



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMATICA Y ELECTRONICA
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

**“GUÍA VIRTUAL PARA LA CREACIÓN DE COMICS MULTIMEDIA:
APLICADO A LA LEYENDA DEL “GÉNESIS PURUHÁ” PARA EL 3er
CURSO DEL COLEGIO SAN FELIPE”**

TESIS DE GRADO

PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

INGENIERO EN DISEÑO GRAFICO

CRISTIAN DAVID MERINO LOGROÑO

SANTOS FABIAN CUENCA SARANGO

RIOBAMBA – ECUADOR

2011

Un profundo agradecimiento a la Facultad de Informática y Electrónica, y a la Escuela de Diseño Gráfico, por el apoyo brindado durante nuestros estudios.

Fabián Cuenca

Cristián Merino

Dedico este proyecto de tesis a Dios y a todas las personas que colaboraron en la elaboración y culminación de la presente tesis.

Fabián Cuenca

Cristián Merino

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Ing. Iván Menes C.

DECANO FACULTAD DE

INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

.....

.....

Ing. Milton Espinoza

DIRECTOR DE LA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

.....

.....

Lic. Ramiro Santos

DIRECTOR DE TESIS

.....

.....

Ing. Milton Espinoza

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

.....

Lic. Carlos Rodríguez

DIR. DPTO. DOCUMENTACIÓN

.....

.....

NOTA DE LA TESIS

.....

RESPONSABILIDAD DEL AUTOR

“Nosotros, Cristian David Merino Logroño y Santos Fabián Cuenca Sarango somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta tesis; y, el patrimonio intelectual de la Tesis de Grado pertenece a la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO”.

Cristian David Merino Logroño

Santos Fabián Cuenca Sarango

INDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág.
Introducción	18

CAPÍTULO I

INFORMACIÓN GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA

SAN FELIPE NERI Y LAS LEYENDAS DE RIOBAMBA

1.1. Unidad educativa San Felipe Neri	20
1.2. Misión	21
1.3. Objetivos Institucionales	21
1.4. Leyendas de Riobamba	22
1.4.1. Información general de Leyenda	22
1.4.2. Clasificación de las leyendas	23
1.4.3. Nuestras leyendas	24
1.5. “Génesis Puruhá”	25

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Segmentación de mercado	26
2.2. La marca	27
2.2.1. Atributos de la marca	27
2.2.2. Clasificación de la marca	29

2.2.3. Componentes de una marca	30
2.2.4. Proceso de graficación de la Marca	34
2.3. La ilustración	35
2.3.1. Materiales para la ilustración	35
2.3.2. Técnicas de Ilustración	35
2.3.3. Ilustración Digital	37
2.4 El Comics y sus características	38
2.4.1 Comics occidental	39
2.4.2 Elementos de la historieta	40
2.4.3. Creación de personajes	50
2.4.4. Proceso para la realización de una historieta	51

CAPÍTULO III

MODELOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

3.1. Multimedia	56
3.2. Multimedia Educativo	56
3.2.1. Funciones de los materiales multimedia educativos	57
3.2.2. Clasificación multimedia educativa según su estructura	58
3.3. Elementos multimedia	61
3.3.1. Elementos visuales	61
3.3.2. Elementos audio	62
3.3.3. Elementos de organización	63

3.4. Herramientas de desarrollo de multimedia	63
3.5. Componentes multimedia	65
3.6. Estructura básica de los materiales multimedia	66
3.7. Producción multimedia	67
3.8. Diseño de interfaz	69
3.9. Diseño gráfico y manual de estilo: Illustrator y Photoshop	93
3.10. Post producción: Principios técnicos expresivos de la animación: Flash	95
3.11. Diseño sonoro: Soundbooth (SB)	97
3.12. Integración de medios	97
3.13. Plataformas	98
3.14. Publicación	102
3.15. Derechos del autor	105

CAPÍTULO IV

INVESTIGACION DE MERCADO

4.1. Definición del Problema	107
4.1.1. Definición del problema de decisión gerencial	107
4.1.2. Definición del problema de investigación de mercado	107
4.1.3. Definición de los componentes específicos	107
4.2. Diseño estadístico de la investigación	108
4.2.1 Determinación de la Población	108
4.2.2. Tamaño de la muestra	109

4.2.3.	Marco de referencia	109
4.2.4.	Aplicación de una técnica de muestreo	109
4.3.	Trabajo de Campo	110
4.3.1.	Elaboración del Cuestionario	110
4.4.	Análisis de los datos	110
4.5.	Análisis final de la investigación	112

CAPÍTULO V

PLANIFICACIÓN Y CREACIÓN DE LA GUIA MULTIMEDIA

5.1	Planificación	113
5.1.1	Segmentación del mercado	113
5.1.2	Análisis del entorno, FODA	113
5.1.3	Definición del producto	114
5.1.4	Diseño	115
5.2.	Creación de la Guía Multimedia	116
5.2.1.	Ilustraciones utilizadas en la Guía Multimedia	116
5.2.2.	Definición de la propuesta Guía Multimedia	122
5.2.3.	Definición de metáforas	129
5.2.4.	Arquitectura de la información	130
5.2.5.	Mapa del Sitio	131
5.2.6.	Definición de áreas en pantalla	132
5.2.7.	Diseño y análisis de pantallas	134

5.3. Creación de la Leyenda “Génesis Puruhá”	138
5.3.1. Creación de la marca	138
5.3.2. Ilustraciones utilizadas en la Leyenda “Génesis Puruhá”	139
5.3.3. Definición de la propuesta Leyenda “Génesis Puruhá”	146
5.3.4. Definición de metáforas Leyenda “Génesis Puruhá”	149
5.3.5. Arquitectura de la información Leyenda “Génesis Puruhá”	150
5.3.6. Mapa del Sitio Leyenda “Génesis Puruhá”	151
5.3.7. Definición de áreas en pantalla	152
5.3.8. Diseño y análisis de pantallas	153

CAPÍTULO VI

VALIDACIÓN Y COMPROBACIÓN

6.1. Aplicación de una técnica de validación	155
6.2. Prototipo de alta fidelidad	157

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

SUMMARY

GLOSARIO TÉCNICO

BIBLIGRAFÍA

INDICE DE FIGURAS

Figura II. 1: La marca	27
Figura II. 2: Logotipo	29
Figura II. 3: Imagotipo	29
Figura II. 4: Isologo	30
Figura II. 5: Materiales para la ilustración	35
Figura II. 6: Técnicas de Ilustración	36
Figura II. 7: Ilustración - Digital	38
Figura II. 8: El comic	38
Figura II. 9: Gran plano general	41
Figura II. 10: Plano general	41
Figura II. 11: Plano americano o tres cuartos	42
Figura II. 12: Plano medio	42
Figura II. 13: Primer plano	43
Figura II. 14: Primerísimo plano o detalle	43
Figura II. 15: Normal o punto de vista horizontal	44
Figura II. 16: Punto de vista picado	44
Figura II. 17: Punto de vista contrapicado	45
Figura II. 18: Punto de vista nadir	45
Figura II. 19: Punto de vista cenital	46
Figura II. 20: Formatos de la viñeta	46
Figura II. 21: Bocadillo o globo	47
Figura II. 22: La Cartela	48

Figura II. 23: Cartucho	48
Figura II. 24: Onomatopeya	48
Figura II. 25: Expresiones anímicas y faciales	50
Figura III. 26: Tipos de metáforas	80
Figura III. 27: Tipos de estructuras	83
Figura III. 28: Diagrama de estructura	88
Figura III. 29: Definición de áreas	89
Figura III. 30: Diseño de pantallas	89
Figura III. 31: Prototipo de baja fidelidad	91
Figura III. 32: Prototipo de alta fidelidad	92
Figura III. 33: Herramientas de Illustrator	93
Figura III. 34: Herramientas de Photoshop	94
Figura V. 35: Bocadillo Guía	116
Figura V. 36: Ilustraciones de personajes 1	117
Figura V. 37: Ilustraciones de personajes 2	118
Figura V. 38: Ilustraciones de personajes 3	119
Figura V. 39: Ilustraciones de personajes 4	120
Figura V. 40: Ilustraciones de personajes 5	121
Figura V. 41: Bocetos propuesta Pantalla Introducción	122
Figura V. 42: Idea Creativa Pantalla Principal	122
Figura V. 43: Bocetos propuesta Pantalla Principal	123
Figura V. 44: Idea Creativa Pantalla Contenido	123
Figura V. 45: Boceto propuesta Pantalla Contenido	124
Figura V. 46: Verificación propuesta Pantalla Introducción	124

Figura V. 47: Verificación propuesta Pantalla Principal	125
Figura V. 48: Verificación propuesta Pantalla Contenido	125
Figura V. 49: Formalización propuesta Pantalla Introducción	126
Figura V. 50: Formalización propuesta Pantalla Principal	126
Figura V. 51: Formalización propuesta Pantalla Capítulo	127
Figura V. 52: Formalización propuesta Pantalla Contenido	128
Figura V. 53: Mapa del sitio (Guía Comic Multimedia)	131
Figura V. 54: Definición de área de pantalla introducción (Guía Comic Multimedia)	132
Figura V. 55: Definición de área de pantalla principal (Guía Comic Multimedia)	132
Figura V. 56: Definición de área de pantalla capítulo (Guía Comic Multimedia)	133
Figura V. 57: Definición de área de pantalla contenido (Guía Comic Multimedia)	133
Figura V. 58: Diseño de pantalla introducción (Guía Comic Multimedia)	134
Figura V. 59: Diseño de pantalla principal (Guía Comic Multimedia)	135
Figura V. 60: Diseño de pantalla capítulo (Guía Comic Multimedia)	136
Figura V. 61: Diseño de pantalla contenido (Guía Comic Multimedia)	137
Figura V. 62: Logo Leyenda “Génesis Puruhá”	138
Figura V. 63: Factor X	138
Figura V. 64: Textura	139
Figura V. 65: Fuentes de inspiración y figuras creadas	140
Figura V. 66: Ilustración Puruhá - INTI	141
Figura V. 67: Ilustración Puruhá - PACHAKAMAC	142
Figura V. 68: Ilustración Puruhá - HOMBRE	143
Figura V. 69: Ilustración Puruhá - MUJER	144

Figura V. 70: Ilustración Puruhá - CRISTIÁN	145
Figura V. 71: Bocetos propuesta Pantalla Introducción (Leyenda Génesis Puruhá)	146
Figura V. 72: Bocetos propuesta Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)	146
Figura V. 73: Verificación propuesta Pantalla Introducción (Leyenda Génesis Puruhá)	147
Figura V. 74: Verificación propuesta Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)	147
Figura V. 75: Formalización propuesta Pantalla Introducción(Leyenda Génesis Puruhá)	148
Figura V. 76: Formalización propuesta Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)	148
Figura V. 77: Mapa del sitio (Leyenda Génesis Puruhá)	151
Figura V. 78: Definición de área de pantalla introducción (Leyenda Génesis Puruhá)	152
Figura V. 79: Definición de área de pantalla principal (Leyenda Génesis Puruhá)	152
Figura V. 80: Diseño de pantalla introducción (Leyenda Génesis Puruhá)	153
Figura V. 81: Diseño de pantalla principal (Leyenda Génesis Puruhá)	154

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla III. I: Funciones que pueden realizar los materiales educativos multimedia	57
Tabla III. II: Software multimedia	64
Tabla III. III: Estructura básica de los materiales multimedia.	66
Tabla III. IV: Medidas de severidad de un problema en la interfaz de usuario	82
Tabla III. V: Definición del producto	87
Tabla III.VI: Modelado de usuario	87
Tabla III.VII: Definición de metáfora	88
Tabla III.VIII: Arquitectura de la información	88
Tabla III. IX: Análisis de pantalla	90
Tabla III. X: Evaluación en prototipos	91
Tabla III. XI: Implementación	92
Tabla III. XII: Derechos de propiedad intelectual	106
Tabla V. XIII: Definición del producto (Guía Comic Multimedia)	114
Tabla V. XIV: Modelado de usuario (Guía Comic Multimedia)	115
Tabla V. XV: Definición de Metáforas (Guía Comic Multimedia)	129
Tabla V. XVI: Arquitectura de la información (Guía Comic Multimedia)	130
Tabla V. XVII: Análisis de diseño pantalla introducción (Guía Comic Multimedia)	134
Tabla V. XVIII: Análisis de diseño pantalla principal (Guía Comic Multimedia)	135
Tabla V. XIX: Análisis de diseño pantalla capítulo (Guía Comic Multimedia)	136
Tabla V. XX: Análisis de diseño pantalla contenido (Guía Comic Multimedia)	137
Tabla V. XXI: Definición de Metáforas (Leyenda Génesis Puruhá)	149
Tabla V. XXII: Arquitectura de la información (Leyenda Génesis Puruhá)	150

Tabla V. XXIII: Análisis de diseño pantalla introducción (Leyenda Génesis Purul	153
Tabla V. XXIV: Análisis de diseño pantalla principal (Leyenda Génesis Puruhá)	154
Tabla V. XXV: Evaluación prototipo multimedia	156
Tabla V. XXVI: Evaluación prototipo Leyenda Génesis Puruhá	156
Tabla V. XXVII: Prototipo de alta fidelidad	157
Tabla V. XXVIII: Implementación	157
Tabla V. XXIX: Promedio Evaluación Multimedia	158

ANEXOS

- Anexo N° 1:** Leyenda “Génesis Puruhá”
- Anexo N° 2:** Listado de alumnos Colegio San Felipe Nery
- Anexo N° 3:** Número al azar tomado de la Tabla de Números Aleatorios
- Anexo N° 4:** Cuestionario Investigación de mercado
- Anexo N° 5:** Tabulación estilo de vida del público objetivo
- Anexo N°6:** Tabulación pregunta N°1
- Anexo N° 7:** Tabulación pregunta N°2
- Anexo N° 8:** Tabulación pregunta N°3
- Anexo N° 9:** Tabulación pregunta N°4
- Anexo N° 10:** Tabulación pregunta N°5
- Anexo N°11:** Cuestionario propuestas de pantallas
- Anexo N°12:** Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Introducción
- Anexo N°13:** Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Principal
- Anexo N°14:** Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Contenido
- Anexo N°15:** Lámina Puruhá de las ediciones educativas ecuatorianas.
- Anexo N°16:** Cuestionario propuestas de pantallas Leyenda
- Anexo N°17:** Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Intro Leyenda
- Anexo N°18:** Tabulación verificación de propuesta Pantalla Principal Leyenda
- Anexo N°19:** Story Board Leyenda “Génesis Puruhá”
- Anexo N°20:** Guión Técnico Leyenda “Génesis Puruhá”
- Anexo N°21:** Evaluación prototipo Multimedia
- Anexo N°22:** Evaluación prototipo Leyenda “Génesis Puruhá”

INTRODUCCION

La nueva literatura llega con recuerdos de un tiempo perdido, el de los romances y los poetas, cuando el texto necesitaba estar vivo y ser recreado en una época de pocos lectores. La era multimedia devuelve a la letra su necesidad de ser leída en alto, de las imágenes, la interpretación y la música que la acompaña. Los libros digitales lo permiten. Al menos cuando la obra se diferencia del soporte y la literatura se ofrece en aparatos con calidad de lectura y posibilidades multimedia.

El comic multimedia es un nuevo concepto que permite mirar y leer las historias más populares. Todo un logro que pretende dar a conocer a los jóvenes las leyendas que son parte de la cultura de un país. Gracias al multimedia el espectador puede disfrutar de las viñetas originales de la historia a través del DVD con música, cambios de plano y locución opcional para leer o escuchar.

Las leyendas ecuatorianas, son un producto maravilloso que se ha ido perdiendo conforme la tertulia y el arte de conversar se han debilitado hasta el punto de la agonía, sin embargo, esas historias ahora son llamadas leyendas urbanas, se originan de diversas maneras y son transmitidas de forma oral, a través de medios de comunicación, internet, telefonía móvil u otros soportes modernos.

Por lo dicho anteriormente, es importante construir una nueva dinámica de participación que permita conservar nuestras leyendas, y que ofrezca facilidades para su difusión.

Este proyecto está dirigido a los estudiantes del 3er curso del colegio San Felipe Neri con el objetivo de comprobar el grado de comprensión y de impacto visual que tiene

una guía virtual para la creación del comic multimedia, aplicada a la leyenda del “Génesis Puruhá”, que será expuesto en la institución al público objetivo de la ciudad de Riobamba. De esta manera se lleva adelante iniciativas para rescatar las leyendas de nuestra ciudad, a través de la combinación del comic y la multimedia.

CAPÍTULO I

INFORMACIÓN GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA

SAN FELIPE NERI Y LAS LEYENDAS DE RIOBAMBA

1.1. Unidad educativa San Felipe Neri

Es una institución educativa privada, que desde una perspectiva integral quiere alcanzar una realización personal y comunitaria de los alumnos, esto implica optar por una serie de valores que deben traducirse en comportamientos y actitudes que cada uno.

El 13 de Octubre de 1836, el Sr. Dr. J. Veloz recibe el nombramiento de "Rector del Colegio Nacional de San Felipe Neri". "Esta debiera ser la fecha precisa de la fundación del Colegio; pero por haberse hecho la cesión de bienes el 25 de Abril de 1838, se ha acostumbrado tomar ésta como fecha de fundación."⁽¹⁾

⁽¹⁾ Ecuador, Colegio San Felipe Neri.

1.2. Misión

“Cumplir con la misión apostólica de evangelizar a las familias ecuatorianas, con excelencia integral, al servicio de los demás y comprometidos con el momento histórico de nuestra patria, guiados y fundamentados en el carisma ignaciano.”⁽²⁾

1.3. Objetivos Institucionales

- Contribuir en la formación integral de los estudiantes, de forma individual y social.
- “Instaurar un nuevo sujeto apostólico, integrado por educadores, jesuitas, laicos/as, religiosos/as y sacerdotes que se forman y trabajan juntos, compartiendo una misma misión.”⁽³⁾
- Facilitar la respuesta personal al amor de Dios, al educar con la espiritualidad y visión jesuitas de Dios, del ser humano, del mundo y de la sociedad.
- Articular fe y justicia, enfocados en la lucha por la superación de las estructuras de injusticia.
- Formar hombres y mujeres para el bien común y del prójimo.
- Desarrollar y enriquecer, a través del currículo, el dialogo entre fe, cultura, ciencia y razón.

⁽²⁾ ⁽³⁾ Ecuador, Colegio San Felipe Neri .

1.4. Leyendas de Riobamba

1.4.1. Información general de Leyenda

La leyenda es un relato que explica al pueblo las características del ambiente, el motivo de los nombres, de las cosas, causas que dan formas y condiciones a los animales, plantas, atmósfera, las estrellas y el universo. Proporciona el origen de las creencias religiosas y de los conocimientos heredados. Además se relaciona con la realidad, la fantasía, el conocimiento tradicional y con la creación ética- estética de cada pueblo.

Se diferencia del cuento y de la anécdota porque es explicativa y no tiene la complejidad del cuento, su motivo esencial es inseparable. Tiene un punto de partida, que habla de personajes determinados que actúan en una etapa de la historia y en lugares fijos en los mapas.

Tanto en la leyenda como en el mito, los dioses se encuentran presentes en un lugar y tiempo fuera de la medida humana, pero su diferencia está en que el mito se refiere al nacimiento, vida, acciones de los dioses que dieron origen al mundo y que fueron objeto de culto. La leyenda es menos anhelante, explica las particularidades de un árbol, una planta o el aspecto de un pájaro pero no detalla cómo se formó el cielo o el mar.

En la leyenda lo que sucedió una vez perdura a través de sus resultados. Incluye mensajes de defensa del medioambiente y las malas acciones de los personajes son castigadas. Por lo tanto, explica y moraliza pero sin dejar una enseñanza explícita como la fábula.

1.4.2. Clasificación de las Leyendas

La leyenda se clasifica en:

Leyenda histórica.- Se basa en hechos históricos que son parte del estudio dialéctico y antropológico. Ej. Las Leyendas del Tiempo Heroico.

Leyenda naturalista.- Toma en cuenta como personajes a ciertos fenómenos o elementos de la naturaleza. Ej. La leyenda del Taita Chimborazo y la mama Tungurahua.

Leyenda imaginaria.- Predominan los escenarios y personajes inexistentes. Ej. la leyenda de las brujas (fantasía) de Chambo (realidad).

Leyenda erótica.- Proviene de la tendencia mental hacia el sexo. Ej. la Dama Tapada, que cautivaba con su belleza en Guayaquil(real) a los borrachitos amanecidos para dejarse acompañar, luego los mataba (fantasía) porque era un esqueleto (fantasía).

Leyenda humorística.- Trata de temas alegres y jocosos que tienden a generar la risa. Ej: La leyenda de los jóvenes que crearon una Escuela de la sonrisa, y que a partir del momento en que una persona ingresaba le daba un ataque de risa.

Leyenda religiosa.- Es quizás el argumento más utilizado en materia legendaria. Ej. Señor del Buen suceso.

1.4.3. Nuestras Leyendas

Ecuador se ha construido sobre la base de una realidad indígena preexistente y políticamente desestructurada. Las leyendas documentan la identidad cultural de los pueblos aborígenes que habitaron el territorio ecuatoriano de Riobamba y permiten que aquellas culturas desaparecidas, permanezcan en el imaginario colectivo, como testimonio de su desestructuración. Guaraníes, tobas, quechuas, diaguitas, comechingones, mapuches, tehuelches y onas portan una identidad diferencial que se transcribe en este tipo de relatos.

En estas leyendas se utilizan una variedad de símbolos, estableciendo una relación entre lo conocido y lo desconocido, de forma natural o premeditada. Los tobas veneran al palo santo porque además de ser un producto de la naturaleza simboliza algo muy importante y le otorgan propiedades específicas como las de ahuyentar insectos y aromatizar el agua.

Están ligadas a la vida productiva de los pueblos que dependen de su propio medio como fuente de subsistencia. Algunas tienen un mensaje edificante y las malas acciones merecen su castigo, por ejemplo el canibalismo de los tobas se paga con la muerte.

En los relatos se incorpora elementos europeos, prueba de la influencia de la conquista española. Por lo tanto, nuestras leyendas están formadas por las que trajeron los españoles y las aportadas por los aborígenes. Pero en su mayoría, los guaraníes, tobas, quechuas, mapuches, diaguitas, comechingones, tehuelches y onas, expresan las cosmovisiones que perduran en el universo simbólico de la historia de nuestro territorio, estos transmiten saberes, actitudes, costumbres, pautas, transgresiones y sanciones.

1.5. “Génesis Puruhá”

La leyenda fue escrita en base al criterio católico de la creación del Universo, y adaptada al pensamiento indígena, por lo que utiliza palabras y ambientes naturales.

Además utiliza términos quichuas como respeto al idioma ancestral. **Ver anexo 1**

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Segmentación de mercado

La segmentación de mercados es un proceso mediante el cual se divide el mercado en varios segmentos, de acuerdo a las distintas necesidades de compra y requerimientos de los consumidores. El mercado tiene cuatro tipos de segmentación:

- **Segmentación Geográfica**

Divide un mercado según su situación geográfica, como naciones, estado, regiones, municipios, ciudades o barrios.

- **Segmentación Demográfica**

Se utiliza con frecuencia y está muy relacionada con el segmento seleccionado. Algunas de las características demográficas más conocidas están: la edad, el género, el ingreso y la escolaridad.

- **Segmentación Psicográfica**

Divide un mercado según clase social, estilo de vida o características de personalidad.

- **Segmentación Psicológica**

Hace referencia a las cualidades internas de la persona como: la motivación, personalidad, percepción y actitud.

2.2. La marca

Nombre o emblema que identifica los bienes o servicios de una determinada empresa, además da al consumidor una garantía, al poderla diferenciar de competidores que ofrezcan productos que parezcan idénticos.



Fig. N° 1: La marca

<http://www.blogdetecnologia.com/wp-content/uploads/sony-loao1-300x72.jpg>

2.2.1. Atributos de la Marca

- **La marca es una notoriedad**

La notoriedad se logra mediante la publicidad, necesariamente apoyada en la calidad del producto y prevaleciendo a la prueba del tiempo: la imagen de la marca debe perdurar en la mente de los consumidores por un periodo indeterminado.

- **La marca es un valor de referencia que identifica al producto**

La marca es un elemento reconocido por los consumidores, quienes conceden a determinadas marcas el calificativo de "buenas" o "malas". A partir de ese momento, la calidad de la marca cobra "vida propia" y llega a separarse del producto.

- **La marca es una firma**

Se convierte en un símbolo de garantía y responsabilidad.

- **La marca es un seguro de progreso**

Esta obliga al fabricante a perfeccionarse sin interrupción, de manera que analiza el mercado para conocer las ambiciones del consumidor, su forma de ser, su carácter, etc. Las personas prefieren las marcas por afinidad con su personalidad.

- **La marca ha de estar viva**

La marca cumple con un ciclo de vida nace, se desarrolla, evoluciona, se quebranta y en algunos casos perece, por lo que requiere cuando es preciso, innovación. Es importante resaltar que las marcas dependen en gran medida de que las empresas hayan sabido comunicar, ¡que son capaces de mantenerse al día!

2.2.2. Clasificación de la marca

- **Logotipos**

Adaptación gráfica que establece el nombre de la marca. Es decir, es un identificador visual compuesto únicamente por texto.

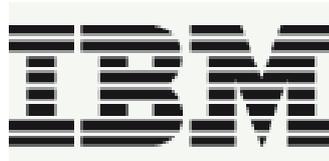


Fig. Nº 2: Logotipo

<http://img260.imageshack.us/img260/4094/ibm6wv.gif>

- **Imagotipo o Isotipo**

Logo que resulta de la adición de logotipo y su signo no verbal (imagen). Se trata de imágenes constantes y muy pregnantes, que permiten una fácil identificación sin demandar la lectura.



Fig. Nº 3: Imagotipo

<http://img289.imageshack.us/img289/7073/macromedia7jb.gif>

- **Isologo**

Identificador que formado únicamente por icono o símbolo, este logo es posible solamente como el resultado de evolución y pregnancia de un isotipo, al cual se le aplicó una intensa campaña de promoción y publicidad.



Fig. N°5 4 Isologo

<http://img260.imageshack.us/img260/9773/apple1bw.gif>

2.2.3. Componentes de la Marca

- **Componente verbal**

Está compuesto por dos partes: el nombre de la empresa o producto y la graficación que este nombre posee, los dos deben indicar las características de la marca anteriormente mencionadas.

El nombre

Se puede generar mediante diversos mecanismos lingüísticos y adoptar diferentes significados, como el de un signo abstracto hasta una expresión claramente denotativa de la identidad de la institución. Se distingue los siguientes tipos de nombres:

Descriptivos.- Describe claramente lo que la empresa representa. "Museo Español de Arte Contemporáneo".

Toponímicos.- Corresponde al lugar de origen o área de procedencia de la institución.

"Banco de Guayaquil".

Simbólicos.- Expresa algo significativo para la empresa. "Imprenta Gutemberg"

Contracciones.- Es la formación artificial mediante iniciales, fragmentos de palabras.

"IBM" "PROLAC".

Patronímicos.- Es una mención a la institución mediante el nombre propio de una persona clave de la misma. "Johnson & Johnson"

Definición del nombre de la empresa

Etapas de investigación.- se busca información que permita plantear nombres creativos y relacionados con la empresa.

Etapas de creación del nombre.- Se proponen los nombres optativos, para ello se puede utilizar las técnicas: lluvia de ideas, combinación de sílabas y analogía.

Etapas de encuestas.- Las encuestas se realizan a un grupo determinado de personas, con una calificación establecida por el encuestador. Estas encuestas pueden ser: memorización visual, memorización auditiva, relación con el producto, futuras denominaciones, adjetivación y calificación personal.

Graficación del nombre

Para la creación del nombre se pueden utilizar una tipografía: existente, creada o mixta.

Tipografía existente.- Debe tener rasgos que indiquen características propias del producto o empresa.

Tipografía creada.- Una familia tipográfica única para la marca.

Tipografía mixta.- Esta opción se refiere a tomar como punto de partida una tipografía existente y realizar con ella nuevas opciones, aplicando transformaciones formales, ordenamientos y organizaciones de la figura.

- **Componente Icónico**

Es el producto de una estilización y simplificación de un gráfico, que en algunos casos se puede convertir en una abstracción.

El símbolo

Se lo utiliza para expresar significados excesivamente complejos o sutiles para el lenguaje verbal.

Niveles del símbolo

Por orden de abstracción tenemos:

Objeto Real.- Se refiere a utilizar como gráfico un elemento que tiene relación física directa con la empresa o producto. “Una flor para una exportadora de flores”

Objeto Representado.- La representación de una persona u objeto, puede ser de algo que era ya simbólico antes de representarse o que al ser representada de un modo determinado es cuando se convierte en un símbolo.

Símbolo colectivo o Global.- Consiste en formar símbolos combinados con las imágenes de objetos reconocibles que podrán darse juntos en la naturaleza.

Símbolo Imaginario.- Procura ser real pero sólo existe en representaciones.

Personificación.- Es empezar por una idea y luego hallar una imagen humana para ello. La imagen puede ser una persona real o imaginaria.

Objeto Simbólico.- Depende de la cultura verbal y visual para mantener vivo el lenguaje de objetos simbólicos. Se debe tomar en cuenta que los símbolos son más universales que un objeto representado.

Objeto Emblemático.- Es el uso de un elemento gráfico emblemático (bandera, colores institucionales, etc.) los cuales transfieren a la marca significados ya institucionalizados.

- **Componente cromático**

El color aplicado al identificador visual debe ser adecuado y considerado como un signo, para llegar a esto se debe tomar en cuenta lo siguiente:

Nivel denotativo: Los colores escogidos deben estar vinculados con el producto o la empresa

Nivel connotativo: Deben significar algo que no es físicamente notorio en el producto o la empresa, para ello se debe conocer el significado, la psicología del color, etc.

2.2.4. Proceso de graficación de la Marca

Consiste en organizar el proceso de diseño para plasmar la idea, este comprende los siguientes pasos:

1. Información: Recopila la información sobre los beneficios del uso del producto o del servicio, sus componentes, lugares de origen de sus fundadores o de la materia prima, etc.

2. Digestión de datos: Clasifica la información y selección de las características principales que representan de manera óptima el producto o servicio.

Condiciones generales.- Se opta por frases o palabras particulares de la empresa, ej.: salud, crecimiento, etc.

Condiciones mínimas.- De las condiciones generales se establece las más interpretativas.

3. Idea creativa: Es la representación gráfica por medio de bocetos de las características anteriormente obtenidas, esto mediante soluciones originales. Además se ha de tomar en cuenta para la graficación de la marca procesos de diseño básico, tanto para la tipografía como para el icono.

4. Verificación: desarrollo de las diferentes hipótesis creativas. Selección de la marca definitiva a través de encuestas semánticas, es decir encuestas que nos ayudan a evaluar la calidad del mensaje de la marca, su estética, pregnancia, etc.

5. Formalización: Se refiere a la impresión final o prototipo original., en un soporte gráfico real.

2.3. La Ilustración

2.3.1. Materiales para Ilustración



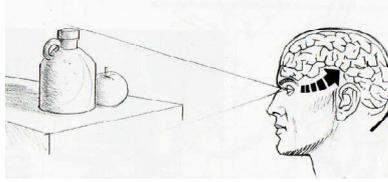
Fig. Nº 5: Materiales para la ilustración
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/Bleistift1.jpg>

Grafito: El medio más versátil y sensible que existe para el dibujo, por su agilidad, flexibilidad, comodidad y posibilidad de corrección.

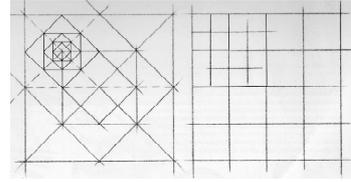
Goma: Empleada para borrar grafito, pero también es muy utilizado en el proceso de ilustración para dar brillo a zonas.

2.3.2. Técnicas de Ilustración

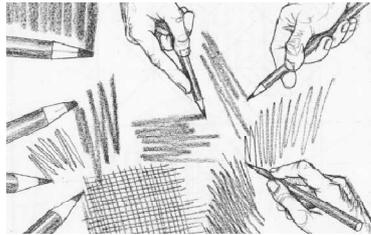
Percepción



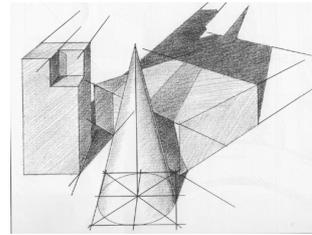
Forma



Línea



Volumen



Perspectiva



Clarooscuro



Fig. Nº 6: Técnicas de Ilustración.

Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Percepción

Tiene como objeto todo lo que forma parte físicamente del mundo en que vivimos. Se debe saber percibir su proporción y quitar la idea del contorno inexistente del mundo.

Forma

Es el aspecto de todo lo que ocupa espacio. Este aspecto exterior puede referirse a un objeto solo (forma del objeto).

Línea

Se define como un tipo de “signo”, cuyas características dependen de la personalidad de quien lo traza. Para obtener fondos, efectos de claroscuro el signo puede multiplicarse una infinidad de veces en una gran variedad de disposiciones distintas.

Volumen

En el espacio real todo tiene volumen propio, constituido por anchura, altura y profundidad. Para crear la ilusión de la tercera dimensión se utiliza la perceptiva y el claroscuro.

Perspectiva

Se establecen en líneas que fugan de un mismo punto, hasta el infinito a todas direcciones para plasmar la profundidad de las formas.

Claroscuro

Puede ser suave y delicado en un ambiente a medida luz y penumbra, pero también alcanzar grandes efectos de fuerza y dramatismo a plena luz, con proyección de sombras muy densas y netas.

2.3.3. Ilustración Digital



Fig. Nº 7: Ilustración Digital

http://www.yakonusuke.com/wp-content/uploads/2008/12/6_detail_2.jpg

Vector: Es una imagen digital creada por objetos geométricos independientes, cada uno de ellos determinado por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc. El programa Adobe Illustrator es recomendable para crear ilustraciones a tinta plana.

2.4. El Comic y sus características

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: “La historieta es una serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro”.



Fig. Nº 8: El comic

<http://mafalda.publispain.com/imagenes/03tirasmafalda.gif>

- **Características de la historieta**

Carácter narrativo, si existe la presencia de un narrador como emisor o relator de la historia; y evidencia el tiempo y la secuencia, enmarcada en viñetas.

Un lenguaje visual y verbal, teniendo en cuenta que usa imágenes y que puede o no aparecer en ella un mensaje verbal.

Su finalidad es la de entretener, siendo recreativa y de una sana diversión.

2.4.1. Comics occidental

Los tipos de comic occidental son prácticamente similares a los existentes para el género narrativo con respecto al argumento de la historia. Los comics pueden ser:

- De aventuras fantásticas y viajes.
- De misterio, terror o historias policiacas.
- De ciencia ficción.
- De carácter histórico, realista o psicológico.
- De género rosa (romances).
- De protesta política y social (genero satírico).
- De comedia y entretenimiento.

Cada gran territorio dentro del comic occidental se caracteriza por haber dado una mayor o menor importancia a cada uno de estos géneros. Respecto a los estilos de dibujo, estos son tan variados como lo permita la imaginación de cada dibujante; yendo de un dibujo meramente esquemático hasta el hiperrealista.

SUDAMERICA

El comic en Sudamérica está casi exclusivamente centrado en la producción de Argentina. Habiendo recibido influencias tanto norteamericanas como europeas (debido a la inmigración desde Europa por las continuas guerras del siglo XX), e incluyendo la propia situación política y social del país, se ha dado lugar a una mezcla de géneros muy exitosa. Argentina produce y vende comics de todos los tipos; sin embargo, a nivel internacional, ganan mayor calado los comics de tipo satírico - político.

2.4.2. Elementos de la historieta

A) Lenguaje Visual

La imagen, está conformado por la viñeta, el encuadre, los planos, los ángulos, los formatos y el color.

Viñeta: Es el espacio en el que se colocan a los personajes de una historieta, generalmente es un recuadro. Es la unidad mínima y básica de una historieta que representa un momento de la historia.

El encuadre: Es el espacio que delimita una viñeta y representa una acción o tiempo concreto. Se elige un encuadre o plano, según la intención narrativa y el valor expresivo que se quiera transmitir, a la hora de contar una acción para que el lector lo comprenda rápidamente.

- **Tipos de Planos o encuadres:**

Gran plano general, es un plano muy abierto que describe el ambiente en el que se desarrolla la acción. Por lo tanto, los personajes aparecen muy pequeños y apenas se distinguen.



Fig. Nº 9: Gran plano general

<http://htmlimg3.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/12-6493b2b97a/000.jpg>

Plano General, el plano se acerca un poco más, aparece el personaje más detallado de pies a cabeza y también el escenario en el que se encuentra.



Fig. Nº 10: Plano general

<http://htmlimg2.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/14-e0747d9dc3/000.jpg>

Plano Americano o tres cuartos, La viñeta corta al personaje por las rodillas. Así, podemos distinguir el gesto del personaje y su movimiento.



Fig. Nº 11: Plano americano o tres cuartos
<http://htmlimg1.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/13-8bd9a5454d/000.jpg>

Plano medio, este plano corta al personaje por la cintura, permitiendo distinguir al lector la expresión del rostro del personaje con más detalle. También se aprecia parte del escenario como fondo.



Fig. Nº 12: Plano medio
<http://htmlimg4.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/16-6045795998/000.jpg>

Primer Plano, este plano encuadra toda la cara del personaje o algún detalle concreto: sus manos, un objeto, etc.

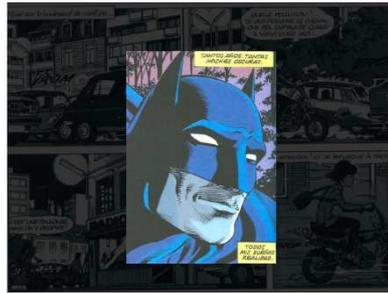


Fig. Nº 13: Primer Plano

<http://htmlimg2.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/15-ada85b8afe/000.jpg>

Primerísimo plano o detalle, es un plano muy cercano que muestra un detalle concreto del rostro del personaje o de una parte de él o de algún objeto, para que el lector se fije en este elemento que es esencial para la comprensión de la secuencia.



Fig. Nº 14: Primerísimo plano o detalle

<http://htmlimg1.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/17-fccd0a8df3/000.jpg>

Punto de vista o ángulo de visión, en el encuadre interviene un elemento muy importante que es el punto de vista, el lugar desde el cual se observa la acción.

Existen diferentes formas de representar las escenas en la viñeta y, como en el encuadre, la elección de un ángulo u otro produce efectos expresivos diferentes. A continuación se muestran los puntos visuales más usuales.

- **Normal o Punto de vista horizontal**, la escena se representa a la misma altura del espectador, es decir, como si el espectador estuviese presenciando la escena de pie, en el suelo.



Fig. Nº 15: Normal o Punto de vista horizontal

<http://htmlimg3.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/19-e6d71b6c88/000.jpg>

- **Punto de vista picado**, la vista del espectador sobrevuela la escena por encima, es decir los objetos y personajes son vistos desde arriba.



Fig. Nº 16: Punto de vista picado

<http://htmlimg3.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/20-efb84a0682/000.jpg>

- **Punto de vista contrapicado**, en este punto el espectador observa la acción desde un nivel inferior. Aparecen los personajes y escenario visto desde abajo, y al fondo, el cielo o el techo de la escena.



Fig. Nº 17: Punto de vista contrapicado

<http://htmlimg3.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/21-10c5a829ec/000.jpg>

- **Punto de vista nadir**, la escena aparece vista como si el espectador estuviera situado en el suelo transparente y mira hacia arriba. Es un punto de vista muy difícil de ejecutar, puesto que los personajes y la escena aparecen totalmente deformados.



Fig. Nº 18: Punto de vista nadir

<http://htmlimg3.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/23-6a8cface19/000.jpg>

- **Punto de vista cenital**, la cámara o el espectador se sitúa justo por encima y mira la escena de manera perpendicular al suelo. Este también, es otro plano que deforma a los objetos y a los personajes.



Fig. Nº 19: Punto de vista cenital

<http://htmlimg1.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/22-85f371983d/000.jpg>

Formatos de la viñeta: Es el modo de representar el encuadre en el papel y puede ser:



Fig. Nº 20: Formatos de la viñeta

Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

B) Lenguaje Verbal

Es el que está representado por los bocadillos o globos, la cartela, cartucho, onomatopeya y letras.

Bocadillo o globo: Es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Tiene dos partes: el texto y rabillo o delta, muestra cual personaje es el que expresa lo que aparece en el globo. Existen diferentes globos o bocadillos según el sentimiento que expresan. Cuando aparece un bocadillo dentro de otro bocadillo indica las pausas que hace el personaje en su conversación. Cuando aparecen varios deltas o rabillos en un globo indica que el texto es dicho por varios personajes. Cuando el delta señala un lugar fuera de la viñeta indica que el personaje que habla no aparece en ella, se le denomina bocadillo en off.



Fig. Nº 21: Bocadillo o Globo

http://2.bp.blogspot.com/_GesYyl2yY2U/S_bJKLYFoZI/AAAAAAAAADE/MuoPlpuLRwE/s320/bocadillo.jpg

La Cartela: es la voz del narrador. No se pone en la imagen sino en la parte superior de la viñeta, suele ser de forma rectangular.



Fig. Nº 22: La Cartela

http://pspmmedia.ign.com/psp/image/article/683/683681/metal-gear-solid-digital-comic-working-title-20060125115218797_640w.jpg

Cartucho: Es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas. El espacio de la viñeta está ocupado por el texto.



Fig. Nº 23: Cartucho

<http://htmlimg4.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/42-f4841083da/000.jpg>

Onomatopeya: es la imitación de un sonido o ruido de la realidad y puede estar dentro o fuera del globo.



Fig. Nº 24: Onomatopeya

<http://htmlimg1.scribdassets.com/2f1839p9ykq4vy8/images/41-828951905b/000.jpg>

Letras: El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo.

Por ejemplo:

- Si el personaje habla en voz alta la letra tendrá un tamaño mayor que si dice algo en tono confidencial.
- Si el personaje está cantando las letras tendrán un ritmo ondulante y se complementan con signos musicales.

Signos Convencionales: es otra clase de recursos utilizados en el cómic y entre los principales están:

Metáfora visual: Es una convención gráfica, es decir, una norma aceptada mediante un pacto y por costumbre para expresar una idea a través de una imagen. El ejemplo clásico es el de signos y dibujos varios en el globo o bocadillo indicando en remplazo de insultos dichos por el personaje.

Figuras o líneas cinéticas: Es otro signo convencional que ofrece la ilusión de movimientos a través de la utilización de rayas, curvas, nubes de polvo, piedras en el aire, etc.

Signos de apoyo: Sirven para enriquecer la expresión de los personajes de una historia.

Por ejemplo:

- Un signo de admiración sirve para indicar sorpresa.
- Un signo de interrogación sirve para expresar dudas.

El uso de varios signos unidos sirve para dar más importancia a la expresión de los personajes.

2.4.3. Creación de personajes.

Los personajes que se crean son los encargados de desarrollar una historia. Para inventar un personaje se pueden recurrir a diversas técnicas:

- a. La creación de personajes a partir de figuras geométricas.
- b. La creación de figuras a partir de formas isomorfas, sobre todo, a la hora de concretar conceptos abstractos que quieran visualizarse.
- c. La creación de personajes a partir de la figura humana o de animales.
- d. La creación de figuras a partir de la utilización de técnicas mixtas.

- **Expresiones anímicas y faciales**

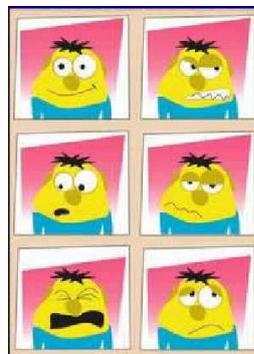


Fig. Nº 25: Expresiones anímicas y faciales
<http://contenidos.cnice.mec.es/plastica/index.php?id=1848>

A partir de ciertos elementos pueden determinarse los sentimientos de los personajes. Por ejemplo el cabello erizado da sensación de miedo, terror, cólera. Las cejas altas dan sensación de sorpresa; la boca sonriente, alegría, etc.

- **El lenguaje**

A través del lenguaje se conoce la manera de pensar y de hablar de cada personaje, así como su ideología.

El lenguaje complementa la información que se está ofreciendo a través de la imagen hasta tal punto que conforman una unidad indisoluble entre sí, es decir, que las imágenes requieren ese texto y viceversa.

Pero hay historietas mudas que no requieren el lenguaje, a través de una serie de viñetas pueden mostrarse procesos, situaciones o determinadas actitudes.

2.4.4. Proceso para la realización de una historieta.

A la hora de realizar una historieta, cada dibujante tiene su propio truco o manera de afrontar el guión. Algunos pasos generales y convenientes para sacar adelante una historia son:

El Tamaño: Se dibuja a un tamaño mayor del que se va a reproducir porque resulta más fácil y porque al reducir los dibujos ganan en calidad. Si se dispusieran todas las viñetas simétricamente y del mismo tamaño, un cómic tendría problemas de ritmo y sería sumamente aburrido.

Es aconsejable variar el tamaño y la disposición de los cuadros conservando la armonía de cada página. El cómic puede representar las siguientes variantes: la tira, la página, los libros y álbumes.

La Tira: Es una situación o una historia desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas. Si el episodio es de humor acabará con un chiste.

La Página: Está formada por una serie de viñetas cuyo número es variable. La extensión del argumento es de una, dos, tres o más páginas.

Los Libros y Álbumes.- Son historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.

La Idea: una historia comienza siempre por una idea o una inspiración. Todas las opciones pueden servir, pero se debe seleccionar una idea global. Es conveniente pensar en el estilo de la historia. Es decir es diferente si se va a contar una sola acción, una aventura en el presente, en el pasado, o una historia futurista, o si se trata de una comedia o un relato dramático, etc.

La Definición: en segundo lugar, es necesario describir la idea en una frase. Por ejemplo: un adolescente llamado Marcos, se ve envuelto en una situación fantástica. Por su afición a la informática, logró entrar en un juego de aventuras de ordenador. Es preciso también, definir el estilo, es decir, si el tratamiento de la historia va a ser cómico o realista y, sobre todo, a que público, adulto o infantil, va a estar dirigida.

El Argumento: a continuación, viene el desarrollo de la historia, creando el argumento principal. En una frase, se delimitan los personajes: el protagonista y los personajes secundarios con los que se relaciona. Igualmente, localizan los lugares o ambientes de la acción, y el tiempo en el que esta discurre. En esta fase, hemos de describir el aspecto y la personalidad de todos los personajes que van a intervenir. Podemos realizar algunos bocetos hasta conseguir una definición clara de los rostros, ropas y complementos.

Guión literario: el siguiente paso es planificar cómo se va a contar la historia. Así, se realiza la estructura, fragmentando el argumento en viñetas y teniendo en cuenta todos los elementos icónicos, verbales y narrativos característicos del cómic. En el guión escrito, se especifica cómo será cada viñeta: los personajes que aparecerán, el encuadre, el punto de vista, los diálogos y textos de apoyo.

Una vez realizado el guión se realizan los siguientes pasos:

1. Distribución de la página con el formato más apropiado para cada viñeta.
2. Dibujar con lápiz las viñetas teniendo presente que la expresión anímica del rostro de los personajes va a condicionar el significado de la historia.
3. El espacio que va a ocupar el bocadillo se deja en blanco calculando de antemano su lugar.
4. Se rotulan los dibujos, se trazan las onomatopeyas y las figuras cinéticas.
5. Se procede a pintar, es conveniente usar rotuladores para los personajes y lápices de colores para los fondos, de esta forma se logra que las figuras se destaquen.

6. Se rotulan los textos de los globos, las cartelas y los cartuchos. A la hora de escribir el texto en los globos se sugiere:

- Trazar previamente las líneas horizontales con lápiz que van a servir de guía para el tamaño de las letras.
- Escribir el texto teniendo en cuenta los espacios entre letra y letra, palabra y palabra, línea y línea.
- Delinear el contorno del globo.

Este procedimiento evita un resultado frecuente cuando se produce a la inversa: que el texto sea excesivo para el espacio que habíamos delineado.

Otro error usual es cambiar el orden de los globos alternando el diálogo. El afán de rellenar todo el espacio con imagen y/o texto sin dejar nada en blanco asfixia a la página.

La búsqueda de formatos originales, a veces, provoca confusión al lector. Un maestro como Rius enuncia un principio que es aconsejable tener en cuenta. "Lo más sencillo es lo más legible".

El Storyboard o Boceto: En este punto se debe hacer el denominado storyboard o boceto. Este es un término utilizado en el cine y en el cómic que consiste en dibujar, de manera simplificada, la secuencia o la historia escrita que se pretende llevar a cabo. De esta manera, el autor lo visualiza en imágenes sencillas, el guión escrito para,

posteriormente, planificar o rectificar con mayor precisión y acierto las imágenes definitivas del cine o del cómic.

En el caso del cómic, el storyboard o boceto es una gran ayuda para el dibujante, ya que le permite planificar, con dibujos sencillos y esquemáticos, el texto o la secuencia que se pretende contar, antes de los dibujos definitivos.

Así, para que el boceto resulte verdaderamente útil, ha de incluir en cada viñeta los siguientes elementos:

- Dibujos esquematizados de los personajes y el fondo.
- Anotaciones del tipo de plano y ángulo más conveniente.
- Posición y orden de los globos con el texto más expresivo.

El original: El último paso es la realización del original con la técnica elegida: tinta china, lápices de colores, témperas y acuarelas, y por supuesto el computador.

En efecto, el uso del computador, el escáner o la fotografía digital, se han incorporado al mundo del cómic como una técnica gráfica más, que resulta muy conveniente.

CAPÍTULO III

MODELOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

3.1. Multimedia

Es la composición entrelazada de elementos de texto, arte gráfico, sonido, animación y video; que llega a los usuarios por computador u otros medios electrónicos. Hay que tener en cuenta que no todo proyecto multimedia es interactivo; si los usuarios acceden a este sin tener control sobre su ejecución entonces el proyecto se denomina lineal, cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, se denomina interactiva (no lineal).

3.2. Multimedia Educativo

Las nuevas tecnologías pueden usarse en contextos educativos mediante el uso mecánico de las tecnologías o el uso racional y crítico.

Para utilizar multimedia en la educación es importante conocer las posibilidades reales de la tecnología en nuestro ámbito de trabajo, para elegir las herramientas adecuadas y estar al tanto de su funcionamiento, sin descuidar que se debe producir una comunicación eficaz.

3.2.1. Funciones de los materiales multimedia educativos

FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LOS MATERIALES EDUCATIVOS MULTIMEDIA		
FUNCIÓN	CARACTERÍSTICAS	PROGRAMAS
Informativa.	La mayoría de estos materiales, a través de sus actividades, presentan unos contenidos que proporcionan información, estructuradora de la realidad, a los estudiantes.	Bases de datos Tutoriales Simuladores
Instructiva Entrenadora	Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin. Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje	Tutoriales Todos
Motivadora	La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora. Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes	Todos en general.
Evaluadora	La posibilidad de "feed back" inmediato a las respuestas y acciones de los alumnos, hace adecuados a los programas para evaluarlos. Esta evaluación puede ser: Implícita: el estudiante detecta sus errores, se evalúa a partir de las respuestas que le da el ordenador. Explícita: el programa presenta informes valorando la actuación del alumno.	Tutoriales con módulos de evaluación.
Explorar Experimentar	Algunos programas ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar, buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.	Bases de datos Simuladores Constructores
Expresiva Comunicativa	Al ser los ordenadores máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, ofrecen amplias posibilidades como instrumento expresivo. Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.	Constructores Editores de textos Editores de gráficos. Progr.comunicación

Tabla I: Funciones que pueden realizar los materiales educativos multimedia
Dr. Pere Marquès Graells, 1999

Metalingüística	- Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática.	Todos
Lúdica	Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas.	Todos , en especial los que incluyen elementos lúdicos
Proveer recursos Procesar datos	Procesadores de textos, calculadoras, editores gráficos...	Herramientas
Innovadora	Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.	Todos, depende de cómo se utilicen
Orientación escolar y profesional		- Al utilizar programas específicos
Organización y gestión de centros		- Al utilizar programas específicos: gestión de bibliotecas, tutorías...

**Tabla I (continuación): Funciones que pueden realizar los materiales educativos multimedia
Dr. Pere Marqués Graells, 1999**

3.2.2. Clasificación multimedia educativa según su estructura

a) **Materiales formativos directivos**

Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.

Programas de ejercitación. Se limitan a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

Su estructura puede ser: lineal (la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria), ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios) o tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de

proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).

Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante, se denominan **tutoriales expertos**.

b) Bases de datos

Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones.

Programas tipo libro o cuento. Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o **cuento**.

Bases de datos convencionales. Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.

Bases de datos expertas. Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

c) Simuladores.

Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos,

modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real (pilotar un avión).

Modelos físico-matemáticos. Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas. Incluyen los programas-laboratorio, trazadores de funciones y los programas que con un convertidor analógico-digital captan datos de un fenómeno externo y presentan en pantalla informaciones y gráficos del mismo.

Entornos sociales. Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura

d) Constructores o talleres creativos.

Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos. Los alumnos se convierten en profesores del ordenador.

Constructores específicos. Ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación (generalmente en forma de órdenes específicas) que permiten la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras.

Lenguajes de programación. Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos.

Hay que destacar el lenguaje LOGO, creado en 1969 por Seymour Papert, un programa constructor que tiene una doble dimensión: proporciona a los estudiantes entornos para la exploración y facilita el desarrollo de actividades de programación, que suponen diseñar proyectos, analizar problemas, tomar decisiones y evaluar los resultados de sus acciones.

e) Programas herramienta.

Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos...

Programas de uso general. Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo...) que provienen del mundo laboral. No obstante, se han elaborado versiones "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.

Lenguajes y sistemas de autor. Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

3.3. Elementos multimedia

3.3.1. Elementos visuales

- **Las imágenes**

Cuando son grandes y más nítidas, son más difíciles de presentar y manipular en la pantalla de una computadora. Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el computador pueda manipular y mostrar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

Gráficos de mapas de bits: Almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos.

Gráficos vectoriales: Emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna.

- **Video**

Está compuesto por gráficos; que pueden ser texto, ilustraciones, animaciones, diagramas, virtual 3D o películas en las que sus imágenes provocan emoción, ambientación y representación creativa.

- **Animaciones**

Se utiliza en las aplicaciones multimedia, para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos simulando situaciones de la vida real.

3.3.2. Elementos de audio

El sonido, igual que los elementos visuales, tiene que ser grabado y preparado de forma que la computadora pueda manipularlo y usarlo en presentaciones.

Algunos tipos frecuentes de formato audio son los archivos de forma de onda (WAV), el Musical Instrument Digital Interface (MIDI), y el MPG.

3.3.3. Elementos de organización

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información. Entre los elementos interactivos están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija.

3.4. Herramientas de desarrollo de multimedia

- **Equipo requerido**

Primero, el controlador de bocina de Windows que permite a Windows reproducir sonidos utilizando la bocina integrada en su computadora. La presentación de elementos de audio y visuales de un proyecto de Multimedia necesita equipo que puede o venir incluido con la computadora, como bocinas, amplificadores, monitores, dispositivos de video en movimiento y sistemas de almacenamiento de alta capacidad.

Dispositivos de entrada. Teclado, ratones, bolas giratorias, pantallas sensibles al tacto, codificadores y lectores de tarjetas magnéticas, tablas de gráficos, digitadores,

dispositivos de reconocimiento óptico de caracteres, unidades de control remoto de rayos infrarrojos, sistemas de reconocimiento de voz y cámaras digitales.

- **Software para multimedia**

El equipo de herramientas básicas para desarrollar proyectos de multimedia contiene uno o más sistemas de desarrollo y varias aplicaciones de edición de textos, imágenes, sonidos y vídeo en movimiento.

Flash	Un programa para el diseño de animaciones vectoriales en páginas web
Dreamweaver	Probablemente el mejor editor de páginas web para diseñadores que busquen resultados profesionales.
Sothink DHTML Menú	Un programa para crear menús DHTML fácilmente: a golpe de ratón y sin tener que escribir ni una sola línea de código.
Adobe Photoshop CS	Esta versión se centra especialmente en los ámbitos de video, fotografía, web y producción gráfica.
Xara X1	Xara es un software de dibujo e ilustración rápido y con interesantes funcionalidades. Puede sustituir a Corel o Illustrator.
Canvas 8.0 Professional Edition	Canvas es un editor gráfico que no ofrece la calidad que presentan los líderes del campo, como Photoshop, pero igualmente resulta excelente en varios aspectos.
Swish	Es un programa para hacer animaciones Flash sin el Flash, muy sencillo y fácil de usar.
Paint Shop Pro	Edición de gráficos. Con la posibilidad de descargar una versión shareware muy interesante.
Zoner Draw 4	Programa económico para la creación de gráficos vectoriales.
Power Bullet, animaciones Flash	Programa gratuito para realizar animaciones de Flash fácilmente y con bastantes opciones de configuración

Tabla II: Software multimedia
Luis Alberto Bautista Delgado

3.5. Componentes multimedia

Los componentes multimedia se encuentran divididos en dos grupos:

- **El equipo o Hard (Estación multimedia y periféricos)**

El *hardware* se refiere a los componentes materiales de un sistema informático.

La función de estos componentes suele dividirse en tres categorías principales: entrada, salida y almacenamiento. El equipo o hard deberá cumplir con ciertas características necesarias para el correcto funcionamiento y desarrollo de la aplicación multimedia: Procesador, disco duro, memoria, tarjetas de audio y video de avanzada, además scanner e impresora.

- **Los programas o soft**

El soporte lógico o software, en cambio, es el conjunto de instrucciones que un ordenador emplea para manipular datos: por ejemplo, un procesador de textos o un videojuego.

Para el diseño y recopilación de información se han desarrollado varios programas en la actualidad como los son:

- Sistemas operativos: MAC-OS, Windows, Linux, etc.
- Aplicaciones para diseño gráfico: Programas vectoriales y/o mapa de bits.
- Programación: Microsoft Visual Basic 6.0, C++, Pascal, etc.

3.6. Estructura básica de los materiales multimedia

Según el tipo de interacción que ofrecen a los usuarios, los materiales multimedia están estructurados en la siguiente tabla:

#	Nombre	Descripción
1	Contenido (Base de datos)	Tipos: Modelos de comportamiento, textos, gráficos, sonidos, video, etc. Función: Bases de datos de contenidos educativos, de ayudas, de tutoría, etc. Aspectos a considerar: selección, estructuración, secuenciación.
2	Entorno audiovisual (forma de presentación)	<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla, informes, voz, etc. - Títulos, ventanas, cajas de texto-imagen, menús, íconos, formularios, barras de estado, elementos hipertextuales, fondo, etc. - Elementos multimedia - Estilo y lenguaje, tipografía, color, composición - Integración de medias
3	Navegación	Diagramación del programa: mapa de navegación, posibles itinerarios. Sistema de navegación: lineal, ramificado, libre, metáforas del entorno de navegación. Parámetros de configuración. Nivel de hipermedialidad
4	Actividades	Estructura: lineal, ramificada, tipo entorno (estático, dinámico, programable, instrumental) con mayor o menor grado de libertad. Naturaleza: informativa, preguntas, problemas, exploración, experimentación. Estructura: escenario, elementos, relaciones Tipo de interacción del alumno: acciones y respuestas permitidas. Análisis de respuestas: simple, avanzado Tutorización: forma en que el programa tutoriza las actuaciones de los estudiantes, les asesora, les ayuda, corrige sus errores, les proporciona explicaciones y refuerzos (simple, experto)
5	Otras funciones	Impresión Informes Ajuste de parámetros Documentación

Tabla III: Estructura básica de los materiales multimedia
Luis Alberto Bautista Delgado

3.7. Producción multimedia

Es la combinación de textos, gráficos, imágenes, animaciones, videos, y sonidos con el fin de dar información a los usuarios. Además de esto se requiere hardware, software, creatividad y organización.

a) Guión Multimedia

Es el punto de partida de la producción, establece cómo será cada escena, y entrega a los demás el guión perfectamente detallado. Lo complementa con comentarios adjuntos en documentos sobre características de los personajes, de los paisajes, etcétera y de cualquier otra información de interés.

- **Principios generales para la elaboración de un guión multimedia**

Organización: El contenido o tema debe estar bien organizado para que la información sea fácilmente asimilable.

Integración: Tanto la imagen como el sonido o las palabras escritas poseen el mismo nivel de importancia en el desarrollo del discurso. Un buen multimedia logra una unificación de todos estos elementos, tomando cada uno de ellos el protagonismo cuando sea preciso.

Narración: Introducir el tema a través de una historia, un contexto o la descripción de una situación cotidiana capta mejor la atención porque produce empatía y complicidad, genera sentimientos, capaz de hacer creer al usuario del multimedia que lo que se le cuenta es real, creíble o verosímil, de forma que incremente la curiosidad por conocer el desenlace.

Ritmo: El manejo del tiempo es un elemento esencial en el diseño y elaboración de un producto audiovisual. Aquí unos pocos segundos pueden convertirse en una eternidad. Debemos ser breves y concretos. Todos y cada uno de los elementos visuales, sonoros y textuales deben contener la información precisa.

- **Fases del proceso de creación del Guión Multimedia**

La idea.

Para un documental una buena idea, es la que nos traza la posibilidad de contar una interesante historia de la realidad. En cambio las ideas para historias argumentales o de ficción, pueden ser basadas en algo inventado, irreal o fantasioso.

Las ideas surgen de algo que se ha pensado alguna vez y se ha deseado contar o que sean contadas. En conclusión las ideas surgen en la mente de las personas de manera espontánea, activadas por lo que nos rodea.

La Sinopsis.

La sinopsis es el desarrollo más amplio de la idea inicial, una especie de resumen que debe dejar claro el resumen general de la aplicación, la idea general. En la sinopsis se deben establecer los puntos más destacables de la aplicación.

La Presentación.

Se refiere a presentar al lector la idea de la aplicación, con más detalle del que se proporcionó en la sinopsis, a fin de que se entienda mejor el guión y contribuya a venderla. Por lo tanto, se describen con mayor detalle las características del protagonista de la aplicación y el modo de interacción usuario-aplicación.

El Storyboard

En multimedia la acción no es lineal, el *Storyboard* es un esquema de escenas con indicaciones de las posibles rutas que se pueden seguir en la navegación por la aplicación. El Storyboard tiene entre sus funciones, la de plasmar de forma gráfica la estructura de tanto de los contenidos como el de sus interacciones, y de servir de guía, punto de referencia para todo el equipo, incluido el cliente.

3.8. Diseño de interfaz

Es un grupo de elementos hardware y software que muestran información al usuario y le permite interactuar con la computadora. Cuando la interfaz está bien diseñada, el usuario encontrará la respuesta que espera a su acción.

Al momento que las personas asimilan objetos y observan las interfaces graficas del usuario, se constituyen modelos conceptuales o representaciones simbólicas e intentan simular mentalmente su funcionamiento.

La presentación de un buen modelo conceptual, es esencial para un buen diseño de interfaz. La forma en que uno interactúa con el computador es desarrollando un buen modelo conceptual o mental de un sistema.

a) Puntos de Vista

El uso de metáforas es una de las formas más simples y efectivas para diseñar interfaces, es decir entender y experimentar una cosa en términos de otra. El nivel de inmersión del usuario en un ambiente atractivo y agradable, mantendrá el interés durante el multimedia, con un buen diseño y una navegación clara, amable y funcional.

En una interfaz se hallan tres puntos de vista distintos:

- El del usuario - El del programador - El del Diseñador

Cada punto de vista tiene un modelo mental propio de la interfaz basada en los conceptos y expectativas acerca de la misma, desarrollados a través de su experiencia. Así podremos explicar o predecir comportamientos del sistema y poder tomar decisiones adecuadas para su modificación.

Para tener una notable atención, comprensión y aprendizaje, es necesario combinar adecuadamente los medios en un programa de computador, un documento o una presentación; acercándose más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, es decir cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

- **Modelo del usuario:** podemos conocer el modelo del usuario a través de la realización de test de usabilidad, entrevistas, o por medio de una realimentación. Una interfaz debe facilitar el proceso de crear un modelo mental efectivo.

Las metáforas son de gran utilidad, ya que asocian un dominio nuevo a uno ya conocido por el usuario. Como ejemplo tenemos la metáfora del escritorio, común a la mayoría de las interfaces gráficas actuales.

- **Modelo del Diseñador:** El diseñador mezcla las necesidades, ideas, deseos del usuario y los materiales de que dispone el programador para diseñar un producto de software. Es un intermediario entre ambos. El modelo del diseñador describe los objetos que utilizan el usuario, su presentación al mismo y las técnicas de interacción para su manipulación. Consta de tres partes: presentación, interacción y relaciones entre los objetos.

Presentación: es lo que primero capta la atención del usuario pero no es lo más relevante.

Interacción: es como se comunica el usuario con el producto a través de diversos dispositivos para poder satisfacer sus expectativas.

Relaciones entre los objetos: es donde el diseñador determina la metáfora adecuada que encaja con el modelo mental del usuario.

- **Modelo del programador:** está constituido por los objetos que manipulan el programador, distintos de los que tratan el usuario (ejemplo: el programador llama base de datos a lo que el usuario podría llamar agenda). Estos objetos deben esconderse del usuario.

b) Principios para diseño de interfaces de Usuario

Existen principios relevantes para el diseño e implementación de Interfaz de Usuario:

- **Anticipación**

Las aplicaciones deberían intentar ponerse a las necesidades del usuario y no esperar a que el usuario tenga que buscar la información, recopilarla o invocar las herramientas que va a utilizar.

- **Autonomía**

La computadora, la interfaz de usuario y el entorno de trabajo deben estar a disposición del usuario para que este pueda aprender rápidamente a manipular la aplicación. Es importante utilizar mecanismos indicadores de estado del sistema que mantengan a los usuarios alertas e informados. Además, se debe mantener información del estado del sistema en ubicaciones fáciles de visualizar.

c) **Percepción del color**

Aunque se utilicen convenciones de color en la interfaz de Usuario, se deberían usar otros mecanismos secundarios para proveer la información aquellos usuarios con problemas en la visualización de colores.

- **Uso del color en la interfaz**

El color es un aspecto muy importante de la interfaz. Las partes de la interfaz relacionadas con el color:

- Persona: sistema humano visual
- Ordenador: presentación de información

- **Papel del color en la interfaz**

Recreación del espacio: ayuda a simular profundidad (sombreado) y sugiere distancia (difuminación progresiva del tono).

Dinamiza la composición (interacción de colores): los colores claros son excéntricos y los oscuros concéntricos, los saturados producen un fuerte impacto y se relacionan con sensaciones dinámicas y alegres mientras que los no saturados transmiten sensaciones débiles y más sutiles.

Trasmite sentimientos: hay colores cálidos y fríos, ligeros y pesados, tristes y alegres. La percepción del color es subjetiva y depende de factores culturales.

- **Claridad del color**

El tiempo de búsqueda para encontrar una información disminuye si su color es conocido de antemano y solo se aplica a ella, por eso es mejor utilizar colores estandarizados. El uso del color mejora la estética y el atractivo de la interfaz, pero también la efectividad del procesamiento de la información y el rendimiento de la memoria.

- **Decálogo del color**

1. El contraste debe garantizar la legibilidad, por ello es importante maximizarlo.
2. Atención a las combinaciones del color, no todos los colores se pueden combinar.
3. El color no es la única forma de codificación de una interfaz.
4. Use el color de forma consistente con las expectativas del usuario.
5. Aprenda de buenos ejemplos existentes, y de combinaciones que hayan surtido el efecto deseado.
6. Establecer reglas de combinaciones de color que eviten que se pierda la capacidad de visualizar aspectos básicos de la pantalla/interfaz.
7. Contemple las peculiaridades perceptivas de los posibles usuarios, tomando en cuenta a personas con alguna deficiencia en la visión del color o personas mayores.
8. No uso excesivo del color, demasiados colores pueden distraer y confundir al usuario.
9. Evitar los estilos sutiles, utilizar cambios más pronunciados en el espectro visual.
10. Optimice la utilización de colores a las diferentes situaciones de observación.

d) Valores por defecto

La palabra “Defecto” en una aplicación o servicio, puede ser reemplazada por “Estándar” o “Definida por el Usuario”, “Restaurar Valores Iniciales” o algún otro término específico que describa lo que está sucediendo.

Los valores por defecto deberían ser opciones inteligentes y sensatas. Además, los mismos tienen que ser fáciles de modificar.

e) Consistencia

Para lograr una mayor consistencia en la Interfaces de Usuario se requiere profundizar en diferentes aspectos que están catalogados en niveles. Se realiza un ordenamiento de mayor a menor consistencia:

- **Interpretación del comportamiento del usuario:** debe comprender el significado que le atribuye un usuario a cada requerimiento. Ejemplo: mantener el significado de los comandos abreviados (shortcut-keys) definidos por el usuario.

- **Estructuras invisibles:** se requiere una definición clara de las mismas, ya que sino el usuario nunca podría llegar a descubrir su uso. Ejemplo: la ampliación de ventanas mediante la extensión de sus bordes.

- **Pequeñas estructuras visibles:** se puede establecer un conjunto de objetos visibles capaces de ser controlados por el usuario, que permitan ahorrar tiempo en la ejecución de tareas específicas. Ejemplo: icono y/o botón para impresión.
- **Una sola aplicación o servicio:** La interfaz de usuario permite visualizar a la aplicación o servicio utilizado como un componente único. Ejemplo: la interfaz de usuario despliega un único menú, pudiendo además acceder al mismo mediante comandos abreviados.
- **Un conjunto de aplicaciones o servicios:** la interfaz de usuario visualiza a la aplicación o servicio utilizado como un conjunto de componentes. Ejemplo: La interfaz de usuario se presenta como un conjunto de barras de comandos desplegadas en diferentes lugares de la pantalla, pudiendo ser desactivadas en forma independiente.
- **Consistencia del ambiente:** La interfaz de usuario se mantiene en concordancia con el ambiente de trabajo. Ejemplo: la interfaz de usuario utiliza objetos de control como menús, botones de comandos de manera análoga a otras interfaces que se usen en el ambiente de trabajo.
- **Consistencia de la plataforma:** la interfaz de usuario es concordante con la plataforma. Ejemplo: la interfaz de usuario tiene un esquema basado en ventanas, el cual es acorde al manejo del sistema operativo Windows.

f) **Eficiencia del usuario**

Se debe considerar la productividad del usuario antes que la productividad de la máquina. Si el usuario debe esperar la respuesta del sistema por un período prolongado, estas pérdidas de tiempo se pueden convertir en pérdidas económicas para la organización. Los mensajes de ayuda deben ser sencillos y proveer respuestas a los problemas. Los menús y etiquetas de botones deberían tener las palabras claves del proceso.

g) Ley de Fitt

El tiempo para alcanzar un objetivo está en función de la distancia y tamaño del objetivo; significa que cuando más grande y más cercano al puntero del ratón es un objeto, más sencillo es el hacer clic sobre él. Es por ello, que es conveniente usar objetos grandes para las funciones importantes. Para resumir este punto:

- Los controles más utilizados deben ser más grandes y ser distinguibles fácilmente
- Utiliza los bordes y esquinas de la pantalla para hacer que tus controles sean virtualmente infinitos

h) Interfaces explorables

Siempre que sea posible se debe permitir que el usuario pueda salir ágilmente de la interfaz de usuario dejando una marca del estado de avance de su trabajo, para que pueda continuarlo en otra oportunidad.

Para aquellos usuarios que sean novatos en el uso de la aplicación, se deberá proveer de guías para realizar tareas que no sean habituales.

Es conveniente que el usuario pueda incorporar elementos visuales estables que permitan, no solamente un desplazamiento rápido a ciertos puntos del trabajo que esté realizando, sino también un sentido de “casa” o puntos de partida.

La interfaz debe poder realizar la inversa de cualquier acción que pueda llegar a ser de riesgo, de esta forma se apoya al usuario a explorar el sistema sin temores. Siempre se debe contar con un comando “deshacer”. Este suprimirá la necesidad de tener que contar con diálogos de confirmación para cada acción que realice el sistema.

El usuario debe sentirse seguro de poder salir del sistema cuando lo desee. Es por ello que la Interfaz de Usuario debe tener un objeto fácil de accionar con el cual poder finalizar la aplicación.

i) Objetos de interfaz humana

No son necesariamente los objetos que se encuentran en los sistemas orientados a objetos, estos pueden ser vistos, escuchados, tocados o percibidos de alguna forma. Además estos objetos deberían ser entendibles, consistentes y estables.

j) Uso de Metáforas

Las buenas metáforas crean figuras mentales fáciles de recordar. La interfaz de usuario puede contener objetos asociados al modelo conceptual en forma visual, con sonido u otra característica perceptible por el usuario que ayude a simplificar el uso del sistema.

- **Metáforas verbales**

Figura retórica que consiste en usar una palabra o frase en un sentido distinto del que tiene pero manteniendo con este una relación de analogía o semejanza. Las metáforas aparecen en las conversaciones cotidianas: navegar, explorar, visitar, inmersión, web, red, mapa, página, home, ancla, bookmark, etc.

- **Metáforas visuales**

Es una imagen que nos permite representar alguna cosa de tal manera que el usuario puede reconocer lo que representa y por extensión comprender su propósito. Puede variar desde pequeñas imágenes hasta pantallas completas.

- **Tipos de metáforas**

-Metáforas de objetos

-Metáforas de actividades

- Metáforas de lugares



Fig. Nº 26: Tipos de metáforas
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

k) Curva del aprendizaje

El aprendizaje de un producto y su usabilidad no son mutuamente excluyentes. El ideal es que la curva de aprendizaje sea nula, y que el usuario principiante pueda alcanzar el dominio total de la aplicación sin esfuerzo.

l) Legibilidad

Para que una interfaz de usuario ofrezca la usabilidad del sistema de software, la información que se exhiba en ella debe ser fácil de ubicar y leer.

- El texto que aparezca en la interfaz de usuario debería tener un alto contraste.

- El tamaño de las fuentes tiene que ser lo suficientemente grande como para poder ser leído en monitores estándar.
- Evitar la presentación de excesiva información.

m) Interfaces visibles

La navegación en las aplicaciones debe ser reducida a la mínima expresión. El usuario debe sentir que se mantiene en un único lugar y que el ir variando es su trabajo.

n) Prototipo en la implementación de interfaces de usuario

Se puede hacer una clasificación de los principales tipos de prototipos, variando su grado de complejidad, de acuerdo a las características que consideren y a su operatividad para realizar simulaciones.

- **Prototipos estáticos:** son aquellos que no permiten la alteración de sus componentes, pero sirven para identificar y resolver problemas de diseño. En esta categoría se incluyen las presentaciones sobre reproductores, papel u otro medio de visualización.

- **Prototipos dinámicos:** permiten la evaluación de un modelo del sistema sobre una estación de trabajo o una terminal. Estos prototipos involucran aspectos de diseño más detallados que los prototipos estáticos, incluyendo la validación del diseño del sistema en términos de requerimientos no funcionales.

- **Prototipos robustos:** deben ser relativamente completos en la simulación de las características dinámicas de la interfaz (presentación de mensajes de error, entrada y edición de datos, etc.). Esta categoría puede ser utilizada para validar los objetivos del diseño.

El nivel de sofisticación del prototipo debería incrementarse a lo largo del proceso de diseño de interfaces de usuario. La información recolectada durante las tareas de análisis del sistema y la especificación de los requisitos del usuario constituyen los datos clave para el proceso de prototipación.

o) Medidas de severidad de un problema en la interfaz de usuario

0	No puede llegar a considerarse un problema
1	Es un problema "cosmético" que no necesita ser corregido a menos que se disponga tiempo extra en el proyecto
2	Es un problema menor y su corrección puede tener baja prioridad
3	Es un problema mayor y su corrección debería tener alta prioridad
4	Es una catástrofe para la utilización de la aplicación y es imperativo corregir el error.

**Tabla IV: Medidas de severidad de un problema en la interfaz de usuario
Luis Alberto Bautista Delgado**

p) Usabilidad

Es la capacidad de un programa informático, (Interfaz), de ser utilizado con facilidad. Esto persigue que cualquier usuario, aunque no tenga conocimientos previos, sea capaz de desenvolverse por el programa de forma intuitiva, aprovechando toda su funcionalidad.

- **Facilidad de manejo de la aplicación**

Una aplicación debe contener los siguientes elementos:

Incluir controles de navegación: los necesarios para moverse a través de las pantallas del programa, e incluyen como mínimo, el retorno al menú principal de la aplicación.

Minimizar el número de menús: Hay que encontrar un equilibrio entre el acceso rápido a toda la funcionalidad de la aplicación y el exceso de opciones disponibles en una misma pantalla. Se ha de buscar en cada caso la mejor organización de los datos para facilitar el acceso a ellos.

Estructurar correctamente la aplicación: Según qué tipo de aplicación se está creando, es conveniente adoptar una organización distinta de las pantallas u opciones disponibles en el programa. Evitar llegar a un punto del que no hay forma de salir, al menos de manera natural. Los posibles tipos de estructuras son:

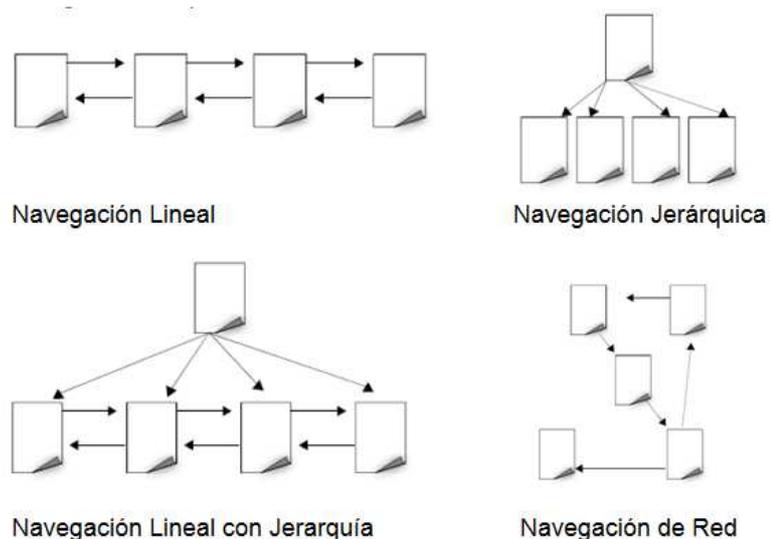


Fig. Nº 27: Tipos de estructuras
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Jerárquica:** es la típica estructura de árbol, en el que la raíz es la hoja de bienvenida. Esta hoja se puede también sustituir por la hoja de contenido, en la que se exponen las diferentes secciones que contendrá nuestro sitio. La selección de una sección nos conduce asimismo a una lista de subtemas que pueden o no dividirse.

Este tipo de organización permite al lector conocer en qué lugar de la estructura se encuentra, con forme se adentra en la estructura obtiene información más específica y que la información más general se encuentra en los niveles superiores.

- **Lineal:** es la estructura más simple de todas, la manera de recorrerla es la misma que si estuviésemos leyendo un libro, de manera que estando en una página, podemos ir a la siguiente página o a la anterior. Esta estructura es muy útil cuando queremos que el lector siga un camino fijo o guiado

- **Lineal con jerarquía** este tipo de estructura es una mezcla de las dos anteriores, los temas y subtemas están organizados de una forma jerárquica, pero uno puede leer todo el contenido de una forma lineal si desea.

- **Red** esta estructura de red es una organización en la que aparentemente no hay ningún orden establecido, las páginas pueden apuntarse unas a otras sin ningún orden aparente. Este tipo de organización es la más peligrosa ya que si no se informa al lector de en dónde se encuentra, puede perderse o puede no encontrar lo que anda buscando o no llegar a ver lo que le queremos mostrar.

- **Proporcionar ayuda al usuario:** Conviene proporcionar siempre alguna opción de ayuda, donde se explique cómo funciona la navegación y donde acudir para buscar alguna opción específica (por ejemplo, indicar como se puede imprimir la información que hay en pantalla). Esta ayuda debe estar disponible en cualquier momento, aunque en ocasiones pueda parecer que está de sobra.

- **Intuitividad:** No basta con que no haya menús de sobra ni que las distintas opciones del programa estén bien organizadas. Dicha organización es algo interno al programa y lo importante es hacer que el usuario comprenda de manera natural esta estructura. Para ello es necesario que todas y cada una de las opciones y controles de navegación sean auto explicativos, que sea previsible que efecto va a tener cada una de nuestras acciones en el programa. El ejemplo más típico, que el icono de ayuda sea un símbolo de interrogación.

q) Navegación

Se entiende como la posibilidad de moverse por la información de forma adecuada, sin perderse por la aplicación multimedia, además de proporcionar opciones (como salir en cualquier momento, seleccionar o volver a cualquier segmento de ayuda, cambiar parámetros de nivel, consultas, ayudas a demanda)

r) Interactividad

Se conoce como interactividad a la correlación entre una acción y una reacción. Una máquina interactiva es aquella que le permite a los usuarios realizar una pregunta y pedir un servicio y esta le contesta. Como característica educativa básica más potenciada tenemos la interacción en los sistemas multimedia. A pesar de ello la interactividad no debe tomarse como mejor aprendizaje.

Los programas interactivos están basados en los intereses personales del alumno por que el mira lo que le interesa ahondando en los detalles. Básicamente la interacción que consigue la multimedia es similar a la proporcionada por un ordenador pero apoyada con recursos de video.

s) Patrones de diseño e interfaces de usuario gráficas

La interfaz gráfica de usuario son todos los elementos gráfico que nos ayudan a comunicarnos con un sistema. El diseñador de interfaz gráfica de una publicación digital cumple una parte fundamental para aterrizar la ideal central, materializarla y construir los mensajes que permiten la comunicación usuario sistema. Para ello, necesita partir de una base teórica y profundizar en ella para discernir cada uno de los elementos que la conforman y dar sus propias soluciones.

t) Planificación

Esta es la primera fase metodológica, donde se define el tipo de producto multimedia en base a la función que debe cumplir y el tipo de aprendizaje.

DEFINICIÓN DEL PRODUCTO	Generalidades	Emisor:	
		Receptor:	
		Medio:	
		Objetivo:	
	Función (del Material Multimedia)	Formativa (tutoriales)	
		Entretenimiento (juegos)	
		Informativa (Revistas)	
		Publicitaria (catálogos)	
		Comunicativa (Chat)	

Tabla V: Definición del producto
Luis Alberto Bautista Delgado

- **Diseño**

Es la sección más extensa y corresponde al Modelo del Usuario, Definición de la metáfora, Arquitectura de la Información, Diagramas de Estructura, Definición de las Áreas de Pantalla, Diseño y Análisis de Pantallas.

MODELADO DE USUARIO	Perfil	Género:		ANÁLISIS DE TAREAS	Qué quiere realizar el usuario?	
		Edad:				
		Clase social:				
		País:				
		Región:				
	Experiencia (interacción computadora)	Idioma:			Qué información necesita?	
		Alto (usuario experto)				
		Medio (usuario promedio)				
	Necesidad (a nivel de usuario)	Bajo (usuario inexperto)				Qué acciones debe llevar a cabo?
		Educarse				
Informarse						
Característica Común (por ejemplo: estudiantes universitarios con problemas de atención)	Entretenerse					
	Comunicarse					
Condiciones de Acceso (Especificar si existe algún tipo de discapacidad)	Pantalla					
	Teclado					
	Mouse					
	Audio					
	Periféricos Especiales (Descripción)					

Tabla VI: Modelado de usuario
Luis Alberto Bautista Delgado

DEFINICIÓN DE METÁFORA	Tipo de Metáfora:	Objeto: Representación			
		Actividad: Acción			
		Lugar: Ubicación			
	Elementos implicados	Elemento	Imagen	Acciones (Verbalizadas)	Imagen de Acciones
Nombre de objeto		Representación gráfica	Verbalizar	Representa la acción	

Tabla VII: Definición de metáfora
Luis Alberto Bautista Delgado

Arquitectura de la Información	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel n
	Tema 1	Sub_tema 1 Sub_tema 2 Sub_tema n	Sub_tema 1.1 Sub_tema 1.2 Sub_tema 1.n Sub_tema 2.1 Sub_tema 2.2 Sub_tema 2.n	Sub_tema 1.1.1 Sub_tema 1.1.2 Sub_tema 1.1.n
	Tema 2	Sub_tema n	Sub_tema n.n	Sub_tema n.n.n
	Tema 3	Sub_tema n	Sub_tema n.n	Sub_tema n.n.n
	Tema 4	Sub_tema n	Sub_tema n.n	Sub_tema n.n.n
	Tema 5	Sub_tema n	Sub_tema n.n	Sub_tema n.n.n
	Tema 6	Sub_tema n	Sub_tema n.n	Sub_tema n.n.n
	Tema 7	Sub_tema n	Sub_tema n.n	Sub_tema n.n.n
	Tema 8	Sub_tema n	Sub_tema n.n	Sub_tema n.n.n
Tema n	Sub_tema n	Sub_tema n.n	Sub_tema n.n.n	

Tabla VIII: Arquitectura de la información
Luis Alberto Bautista Delgado

Diagrama de estructura

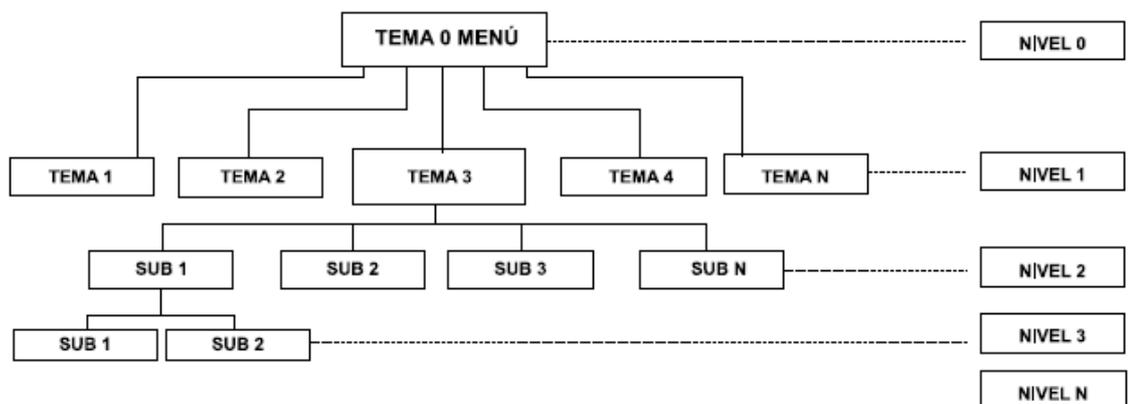


Fig. Nº 28: Diagrama de estructura
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Definición de Áreas

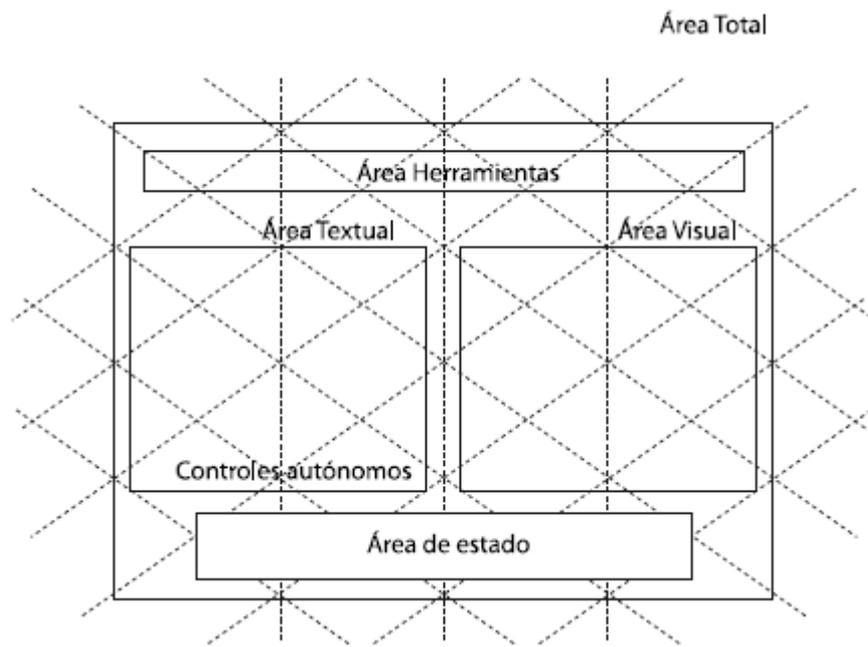


Fig. Nº 29: Definición de áreas

Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Diseño y análisis de pantallas

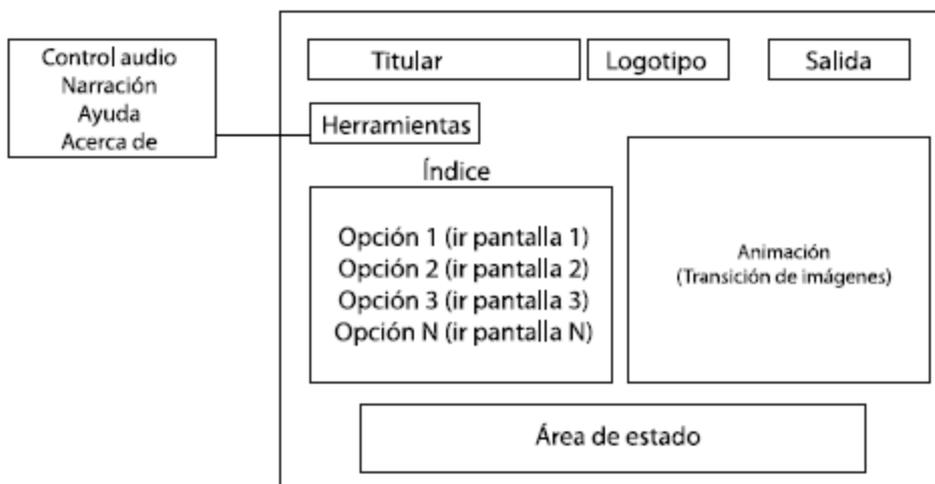


Fig. Nº 30: Diseño de pantallas

Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

ANÁLISIS DE DISEÑO: PANTALLA 0 Intro.		
ELEMENTO <i>(Qué es?)</i>	FUNCIÓN <i>(Qué hace?)</i>	OBJETO <i>(Cómo lo hace?)</i>
Definir el componente	El funcionamiento del componente	Como cumple su objetivo el componente

**Tabla IX: Análisis de Pantalla
Luis Alberto Bautista Delgado**

u) Prototipos

Se puede catalogar como el borrador de lo que será el producto final. No existe una cantidad precisa de usuarios a evaluar, pero se recomienda tomar una muestra representativa que no exceda a 3 cifras (100 usuarios), porque en lugar de agilizar el proceso, lo complicaría debido a las diversas opiniones que pueden tener un grupo aparentemente homogéneo de usuarios.

Después de la evaluación se remodelan los datos para corregir los posibles errores detectados y continuar el proceso, elaborando el prototipo de alta fidelidad, es decir el prototipo del producto final: apariencia, funciones, e interactividad.

• Prototipo de baja fidelidad

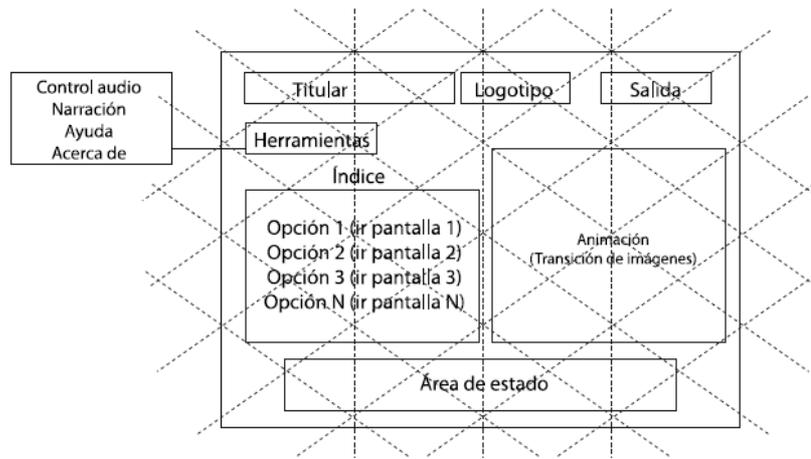


Fig. Nº 31: Prototipo de baja fidelidad
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Evaluación en prototipos

N.-	Pregunta	Apreciación		Justificación (Por qué?)
		CORRECTA	INCORRECTA	
1	Distribución de los elementos			
2	Cantidad de elementos de la pantalla			
3	Organización del contenido			
4	Recorrido por el contenido			
5	Acción a realizar			
6	Opinión como usuario			

Tabla X: Evaluación en prototipos
Luis Alberto Bautista Delgado

Después de la evaluación, se remodelan los datos para corregir los posibles errores detectados y continuar el proceso, elaborando el prototipo de alta fidelidad, es decir el Prototipo del Producto Final: Apariencia, funciones, e interactividad.

- **Prototipo de alta fidelidad (software)**

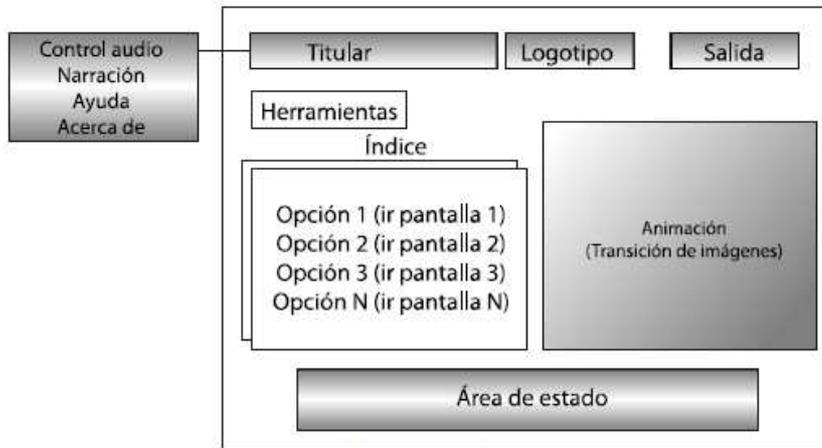


Fig. Nº 32: Prototipo de alta fidelidad
 Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Implementación**

Se trata de formalizar técnicamente al prototipo, definiendo la plataforma(s) de trabajo, el software(s) tanto de desarrollo como de apoyo, la estructura de los ficheros, el tamaño del producto final y cualquier dato adicional de importancia.

PLATAFORMA	PC	
	MAC	
	OTROS	
SOFTWARE DE DISEÑO	Que paquetes se utilizan	
SOFTWARE DE APOYO	1... n	
ESTRUCTURA DE FICHEROS (Total:)	1... n	
TAMAÑO PRODUCTO FINAL:	El peso total del proyecto	
OBSERVACIONES:		

Tabla XI: Implementación
 Luis Alberto Bautista Delgado

3.9. Diseño gráfico y manual de estilo: Illustrator y Photoshop

- **Herramientas de Illustrator**

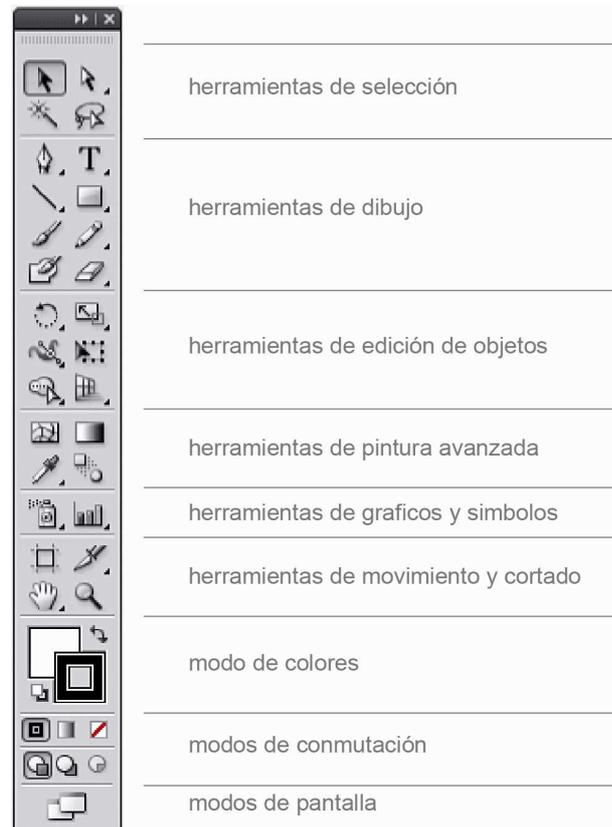


Fig. Nº 33: Herramientas de Illustrator
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

El panel Herramientas aparece a la izquierda de la pantalla la primera vez que inicia la aplicación. Para mover el panel Herramientas, arrastre su barra de título. También puede mostrar u ocultar el panel Herramientas seleccionando Ventana > Herramientas.

Utilice las herramientas del panel Herramientas para crear, seleccionar y manipular objetos en Illustrator. Algunas herramientas disponen de opciones que aparecen al hacer

doble clic en una de ellas. Entre ellas se incluyen herramientas que le permiten usar texto y también seleccionar, pintar, dibujar, muestrear, editar y mover imágenes.

Puede expandir algunas herramientas con el fin de ver las que contiene ocultas. Un triángulo pequeño en la esquina inferior derecha del icono de herramienta indica la presencia de herramientas ocultas. Para ver el nombre de la herramienta, coloque el puntero sobre ella.

También puede usar el panel Herramientas para cambiar el modo de dibujo entre Dibujar normal y Dibujar en el interior.

- **Herramientas de Photoshop**



- **Fig. Nº 34: Herramientas de Photoshop**
- **Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico**

Cuando inicie Photoshop, el panel Herramientas aparece en la parte izquierda de la pantalla. Algunas herramientas de este panel cuentan con opciones que aparecen en la barra de opciones contextuales. Éstas incluyen las herramientas que le permiten insertar texto, seleccionar, pintar, dibujar, muestrear, editar, mover, anotar y ver imágenes. Otras herramientas le permiten cambiar los colores frontales o de fondo.

Puede expandir algunas herramientas con el fin de ver las que contiene ocultas. Un triángulo pequeño en el lateral inferior derecho del icono de herramienta indica la presencia de herramientas ocultas.

Para ver información sobre una herramienta basta con colocar el puntero sobre ella. En la información de herramientas que se muestra debajo del puntero aparece el nombre de la herramienta.

3.10. Post Producción: Principios técnicos expresivos de la animación: Flash

- **Animación Flash**

Las animaciones flash son un tipo de animación que emplea gráficos vectoriales y que suelen emplearse principalmente en la web.

Las animaciones flash se han convertido en un estándar para la animación web, junto con Shockwave de la misma empresa, pues actualmente la mayoría de los navegadores las soportan.

- **Desarrollo de animaciones flash**

Las animaciones flash suelen desarrollarse empleando la aplicación Flash de Macromedia. Los archivos de Flash suelen tener la extensión .SWF.

Las animaciones flash también permiten interacción con el usuario y otras complejas tareas, pues Flash también permite programación en ellas (empleando el lenguaje ActionScript).

El hecho de Flash esté basado en gráficos vectoriales, permite que puedan crearse largas y completas animaciones que no suelen ser pesadas (es decir, ocupan pocos bytes), lo cual las convierte en ideales para la web.

Las animaciones flash también permiten ser visualizadas a través de un navegador incluso antes de que el archivo flash sea totalmente bajado.

- **Disponibilidad del Flash**

Actualmente prácticamente todos los navegadores web incluyen el plugin para soportar la ejecución de animaciones flash. En el caso de que el navegador no lo soporte, la instalación (o actualización) del plugin es sumamente sencilla, incluso muchas veces esta tarea se hace "de fondo", sin intervención del usuario.

3.11. Diseño sonoro; Adobe Soundbooth (SB)

Este software hace que sea fácil crear y editar audio para todas sus producciones. Las funciones basadas en tareas y la estrecha integración con otras aplicaciones de Adobe le permiten editar sonido y llevar a cabo tareas de audio con un control creativo completo.

Las herramientas basadas en tareas le ayudan a limpiar las grabaciones, perfeccionar las voces en off, personalizar la música y los efectos de sonido, y mucho más. La producción de alta calidad se hace más eficaz gracias a Adobe Soundbooth CS5, sin sacrificar por ello el control creativo.

Adobe Soundbooth se integra con otras aplicaciones clave dentro del paquete de post-producción de video Adobe CS Production Premium y de animación como son Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects e inclusive el reconocido creador y entregador de contenido interactivo a nivel mundial Adobe Flash Profesional.

3.12. Integración de medios

Aunque los gráficos, la animación, el sonido y el vídeo han llegado al escritorio por derecho propio, su verdadera potencia radica en su integración y en que puede controlarse de una manera interactiva. Estos dos factores han definido en gran medida el término multimedia de escritorio. La capacidad para distribuir las enormes cantidades de datos asociadas a estas tecnologías está íntimamente ligada con la proliferación del género.

3.13. Plataformas

Sistema Operativo

(SO) es un software que actúa de interfaz entre los dispositivos de hardware y los programas de usuario o el usuario mismo para utilizar un computador. Es responsable de gestionar, coordinar las actividades y llevar a cabo el intercambio de los recursos y actúa como intermediario para las aplicaciones que se ejecutan.

Servidor Web

Es un programa que está diseñado para transferir hipertextos, páginas web o páginas HTML (HyperText Markup Language): textos complejos con enlaces, figuras, formularios, botones y objetos incrustados como animaciones o reproductores de música. El programa implementa el protocolo HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) que pertenece a la capa de aplicación del modelo OSI. El término también se emplea para referirse al ordenador que ejecuta el programa.

Administrador de B.D

(DBA) es la persona responsable de los aspectos ambientales de una base de datos. En general esto incluye lo siguiente:

- Recuperabilidad - Crear y probar Respaldos
- Integridad - Verificar o ayudar a la verificación en la integridad de datos
- Seguridad - Definir o implementar controles de acceso a los datos
- Disponibilidad - Asegurarse del mayor tiempo de encendido
- Desempeño - Asegurarse del máximo desempeño incluso con las limitaciones

- Desarrollo y soporte a pruebas - Ayudar a los programadores e ingenieros a utilizar eficientemente la base de datos.

El diseño lógico y físico de las bases de datos a pesar de no ser obligaciones de un administrador de bases de datos, es a veces parte del trabajo. Esas funciones por lo general están asignadas a los **analistas de bases de datos** o a los **diseñadores de bases de datos**.

Lenguaje de Programación

Es un idioma artificial diseñado para expresar computaciones que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras. Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana. Está formado por un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones. Al proceso por el cual se escribe, se prueba, se depura, se compila y se mantiene el código fuente de un programa informático se le llama programación.

OFF LINE

DVD (Digital Versatile Disc): es un dispositivo de almacenamiento óptico cuyo estándar surgió en 1995.

Unidad de DVD: el nombre de este dispositivo hace referencia a la multitud de maneras en las que se almacenan los datos: DVD-ROM (dispositivo de lectura únicamente), DVD-R y DVD+R (solo pueden escribirse una vez), DVD-RW y DVD+RW (permiten grabar y borrar las veces que se quiera). También difieren en la capacidad de almacenamiento de cada uno de los tipos.

CD Rom

Un **CD-ROM** (siglas del inglés *Compact Disc - Read Only Memory*), es un pre-prensado disco compacto que contiene los datos de acceso, pero sin permisos de escritura, un equipo de almacenamiento y reproducción de música, el CD-ROM estándar fue establecido en 1985 por Sony y Philips. Pertenece a un conjunto de libros de colores conocido como Rainbow Books que contiene las especificaciones técnicas para todos los formatos de discos compactos.

La Unidad de CD-ROM debe considerarse obligatoria en cualquier computador que se ensamble o se construya actualmente, porque la mayoría del software se distribuye en CD-ROM. Algunas de estas unidades leen CD-ROM y graban sobre los discos compactos de una sola grabada(CD-RW). Estas unidades se llaman quemadores, ya que funcionan con un láser que "quema" la superficie del disco para grabar la información.

Actualmente, aunque aún se utilizan, están empezando a caer en desuso desde que empezaron a ser sustituidos por unidades de DVD. Esto se debe principalmente a las mayores posibilidades de información, ya que un DVD-ROM supera en capacidad a un CD-ROM.

CD Card

Es un CD para computadora del tamaño de una tarjeta personal, que puede contener animaciones, texto, fotos y audio. Lleva una cara impresa con los datos de su empresa, al igual que una tarjeta personal.

MINI CD

Los **MiniCD** son discos compactos de formato reducido, también conocidos como *Pocket-CD*.

- CD single, en un disco de 80 mm. Este formato es utilizado para distribuir los sencillos de la misma forma que con los sencillos en vinilo. En un disco de 80 mm se puede almacenar hasta 21 minutos de música o 180 MB de datos.
 - En baja densidad un **MiniCD** almacena 18 minutos o 155 MB.
 - En alta densidad llegan hasta los 34 minutos o 300 MB.
- ***Bussiness card CD***, es un disco de 80 mm recortado con una capacidad de unos 50 MB.
 - El eje largo del disco es de 80mm mientras que el eje corto es de 60 mm.
 - El disco puede ser rectangular con unos laterales que llegan hasta el tamaño de los de un **MiniCD** de 80 mm.
- **Disco de 60 mm**, es una versión redondeada de la *bussiness card* con la misma capacidad (50 MB).

Cuando los Mini CDs, fueron introducidos por primera vez en los Estados Unidos, fueron inicialmente comercializados como CD3, refiriéndose a su tamaño aproximado

en pulgadas; los CDs más grandes fueron llamados CD5, esto a pesar del hecho de que las especificaciones de ambos estaban definidas sólo en términos de unidades métricas. Estos nombres no ganaron aceptación.

MINI DVD

El **mini-DVD** es un disco de 80 mm de diámetro. En grabación normal (calidad DVD standard) admite 30 minutos de vídeo o 1,4 GB de datos (y los de 2 capas, hasta 2,92 GB). En modo SLP, comparable en calidad al VHS, puede grabar hasta 120 minutos de vídeo. Fue desarrollado para ser usado en cámaras de vídeo, como su versión de 120 mm, puede ser reproducida en la mayoría de reproductores de DVD.

El formato es conocido también como vídeo-single o DVD single, siendo análogo a los CD singles (mini-CD) como medio de distribución de vídeos musicales.

Los mini-DVD también se conocen como "DVD de 3 pulgadas", en referencia a su diámetro aproximado.

Los mini-DVD-R/-RW también están disponibles y se venden para su uso en algunas cámaras de vídeo más recientes que graban directamente en los discos de DVD de 80 mm. Normalmente estas cámaras soportan más de un ajuste de calidad, con la calidad máxima ofreciendo 30 minutos de grabación por disco.

El mini-DVD iba a ser usado en el Nintendo 64, pero se decidió continuar con los cartuchos. Aun así, Nintendo cambió a un formato de disco para su siguiente sistema, el Gamecube, que es una variante del DVD de 80 mm.

3.14. Publicación

Desde hace siglos las publicaciones que hoy llamaríamos académicas se han hecho en forma impresa, mediante libros, folletos o artículos en revistas especializadas.

De esa forma los trabajos publicados han perdurado en bibliotecas por siglos en un formato que no admite modificaciones y si son adecuadamente conservados, se puede esperar que se mantengan de forma legible y admitiendo una cuidadosa consulta por muchos siglos más.

Entre las desventajas de esta forma de publicación cabe mencionar su elevado costo actual, especialmente en el caso de tirajes reducidos, la cantidad de espacio físico que requiere su almacenamiento, las dificultades para ubicar información específica, a pesar de cuán completos o extensos sean los índices incluidos en ellas y la necesidad de contacto físico con el material impreso, pues los actuales mecanismos sustitutivos de préstamos interbibliotecarios involucran demoras y dificultades burocráticas poco satisfactorias.

Con la aparición a fines del siglo XX de las computadoras personales y de internet, se abrieron nuevos horizontes para la difusión del pensamiento y el conocimiento, incorporando una gran variedad de formatos digitales que pueden ser transmitidos casi instantáneamente a lugares muy distantes de nuestro planeta.

Algunos de dichos medios son las antiguas cintas magnéticas, los disquetes, los discos duros, el CD-ROM y el DVD.

Las ventajas de estos medios incluyen su costo reducido, su confiabilidad con muy escasa incidencia de errores, el pequeño espacio físico que requiere su almacenamiento, la posibilidad de ubicar información puntual con gran rapidez y de poder transmitir esa información de muchas formas y muy rápidamente.

Además, se pueden incluir en ellos numerosas ilustraciones o láminas en colores, que anteriormente era muy difícil y hasta imposible por un problema de costos.

Entre las desventajas podemos mencionar la escasa durabilidad de los diversos medios disponibles actualmente y la gran facilidad con que se pueden violar los derechos de autor, difundiendo ilegalmente publicaciones protegidas por convenios internacionales que procuran impedir dentro de ciertos plazos que circulen copias no autorizadas.

El desarrollo de formatos más confiables como el .pdf, que aseguran hasta cierto punto la estabilidad del contenido publicado, no ha cambiado sustancialmente esta situación ya que un libro o artículo citado puede ubicarse en forma impresa con relativa facilidad en bibliotecas, en tanto que no ocurre siempre lo mismo con textos digitales, al dejar de existir o ser modificados los servidores que los almacenan.

Sin embargo, los crecientes costos de impresión han llevado a algunas instituciones a publicar material en este último medio y hasta existen hoy en día revistas exclusivamente digitales.

La **publicación electrónica** es un método de difusión de contenidos [texto, imagen, audio o video] a través de medios digitales (CD, DVD, Internet).

En las publicaciones digitales no sólo es el mensaje el que entregará las características del medio, también lo hará la forma en que se lo presente, ya que el avance de la tecnología permite una convergencia de medios llamada multimedia, definida como “una colección de tecnologías basadas en la utilización de la computadora que da al usuario la capacidad de acceder y procesar información en al menos tres de las siguientes formas: texto, gráficas, imagen fija, imagen con movimiento y audio”

Es decir, tienen la posibilidad de reunir a los medios tradicionales: radio, televisión y la prensa, en un solo lugar y con todas las posibilidades que ello implica. El término lector es insuficiente y usuario se convierte en la palabra más adecuada para llamar a los clientes de las publicaciones electrónicas.

3.15. Derechos del autor

El **derecho de autor** es un conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los *derechos de autor*), por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, científica o didáctica, esté publicada o inédita.

Una obra pasa al dominio público cuando los derechos patrimoniales han expirado. Esto sucede habitualmente trascurrido un plazo desde la muerte del autor. Dicha obra entonces puede ser utilizada en forma libre, respetando los derechos morales.

Art. 33. Salvo pacto en contrario, se presume coautores de la obra audiovisual:

El director o realizador;

Los autores del argumento, de la adaptación y del guión y diálogos;

El autor de la música compuesta especialmente para la obra; y,

El dibujante, en caso de diseños animados.

Art. 34. Sin perjuicio de los derechos de autor de las obras preexistentes que hayan podido ser adaptadas o reproducidas, la obra audiovisual se protege como obra original.

Los autores de obras preexistentes podrán explotar su contribución en un género diferente, pero la explotación de la obra en común, así como de las obras especialmente creadas para la obra audiovisual, corresponderán en exclusiva al titular, conforme al artículo siguiente.

Art. 35. Se reputa titular de una obra audiovisual al productor, esto es la persona natural o jurídica que asume la iniciativa y la responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará productor, salvo prueba en contrario, a la persona natural o jurídica cuyo nombre aparezca en dicha obra en la forma usual.

Dicho titular está, además, legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra incluyendo la facultad para decidir sobre la divulgación.

Todo lo cual se entiende sin perjuicio de las estipulaciones y reservas expresas entre los autores y el productor.

CAPÍTULO IV

INVESTIGACIÓN DE MERCADO

4.1. Definición del Problema

4.1.1. Definición del problema de decisión gerencial

¿Es necesaria la aplicación de una guía virtual para la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del “Génesis Puruhá” para el 3er curso del colegio San Felipe?

4.1.2. Definición del problema de investigación de mercados

Cuantificar la proporción de alumnos del 3er curso del colegio San Felipe que estarían dispuestos a recibir una guía virtual para la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del “Génesis Puruhá” en la ciudad de Riobamba.

4.1.3. Definición de los componentes específicos

Población

¿Cuántos alumnos hay en 3er curso del colegio San Felipe en la ciudad de Riobamba?

Demanda:

¿Cuántos alumnos de 3er curso del colegio San Felipe están dispuestos a recibir una guía virtual para la creación de comics multimedia?

Oferta:

¿Cuántos alumnos de 3er curso del colegio San Felipe han recibido información mediante una guía virtual?

Demanda Insatisfecha:

¿Cuántos alumnos de 3er curso del colegio San Felipe Neri están dispuestos a recibir una guía virtual para la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del “Génesis Puruhá”?

4.2. Diseño Estadístico de la Investigación

4.2.1. Determinación de la Población

- **Alumnos de Décimo Año de Básica Colegio “San Felipe Neri” Riobamba**

De acuerdo a las nóminas existentes en el Colegio San Felipe Neri, en la ciudad de Riobamba hasta el mes de Septiembre 2010, en el sistema académico están matriculados en Décimo Año de Básica. **Ver anexo N°2**

Población: 160 alumnos

4.2.2. Tamaño de la Muestra

- **Alumnos de Décimo Año de Básica Colegio “San Felipe Neri” Riobamba**

N = tamaño de la población = 160

Siendo la población menor de 500, por regla se toma el 10% de sus elementos

n = tamaño de la muestra = $160 \times 10\% = \underline{16}$

4.2.3. Marco de referencia

En esta investigación tenemos un marco muestral óptimo; es decir, contamos con un listado de los elementos de la población. **Ver anexo N°2**

4.2.4. Aplicación de una técnica de muestreo

- **Muestreo al azar sistemático**

Es conveniente aplicar este método de muestreo para establecer intervalos de tiempo.

$N = 160$

$n = 16$

$$K = \frac{N}{n} \quad K = \frac{160 \text{alumnos}}{16 \text{alumnos}} \quad \boxed{K = 10}$$

- **Número al azar tomado de la Tabla de Números Aleatorios. Ver Anexo N°3**

29	3
623	3

Empiezo desde
el tercer alumno



Los estudiantes a encuestar serán:

3 – 13 – 23 – 33 – 43 – 53 – 63 – 73 – 83 – 93 – 103- 113 – 123 – 133 – 143 – 153

Ver Anexo 3

4.3.Trabajo de Campo

4.3.1. Elaboración del Cuestionario

Este cuestionario responde a los componentes específicos ya establecidos, por tanto se formuló una serie de preguntas, que a su vez darán la pauta de una posible solución. **Ver Anexo 4**

4.4. Análisis de los datos

1. ¿Conoce usted el Comic Multimedia?

SI	<u>10</u>	62,50%	NO	<u>6</u>	37,50%
----	-----------	--------	----	----------	--------

Análisis: Como resultado se obtuvo que el 62,50% de los estudiantes, si conocen el Comic Multimedia y el 37,50% no tienen conocimiento sobre él. **Ver Anexo 6**

2. ¿Cuánto conoce Usted sobre el proceso de creación del Comic Multimedia?

Mucho	<u>0</u>	0,00%
Poco	<u>3</u>	18,75%
Solo oyó	<u>2</u>	12,50%
Nada	<u>11</u>	68,75%

Análisis: Como resultado se obtuvo que el 0,00% no conoce sobre el proceso de creación del Comic Multimedia, el 18,75% solo conoce poco, el 12,50% solo oyó y el 68,75% no sabe nada al respecto. Con esta pregunta se puede corroborar que el nivel de desconocimiento sobre el proceso de creación del Comic es alto. **Ver Anexo 7**

3. ¿Le gustaría informarse sobre el proceso de creación del Comic Multimedia?

SI 13 81,25% NO 3 18,75%

Análisis: Las personas encuestadas muestran 81,25% de interés por conocer el proceso de creación del Comic Multimedia, mientras que el 18,75% no le interesa. **Ver Anexo 8**

4. ¿Le agradaría recibir la información sobre el proceso de la creación del Comic Multimedia mediante una guía virtual?

SI 14 87,5% NO 2 12,50%

Análisis: El 87,5% de las respuestas indican que, a través de una guía virtual, se logrará llegar con la información necesaria, lo que permite seguir con nuestro propósito.

Ver Anexo 9

5. ¿Considera usted que una guía virtual para la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del “Génesis Puruhá” contribuirá al rescate de la cultura?

SI 13 81,25% NO 3 18,75%

Análisis: El 81,25% consideran que la guía virtual contribuirá al rescate de la cultura, 18,75% consideran que existen otros medios. **Ver Anexo 10**

4.5. Análisis final de la investigación

En la investigación realizada sobre la guía virtual para la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del “Génesis Puruhá” de la ciudad de Riobamba, se obtuvo que el 0,00% no conoce sobre el proceso de creación del Comic Multimedia, el 18,75% solo conoce poco, el 12,50% solo oyó y el 68,75% no sabe nada al respecto.

Haciendo factible nuestro proyecto

A los estudiantes les agradecería recibir la información sobre el proceso de la creación del Comic Multimedia mediante una guía virtual y consideran que la misma contribuye al rescate de la cultura.

CAPÍTULO V

PLANIFICACIÓN Y CREACIÓN DE LA GUIA MULTIMEDIA

5.1. Planificación

5.1.1 Segmentación del mercado

- Sexo: Masculino y femenino
- Edad: 13 - 14 años
- Clase Social: Media - Alta y Alta
- Ocupación: Estudiantes
- Necesidad: Educarse. **Ver anexo 5**

5.1.2. Análisis del entorno, FODA

Nombre del proyecto: Guía virtual para la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del “Génesis Puruhá” para el 3er curso del colegio San Felipe

Fortalezas

Interés por recibir la información sobre el proceso de la creación del Comic Multimedia mediante una guía virtual.

Oportunidades

Capacidad de inversión

Apoyo del Colegio San Felipe

Debilidad

Que no tengan internet para visitar los link que tiene la guía multimedia

Amenazas

Que la guía multimedia no cumpla con las expectativas de los estudiantes

5.1.3. Definición del producto

DEFINICIÓN DEL PRODUCTO	Generalidades	Emisor: Colegio San Felipe Neri	
		Receptor: Estudiantes de tercer curso (Décimo de básica)	
		Medio: CD	
		Objetivo: Enseñar a los jóvenes del tercer curso del colegio San Felipe, una guía virtual para la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del "Génesis Puruhá".	
	Función del Material Multimedia	Educativa (guía)	X
		Entretenimiento(juegos)	
		Informativa(Revistas)	
		Publicitaria(Catálogos)	
		Comunicativo (Chat)	

Tabla XIII: Definición del Producto (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.1.4 Diseño

Modelado de usuario	Perfil	Género: Hombres-Mujeres		Análisis de tarea	¿Qué quiere realizar el usuario? Educarse sobre la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del “Génesis Puruhá”
		Edad: 13-14 años			
		Clase social: Media Alta-Alta			
		País: Ecuador			
		Región: Sierra			
		Idioma: Español			
	Experiencia (interacción computadora)	Alto (usuario experto)			
		Medio (usuario promedio)	X		
		Bajo (usuario inexperto)			
	Necesidad (usuario)	Educarse	X		
		Informarse			
		Entretenerse			
Comunicarse					
Característica Común	Estudiantes de 3º con necesidades de educarse				
Condiciones de acceso	Pantalla	X			
	Teclado	X			
	Mouse	X			
	Audio	X			
	Internet	X			
	Periféricos especiales				
¿Qué necesita saber sobre la creación de comic multimedia: aplicado a la Leyenda del “Génesis Puruhá”? -Información general sobre el comic -Proceso de creación del comic					
¿Qué acciones debe llevar a cabo? 1)Colocar el CD en la unidad lectora del computador 2)Esperar a que se ejecute automáticamente 3)Escoger la opción deseada del menú principal 4)Interactuar con la información de la ventana 5)Salir del programa cuando desee Sacar el CD de la unidad lectora del computador.					

Tabla XIV: Modelado de Usuario (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.2. Creación de la Guía Multimedia

5.2.1. Ilustraciones utilizadas en la Guía Multimedia

a) Bocadillo guía

- **Fuente de inspiración:**

Bocadillo o globo (espacio donde se coloca los textos o ideas de los personajes).

Tipografía: existente 176MKASADAL

Colores: amarillo (Optimismo, del entendimiento), rojo (dinamismo) y plata (intelectual, el brillo moderno). Contraste de colores (rojo sobre amarillo y blanco sobre amarillo)

- **Idea Creativa**

Bocetos



Propuesta Final



Fig. Nº35: Bocadillo Guía

Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

b) Ilustración de personajes y Fichas personales

- **Fuente de inspiración:**

Ilustración de los autores de la guía: Cristian Merino y Fabián Cuenca

Ilustración de los personajes con la vestimenta y características según el contenido

FICHAS PERSONAJES
"GUIA DE COMIC MULTIMEDIA"

CRISTIAN



Nombre:	Cristian
Apellido:	Merino
Sexo:	Varón
Edad:	25
Altura y peso:	1,70 - 120lb
Cabello:	Negro
Color de ojos:	Negro
Tez:	Café
Contextura:	Delgado
Apariencia:	Nerd
Ocupación:	Dis. Gráfico Ilustrador

Dentro de toda la guía va irse cambiando de atuendo, haciendo referencia a personajes del mundo de los comics, manga, anime y dibujos animados famosos para, apoyar la teoría que se está tratando en la guía

FABIÁN



Nombre:	Fabián
Apellido:	Cuenca
Sexo:	Varón
Edad:	28
Altura y peso:	1,60 m - 110lb
Cabello:	Negro
Color de ojos:	Desconocido
Tez:	Café
Contextura:	Delgado
Apariencia:	Misteriosa
Ocupación:	D i s Gráfico Multimedia

Dentro de toda la guía va irse cambiando de atuendo, haciendo referencia a personajes del mundo de los comics, manga, anime y dibujos animados famosos para, apoyar la teoría que se está tratando en la guía

Fig. Nº 36: Ilustraciones de personajes 1
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

DISFRACES:



REFERENCIA:

Creado a partir del estereotipo del investigador privado de los comics, como MARLOWE un comic para adultos por su contenido de violencia, utilizado para describir el genero de crimen y adultos en la guía.



REFERENCIA:

Este personaje fue creado con características del manga y anime NARUTO, uno de los mas populares en la actualidad, utilizado para describir el genero de manga en la guía.

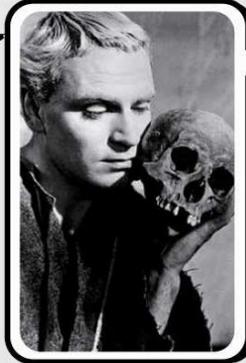


REFERENCIA:

El personaje fue creado con la mascara de uno de los mas famosos personajes del comic BATMAN, utilizado para describir los ejemplos en la guía ya que incorporamos una novela grafica de este comic.

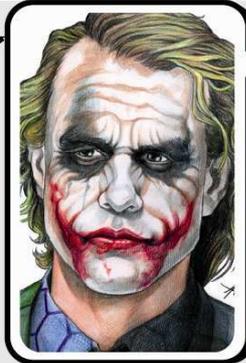
Fig. Nº 37: Ilustraciones de personajes 2
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

DISFRACES:



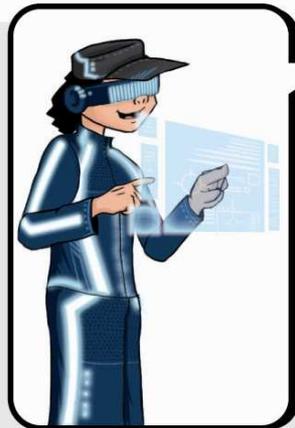
REFERENCIA:

Creado con la inspiración de la obra de William Shakespeare HAMLET, utilizado para describir el capítulo estructura y elementos en la guía.



REFERENCIA:

Este personaje fue creado con base al JOKER de Batman uno de los villanos más famosos y mejor creados y desarrollados de todos los tiempos, utilizado para describir el capítulo guión en la guía



REFERENCIA:

Personaje creado en base al efecto de los trajes de las películas TRON, utilizado para describir el capítulo de dibujo y animación del guión en la guía.

Fig. Nº 38: Ilustraciones de personajes 3
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

DISFRACES:



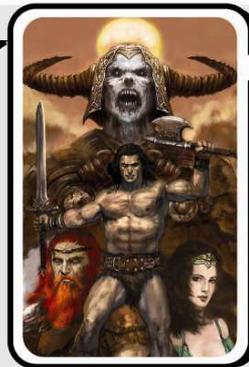
REFERENCIA:

Este personaje no tiene referencia solo se utilizo este traje para dar la formalidad de comienzo de un evento importante, puesto que se lo utiliza e el primer capitulo de la guía.



REFERENCIA:

Este personaje fue creado con el estereotipo del vampiro antiguo de los comics, utilizado para describir el genero de terror en la guía.



REFERENCIA:

Se tomo como referencia para este personaje, a los comics de CONAN en los que se utilizaban cascos y espadas, utilizado para describir el genero de fantasia

Fig. Nº 39: Ilustraciones de personajes 4
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

DISFRACES:



REFERENCIA:

Personaje creado sin referencia en particular, representa a un artista con su overol lleno de manchas de pintura, utilizado para describir el capítulo de ordenadores como creadores en la guía,



REFERENCIA:

Este personaje reencarna las características de la vestimenta del personaje CHARLY BROWN del dibujo animado SNOOPY, utilizado para describir el capítulo de multimedia en la guía.



REFERENCIA:

Este personaje no tiene referencia solo se lo vistió de terno para representar madurez y finalizar con este el capítulo de publicar en la guía.

Fig. Nº 40: Ilustraciones de personajes 5
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.2.2. Definición de la propuesta – Guía Multimedia

a) Propuesta Pantalla Introducción

- Bocetos propuesta Pantalla de Introducción

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3



Fig. Nº 41: Bocetos propuesta Pantalla Introducción
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

b) Propuesta Pantalla Principal

- Fuente de inspiración:

Recreación de una viñeta con sus elementos (personaje, bocadillos)

- Idea Creativa

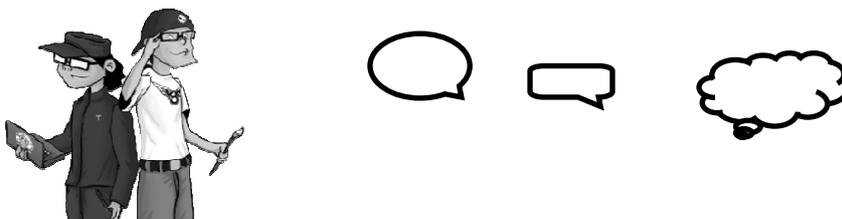


Fig. Nº 42: Idea Creativa Pantalla Principal
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Bocetos propuesta Pantalla Principal**

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3

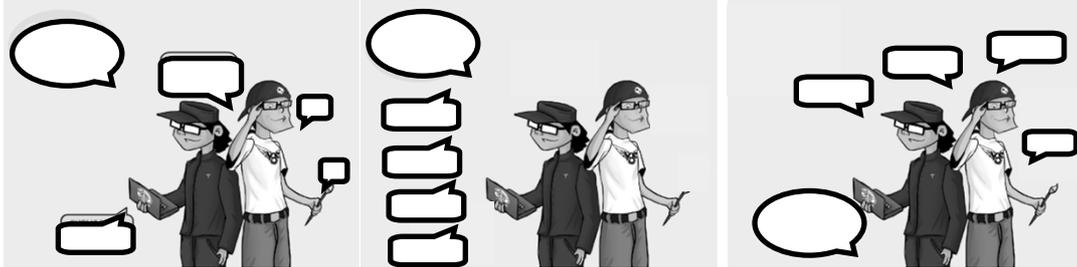


Fig. Nº 43: Bocetos propuesta Pantalla Principal
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

c) Propuesta Pantalla Contenido

- **Fuente de inspiración:**

Formatos de la viñeta (rectangular, circular, triangular).

Colores: verde (juventud, tranquilizante), naranja (diversión, amistoso) y azul (simpatía, armonía y fidelidad)

- **Idea Creativa**

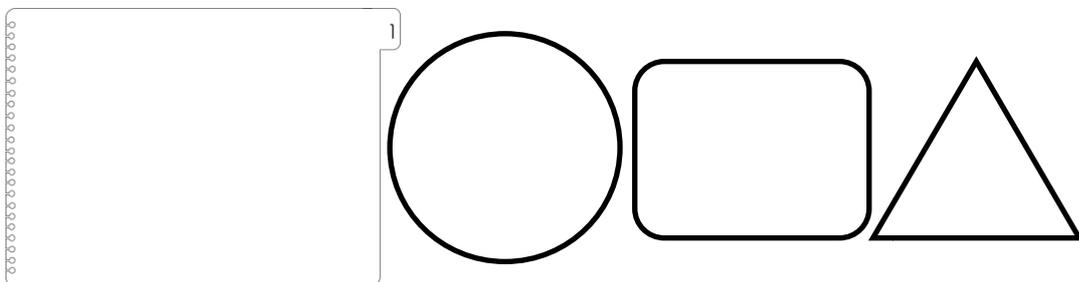


Fig. Nº 44: Idea Creativa Pantalla Contenido
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Bocetos propuesta Pantalla Contenido**

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3



Fig. Nº 45: Bocetos propuesta Pantalla Contenido
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

d) Verificación propuesta Pantalla de Introducción. Ver anexo 11

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3



Fig. Nº 46: Verificación propuesta Pantalla Introducción
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

e) Verificación propuesta Pantalla Principal. Ver anexo 11

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3



Fig. Nº 47: Verificación propuesta Pantalla Principal
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

f) Verificación propuesta Pantalla Contenido. Ver anexo 11

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3

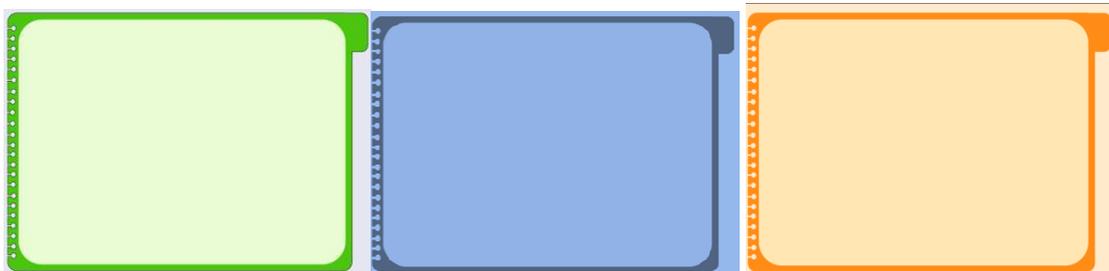


Fig. Nº 48: Verificación propuesta Pantalla Contenido
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

g) Formalización de las Pantallas

- **Pantalla de Introducción. Ver anexo 12**



Fig. Nº 49: Formalización propuesta Pantalla Introducción
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Pantalla Principal. Ver anexo 13**



Fig. Nº 50: Formalización propuesta Pantalla Principal
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Pantalla Capítulos**

Esta pantalla es creada a partir de la Pantalla de Contenido, con el fin de mantener continuidad visual y evitar confusiones al usuario. Además se toma el color de las tres propuestas debido a que en la tabulación estos llegan casi a empatar.



Fig. Nº 51: Formalización propuesta Pantalla Capítulo
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Pantalla de contenidos. Ver anexo 14**



Fig. Nº 52: Formalización propuesta Pantalla Contenido
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.2.3. Definición de metáfora

Definición de Metáforas	Elementos Implicados	Objeto: bocadillos, señales			
		Actividades:			
		Lugar: Colegio San Felipe Neri			
		Elemento	Imagen	Acciones(Verbalizadas)	Imagen de Acciones
		Bocadillos		Contenido Publicación Ayuda Salir	
		Señal		Menú principal	
		Señales Conjuntas		Regresar Volver al Capítulo Siguiente	
		Señal		Ejemplo de Comic	
Señal		Siguiente			
Señal		Atras			

Tabla XV: Definición de Metáforas (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.2.4. Arquitectura de la información

Arquitectura de la información	0. Intro	
	1. Introducción	
	2. Capítulo 1	2.1. Más allá del género 2.2. Ciencia ficción 2.3. Terror 2.4. Fantasía 2.5. Crimen y adultos 2.6. Manga 2.7. ¿Queda algo más? 2.8. Ejemplos
	3. Capítulo 2	3.1. Terminología 3.2. Las viñetas 3.3. Construir el argumento 3.4. Bocadillos y cajas 3.5. Caracterización
	4. Capítulo 3	4.1. Consultas rápidas 4.2. Dibujar con software 4.3. Colorear 4.4. Animar 4.5. Guardar 4.6. Publicar ¿en papel o en red?
	5. Capítulo 4	5.1. La inspiración primero 5.2. El estilo narrativo 5.3. El ritmo 5.4. Desarrollo de personajes 5.5. El escenario 5.6. Técnicas cinematográficas 5.7. Redacción de fichas y sinopsis 5.8. ¿Guión? 5.9. Storyboard
	6. Capítulo 5	6.1. Voces y efectos 6.2. Las leyes en la animación Los efectos en la animación La acción Los arcos, cadencia en el movimiento El timing, ritmo en la animación
	7. Capítulo 6	El estilo artístico Técnicas artísticas Mapa de bits y vectores La atmósfera El estilo gráfico La maquetación Métodos de recorte y encuadre Escaneado de los dibujos La ilustración La animación Bocadillos y textos
	8. Capítulo 7	Maquetación final Promoción y marketing
	9. Capítulo 8	Bibliografía Recursos en la web Glosario Créditos
	10. Publicación: Génesis Puruhá	Comic Leyenda
	11. Ayuda	Manual de usuario
12. Salir	Sí o no	

**Tabla XVI: Arquitectura de la información (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico**

5.2.5. Mapa del sitio

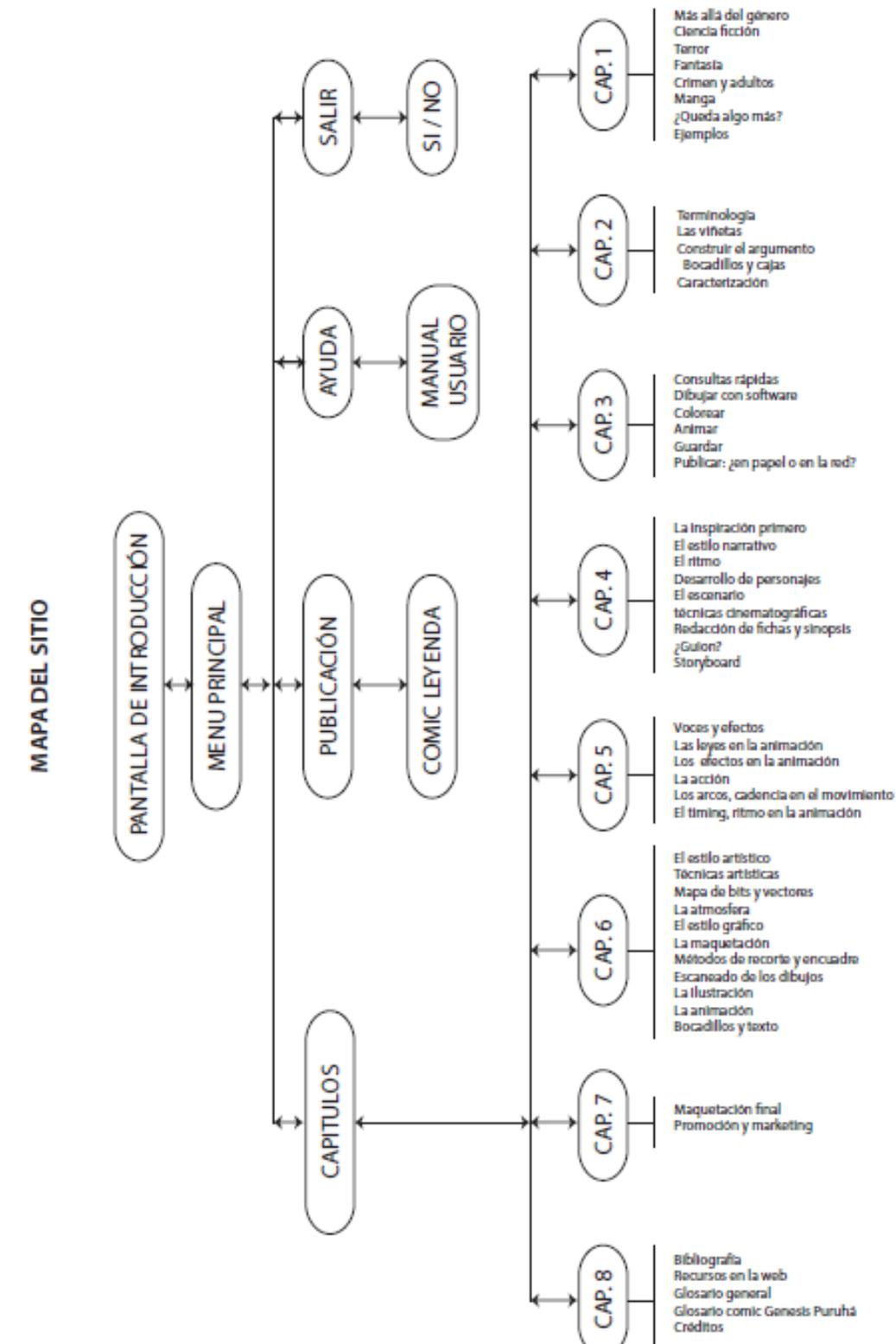


Fig. Nº 53: Mapa del sitio (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.2.6. Definición de áreas en pantalla

- **Pantalla Introducción**



Fig. Nº 54: Definición de Área de Pantalla Introducción (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Pantalla Principal**

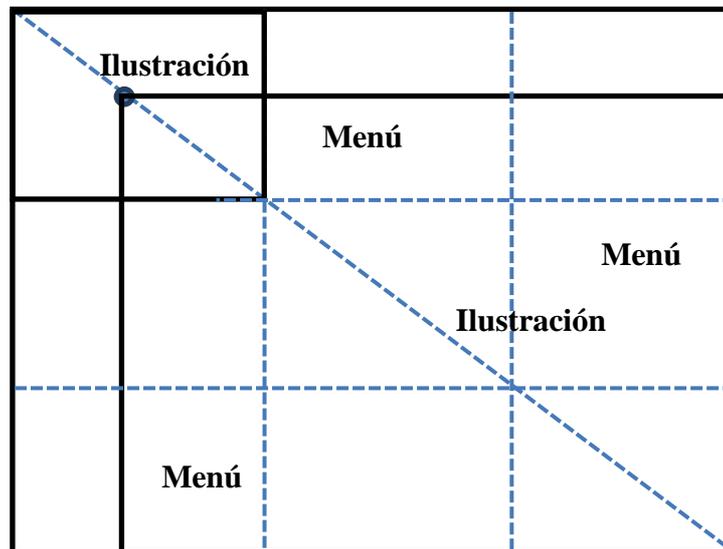


Fig. Nº 55: Definición de Área de Pantalla Principal (Guía Comic multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Pantalla Capítulo**

				S
				u
Botón		Menú		b
				m
				e
				n
				ú

Fig. Nº 56: Definición de Área de Pantalla Capítulo (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Pantalla Contenido**

Bocadillo					
		Información			S
					u
Botón					b
					m
		Imagen			e
					n
Botones					ú

Fig. Nº 57: Definición de Área de Pantalla Contenido (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.2.7. Diseño y análisis de pantallas

- **Diseño y análisis pantalla introducción**



Fig. Nº 58: Diseño de Pantalla Introducción (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Análisis de diseño: Pantalla Introducción		
Elemento(Qué es)	Función(Qué hace)	Objeto(Cómo lo hace)
Botón	Ingresar	Clic sobre el botón
Animación	Efecto ingresar desde arriba	Automático

Tabla XVII: Análisis de diseño Pantalla introducción (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Diseño y análisis de Pantalla Menú Principal**



Fig. Nº 59: Diseño de Pantalla Principal (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Análisis de diseño: Pantalla Principal		
Elemento(Qué es)	Función(Qué hace)	Objeto(Cómo lo hace)
Bocadillo	Ingresa al Menú Principal <ul style="list-style-type: none"> • Contenido • Publicación: Génesis Puruhá • Ayuda • Salir 	Clic sobre el bocadillo
Animación	Efecto ingresar desde abajo, Cris animado	Automático

Tabla XVIII: Análisis de diseño Pantalla Principal (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Diseño y análisis de Pantalla Capítulo**



Fig. Nº 60: Diseño de Pantalla Capítulo (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Análisis de diseño: Pantalla Capítulo		
Elemento(Qué es)	Función(Qué hace)	Objeto(Cómo lo hace)
Señal	Regresa al Menú Principal	Clic sobre el objeto
Encabezado	Menciona el capítulo	Clic sobre la pestaña
Animación	-Resalta al ubicarse sobre él -Pasa al siguiente capítulo	-Automático -Clic sobre el objeto
Menú	Ingresa al tema mencionado	Clic sobre el tema

Tabla XIX: Análisis de diseño Pantalla Capítulo (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Diseño y análisis de Pantalla Contenidos**



Fig. Nº 61: Diseño de Pantalla Contenidos (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Análisis de diseño: Pantalla Contenidos		
Elemento(Qué es)	Función(Qué hace)	Objeto(Cómo lo hace)
Señal	Regresa al Menú Principal	Clic sobre el objeto
Animación y audio	- Pronuncia el tema a tratar	-Automático
Señal conjuntas	-Regresa a la anterior página -Vuelve al capítulo -Pasa a la siguiente página	-Clic sobre el objeto
Información	Muestra el texto con la información del tema	Clic para desplazar al scrollbar

Tabla XX: Análisis de diseño Pantalla Contenidos (Guía Comic Multimedia)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.3. Creación de la Leyenda “Génesis Puruhá”

5.3.1 Creación de la marca



Fig. Nº 62: Logo Leyenda “Génesis Puruhá”
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

a) Factor X

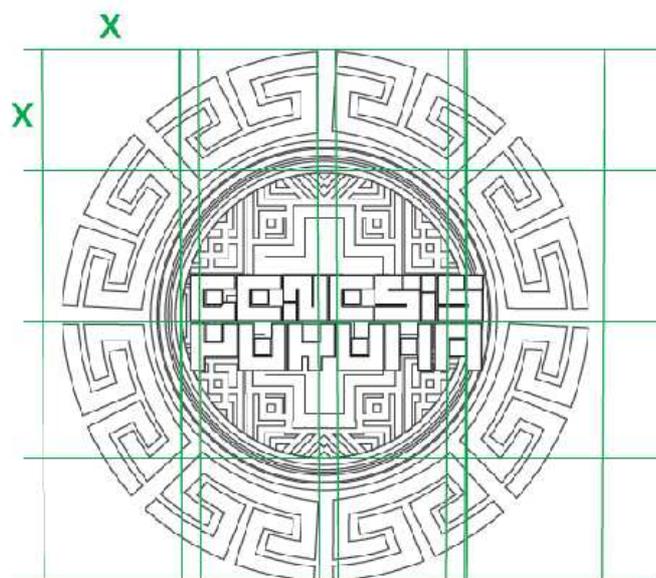


Fig. Nº 63: Factor X
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

b) Tipografía

La tipografía corporativa para la construcción del logo corresponde a la fuente **Quincha** esta fuente no tiene minúsculas, números o signos de interrogación.



c) Color

Para el color se utilizó la textura de cuero en diferentes tonalidades.



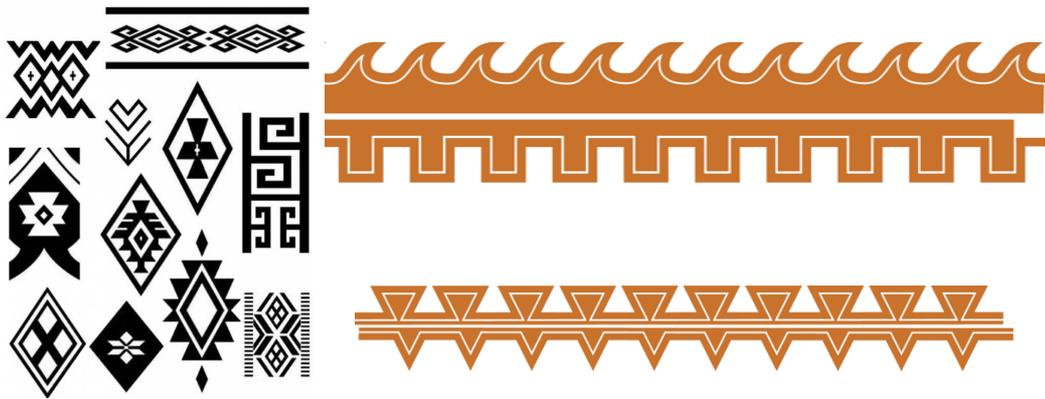
Fig. N° 64: Textura Cuero
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Para publicaciones en Blanco y Negro se utilizará el 100% de cada color.

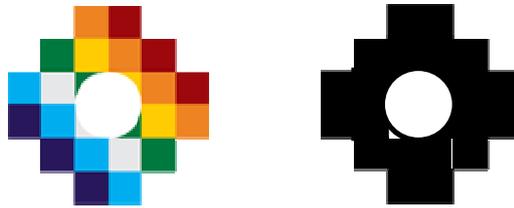
5.3.2. Ilustraciones utilizadas en la Leyenda “Génesis Puruhá”

c) Figuras Puruhá

- Fuente de inspiración y Creación:



Chacana



Puruhá Duchicela

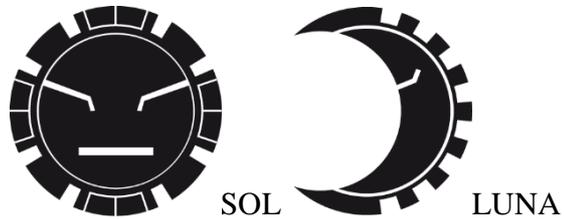
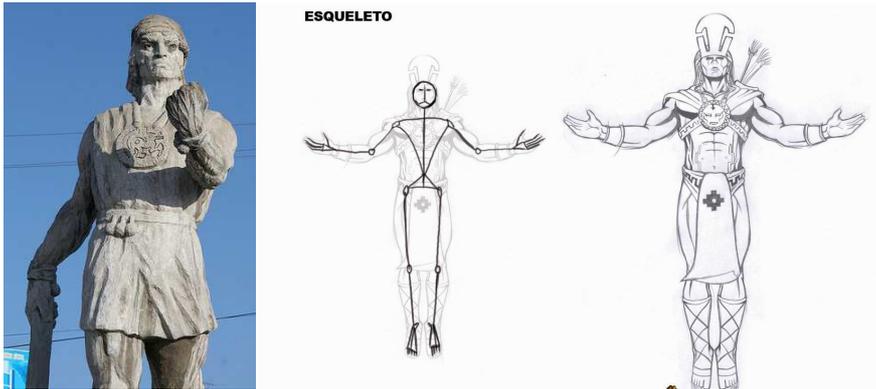


Fig. Nº 65: Fuentes de inspiración y figuras creadas
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

d) Ilustración Puruhá

• Fuente de inspiración:

Ilustración basada en el Puruhá que se encuentra ubicado en la ciudad de Riobamba frente al canal de televisión TVS y de láminas correspondientes a las ediciones educativas ecuatorianas. Ver anexo 15



INTI

Síntesis: deidad creada por Pachakamac para el mundo y los puruhaes, la cual creo de su carcaj de flechas los conceptos antológicos en el mundo el día, la noche, mar, arena, ruido, silencio, e ilumina la vida de los hombres y hace que todo crezca y florezca.

FÍSICO

Nombre:	INTI
Sexo:	Varón
Edad:	Desconocida
Altura y peso:	Inmenso
cabello:	Dorado como el oro
Color de ojos:	Blanco que brillan constantemente
Tez:	Dorada
Contextura:	Musculoso.
Apariencia:	Noble de un dios

Siempre está rodeado de un círculo con salientes en formas puruhaes, rodeado de fuego, posee un arco y flecha con los que crea las cosas, ropa y tatuajes con decoraciones puruhaes.

SOCIOLÓGICO

Ocupación:

Hogar:

Nacionalidad:

Raza:

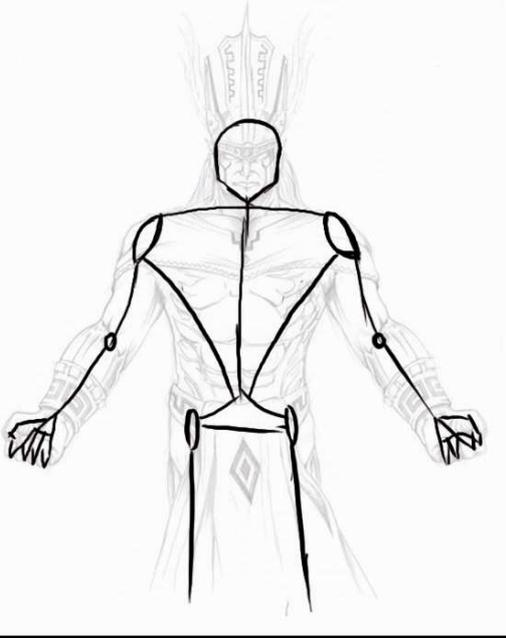
Comportamiento social:

PSICOLÓGICO

Temperamento:	Alegre
Actitud frente a la vida:	Protector

Fig. Nº 66: Ilustración Puruhá - INTI
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

ESQUELETO



PACHAKAMAC

Sinopsis: primer ser según la creencia del mundo de los puruhaes, tras aparecer crea todo lo que existe en el universo con sus manos, la tierra de los restos de la galaxia, y en ella la noche, el día, el mar las montañas, y cuando sintió soledad en su alma crea al hombre como su obra más perfecta sintiendo una felicidad por ello, por eso lo cuida siempre desde la oscuridad del universo y es nuestro antepasado olvidado en el mundo actual.

✘ FÍSICO

Nombre:	PACHAKAMAC
Sexo:	Varón
Edad:	Desconocida
Altura y peso:	Inmenso como toda la galaxia
cabello:	Blanco y brilla en la oscuridad el universo
Color de ojos:	Bianco que brillan constantemente
Tez:	Café
Contextura:	Musculoso.
Apariencia:	Noble de un dios

Posee una capa que se mezcla con el universo y parece transparente pero cuando ondea se ve con formas puruhaes que adornan su vestimenta y un casco grande con plumas y tatuajes brillantes en su cuerpo.

✘ SOCIOLÓGICO

Ocupación:	Creador del mundo
Hogar:	El universo
Nacionalidad:	Puruha
Raza:	Puruha
Comportamiento social:	Solitario.
Hobbies:	Cuidar a su pueblo.

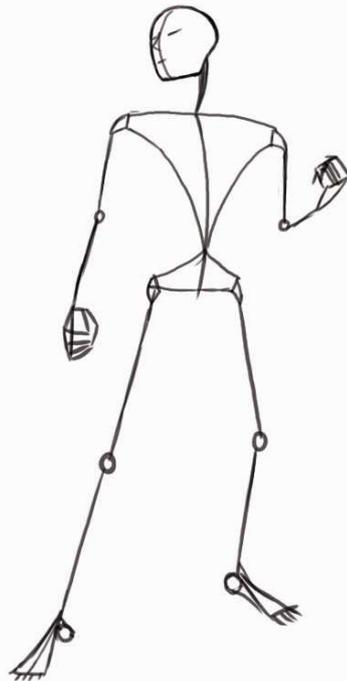
✘ PSICOLÓGICO

Frustraciones:	Que en la actualidad lo han olvidado.
Temperamento:	Alegre
Actitud frente a la vida:	Protector
Talentos:	Perfeccionista
Cualidades:	Imaginativo



Fig. Nº 67: Ilustración Puruhá - PACHAKAMAC
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

ESQUELETO



PURUHA

Sinopsis: primer hombre creado por Pachakamac, raza pura y noble trabajador y agradecido con la tierra el campo que le da de comer sin olvidar a cual lo creo, que hace que toda su vida y su felicidad sea posible, simple sin preocupaciones que quiere a su mujer y vive una vida tranquila, junto a su pueblo va creciendo, ocupando y aprendiendo de la tierra.

FÍSICO

Nombre:	Desconocido
Sexo:	Varón
Edad:	27 años
Altura y peso:	1,80 m, 160 lb
cabello:	Negro largo
Color de ojos:	Negro
Tez:	Café
Contextura:	Musculoso.
Apariencia:	Trabajador fuerte

Su ropa es una túnica sin mangas y una capa con un lazo en medio de la cintura su ropa decorada con formas puruhaes como el dios Pachakamac que lo creo, una pluma y una joya en medio de la banda de la cabeza roja, y zapatos que se enredan en su pantorrilla.

SOCIOLÓGICO

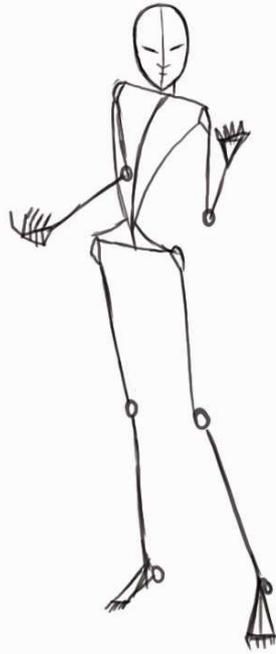
Ocupación:	Sembrar la tierra, tejer la ropa.
Hogar:	Lugar donde son hoy en día las provincias de Chimborazo, Tungurahua y Bolívar
Nacionalidad:	Puruha
Raza:	Puruha
Comportamiento social:	Orgullosa y trabajador.
Hobbies:	Tocar el rondador.

PSICOLÓGICO

Moral:	Mucha
Ambición:	Ser la raza más grande del mundo
Temperamento:	Accesible
Actitud frente a la vida:	Luchador
Cualidades:	Solidario, entregado, agradecido.

Fig. Nº 68: Ilustración Puruhá - HOMBRE
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

ESQUELETO



PURUHA

Sinopsis: primera mujer creada por Pachakamac, raza pura y noble trabajadora y agradecida con la tierra el campo que le da de comer sin olvidar a cual lo creo, que hace que toda su vida y su felicidad sea posible, cocina y cuida a los animales en su casa.

FÍSICO

Nombre:	Desconocido
Sexo:	Mujer
Edad:	27 años
Altura y peso:	1,70 m peso ?????
cabello:	Negro largo
Color de ojos:	Negro
Tez:	Café
Contextura:	Delgada
Apariencia:	Trabajadora fuerte

Su ropa es una túnica sin mangas y una capa con un lazo en medio de la cintura su ropa decorada con formas puruhaes como el dios Pachakamac que lo creo, una pluma y una joya en medio de la banda de la cabeza roja, y zapatos que se enredan en su pantorrilla.

SOCIOLÓGICO

Ocupación:	Cocinar, tejer la ropa y alimentar a los animales.
Hogar:	Lugar donde son hoy en día las provincias de Chimborazo, Tungurahua y Bolívar
Nacionalidad:	Puruha
Raza:	Puruha
Comportamiento social:	Orgullosa y trabajadora.
Hobbies:	Tejer.

PSICOLÓGICO

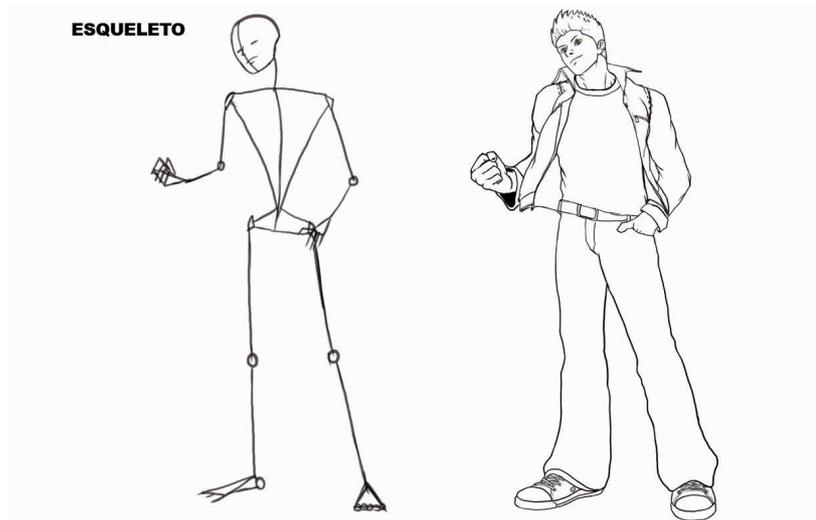
Moral:	Mucha
Ambición:	Ser la raza más grande del mundo
Temperamento:	Accesible
Actitud frente a la vida:	Luchadora
Cualidades:	Solidaria, entregada, agradecida.

Fig. Nº 69: Ilustración Puruhá - MUJER
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

e) **Ilustración Joven Actual**

- **Fuente de inspiración:**

Ilustración basada en los jóvenes que se relacionan con nuestro segmento.



CRISTIAN

Sinopsis: joven de la actualidad preocupado por la moda y de que piensas los demás de él que de cualquier otra cosa, siempre está pendiente de su celular un estudiante promedio popular en el colegio por su posición social, nunca le faltó nada en su vida, ni tuvo que luchar por nada, desconoce por completo de donde vino y cuáles son sus antepasados

FÍSICO	
Nombre:	Cristian
Sexo:	Hombre
Edad:	16 años
Altura y peso:	1,70 m , 120 lb
Cabello:	Negro en punta
Color de ojos:	Castaños
Tez:	Bronceado
Contextura:	Delgada
Apariencia:	Moderna
SOCIOLÓGICO	
Ocupación:	Estudiar
Hogar:	Riobamba
Nacionalidad:	Riobambeño
Raza:	Mestizo
Comportamiento social:	Holgazán
Hobbies:	Chatear, videojuegos.
PSICOLÓGICO	
Moral:	Dudosa
Ambición:	Tener mucho dinero
Temperamento:	Accesible
Actitud frente a la vida:	Que me importista
Cualidades:	Extrovertido, divertido.

Fig. Nº 70: Ilustración Puruhá - CRISTIÁN
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.3.3. Definición de la propuesta Leyenda “Génesis Puruhá”

a) Propuesta Pantalla Introducción Leyenda “Génesis Puruhá”

- Bocetos propuesta Pantalla de Introducción

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3

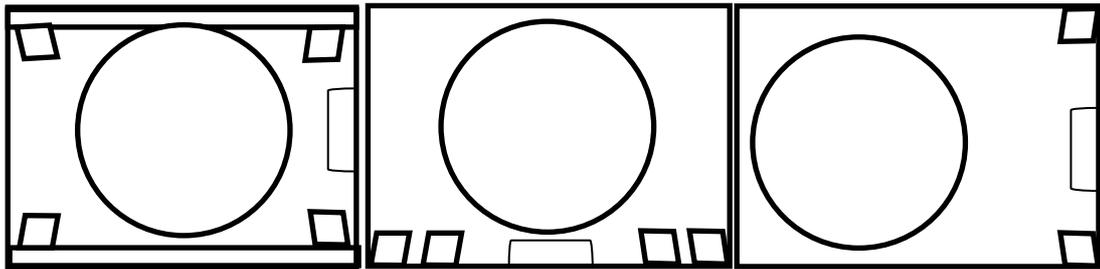


Fig. Nº 71: Bocetos propuesta Pantalla de Introducción (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

b) Propuesta Pantalla Principal Leyenda “Génesis Puruhá”

- Fuente de inspiración:

Recreación de una viñeta con sus elementos (personaje, bocadillos, cartela)

- Bocetos propuesta Pantalla Principal

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3

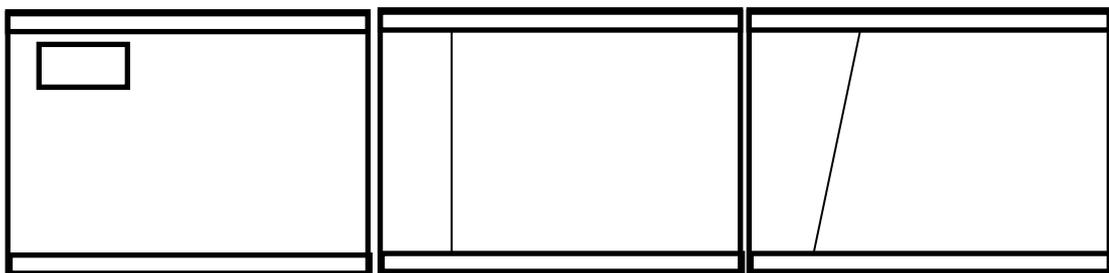


Fig. Nº 72: Bocetos propuesta Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

c) **Verificación propuesta Pantalla de Introducción. Ver anexo 16**

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3



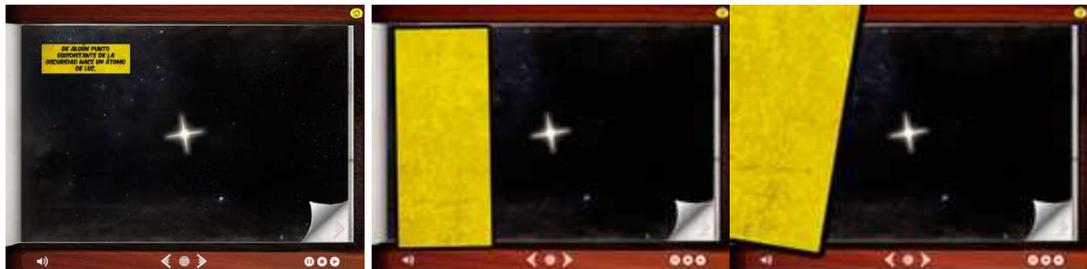
**Fig. N° 73: Verificación propuesta Pantalla de Introducción (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico**

d) **Verificación propuesta Pantalla Principal. Ver anexo 16**

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3



**Fig. N° 74: Verificación propuesta Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico**

e) **Formalización de las Pantallas Leyenda “Génesis Puruhá”**

Pantalla de Introducción Puruhá



Fig. Nº 75: Formalización propuesta Pantalla de Introducción (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Pantalla Principal - Puruhá



Fig. Nº 76: Formalización propuesta Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.3.4. Definición de metáforas Leyenda “Génesis Puruhá”

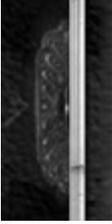
Definición de Metáforas	Elementos Implicados	Objeto: Señales			
		Actividades: Recorrido			
		Lugar: Colegio San Felipe Neri			
		Elemento	Imagen	Acciones(Verbalizadas)	Imagen de Acciones
		Señal		Ingresar	
		Señal		Menú principal de la Guía	
		Señales Conjuntas		Regresar Volver al Capítulo Siguiete	
Señal		Ejemplo de Comic			
Señales conjuntas		Pausa Parar Reproducir			

Tabla XXI: Definición de Metáforas (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.3.5. Arquitectura de la información Leyenda “Génesis Puruhá”

Arquitectura de la información	1. Portada
	2. Página 1
	3. Página 2
	4. Página 1
	5. Página 1
	6. Página 1
	7. Página 1
	8. Página 1
	9. Página 1
	10. Página 1
	11. Página 1
	12. Página 1
	13. Página 1
	14. Página 1
	15. Página 1
	16. Página 1
	17. Página 1
	18. Página 1
	19. Página 1
	20. Página 1
	21. Página 1
	22. Página 1
	23. Página 1
	24. Página 1
	25. Página 1
	26. Página 1
	27. Página 1
	28. Página 1
	29. Página 1
	30. Página 1
	31. Página 1
	32. Página 1
	33. Página 1
	34. Página 1
	35. Página 1
	36. Página 1
	37. Página 1
	38. Página 1
	39. Página 1

**Tabla XXII: Arquitectura de la información (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico**

5.3.6. Mapa del sitio Leyenda “Génesis Puruhá”

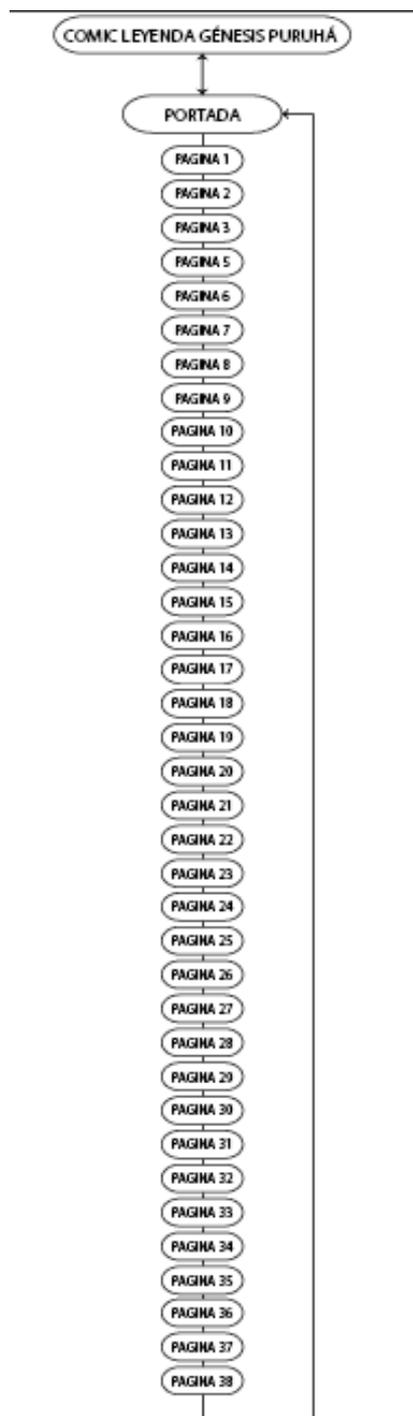


Fig. Nº 77: Mapa del sitio Leyenda “Génesis Puruhá”
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.3.7. Definición de áreas en Pantalla

- **Pantalla Introducción Leyenda Génesis Puruhá**

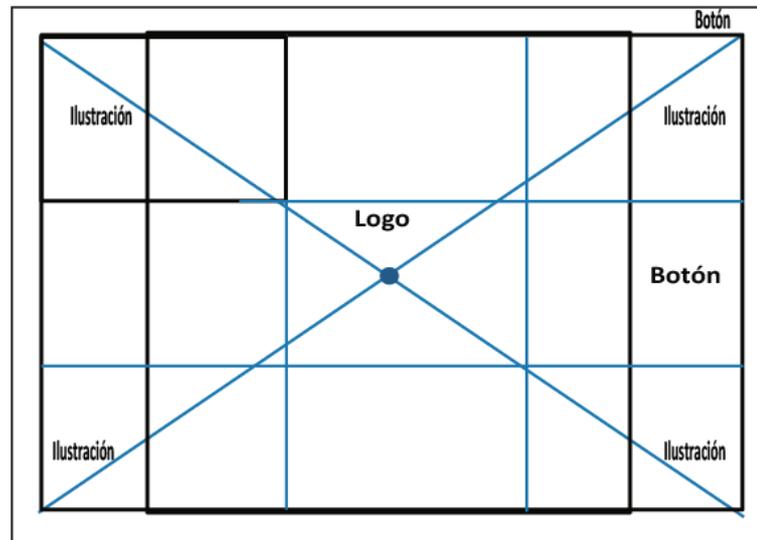


Fig. Nº78: Definición Área de Pantalla Introducción (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Pantalla Principal Leyenda Génesis Puruhá**

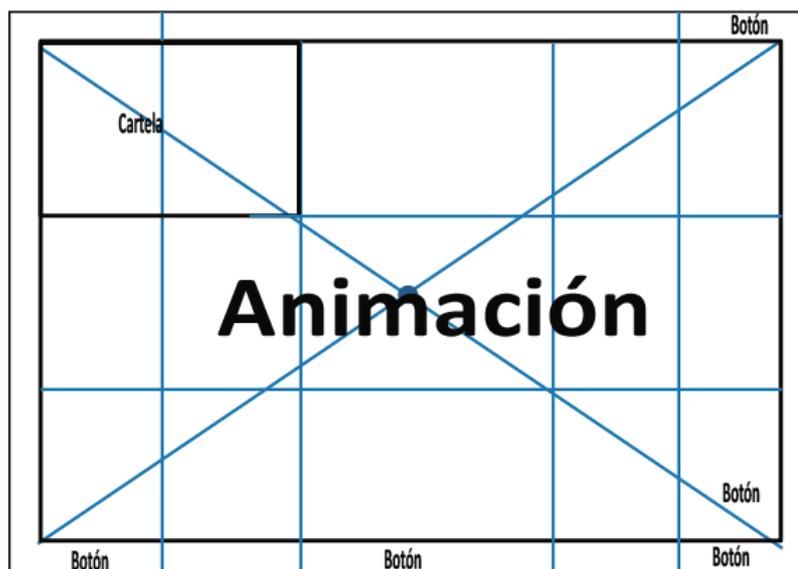


Fig. Nº 79: Definición Área de Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

5.3.8. Diseño y análisis de Pantallas

- **Diseño y análisis de Pantalla Introducción Puruhá**



Fig. Nº 80: Diseño de Pantalla Introducción (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Análisis de diseño: Pantalla Introducción Puruhá		
Elemento(Qué es)	Función(Qué hace)	Objeto(Cómo lo hace)
Botón	Ingresar	Clic sobre el botón
Animación	Efecto girar	Automático

Tabla XXIII: Análisis diseño Pantalla Introducción (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Diseño y análisis de Pantalla Principal Puruhá**

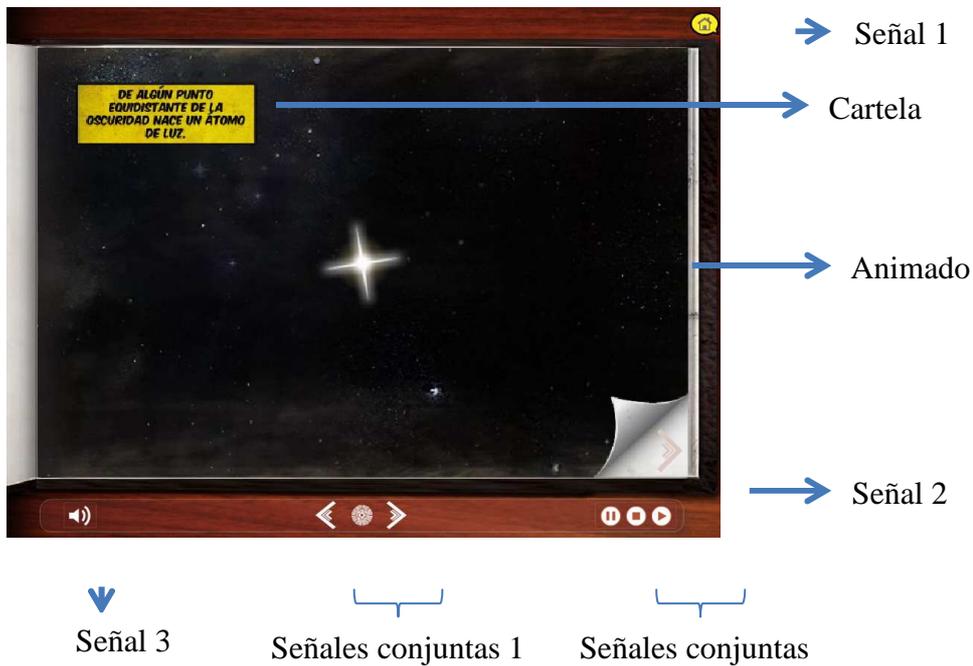


Fig. N° 81: Diseño de Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino. – Estudiantes de Diseño Gráfico

Análisis de diseño: Principal Puruhá		
Elemento(Qué es)	Función(Qué hace)	Objeto(Cómo lo hace)
Señal 1	Regresa al Menú Principal	Clic sobre el objeto
Señal 2	Siguiente después de finalizar la reproducción	Clic sobre el objeto
Señal 3	Reproduce o para el audio	Alejar o acercar el puntero
Cartela	Texto del narrador	Automático
Animación	Reproduce	Automático
Señal conjuntas 1	-Regresa a la anterior página -Vuelve a la pantalla introducción de la leyenda -Pasa a la siguiente página	-Clic sobre el objeto
Señal conjuntas 2	-Pausa a la animación -Para la animación -Reproduce la animación	-Clic sobre el objeto
Información	Muestra el texto con la información del tema	Clic para desplazar al scrollbar

Tabla XXIV: Análisis de diseño Pantalla Principal (Leyenda Génesis Puruhá)
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

- Para la producción de la Leyenda se utilizó un Story Board y el Guión Técnico.

Ver Anexo 19 y Anexo 20

CAPÍTULO VI

VALIDACIÓN Y COMPROBACIÓN

6.1. Evaluación

La evaluación del prototipo se ha llevado en dos aspectos importantes:

- Evaluación del prototipo multimedia
- Evaluación del prototipo Leyenda Génesis Puruhá

La misma se llevó a cabo con la interacción del usuario en un total de 5 horas

- 3 horas para el prototipo multimedia
- 2 horas para el prototipo Leyenda Génesis Puruhá

Los parámetros bajo los que se evaluaron los prototipos se detallan a continuación:

- **Evaluación prototipo Multimedia**

N°	Pregunta	Apreciación		Justificación ¿Por qué?
		Correcta	Incorrecta	
1	Distribución de los elementos	100%	0%	
2	Cantidad de elementos de la pantalla	70%	30%	Algunos botones son innecesarios
3	Organización del contenido	100%	0%	
4	Recorrido por el contenido	75%	25%	El usuario requería que se elimine el botón siguiente al momento de terminar el capítulo
5	Acción a realizar	100%		
6	Opinión como usuario			Hace falta un botón para salir de la Guía directamente

Tabla XXV: Evaluación prototipo Multimedia
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

Cantidad de Usuarios: 10

- **Evaluación prototipo Leyenda Génesis Puruhá**

N°	Pregunta	Apreciación		Justificación ¿Por qué?
		Correcta	Incorrecta	
1	Distribución de los elementos	70%	30%	El botón de ingreso no es visible
2	Cantidad de elementos de la pantalla	100%	0%	Alguno botones son innecesarios
3	Organización del contenido	100%	0%	
4	Recorrido por el contenido	60%	40%	No existe botones para controlar la reproducción de la Leyenda
5	Acción a realizar	100%	100%	
6	Opinión como usuario			Controlar el uso de botones

Tabla XXVI: Evaluación prototipo Leyenda Génesis Puruhá
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

Cantidad de Usuarios: 10

6.2 Prototipo de alta fidelidad



Tabla XXVII: Prototipo de alta fidelidad

Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

● Implementación

Plataforma	PC	X
	MAC	
Software de diseño	Adobe Flash	
Software de apoyo	Adobe Illustrator CS5 Adobe Photoshop CS5 Adobe Soonbooth	
Estructura de ficheros	Autorun exe,	
Tamaño Producto final	807 MB	
Observaciones: Se debe contar con Internet para poder ingresar a los link que tiene la guía		

Tabla XXVIII: Implementación

Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

- **Comprobación de la Hipótesis**

La evaluación general se obtiene a raíz de las evaluaciones de la aplicación multimedia y la Leyenda “Génesis Puruhá” arrojando como resultado un promedio de 87,5%, demostrando la calidad y confiabilidad del multimedia para el usuario y comprobando que la hipótesis arroja resultados positivos

Evaluación Multimedia	89%
Evaluación Leyenda “Génesis Puruhá”	86%
Promedio	87,5 %

Tabla XXIX: Promedio Evaluación Multimedia
Autores: Fabián Cuenca y Cristián Merino – Estudiantes de Diseño Gráfico

CONCLUSIONES

- Las leyendas ecuatorianas, son un producto maravilloso que se ha ido perdiendo conforme la evolución humana, sin embargo, el uso de la tecnología y el Diseño Gráfico hacen posible el rescate de culturas ancestrales, permitiendo transmitir las a nuevas generaciones de forma dinámica y atractiva.
- El estudio realizado a la cultura Puruhá permite conocer más a fondo nuestros orígenes y la trascendencia que tuvieron en nuestra provincia y el país, con lo cual se logró ilustrar personajes representativos como por ejemplo: Inti, Pachakamac y al hombre y mujer Puruhá.
- El comic multimedia es un nuevo concepto que permite mirar y leer las historias más populares. Todo un logro que pretende dar a conocer a los jóvenes las leyendas que son parte de la cultura de un país. Gracias al multimedia el espectador puede disfrutar de las viñetas originales de la historia a través del DVD con música, cambios de plano y locución opcional para leer o escuchar.
- La investigación, análisis y el manejo correcto de la información acompañada de una investigación de mercado permite comprobar el grado de comprensión y de impacto visual que tiene una guía virtual para la creación del comic multimedia, aplicada a la leyenda del “Génesis Puruhá”.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda investigar, analizar y comprender nuestras culturas, y difundirlas mediante diferentes soportes gráficos que se adapten a la nueva generación de nuestra provincia y del país.
- Utilizar una secuencia lógica para la realización del multimedia que permita cumplir con las necesidades del público objetivo, de esta forma se evitará confusiones o trabajos incompletos y se ahorrará tiempo significativo.
- Las ilustraciones de una cultura deben ser creadas con mucho cuidado para no cambiar los aspectos importantes que los hacían y los hacen únicos. Además se debe seguir los procesos correspondientes para la creación de una ilustración.
- La última recomendación es, que se debe realizar una validación a cualquier proyecto final, para saber si éste cumplió o no con su objetivo principal, en este caso fue el comprobar el grado de comprensión y de impacto visual que tiene una guía virtual para la creación del comic multimedia, aplicada a la leyenda del “Génesis Puruhá”.

RESUMEN

Diseñar una Guía Virtual para la Creación De Comics Multimedia: aplicado a la Leyenda del “Génesis Puruhá” para el 3er curso del Colegio San Felipe de la ciudad de Riobamba.

Para la investigación se utilizó el método hipotético-deductivo realizando una investigación en el 3er curso del Colegio San Felipe basado en encuestas, para conocer la situación actual sobre el conocimiento y manejo del público objetivo frente a una guía multimedia. Luego del análisis de la información obtenida, se procedió a diseñar propuestas gráficas que cuenta con identidad propia e iconografía, utilizando la Familia Creative Suite - Adobe, se desarrollaron pantallas gráficas en las que el usuario pueda navegar y educarse sobre el proceso de creación de un Comic Multimedia y para respaldar la información de la guía, se publicó la Leyenda de la provincia de Chimborazo “Génesis Puruhá” del escritor riobambeño Lic. Daniel Pazmiño.

Para la aplicación de esta multimedia se evaluó el prototipo mediante un Focus Group conformado por alumnos del 3er curso del colegio San Felipe Neri, obteniendo como resultado la aceptación en un 87,50%.

En conclusión el comic multimedia es un nuevo concepto que permite mirar y leer las historias más populares. Todo un logro que pretende dar a conocer a los jóvenes las leyendas que son parte de la cultura de un país, por lo tanto se recomienda, investigar, analizar y comprender nuestras culturas, y difundirlas mediante diferentes soportes gráficos que se adapten a la nueva generación de nuestra provincia de Chimborazo y del país.

SUMMARY

This work deals with designing a virtual guide for the Multimedia Comics Creation applied to the legend “Genesis Puruhá” for the third year of the San Felipe High School of Riobamba city. For the investigation the hypothetical-deductive method was used in the third year of the San Felipe High School based on questionnaires to know about the actual situation on the knowledge and handling of the public objective in front of a multimedia guide. After the analysis of the obtained information, the graphic proposals with own identity and iconography were designed using the Familia Creative Suite-Adobe. Graphic screens were developed in which the user can surf and educate on the creation process of a Multimedia Comic, and to back up the guide information the Legend of the Chimborazo province “Génesis Puruhá” of the writer from Riobamba Lic. Daniel Pazmiño was published.

For this multimedia application the prototype was evaluated through a Focus Group composed of the students from the third year of the San Felipe Neri High School, resulting in an 87.50% acceptance.

As a conclusion, the multimedia comics is a new concept which allows to look at read the most popular stories. This is an achievement which tries to make the youngsters know the legend which a part of the culture of a country. Therefore, it is recommended to investigate, analyze and understand our cultures and spread them through different graphic supports adapted to the new generation of our province of Chimborazo and of the country.

GLOSARIO TÉCNICO

Amulá: nombre histórico de la tribu Duchicela (Cacha)

Bayeta: Tela de lana que cubre los hombros de las mujeres indígenas

Catzos: Insecto tipo escarabajo

Cuicitos: diminutivo de cuy cuadrúpedo conejillo de indias

Chimburazu caipimi: Chimborazo aquí estoy

Chimburazo cunami: Chimborazo aquí estamos

Choclotanda: Pan de maíz tierno molido

Duchicelas: Dinastía indígena que afirmaba ostentar tener realeza

Guacchos: Ovejas tiernas

Guaguas: Infantes, niños

Huaracas: ondas para arrojar piedras.

Huarmi: Mujer

Inti: Sol indígena

Kañaris: Originario de Cañar

Kari: Hombre

Kintis: Quinde, ave muy ligera

Pachakámac: El Dios Universal Indígena

Pífanos: Flautín de tono agudo

Poncho: Capote para montar a caballo especie de abrigo

Puruhá: Grupo racial asiento o reino de indígenas puruaes

Quitus: Originario de quito

Runa: Ser humano (Hombre, Mujer)

Tasno: comida, cocinada con granos.

Tukuy vida runakuna tukungapac: Toda la vida seremos runas

Warros: aves de rapiña

Anexos

Anexo N° 1: Leyenda “Génesis Puruhá”

GÉNESIS PURUHÁ

De algún punto equidistante de la oscuridad nace un átomo de luz. Crece brutal, reventando de estrellas un canguil de chispazos cósmicos. Se agranda efervescente, diluye los colores del tiempo y el espacio, así:

- ¡Zasss, borooooomm!

Quiere caer una constelación y la vaca fecunda crea la Vía Láctea.

Una leche de luceros navega velozmente por las nieblas del vacío. Con híbridos colores, las llamaradas apagan diez mil serpentinas estelares. De pronto brota un Ser con su ser y no ser:

- ¡Pachakámac!
- ¡Pachakámac!, repite un eco de parlantes. Incrédulo el festín astral regurgita el nombre cuando brotan sus manos hacendosas.

El Gran Hacedor recién nacido enloda el bolón, fraguando la Tierra de arrugosas convexidades. Soplador de la vida, orfebre de la nada. Delimita la noche, pinta el día, exprime el agua, arenea el desierto y encoge un gusanito con el encargo de rastrear las hojas selváticas, mientras un rondador toca un danzante para que bailen mil catzos aborígenes.

Pachakámac abre su voz de cascadas y exclama el primer nombre:

- ¡¡Intiiii!!

De la luz negra surge el Sol con chorros de fósforo encendido. De su costal de flechas brotan conceptos antagónicos: día-noche, mar-montaña, rugido-silencio.

Mas, a Pachakámac le falta lo esencial. De luminoso limo configura al hombre y con su espátula divide su cuerpo en dos:

- Vos serás la Huarmi.

Y le concede dos grandes bolas en el pecho.

- Y vos el Kari.

A él le otorga dos bolas inferiormente seminales. Luego sopla amor en la savia de sus espermas.

_ ¡Runa!

Repentinamente, todo se puebla de runas que caminan por los resquicios de sus
ilimitados solares. Llegan al pie del runa que le besa el cielo con sus jorobas de
nieve:

- ¡Chimburazu caipimi! (¡Aquí el Chimborazo!)
- ¡Chimburazo cunami!, repiten los ecos.

Y se quedan. Ha nacido la raza Puruhá.

El runa se pone a sembrar, a tejer; ella a cocinar y a parir. Una ovejita retoña con
sus guacchos detrás de las retamas. En cada nueve lunas nacen noventa guaguas
con sus novecientas huaracas y sus nueve mil pífanos. Ellos se visten de tasno y
poncho, ellas de bayeta y olla cuenca. Diariamente los kintis cantan con sus silbos
de oro al dios de los cuicitos y los warros, ¡qué alegría!

El runa adora la montaña porque ella se deja rasquetear y le ofrece sus ramas de
ocas y mortiños. Pachakámac abre su regadera de color verde y nacen los maíces
con sus sables de choclotanda.

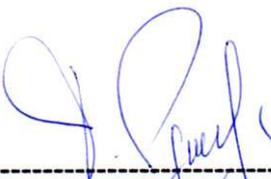
El grupo más conocido de esta raza cósmica es el de los Duchicelas. Desde sus
canales artificiales en el cerro del Amulá, ven la necesidad de proteger la heredad
que les proporcionó Pachakámac. Entonces el hombre puruhá clava sus estacas,
constituyéndose los Duchicelas en el Reino más importante de la era, entre el Reino
de los Quitus y el de los Kañaris.

En mi chat le digo al Puruhá, que soy su imagen, y con él quiero reconstruir la
gloria:

- ¡Tukuy vida runakuna tukungapac! (¡Toda la vida seremos runas!)
- Por su intermedio, Pachakámac me bendice. Y yo a Él.

LEYENDAS DE MI PUEBLO

Investigación y textos: Dr. Daniel Pazmiño Guadal



Dr. Daniel Pazmiño Guadalupe

Anexo N° 2: Listado de alumnos Colegio San Felipe Nery



UNIDAD EDUCATIVA
SAN FELIPE NERY
COMPAÑIA DE JESUS

Alumnos

AÑO LECTIVO PERIODO LECTIVO 2011-2012

SECCION: SECUNDARIA

CICLO: PROPEDEUTICO

CURSO: DECIMO DE BASICA "A"

No	Ci	Apellido	Nombre
1	0604512954	ABDO ABAD	SHANTAL NAHOMI
2	0604196696	AGUILAR VALENZUELA	CRISTHIAN ALEJANDRO
3	0604163188	ALARCON CABEZAS	EDGAR DAVID
4	0604177899	ASQUI AREVALO	JUAN DIEGO
5	0604048116	AVENDAÑO TORRES	MISHELL FRANCESCA
6	0604162396	BARBA LARA	VALERIA NICOLE
7	0604183830	CASTILLO PARRA	ANETTE ISABELA
8	0604581041	CASTRO HERNANDEZ	SEBASTIAN ALEJANDRO
9	0604179416	COLOMA RODRIGUEZ	JOSUE ISRAEL
10	0605316199	ERAZO HIDALGO	HEIDY MARIBEL
11	0604179937	FIALLOS SEGARRA	YAJAJRA LISBETH
12	0603976345	GARZON SALAZAR	DANNY JAVIER
13	0604176511	GUAPULEMA CHICAIZA	VALERIA NICOLLE
14	0604186957	HEREDIA MIRANDA	THALIA LIZET
15	0604966994	HERNANDEZ BORJA	KEVIN OMAR
16	0604406793	LEMACHE NORIEGA	DANNY GUSTAVO
17	0606616853	LOGROÑO RUIZ	JOSELYN CAROLINA
18	0604194639	LOPEZ AYALA	CORNELIO RICARDO
19	0604806844	MONCAYO PADILLA	KAREN BELEN
20	1725509663	MONTERO ABAD	STEVEN DANIEL
21	0604179267	OLMEDO ROMERO	HERNAN RICARDO
22	0604194134	OROZCO BANCHEZ	ESTEBAN ALEJANDRO
23	0604072769	ORTIZ CARRASCO	HERNAN ALEJANDRO
24	0604177147	PARRA GAIBOR	FRANSHESKA DANIELA
25	0604110643	PEREZ INSUASTI	ANTHONY JOSSUE
26	0604385039	ROSAS ISA	CARLOS SEBASTIAN
27	0604313841	RUIZ CAZAR	FRANCISCO FERNANDO
28	0604181099	SALAZAR PANCHI	VICTOR ALEJANDRO
29	0603532714	SANMARTIN CASTILLO	MIGUEL ANGEL
30	0603936668	SANTILLAN ABARCA	WILLIAMS RAFAEL
31	0604197707	TORRES UQUILLAS	ALEX ISRAEL
32	0604176933	TRUJILLO RODRIGUEZ	NICOLAS ALEXANDER
33	0604180026	VILLAGOMEZ HARO	FELIPE SEBASTIAN
34	0604179119	YEPEZ GRANIZO	KARLA STEFANNY
35	0604178210	ZAVALA PONCE	JESSICA BRIGETH
36	0604187005	ZURITA AREVALO	WALDO JEANPIERRE



Alumnos
AÑO LECTIVO PERIODO LECTIVO 2011-2012

SECCION: SECUNDARIA
CICLO: PROPEDEUTICO
CURSO: DECIMO DE BASICA "B"

No	Ci	Apellido	Nombre
1	0604181636	ALVARADO CABRERA	JORGE DAVID
2	0604073403	ANDOCILLA VALLEJO	KEVIN STALYN
3	0604176507	ASTUJILLO PUGLLA	DAYSI STEFANYA
4	0603885189	BANDERAS CADENA	MARCO ANTONIO
5	0603951047	CALLUÑA MANCERO	HENRY OMAR
6	0605746122	CISNEROS ZUÑIGA	PAOLA KATHERINE
7	0604905240	CONSTANTE SANTILLAN	GENESIS FERNANDA
8	0605153451	DUCHI OLEAS	JONATHAN ARNULFO
9	0604186809	GRANDA VILLAGOMEZ	MARIA JOSE
10	0604177246	GUAMBO VALLEJO	ENRIQUE JOEL
11	0605702018	HERNANDEZ FLORES	PAOLA CAROLINA
12	0604623769	LEMA GUAMA	LUIS ALEXANDER
13	0603748393	LOPEZ NARANJO	DAVID GILBERTO
14	0604178350	LOZADA QUINTANILLA	DOMENGA SILVANA
15	0604176727	MACHADO ALVAREZ	DIEGO DANILO
16	0604178891	MARTINEZ SALTOS	JUAN JOSE
17	0604071191	MEJIA CABEZAS	FABIAN DANIEL
18	0604178822	MORENO CALLAY	OSWALDO MATEO
19	0604430165	MOYOTA TELLO	FRANCISCO ANTONIO
20	0604181776	OCAÑA PATARON	JOHANNA DAYAN
21	0604177634	OCHOA PONCE	GREGORY XAVIER
22	0604187450	PAREDES BRITO	ANDDY GUILLERMO
23	0604183517	FAZMIÑO NAVARRETE	DANIEL ALEJANDRO
24	0604364794	PEREZ PEREZ	MARTHA BELEN
25	0605553718	QUINCHUELA PAUCAR	PAOLA FERNANDA
26	0603659525	RECALDE ANDRADE	JORGE ANTONIO
27	0604379446	RIOS LATORRE	FRANKLIN ANDRES
28	0604178202	RIVADENEIRA ROMERO	ROSA NATALY
29	0604232892	RIVERA GOMEZ	CARLOS VINICIO
30	0604178855	ROMERO VALLE	ROMY SEBASTIAN
31	1718983040	RON PUENTE	ANDREA KAROLINA
32	0604483570	SANTILLAN OLEAS	MARLON ISMAEL
33	0604180554	SILVA LEMA	CARLOS JAVIER
34	0604179925	SUPREZ ZAMBRANO	KEVIN CRISTOBAL
35	0604105502	VACA PARRA	LUIS HUMBERTO
36	0604177709	VALLE BONIFAZ	EVELYN ESTHEFANIA
37	0604183640	VEGA DUQUE	JUAN SEBASTIAN



Alumnos
AÑO LECTIVO PERIODO LECTIVO 2011-2012

SECCION: SECUNDARIA

CICLO: PROPEDEUTICO

CURSO: DECIMO DE BASICA "C"

No	CI	Apellido	Nombre
1	0604182451	AGUIRRE HERRERA	JUAN ENRIQUE
2	0604074021	ARELLANO ESCOBAR	MARIO ANDRES
3	0604248237	AUCANCELA PROAÑO	MARLON ALEXIS
4	0604178905	CALDERON GUJARRO	CRISTINA ANABEL
5	0604180877	ESPIN SAMANIEGO	JOSE ALEJANDRO
6	0605023944	GALLO RIVERA	CRISTIAN ANDRES
7	0604177006	GUACHILEMA PUENTE	MARIO ALEJANDRO
8	0603938044	GUARANGA CANDO	LUIS PATRICIO
9	0604177444	HARO SAMANIEGO	CAMILA BELEN
10	0604591396	JAYA SANTILLAN	JUAN FRANCISCO
11	1720805552	LOPEZ ROMERO	LENIN ANDRES
12	1719538322	MALDONADO CISNEROS	ANGIEL MARISOL
13	0604180604	MAÑAY BONILLA	PAMELA ALEXANDRA
14	0603930166	MASABANDA FAZMIÑO	MARIA JOSE
15	0604179291	MEJIA HERRERA	MYRIAM CRISTINA
16	0604388694	MOLINA NOGUERA	PLINIO CORNELIO
17	0624505258	MOLINA NOVILLO	JAJME HERALDO
18	0604834697	MOROCHO GAMARRA	LESLY VANESSA
19	0604773333	NARANJO HEREDIA	FERNANDA NICOLLE
20	0604086945	NEGRETE CANDO	CARLOS JOSSUE
21	0604710434	OVIEDO CALVA	ODALIZ DANIELA
22	0604018937	PAGUAY GARCÉS	DIEGO SEBASTIAN
23	0604919803	QUISHPE VIMOS	LUIS VINICIO
24	0604506665	RODRIGUEZ HERNANDEZ	JAIRO PATRICIO
25	0604236505	ROMERO FREIRE	JORGE GUSTAVO
26	0604176198	RUIZ BECERRA	CARLOS ANDRES
27	0605316728	SANCHEZ HIDALGO	KARLA MONSERRATH
28	0604177867	SILVA OLIVO	ERICK FERDINAND
29	0604181628	TAMAYO BARZOLA	ARIEL ALEXANDER
30	0604180512	TIBAN SANCHEZ	LUIS GONZALO
31	0604181412	VACACELA LOPEZ	ROBERTO SEBASTIAN
32	0604180790	VALDIVIEZO CORONEL	JHOSEL IVAN
33	0604185348	VALLEJO MATA	GEOVANNA ELIZABETH
34	0604776146	YANZA ORTEGA	ANTONY EDUARDO
35	0604177881	YUMISEBA ALARCON	JORGE LEONARDO
36	0603824434	ZAMBRANO TORRES	GABRIELA DAYANA



Alumnos
AÑO LECTIVO PERIODO LECTIVO 2011-2012

SECCION: SECUNDARIA

CICLO: PROPEDEUTICO

CURSO: DECIMO DE BASICA "D"

No	Ci	Apellido	Nombre
1	0604709543	AGUIAR MUÑOZ	PEDRO ANDRES
2	0604961706	ALMEIDA HUILCAPI	SANTIAGO ALEJANDRO
3	0604190769	ARIAS ZELA	FREDDY ALEJANDRO
4	0605622935	ARRIETA LEMA	EDWIN XAVIER
5	0604600700	BAÑO ARROBA	PABLO ALEJANDRO
6	0604179424	BÉNITEZ GARCIA	KARLA NATHALY
7	0604178483	BONIFAZ CAMPOS	ALDO SEBASTIAN
8	0604181263	BONILLA GONZALEZ	MARCOS SEBASTIAN
9	0603759416	BRITO HEREDIA	JOHANNA SILVANA
10	0604180586	CALDERON MERINO	DIEGO ALEXANDER
11	0604179770	CEVALLOS MEDINA	ANTHONY FABIAN
12	0604096083	CHERREZ LEMA	ESTEBAN DAVID
13	0604177691	EBLA YEROVI	LIZBETH ROCIO
14	0604447557	GONZALEZ RIOFRIO	DIANA DOMINING
15	0604498790	GUADALUPE BUSTOS	EVELYN ALEJANDRA
16	0928908048	HERNANDEZ SAMANIEGO	SEBASTIAN FELIPE
17	0604148353	HIDALGO VITERI	JAVIER EDUARDO
18	0604464545	INCA CUIJILEMA	DANNY MICHAEL
19	0604085183	JACOME BORJA	PAUL FERNANDO
20	0604193862	JANETA LAZO	MAYBETH ALEJANDRA
21	0604187054	JARA ROMERO	CRISTINA FERNANDA
22	1718173402	LAYEDRA LUNA	JOSUE ISRAEL
23	0605738053	LEMA BONILLA	CARLOS EDUARDO
24	ND017	LEMA CHILQUINGA	WENDY SALOME
25	0605738764	MIRANDA FREIRE	MARLON GABRIEL
26	0604183731	MORALES SANCHEZ	CHRISTIAN GABRIEL
27	0604185827	MOREANO CARRASCAL	DANIELA MONSERRATH
28	0604206961	ORTEGA ALMENDARIZ	CELIA BELEN
29	0605187681	PAREDES CARRASCO	XIMENA KATHERINE
30	0604176883	RAMIREZ FIALLOS	PAUL SEBASTIAN
31	0604237370	ROBALINO FLORES	VINICIO FRANCISCO
32	0604179788	ROJAS GUEVARA	NICOLE VALERIA
33	0603932948	SALCEDO VITE	LORENA ELIZABETH
34	0604181008	SALINAS HINOJOSA	ALISSON ARIEL
35	0604410670	SAMANIEGO RUIZ	SOPHIA ELIZABETH
36	0605151463	SANCHEZ SALAZAR	JILMAR ANDRES
37	0604656514	UREÑA VELASTEGUI	LUIS FERNANDO
38	0604236182	ZAMORA HIDALGO	CRISTIAN ROBERTO

Anexo N° 3: Número al azar tomado de la Tabla de Números Aleatorios

TABLA E.1 Tabla de números aleatorios

Renglón	Columna							
	00000	00001	11111	11112	22222	22223	33333	33334
	12345	67890	12345	67890	12345	67890	12345	67890
01	49280	88924	35779	00283	81163	07275	89863	02348
02	61870	41657	07468	08612	98083	97349	20775	45091
03	43898	65923	25078	86129	78496	97653	91550	08078
04	62993	93912	30454	84598	56095	20664	12872	64647
05	33850	58555	51438	85507	71865	79488	76783	31708
06	97340	03364	88472	04334	63919	36394	11095	92470
07	70543	29776	10087	10072	55980	64688	68239	20461
08	89382	93809	00796	95945	34101	81277	66090	88872
09	37818	72142	67140	50785	22380	16703	53362	44940
10	60430	22834	14130	96593	23298	56203	92671	15925
11	82975	66158	84731	19436	55790	69229	28661	13675
12	39087	71938	40355	54324	08401	26299	49420	59208
13	55700	24586	93247	32596	11865	63397	44251	43189
14	14756	23997	78643	75912	83832	32768	18928	57070
15	32166	53251	70654	92827	63491	04233	33825	69662
16	23236	73751	31888	81718	06546	83246	47651	04877
17	45794	26926	15130	82455	78305	55058	52551	47182
18	09893	20505	14225	68514	46427	56788	96297	78822
19	54382	74598	91499	14523	68479	27686	46162	83554
20	94750	89923	37089	20048	80336	94598	26940	36858
21	70297	34135	53140	33340	42050	82341	44104	82949
22	85157	47954	32979	26575	57600	40881	12250	73742
23	11100	02340	12860	74697	96644	89439	28707	25815
24	36871	50775	30592	57143	17381	68856	25853	35041
25	23913	48357	63308	16090	51690	54607	72407	55538
26	79348	36085	27973	65157	07456	22255	25626	57054
27	92074	54641	53673	54421	18130	60103	69593	49464
28	06873	21440	75593	41373	49502	17972	82578	16364
29	12478	37622	99659	31065	83613	69889	58869	29571
30	57175	55564	65411	42547	70457	03426	72937	83792
31	91616	11075	80103	07831	59309	13276	26710	73000
32	78025	73539	14621	39044	47450	03197	12787	47709
33	27587	67228	80145	10175	12822	86687	65530	49325
34	16690	20427	04251	64477	73709	73945	92396	68263
35	70183	58065	65489	31833	82093	16747	10386	59293
36	90730	35385	15679	99742	50866	78028	75573	67257
37	10934	93242	13431	24590	02770	48582	00906	58595
38	82462	30166	79613	47416	13389	80268	05085	96666
39	27463	10433	07606	16285	93699	60912	94532	95632
40	02979	52997	09079	92709	90110	47506	53693	49892
41	46888	69929	75233	52507	32097	37594	10067	67327
42	53638	83161	08289	12639	08141	12640	28437	09268
43	82433	61427	17239	89160	19666	08814	37841	12847
44	35766	31672	50082	22795	66948	65581	84393	15890
45	10853	42581	08792	13257	61973	24450	52351	16602
46	20341	27398	72906	63955	17276	10646	74692	48438
47	54458	90542	77563	51839	52901	53355	83281	19177
48	26337	66530	16687	35179	46560	00123	44546	79896
49	34314	23729	85264	05575	96855	23820	11091	79821
50	28603	10708	68933	34189	92166	15181	66628	58599

Anexo N° 4: Cuestionario Investigación de mercado



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



OBJETIVO: Determinar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes del colegio San Felipe Neri acerca del Comic Multimedia.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque una sola respuesta con X.

Edad: _____ **Necesidad:** **Diversión** _____ **Educación** _____

CUESTIONARIO

1. ¿Conoce usted el Comic Multimedia?

SI _____ NO _____

2. ¿Cuánto conoce Usted sobre el proceso de creación del Comic Multimedia?

Mucho _____ Poco _____ Solo oyó _____ Nada _____

3. ¿Le gustaría sobre el proceso de creación del Comic Multimedia?

SI _____ NO _____

4. ¿Le gustaría recibir información sobre el proceso de creación del Comic Multimedia mediante una guía virtual?

SI _____ NO _____

5. ¿Considera Usted que una guía virtual para la creación de comics multimedia: aplicado a la leyenda del "Génesis Puruhá" contribuirá al rescate de la cultura?

SI _____ NO _____

Gracias por su colaboración

Anexo 5: Tabulación estilo de vida del público objetivo

Edad	Frecuencia
13	2
14	14
Total	16

Necesidad	Frecuencia
Diversión	0
Educación	16
	16

Anexo 6: Tabulación pregunta N°1

	Público Objetivo	Porcentaje %
SI	10	62,50
NO	6	37,50
Total	16	100

Anexo 7: Tabulación pregunta N°2

	Público Objetivo	Porcentaje %
Mucho	0	0
Poco	3	18,75
Solo oyó	2	12,50
Nada	11	68,75
Total	16	100

Anexo 8: Tabulación pregunta N°3

	Público Objetivo	Porcentaje %
SI	13	81,25
NO	3	18,75
Total	16	100

Anexo 9: Tabulación pregunta N°4

	Público Objetivo	Porcentaje %
SI	14	87,5
NO	2	12,50
Total	16	100

Anexo 10: Tabulación pregunta N°5

	Público Objetivo	Porcentaje %
SI	13	81,25
NO	3	18,75
Total	16	100

Anexo N°11: Cuestionario propuestas de pantallas



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



OBJETIVO: Identificar la interfaz con la cual estarían dispuestos a recibir información sobre el Comic Multimedia los estudiantes del colegio San Felipe Nery

INSTRUCTIVO: Marque con una X bajo la propuesta de pantalla que le agrade más.

CUESTIONARIO

1. Pantalla Introducción

Propuesta 1



Propuesta 2



Propuesta 3



2. Pantalla Principal

Propuesta 1



Propuesta 2



Propuesta 3

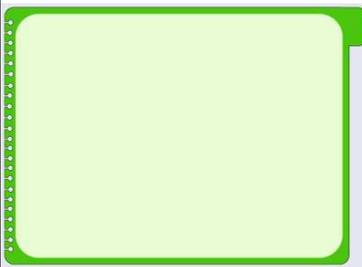


3. Pantalla Contenido

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3



Gracias por su colaboración

Anexo N°12: Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Introducción

Propuesta	Público Objetivo	Porcentaje %
1	11	68,75
2	2	12,50
3	3	18,75
Total	16	100

Anexo N°13: Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Principal

Propuesta	Público Objetivo	Porcentaje %
1	14	87,50
2	0	00,00
3	2	12,50
Total	16	100

Anexo N°14: Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Contenido

Propuesta	Público Objetivo	Porcentaje %
1	5	31,25
2	6	37,50
3	5	31,25
Total	16	100

Ediciones EDUCATIVAS ECUATORIANAS

739

400 A.C. - 1530 D.C.

CULTURA PURUHÁ

LLEGADA DE LOS PURUHÁES AL ECUADOR

Chimborazo

HORDA O GRUPO NOMADA

CONSTRUYERON SUS PROPIAS CASAS

LA AGRICULTURA LO HIZO SEDENTARIO

LA FAMILIA O AYLLU

Ascendieron a las montañas. Era un pueblo muy trabajador.

INDIO PURUHÁ

DICHICHELA: SHYRIAI

DICHICHELA: SHYRIAI

HUALCOPU DICHICHELA

CENDORPAZO

Canales de Riego

Telares

Metallurgia

ARTE PURUHÁ

Principales alimentos y transporte de carga

RESTOS ARQUEOLÓGICOS

CULTURA PURUHÁ

CULTURA TUNCAHUÁN

CAIDA DE LA CULTURA PURUHÁ

TUNCAHUÁN 400 - 750 D.C.

GUANO 400 - 750 D.C.

ELENPATA 900 - 1300 D.C.

HUAVALAC 1300 - 1450 D.C.

PURUHÁ INCÁSICA 1450 - 1530 D.C.

Guerreo Puruhá

ETAPAS DE LA CULTURA PURUHÁ

VIVIENDA PURUHÁ

ORGANIZACIÓN SOCIAL PURUHÁ

LA FAMILIA O AYLLU

Fueron comunidades de parientes por consanguinidad que tenían estructura social, política y económica propia. Constituyeron unidades sociales y geográficas que fueron la base organizativa de los pueblos andinos antes de que se fundara el Imperio de los Incas. Inicialmente fueron nomadas que viajaban solidamente constituidos sin desintegrarse, enfrentando monóticamente las vicisitudes de la naturaleza, los éxodos y las guerras; pero posteriormente se hicieron sedentarios y ocuparon extensas zonas de tierras laborables con regadío propio, esto es, un río o una fuente natural de agua.

FORMA DE VIDA PURUHA

La vida de los puruhas era sencilla; los hombres se dedicaban a la agricultura, al comercio, a la política, y a prepararse para defender su territorio en caso de invasiones. Pasaban en el hogar junto a su familia, enseñando a sus hijos sus leyes y costumbres. Las mujeres se dedicaban a la agricultura, a la crianza de los animales, la atención y cuidado de los hijos. Los vestidos era de una sola pieza, sostenidos por tupos o agujones o can fajas de colores. La mayoría caminaba descalza. Algunos utilizaban alpagatas hechas de cabuya. Los utensilios del hogar estaban formados por: poncos, vasos, ollas, compoterlas, mazos, vasijas, piedras de moler.

ORGANIZACIÓN SOCIAL PURUHA

Se ha podido establecer que los Puruhas formaban un señorío étnico importante en base a la unión de cinco (lactacunas). Bajo el (Cacique de Señorío) se hallaban los señores étnicos (principales). Los mandatarios Puruhas, al igual que los de la región de Quito, situaron los centros políticos, donde se concentraba la mayor parte de la población, en los valles de menor altitud adecuados para la producción de maíz y de tubérculos. El último gran monarca Puruhá fue Condorazo, quien pactó con Carán ShyriXI que reinaba en el país de Quito el matrimonio de su hijo Duchicela con la princesa quiteña Toa, poniendo como única condición que los nobles quiteños admitiesen a Duchicela como soberano de ambos pueblos reunidos, en caso de producirse la muerte de cualquiera de los dos monarcas gobernantes. De esta unión nació la poderosa Confederación Quito-Puruhá. El jefe del ayllu era el curaca o cacique, que generalmente era el más destacado. A él le obedecían y tributaban comestibles, bebidas, objetos y trabajo. El curaca tenía el mando del ayllu por herencia de su padre o de su madre. La edad requerida del cacique para gobernar era de 18 años. En caso de que el heredero no estuviera en condiciones de gobernar, le encargaban al hijo paterno, hasta cuando el heredero pudiera hacerlo. Cada jefe de hogar o hatunuma tenía una extensión de tierra con linderos fijos, que eran infranqueables. Allí trabajaba junto a su familia. Varios hogares formaban un ayllu, la reunión de ayllus formaba un pueblo, el mismo que era gobernado por un cacique del ayllu.

CONSTRUYERON SUS PROPIAS CASAS

Según arqueólogos, los habitantes del reino Puruhá construyeron sus casas, el territorio que se extendía desde las fronteras del reino. Quito Shyri, por el Norte, hasta los límites con los pueblos Cañaris, por el Sur. Era de origen libano, es decir antillano, cuyas migraciones, viniendo de lo que hoy es la región amazónica, ascendieron por la cordillera oriental y se asentaron en la parte central del valle interandino. Las casas de los hombres pertenecientes a esta cultura, eran de barro, completamente cerradas para protegerse del clima frío, solamente tenían la puerta de ingreso, y por lo general carecían de ventanas.

INDIO PURUHA

Los primeros puruhas fueron hordas o grupos de personas nomadas que iban de un lugar a otro. Una vez que se hicieron sedentarios adquirieron nuevos conocimientos, habilidades y destrezas que fueron transmitiendo a las nuevas generaciones. Los puruhas físicamente eran hombres y mujeres pequeños, de pelo lacio, de piernas y brazos fuertes, de piel bronceada, ojos negros y dientes fuertes.

ARTES PURUHA

Los puruhas aprendieron a cultivar varias artes durante mil años. Cultivaron la agricultura, la ganadería, la cerámica, la orfebrería, la textilera, la crianza de los niños, el arte de las guerras, la construcción de canales de riego, de caminos y puentes, control del tiempo y de la medicina natural. La cerámica puruhá tiene diferentes fases. Inicialmente estos objetos son rústicos, gruesos y sin decoraciones. Luego, poco a poco van mejorando, convirtiéndose en hermosas piezas de arte. Los puruhas habitaron el idioma puruhayu, posteriormente se constituyeron los puruhas en las montañas o en los apellidos aborígenes. Los historiadores afirman que los puruhas inventaron una serie de signos y símbolos gráficos y acústicos para transmitir mensajes, utilizando chucros, gritos, señales y colores.

PRINCIPALES ALIMENTOS Y TRANSPORTE DE CARGA

La alimentación era diferente, ella dependía del medio ambiente, los calpis, licanes, tenían grandes rebafos de llamas Urco; a las lagunas, los ríos, la Luna y a las cuelebras. Tienen sitios o pachas donde adoraban a los dioses. Los principales alimentos de los puruhas fueron: papa, maíz, mashua, oca, mellico, quinua, chocho, capuli, tuna, amaranto, bledo, nabos; carne de cuy, de llama, venado, conejo, de otros animales y aves silvestres.

LA AGRICULTURA LO HIZO SEDENTARIO

El hombre primitivo se hizo sedentario cuando descubrió la agricultura, aprendiendo a construir su vivienda, herramientas y utensilios. Las hordas se asentaban donde encontraban un buen clima, agua y vegetación. Después de miles de años aprendieron a cultivar plantas y a criar animales. Entonces dejaron de vivir en cuevas y construyeron sus propias casas. El sedentarismo contribuyó en gran medida para que se creara la nación Puruhá, ya que, es a partir de ese momento, en que se consolidan las bases de toda la infraestructura de esta cultura, aparecieron las ciudades y las construcciones de los templos dedicados a los dioses.

DUCHICELA, SHYRI XI a CONFEDERACIÓN QUITU-PURUHA

Puruhá. En conformidad con lo acordado en el pacto celebrado entre los príncipes Condorazo de Quito Shyri y Duchicela de Puruhá, se acordó al trono, a la muerte de Carán Shyri en el año 1440, y correspondió convertirse en soberano de la Confederación, a pesar de que, su padre, Condorazo, sin vivir, le había designado sucesor.

CONDORAZO

Cacique Puruhá que pactó con el príncipe de Quito Shyri XII, de nombre Condorazo en toda esta extensa comarca (el país de Quito y Puruhá) de los monarcas indios, viejos o amiguados, conciliando el acuerdo a ellos por el cuerpo de nación las dos comarcas que gobernaban. El extenso territorio que Duchicela, príncipe de Quito, componían el país de Condorazo.

CONDORAZO

Cacique Puruhá que pactó con el príncipe de Quito Shyri XII, de nombre Condorazo en toda esta extensa comarca (el país de Quito y Puruhá) de los monarcas indios, viejos o amiguados, conciliando el acuerdo a ellos por el cuerpo de nación las dos comarcas que gobernaban. El extenso territorio que Duchicela, príncipe de Quito, componían el país de Condorazo.

HORDA O GRUPO NOMADA

Eran nomadas, esto es grupos de personas cuyo modo de vida implica desplazamientos frecuentes de un lugar a otro. Por lo general, los nomadas viven en tiendas, refugios cubiertos de hierba u otro tipo de habitáculos temporales o móviles. El término "nomadismo" se utiliza para referirse a este tipo de vida ambulante, o errática, que puede darse en las zonas áridas y desérticas del mundo, en las que la falta de agua y las condