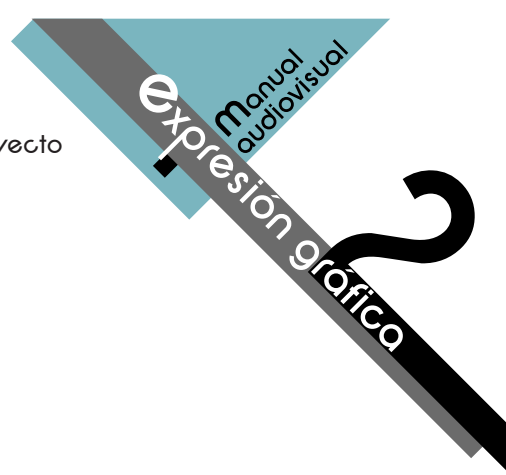
Flexibilidad: es de entender, que los adultos, al poseer una carga educativa - formativa, llena de experiencias previas y cargas familiares o económicas, debe necesitar lapsos de aprendizaje acordes con sus aptitudes y destrezas.

#### Características

El adulto como individuo maduro, a diferencia del niño, manifiesta ciertas características dentro de los procesos de aprendizaje, que caracterizan a la andragogía:

1. Autoconcepto del individuo
2. Experiencia previa
3. Prontitud en Aprender
4. Orientación para el Aprendizaje
5. Motivación para Aprender (([wikipedia.org/wiki/andragogia](http://wikipedia.org/wiki/andragogia) )





### Sociología del Arte

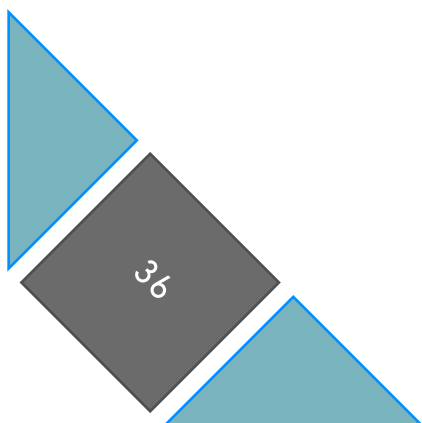
La sociología del arte es una disciplina de las ciencias sociales que estudia el arte desde un planteamiento metodológico basado en la sociología. Su objetivo es estudiar el arte como producto de la sociedad humana, analizando los diversos componentes sociales que concurren en la génesis y difusión de la obra artística. La sociología del arte es una ciencia multidisciplinar, recurriendo para sus análisis a diversas disciplinas como la cultura, la política, la economía, la antropología, la lingüística, la filosofía, y demás ciencias sociales que influyan en el devenir de la sociedad. Entre los diversos objetos de estudio de la sociología del arte se encuentran varios factores que intervienen desde un punto de vista social en la creación artística, desde aspectos más genéricos como la situación social del artista o la estructura sociocultural del público, hasta más específicos como el mecenazgo, el mercantilismo y comercialización del arte, las galerías de arte, la crítica de arte, el coleccionismo, la museografía, las instituciones y fundaciones artísticas, etc. (Bozal (1999), vol. II, p. 332.)

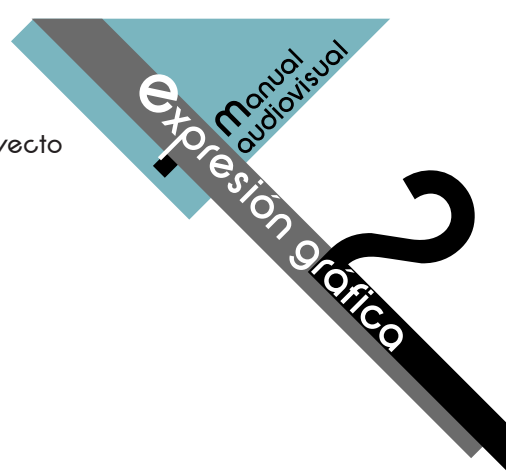
También cabe remarcar en el siglo XX la aparición de nuevos factores como el avance en la difusión de los medios de comunicación, la cultura de masas, la categorización de la moda, la incorporación de

nuevas tecnologías o la apertura de conceptos en la creación material de la obra de arte (arte conceptual, arte de acción).

([wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa\\_del\\_arte](http://wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa_del_arte))

La relación entre arte y sociedad es una comunicación fluida, dinámica, que ha ido variando a lo largo del tiempo. Por ello, la sociología del arte debe tener especial cuidado con la relativización del análisis histórico, pues una misma circunstancia social puede tener distinta interpretación según el lugar y el momento histórico. Por lo general, la incidencia del factor social en el arte es de tipo estructural, ya que no se trata de factores aislados sino de un conjunto de relaciones que intervienen de forma organizada en la creación artística. La sociología del arte debe adaptarse pues al contexto específico que rodea cualquier obra artística, por lo que no puede elaborar leyes generales ni extrapolar conclusiones de un hecho artístico a otro. Cabe remarcar igualmente que no es una ciencia exacta ni pretende aportar explicaciones exhaustivas ni soluciones definitivas, ya que en el arte incurren muchos más factores de índole más subjetiva y difícilmente interpretable. Como dijo Hauser: "todo arte está condicionado socialmente, pero no todo en el arte es definible socialmente". (Furió (1995), p. 15-24.)





difícilmente interpretable. Como dijo Hauser: "todo arte está condicionado socialmente, pero no todo en el arte es definible socialmente". (Furió (1995), p. 15-24.)

#### Sociología

La sociología es la ciencia que estudia, describe y analiza los procesos de la vida en sociedad. Su objeto de estudio son los seres humanos y sus relaciones sociales, las sociedades humanas. La sociología utiliza diferentes métodos de investigación empírica y análisis crítico para perfeccionar y desarrollar un conjunto de conocimientos acerca de la actividad social humana, a menudo con el propósito de aplicar dichos conocimientos a la consecución del bienestar social. La sociología estudia todos los fenómenos sociales a nivel macro y micro, desde el espectro objetivo hasta el subjetivo. Para abordar este análisis se aplican métodos de investigación diversos tanto cuantitativos como cualitativos. El análisis estadístico multivariante, la observación participante o el análisis del discurso, son algunos ejemplos de las técnicas de investigación sociológica. ([wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa](http://wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa))

#### Semiología

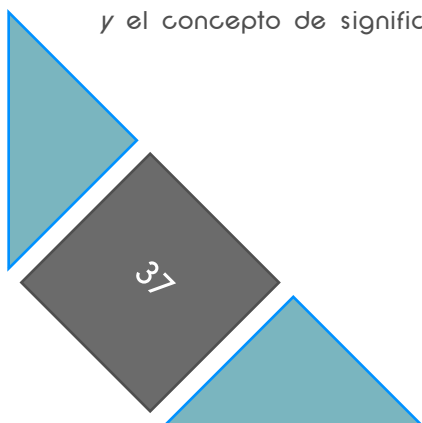
La semiología se define como el estudio de los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado. Los alcances de la

semiótica, de la misma manera que su relación con otras ciencias y ramas del conocimiento, son en extremo amplios.

Ferdinand de Saussure la concibió «como la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social». Actualmente, no hay consenso, ni autor que se atribuya o tome la iniciativa de plasmarla en algún manual. Se propone que la semiología sea el continente de todos los estudios derivados del análisis de los signos, sean estos lingüísticos (semántica) o semióticos (humanos y de la naturaleza). Existen varias clases de signos, como el signo lingüístico o el signo clínico, cuyas descripciones se pueden consultar en el artículo correspondiente, o a través de signo (desambiguación). ([wikipedia.org/wiki/Semiologia](http://wikipedia.org/wiki/Semiologia))

#### Psicología del color

La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.



## Capítulo 3 Concepto de diseño

### Concepto de diseño: arte Bauhaus

#### Fundamentación

"La Bauhaus sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico: puede decirse que antes de la existencia de la Bauhaus estas dos profesiones no existían tal y como fueron concebidas dentro de esta escuela. Sin duda la escuela estableció los fundamentos académicos sobre los cuales se basaría en gran medida una de las tendencias más predominantes de la nueva Arquitectura Moderna, incorporando una nueva estética que abarcaría todos los ámbitos de la vida cotidiana: desde la silla en la que usted se sienta hasta la página que está leyendo (Heinrich von Eckardt)." (Hollis Richard, 1994, 52)

Gracias a la riqueza conceptual y su simplicidad, el arte bauhaus es uno de los más atractivos conceptos en el arte moderno y es plenamente aceptado por el grupo objetivo. Además se eligió ya que las características que representan a la escuela de arte Bauhaus son afines con las enseñanzas impartidas en la Universidad de San Carlos de Guatemala en el programa de Diseño Gráfico con respecto a la metodología y racionalización del diseño.

### Proceso de Conceptualización

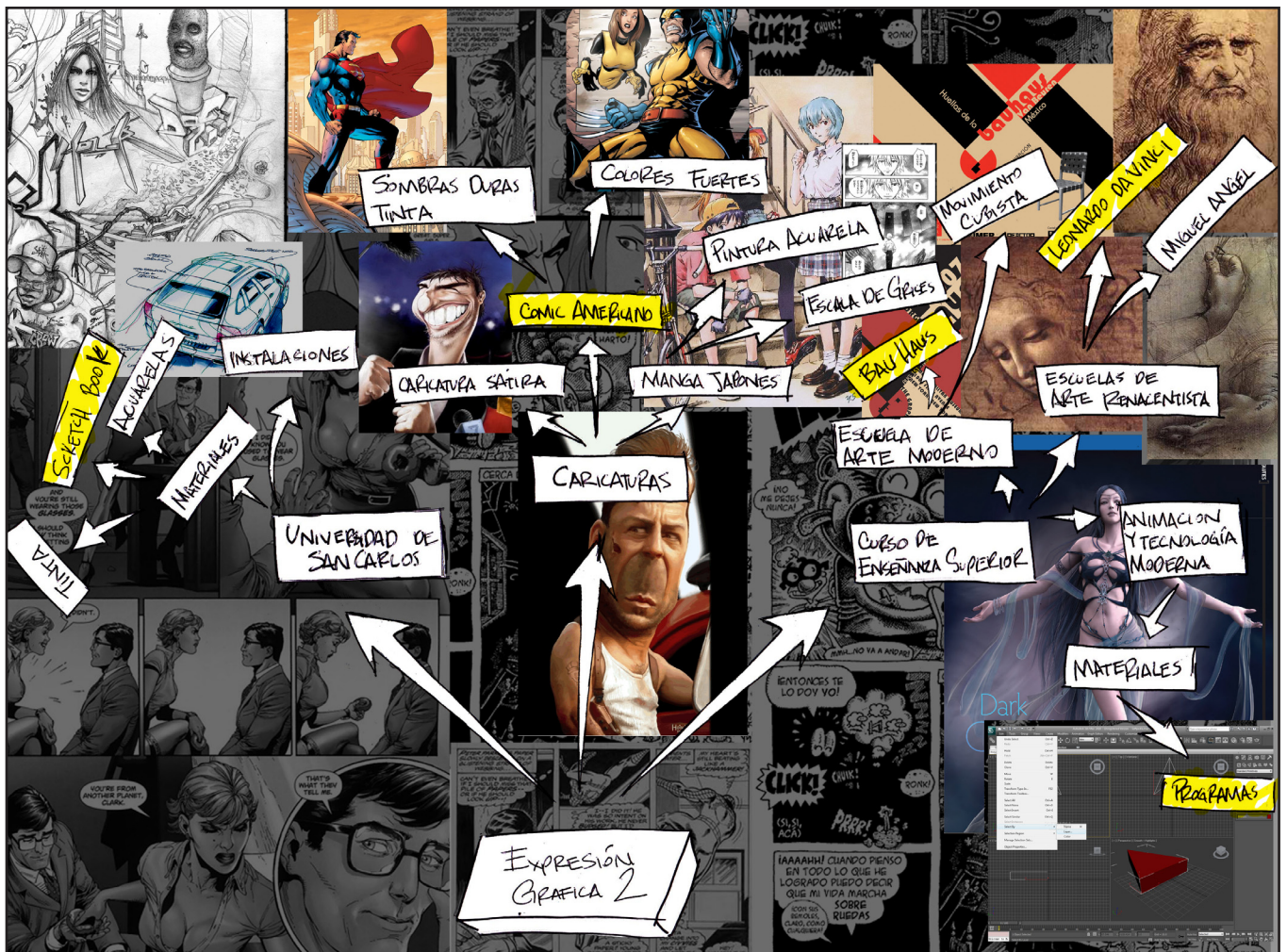
El método creativo que se utilizó para obtener el concepto de diseño fue a través de un mapa mental, el cual se inició partiendo de la asignatura de Expresión Gráfica 2 y en la que se plantearon las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Dónde se imparte? ¿Quiénes lo reciben? ¿Qué contiene? Al responder estas preguntas surgen temas que permiten subdivisiones, tal como se muestra a continuación:

1. Expresión Gráfica 2 se imparte en la Universidad de San Carlos de Guatemala, se utilizan materiales específicos para cursar la asignatura, tales como: lápices, rapidografos, un cuaderno de bocetos, acuarelas, temperas, modelos a escala, rotuladores, etc.
2. Expresión Gráfica 2 muestra un contenido de cómo realizar caricaturas; estilos de caricatura; caricatura literaria, caricatura sátira, cómic americano, manga; los cuales tienen estilos gráficos distintos; sombras duras con tinta, escala de grises a lápiz, coloreado con acuarela, ashurado con tinta, etc.
3. Expresión Gráfica 2 es una asignatura de enseñanza superior ligada al arte; algunas escuelas de arte como Bauhaus, arte renacentista, cubista; métodos y tecnologías modernas de animación; programas de animación, pixilación, stop motion, etc.



## Capítulo 3 Concepto de diseño

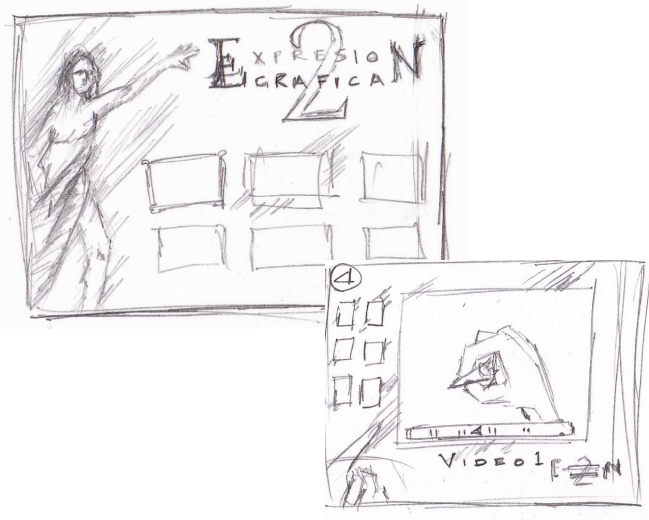
A continuación se muestra el método creativo (mapa mental) para generar el concepto de diseño (véase de abajo hacia arriba).



### Capítulo 3 Proceso de bocetaje

Se realizaron bocetos a partir del mapa mental tomando en consideración los conceptos que representarían de mejor forma la asignatura y que además fueran atractivos para el grupo objetivo.

Boceto no. 1: Se realizó un boceto de la escuela de artistas renacentistas, ya que este concepto encierra de buena forma el aspecto de curso práctico con el dibujo natural que es utilizado en la asignatura.

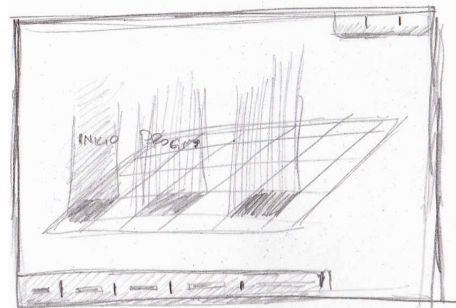


Boceto no. 2: El concepto de Bauhaus combina los aspectos de metodología y fundamentación de los

trabajos, curso de enseñanza superior y un estilo contemporáneo y atractivo para el grupo objetivo.

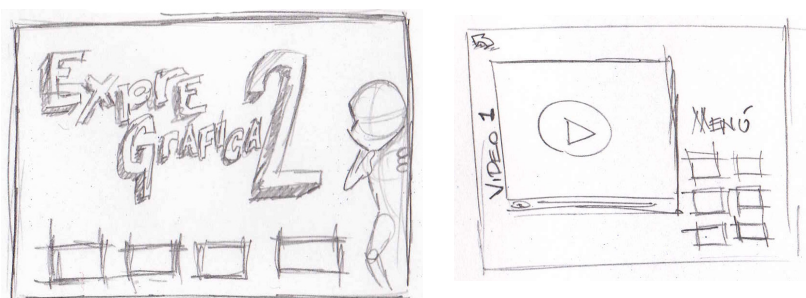


Boceto no. 3: El concepto de Animación 3D (alta tecnología) en la que se pretendía dar la sensación de modernidad y avances tecnológicos.

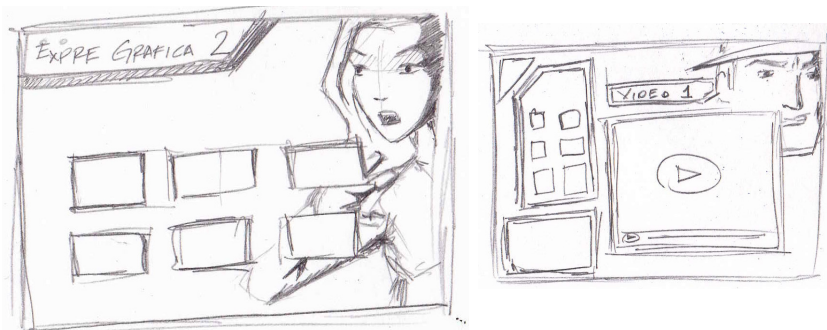




Boceto no. 4: El concepto de Sketchbook (libro de bocetos) era uno de los que mejor comprendía los aspectos de la asignatura de Expresión Gráfica 2.



Boceto no. 5: El concepto de Cómic americano encaja perfectamente en la descripción de la asignatura, pero podría ser un tanto predecible y se centraliza en un solo tema de todos los aspectos que se imparten en el curso.



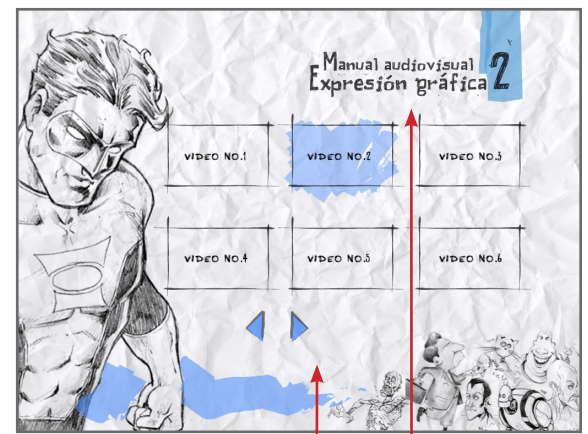
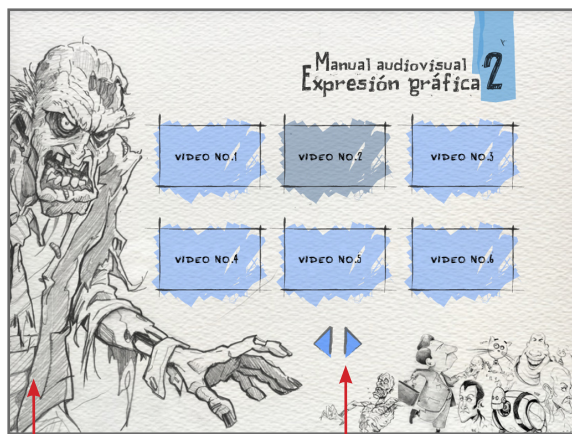
# Capítulo 3 Propuestas gráficas

Se realizaron las primeras propuestas gráficas para las cuales se tomaron solamente los conceptos: Bauhaus y Sketchbook, los cuales encerraban aspectos importantes tanto de comunicación didáctica como de diseño y relación con la clase.

Letra San serif estilo bauhaus

Selección de colores planos

Inclinación de 45 grados de los textos y objetos



Dibujos realizados a lápiz

Textura de papel acuarela y papel

Tipo de letra con apariencia de escritura manual

## Capítulo 3 Story board

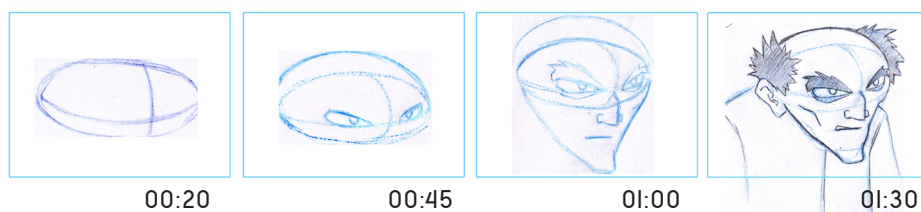
A continuación se muestra el story board de cada uno de los videos.

Video no. 1

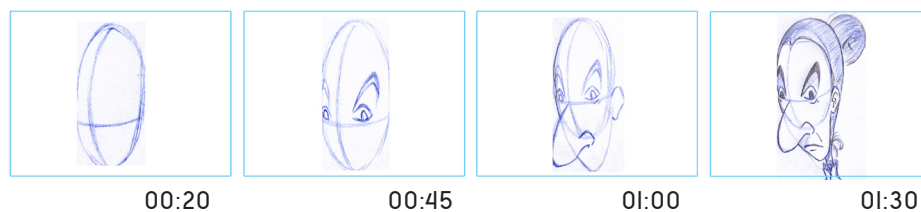


# Capítulo 3 Story board

Video no. 2



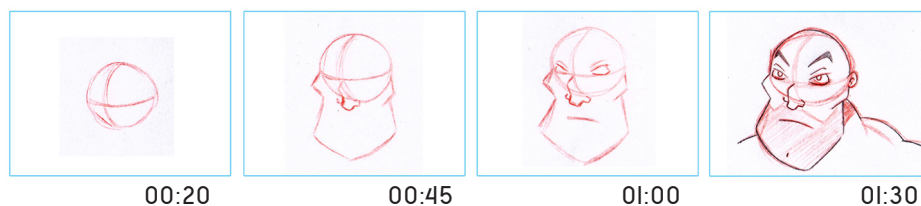
Video no. 3



Video no. 4

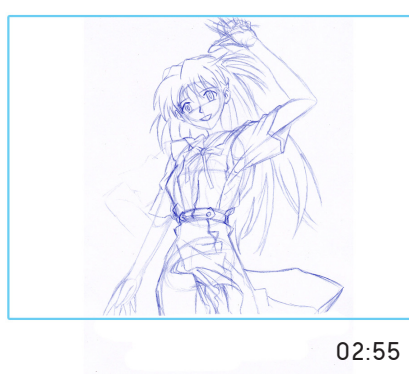
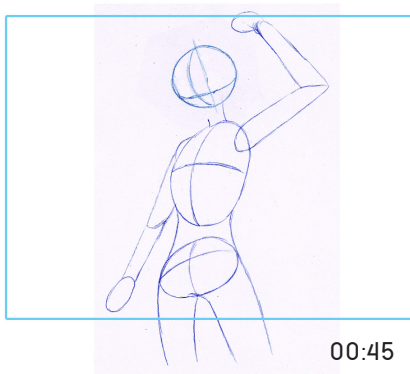


Video no. 5

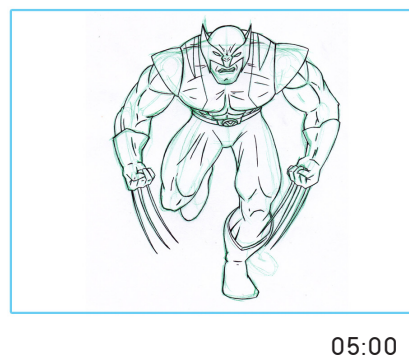
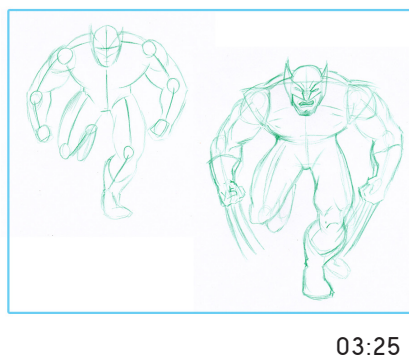
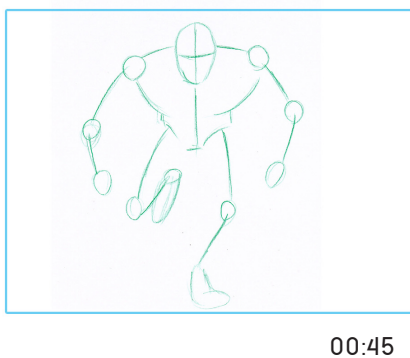


# Capítulo 3 Story board

Video no. 6



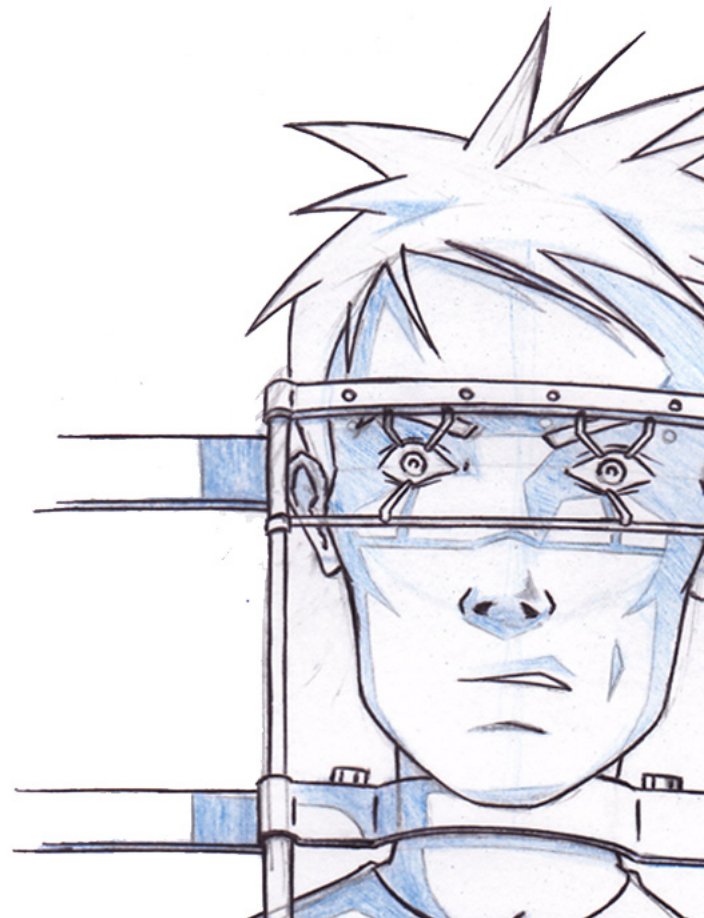
Video no. 7





## Capítulo 4

Comprobación de eficacia y propuesta final



## Capítulo 4 Validación

### Instrumento de validación

Se utilizó la encuesta personal, esta es una técnica en la que se proporciona a una muestra del grupo objetivo una serie de preguntas concernientes al producto que se está realizando. Luego se proporciona de igual forma la serie de preguntas a un grupo de expertos en el tema, los cuales aportarán opiniones útiles para la optimización del material.

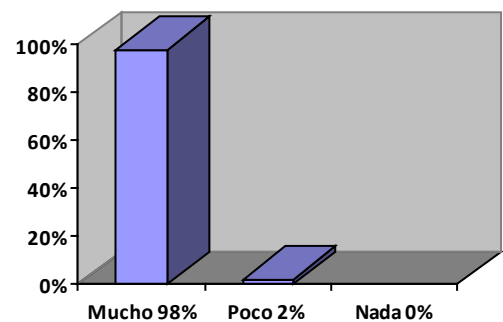
La encuesta se desarrolló en un formato tamaño carta con preguntas para saber si el documento logra como primer punto los objetivos planteados, segundo si las percepciones semiológicas son las deseadas y por último si la operatividad del material es la correcta.

Tras obtener esta información se realizó un análisis de los datos recopilados, estos fueron presentados en gráficas.

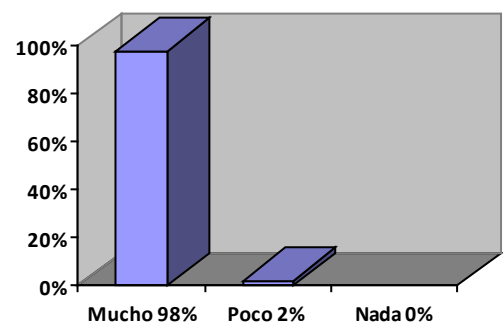
La muestra de personas entrevistadas corresponde a un total de 20 estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que recién acaban de cursar la asignatura de Expresión Gráfica 2, así como personas que están por cursarla. Y finalmente 10 personas expertas en el tema con títulos de técnico y licenciatura en Diseño Gráfico.

### Resultados de la validación

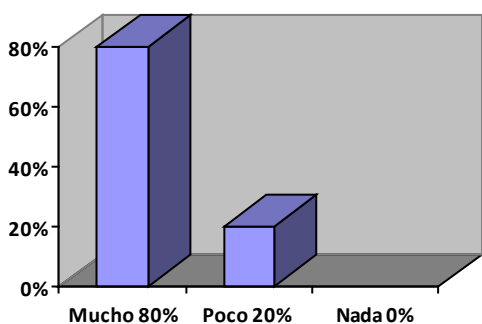
1. ¿Considera que los temas expuestos sirvan de ayuda para su formación académica y como material de apoyo a la clase de Expresión Gráfica 2?



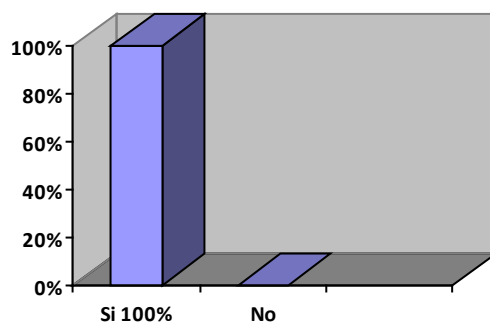
2. ¿Considera que los temas son expuestos de una manera sencilla y entendible?



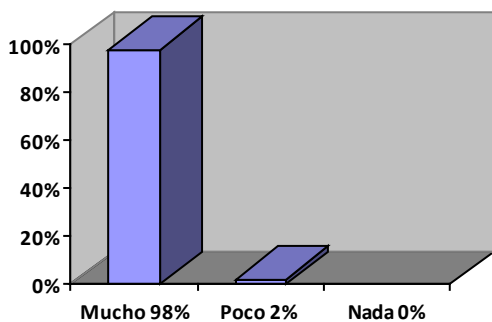
3. ¿Considera que las técnicas utilizadas son las adecuadas para la realización de acabados?



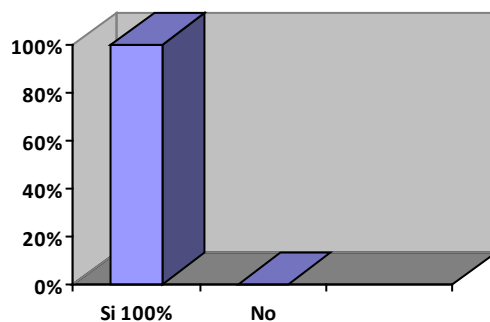
5. ¿Considera que los colores utilizados son los adecuados?



4. ¿Piensa que la imagen y el concepto creativo son atractivos?

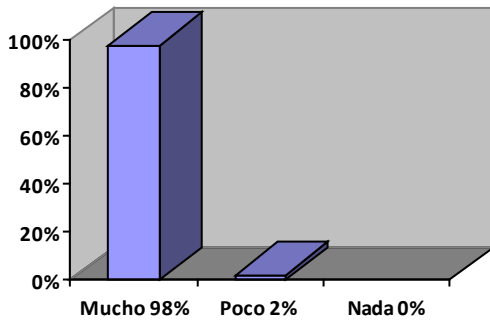


6. ¿Considera que la tipografía empleada es legible y corresponde a la línea gráfica?

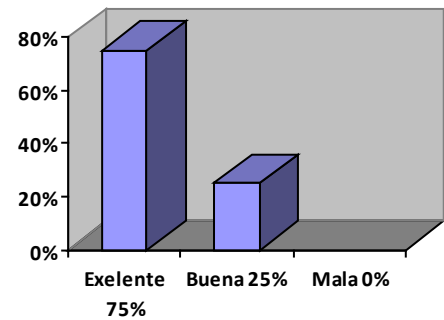




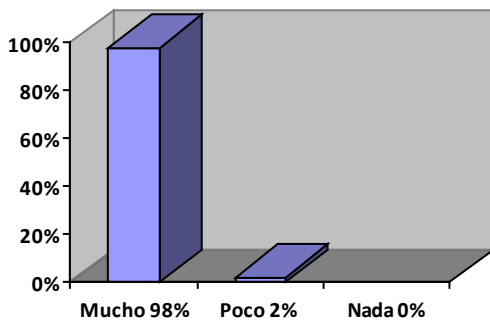
7. ¿Considera que la disposición de los elementos es adecuada y atractiva?



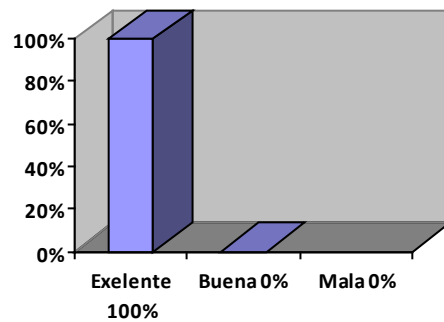
9. La navegación dentro del material es:



8. ¿Considera que las animaciones empleadas en el material son atractivas y adecuadas?



10. ¿Tanto los botones como los videos funcionan correctamente y como usted esperaba?



## Capítulo 4 Análisis de validación

De las personas encuestadas, el 98% considera que los temas expuestos podrían servir de ayuda para su formación académica y como apoyo de la asignatura de Expresión Gráfica 2. Y solamente un 2% piensa que los temas expuestos serían de poca ayuda en su formación académica, sugiriendo ampliar algunos temas, por lo que se le agregó algunos ejemplos a los ya existentes.

Asimismo, el 98% de las personas encuestadas opinó que los temas son expuestos de forma clara y sencilla.

El 80% de los encuestados señaló que las técnicas utilizadas son las adecuadas para la realización de acabados, y un 20% opinó que sería de ayuda incluir una técnica más, por lo que se incluyó la técnica de marcador y crayón de madera.

De las personas encuestadas, el 98% considera que la imagen y el concepto creativo son atractivos.

El 100% de los encuestados piensa que los colores son los adecuados teniendo en cuenta los fines didácticos del material.

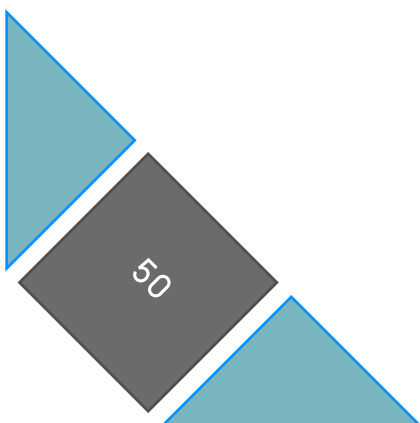
El 100% de los encuestados está de acuerdo con la elección de tipografía y consideran que es legible, atractiva y acorde con el concepto creativo.

Del total de encuestados, el 98% coincide que la disposición de los elementos es adecuada y atractiva.

Nuevamente el 98% de los encuestados opina que las animaciones utilizadas tanto en el material interactivo como en el audiovisual son adecuadas.

El 78% de las personas encuestadas considera que la navegación dentro del material es buena, contra un 25% de personas que tuvo un tanto de dificultad con la ubicación de uno de los botones, por lo cual fue corregido.

El 100% de los encuestados no tuvo ningún problema con la funcionalidad de los botones o videos del material.



# Capítulo 4 Propuesta gráfica final

A continuación se presenta la propuesta gráfica final, la cual consiste en un CD contenedor en donde el usuario puede ingresar interactivamente a cualquier video que desee observar.

Abajo menú principal, a la derecha los submenús de cada tema.

botón para ingresar a galería de imágenes y reseñas históricas

botones para acceder a los temas

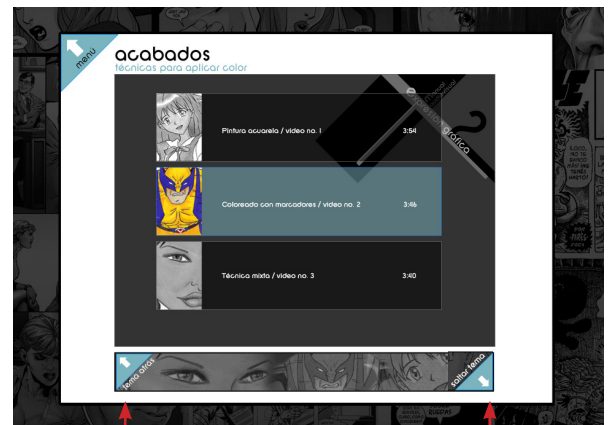
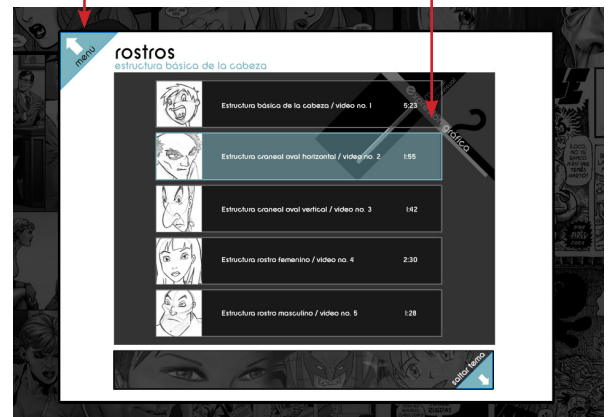


botones para cerrar el programa, minimizar la ventana y por último para volver a pantalla completa

botón para ver bibliografía

botones para ver videos, se especifica el tema, el número de video que es y la duración del mismo.

botón para volver al menú principal

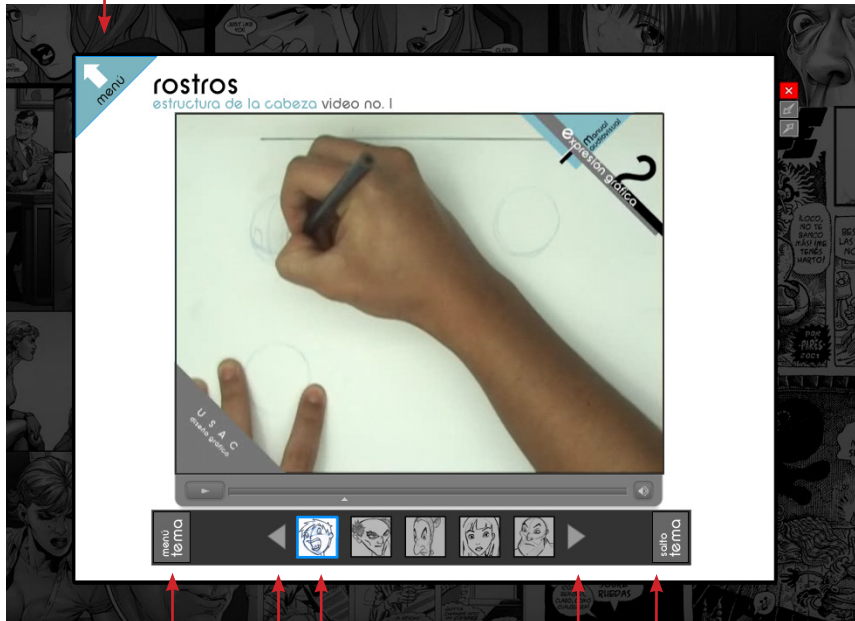


botones para desplazarse al tema anterior o al siguiente

## Capítulo 4 Propuesta gráfica final

Todos los temas cuentan con:

botón para volver al menú principal



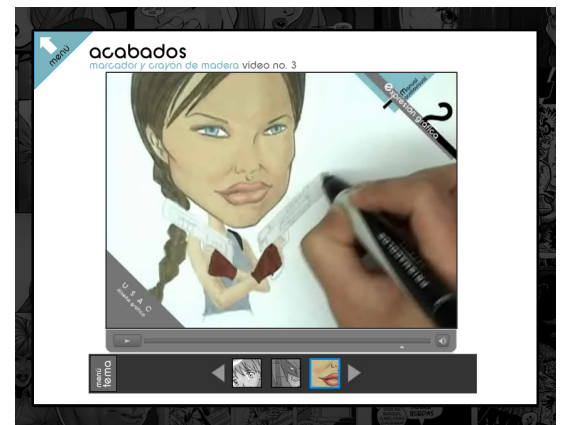
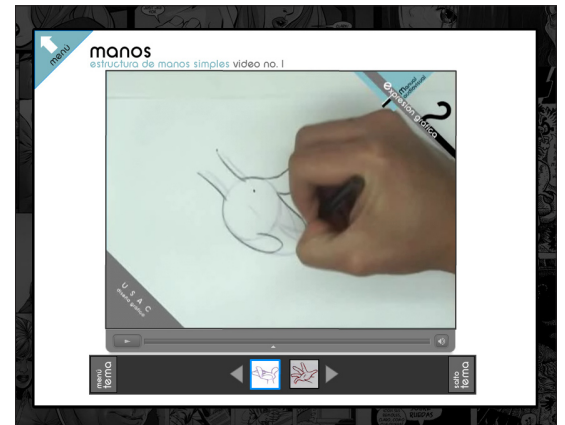
botón para saltar al siguiente tema

botón para ver el siguiente video

botones de videos

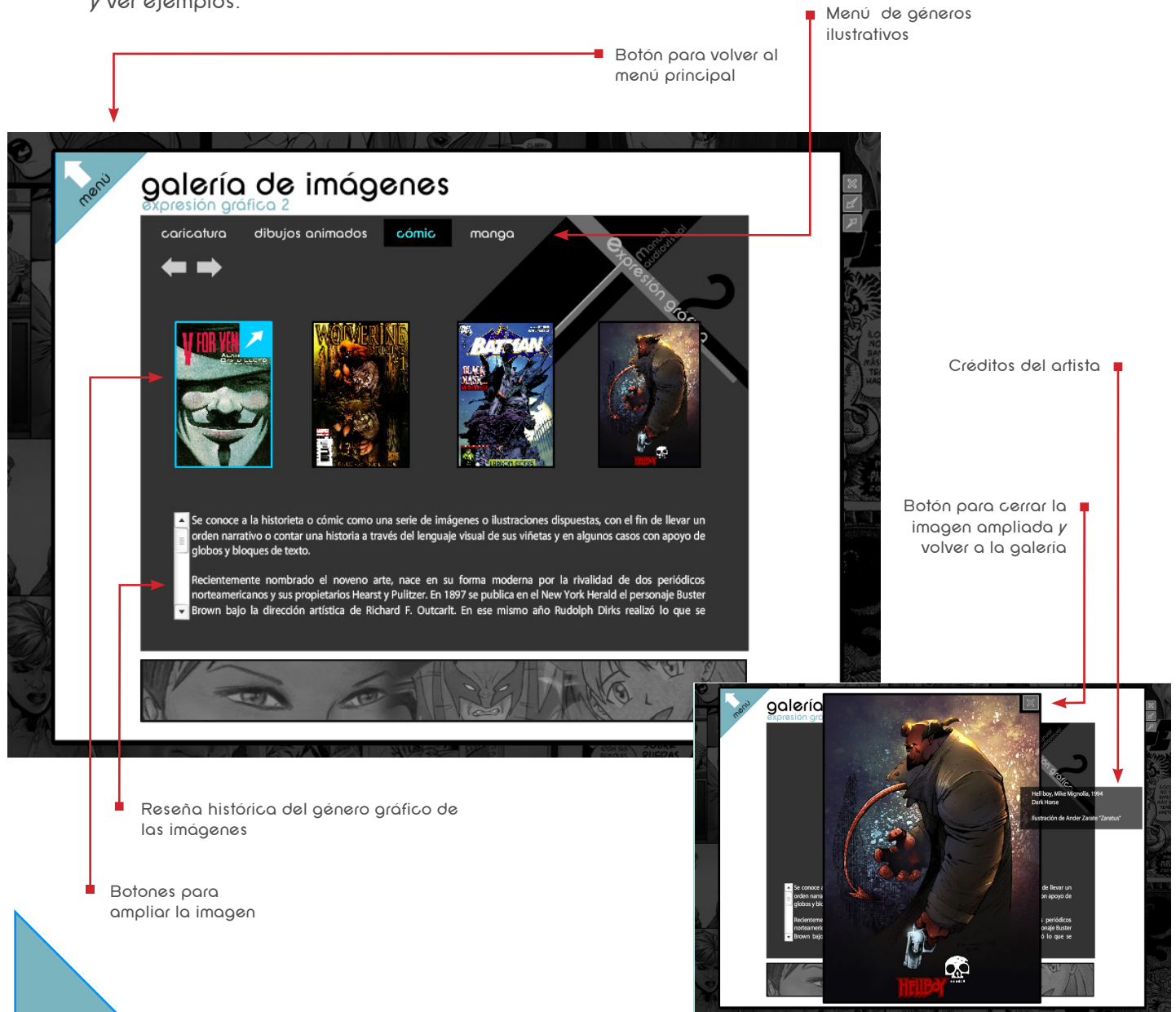
botón para ver el video anterior

botón para volver al menú del tema



## Capítulo 4 Propuesta gráfica final

A continuación se presenta la galería de imágenes que cuenta con un menú para que el usuario pueda seleccionar el género del que desee obtener información y ver ejemplos.



## Capítulo 4

# Propuesta gráfica final

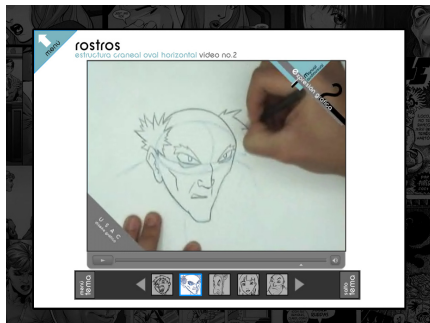
A continuación se presentan los videos contenidos en el material audiovisual:

### Videos de rostros

Estructura de la cabeza



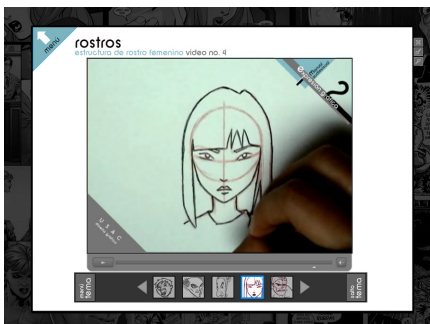
Estructura craneal oval horizontal



Estructura craneal oval horizontal



Estructura de rostro femenino



Rostro masculino con exageración maxilar





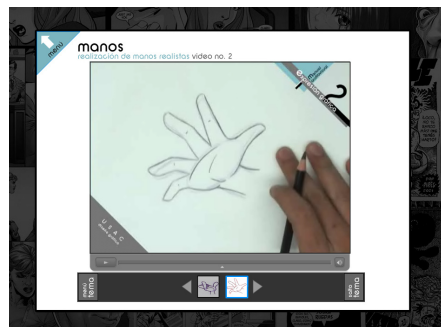
# Capítulo 4 Propuesta gráfica final

## Videos de manos

Estructura de manos simples

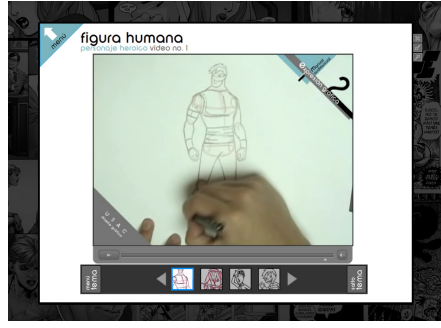


Realización de manos realistas

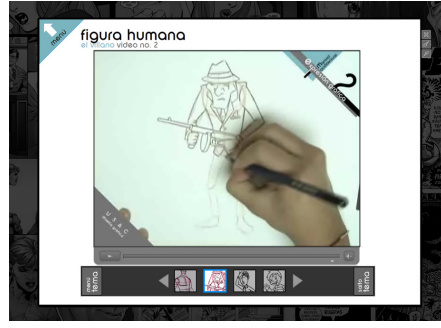


## Videos de figura humana

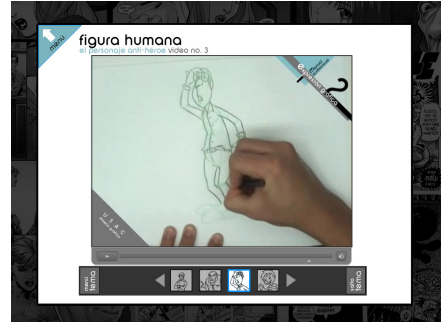
Personaje heroico



El villano



El personaje anti-héroe



Personaje infantil



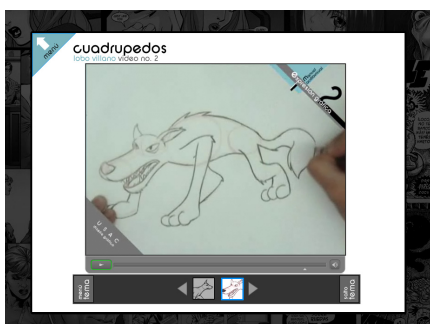
## Capítulo 4 Propuesta gráfica final

### Videos de cuadrúpedos

Perro protagonista

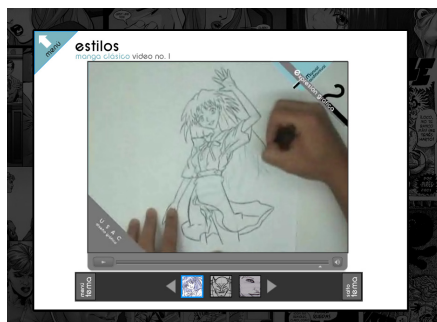


Lobo villano

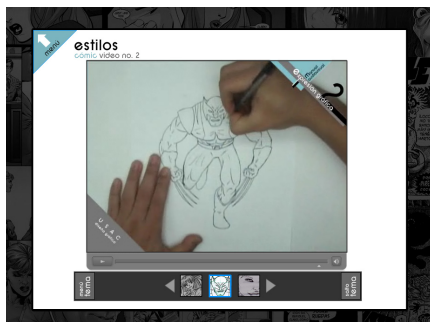


### Videos de estilos

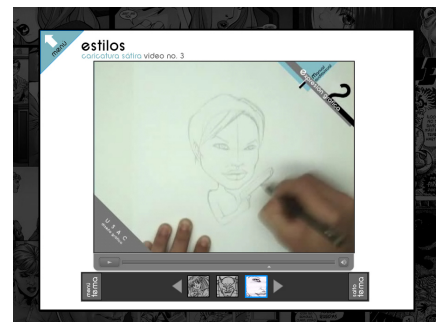
Manga clásico



Cómic



Caricatura de sátira

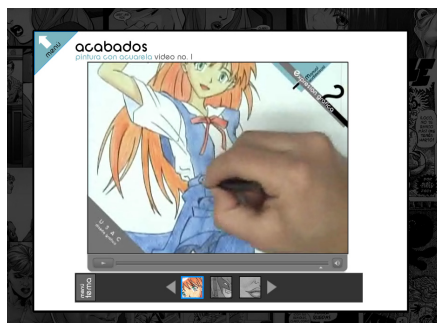




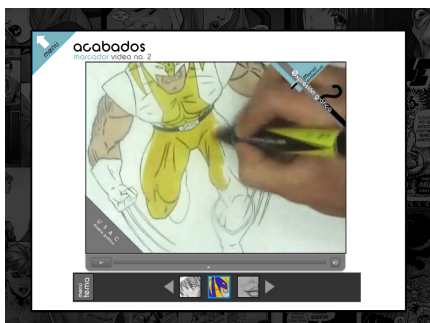
## Capítulo 4 Propuesta gráfica final

Videos de acabados gráficos

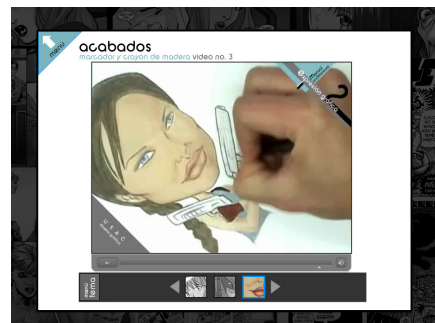
Pintura con acuarela



Marcador



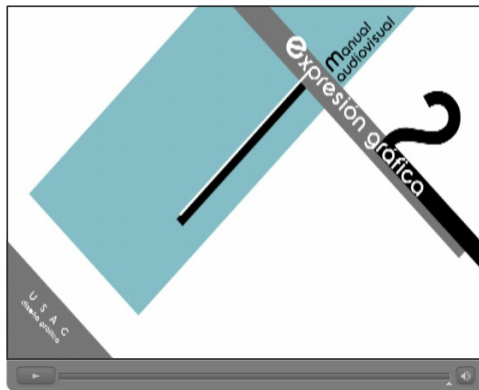
Marcador y crayón de madera



## Capítulo 4 Propuesta gráfica final

Todos los videos cuentan con:

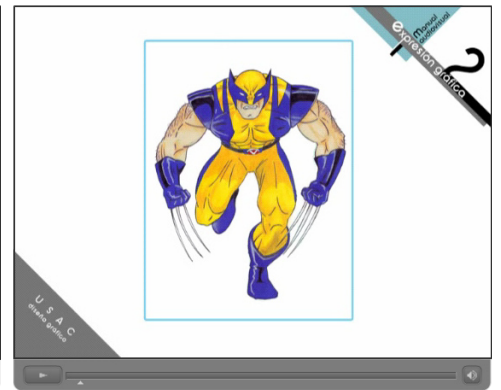
Introducción



Título del video



Descripción del objetivo del video



Proceso completo de realización



Conclusión



Animación final



## Capítulo 4 Propuesta gráfica final

### Guion literario

Todos los videos cuentan con un guión literario.

Introducción	Presentación	Contenido	Final
	<p><b>Narración:</b>            En este primer video tutorial, el estudiante aprenderá la metodología para la estructuración de la cabeza de un personaje a través de formas geométricas simples.</p>	<p><b>Narración:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inicie realizando la estructura básica de una cabeza a través de formas geométricas simples. Para ello comience dibujando la parte del cráneo. Esta puede ser con forma esférica u oval.</li> <li>2. Realice tres círculos más, procurando que estos sean del mismo diámetro que el primero.</li> <li>3. Dirija su atención al primer círculo; divida el círculo por la mitad.            A continuación trace una curva partiendo de los puntos en donde se interceptan el círculo y la línea. De esta forma obtendrá el eje vertical. Esto indicará hacia donde está observando el personaje y la inclinación de la cabeza.</li> <li>4. A continuación trace otra línea dividiendo la esfera, pero en esta ocasión en el eje horizontal. Esta línea marcará el lugar donde colocar los ojos, y si el personaje está viendo hacia arriba o hacia abajo.</li> <li>5. Luego dibuje dos óvalos verticales partiendo su base en la línea horizontal. Éstos serán los ojos del personaje.</li> <li>6. Repita el proceso realizado en el siguiente círculo, pero modifique la ubicación e inclinación de los ejes tanto vertical como horizontal.</li> <li>7. Repita la operación y vuelva a modificar los ejes en los siguientes dos círculos.</li> <li>8. Vuelva al primer círculo. Dibuje la parte maxilar del rostro; tome en cuenta qué características quiere darle al personaje y qué emoción desea transmitir.</li> <li>9. Luego realice la nariz partiendo del punto de intercepción de los dos ejes.</li> <li>10. Luego la boca y mejillas; dibuje las orejas siguiendo la línea del eje horizontal. Y por último el pelo a su discreción.</li> </ol> <p>II. Repita el procedimiento en los siguientes círculos.</p>	<p><b>Narración:</b>            Práctica: Realice la cabeza de un niño utilizando como base craneal un círculo. Modifique nariz, ojos, boca y pelo del ejemplo.</p>
música introducción	música de fondo		

## Capítulo 4 Fundamentación de diseño

### Concepto de diseño

Se eligió el concepto de diseño "arte Bauhaus", ya que proporciona una imagen muy dinámica y moderna como para agradarle al grupo objetivo, pero que a la vez otorga una seguridad acorde a un proyecto de graduación de nivel de enseñanza superior, como lo es la Universidad de San Carlos de Guatemala.

### 1. Tipografía

Se eligió una tipografía que apoyara el concepto de diseño, por lo que se eligió el tipo SF New Republic, que cuenta con las características utilizadas para los diseños de la Bauhaus, siendo esta de una familia palo seco es muy conveniente en aspectos de legibilidad y dinamismo.

### 2. Colores

Se eligieron dos colores principales: celeste, el cual es una buena opción por sus características de confiabilidad, pero además porque es un color muy recomendable para motivos didácticos. Y el negro utilizando porcentajes de 70% y 50%, esto para darle un equilibrio de contraste al material que es en su mayoría blanco.

### 3. Imágenes

Se colocaron imágenes alusivas a los temas a tratar en el material didáctico. Estas imágenes son a color creando un contraste con los botones que están en escala de grises. Así mismo conservan una inclinación de 45 grados.

### 4. Diagramación

Se realizó una diagramación que mostrara el dinamismo particular de la Bauhaus, es por ello que se utilizaron muchos elementos inclinados a 45° y textos en ángulos rectos.



## Capítulo 4 Fundamentación de navegación

Para proporcionar al usuario una navegación fácil y adecuada se realizaron las siguientes ventanas:

### 1. Menú principal

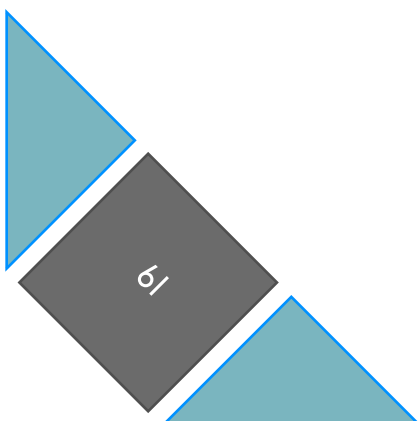
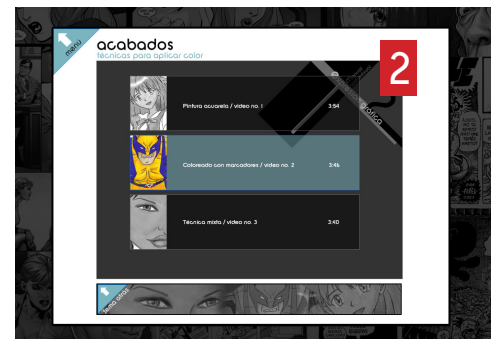
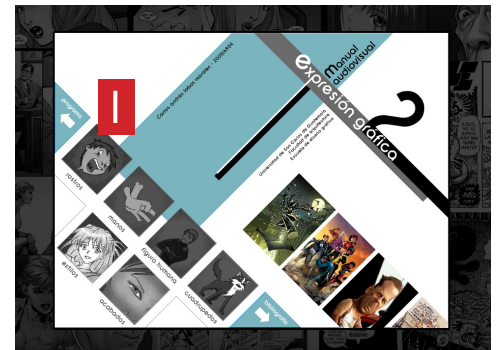
Contiene los botones que corresponden a cada uno de los temas contenidos en el material audiovisual.

### 2. Menú de videos

Contiene los videos que corresponden a cada tema, especificando el número de video que es así como su duración. Este menú cuenta con un botón para volver al menú principal por si el usuario lo deseara.

### 3. Menú de fácil acceso

Contiene los videos del tema que se está visualizando para que el usuario pueda transportarse a cualquiera de los videos que desee sin necesidad de regresar al menú de videos. Así mismo cuenta con botones para transportarse al tema siguiente o al anterior.



## Capítulo 4 Fundamentación de soporte y medios

### Grabación de video

Se grabaron los videos en cinta de mini DV, mismos que a su vez fueron capturados en la computadora a través del programa Adobe Premier Pro, en donde también fueron editados.

### Formato

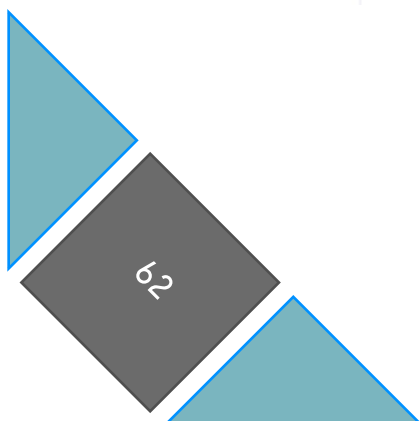
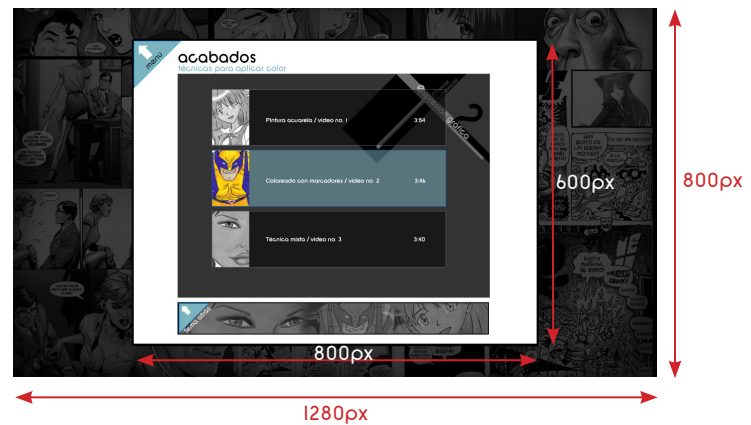
El material interactivo que contiene los videos fue realizado en Adobe Flash, ya que este proporciona un archivo ejecutable universal.

"Flash Player está instalado en el 98% de los equipos de escritorio con conexión a Internet de todo el mundo y en una amplia gama de dispositivos populares. Para proporcionar a los clientes una experiencia de visualización prácticamente uniforme con Flash, Adobe distribuye Macromedia Flash Player a través de muchos socios clave, por ejemplo, Microsoft, Apple, Netscape, Novell, TurboLinux, RedHat y AOL. Flash Player viene ya instalado en varios navegadores web y en muchos ordenadores. Se incluye en los sistemas operativos Windows® XP y Apple Macintosh".

<http://www.adobe.com/es/products/flashplayer/productinfo/faq/>

### Medidas

El documento cuenta con un script de programación que ajusta el material al tamaño del monitor automáticamente, pero así mismo tiene un botón con el que el usuario puede minimizarlo a una medida de 800 x 600 pixeles, siendo esta es una medida estándar de pantallas de computadoras, pero tiene también un margen de 1,280 x 800 pixeles, esto con la intención de que si alguna persona tuviese un monitor más grande el documento se adapta perfectamente al tamaño.



## Capítulo 4 Fundamentación didáctica

### ¿Porqué videos?

A continuación se presentan las razones que fundamentan la elección del video como material didáctico y por las cuales se desarrolló el proyecto:

#### 1. Como motivador

El atractivo de las imágenes de un video puede resultar muy eficaz para despertar el interés sobre un contenido. Su finalidad es llamar la atención de los alumnos sobre el tema que se abordará, provocar una respuesta inmediata, estimular la participación o promover actitudes de investigación.

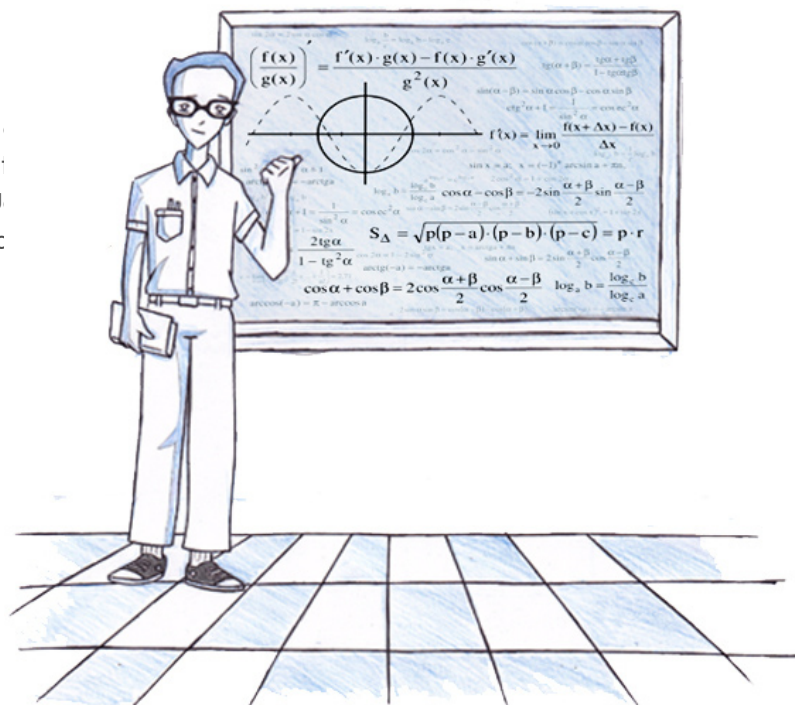
#### 2. Como introducción de un tema

En este caso se trata de utilizar un video para presentar un panorama general de lo que se estudiará. Para introducir un tema se seleccionará un segmento corto que destaque los conceptos básicos, los hechos sobresalientes; al mismo tiempo conviene proponer las actividades complementarias que se llevarán a cabo.

#### 3. Para recapitular

Se trata de la utilización del video para fortalecer el aprendizaje de los alumnos. En este caso se repite el problema completo o sólo algunos segmentos de video con el que se presentó el tema y se desarrollan

diversas actividades conforme a las necesidades de los estudiantes y al propósito de aprendizaje.





## Capítulo 4 Estrategia de comunicación

Debido a que éste es un material opcional a utilizar por el catedrático y no es obligatoria su adquisición por parte del estudiante, se promocionará a través de un banner digital publicitario en el blog de la asignatura de Expresión Gráfica 2. Dicho banner contendrá un enlace que permitirá al alumno ver los videos desde un reproductor de videos tube, además de proporcionar información acerca de cómo conseguir el material interactivo en la Biblioteca Central de la Universidad o en la de la Facultad de Arquitectura para su reproducción.

Se realizará además una campaña de difusión a través de la red social facebook, siendo este un medio altamente frecuentado por los estudiantes de la asignatura (según encuesta de cultura visual, pág. 20). Los estudiantes podrán hacerse fanáticos y acceder a información del material y de como obtenerlo.





## Conclusiones

### Conclusión General

A través de la comprobación realizada con *catedráticos especializados en el tema*, se llegó a la conclusión de que fue posible producir una guía didáctica audiovisual para la creación de personajes como material de apoyo didáctico en el curso de Expresión Gráfica 2, Escuela de Diseño Grafico, Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala.

### Conclusiones Específicas

El producto final de la investigación fue sometido a un análisis por parte de *expertos y estudiantes (grupo objetivo)*, concluyendo que se logró establecer con ejemplos prácticos y sencillos cómo conceptualizar el perfil de un personaje, partiendo de sus características personales.

Los resultados obtenidos en la investigación de campo, realizada a través de una encuesta con los estudiantes de Expresión Gráfica 2, demuestran que se logró enseñar a los estudiantes la metodología para la estructuración de personajes a través de formas básicas simples.

Por medio del análisis de la validación se concluye que se logró mostrar al estudiante a través de los videos, técnicas para aplicar acabados de color.

Se comprobó que fue posible elaborar un material interactivo funcional, el cual contiene los videos realizados y presenta al estudiante el material audiovisual de una forma atractiva y de fácil acceso a la información.



## Recomendaciones

### Al catedrático

Utilizar el material en clase cuando lo considere conveniente según el programa de la asignatura. Facilitar el CD a los estudiantes para que ellos puedan reproducirlo y realizar los ejercicios en casa a modo de tarea o bien poner en práctica los métodos expuestos para la enseñanza de los contenidos de la asignatura.

### Al estudiante

Estudiar con detenimiento cada uno de los videos expuestos en el material, ya que constituyen un aporte de conocimientos que puede servir de gran ayuda en el desempeño como ilustrador y diseñador gráfico.

Combinar metodologías aprendidas en este material con las propias para lograr obtener un estilo que pueda identificar a la persona que lo realice.

## Lineamientos para la puesta en práctica

### Lineamientos

Presente la guía didáctica audiovisual a los estudiantes de tercer semestre asignados al curso de Expresión Gráfica 2 de la Universidad de San Carlos de Guatemala, exponiendo los temas dividiéndolos por semanas o como el catedrático crea conveniente.

Puede utilizar el documento en una computadora que cuente con lector de CD y/o proyectarlo con un proyector multimedia si el catedrático lo cree conveniente.

El material es compatible con el software de Windows y Macintosh.

La guía completa puede ser reproducida con cualquier quemador de CD.

### Requerimientos mínimos para el computador

Sistema operativo Windows XP, Windows Vista, Windows 7, así como para sistemas operativos Mac OS 10.0 a 10.6

### Presupuesto

La reproducción del CD en cualquier café de la universidad oscila entre los Q10 y Q12, incluyendo la impresión de la carátula, por lo que es un precio accesible para los estudiantes.

## Bibliografía

Cámara, Sergi / El dibujo Animado.  
3ª edición 2008. Parramón Ediciones S.A.

Jurgens, Dan / You can draw Marvel characters.  
1ª edición 2006. Dorling Kindersley

Hart, Christopher / Drawing cutting Edge comic  
Watson Guptill Publications New York

Como dibujar Manga. Norma Editorial volumen 9,  
2004

García, Raúl / La magia del dibujo animado.  
Actores del lápiz. Edición de Ponent, Alicante, 2000.

Thomas, Bob / Maravillas de los dibujos animados.  
Ediciones Gaisa, Valencia, 1968

Finch, Christopher / The art of Walt Disney.  
Abradele Abrams, Burbank (California), 1973

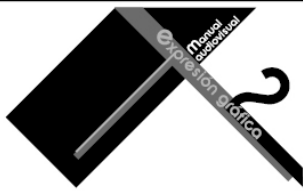
Espinosa, Pedro; Garner, Anthony; López, Alfonso;  
Puyal, Manuel / Ejercicios Parramon 31 caricaturas.  
1ª edición 2001. Parramón Ediciones S.A.

Hollis, Richard / El diseño Gráfico  
Thames and Hudson Ltd, London 1994

García, Ramón / Diseño gráfico de contenidos para  
Internet  
Pearson Educación, S.A. 2006

# Anexos

## Encuesta de validación



Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de arquitectura  
Escuela de diseño gráfico

Encuesta de validación  
Proyecto de graduación

1. ¿Considera que los temas expuestos sirvan de ayuda para su formación académica y como material de apoyo a la clase de expresión gráfica 2?

Mucho  Poco  Nada

2. ¿Considera que los temas son expuestos de una manera sencilla y entendible?

Mucho  Poco  Nada

3. ¿Considera que las técnicas utilizadas son las adecuadas para la realización de acabados?

Mucho  Poco  Nada

4. ¿Piensa que la imagen y el concepto creativo son atractivos?

Mucho  Poco  Nada

5. ¿Considera que los colores utilizados son los adecuados?

Si  No

6. ¿Considera que la tipografía empleada es legible y corresponde a la línea gráfica?

Si  No

7. ¿Considera que la disposición de los elementos es adecuada y atractiva?

Mucho  Poco  Nada

8. ¿Considera que las animaciones empleadas en el material son atractivas y adecuadas?

Mucho  Poco  Nada

9. La navegación dentro del material es:

Mucho  Poco  Nada

10. ¿Tanto los botones como los videos funcionan correctamente y como usted esperaba?

Mucho  Poco  Nada

Imprimase



Licda. Mónica Noriega  
Asesor Principal



Carlos Andrés Lobos Morales  
Sustentante



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano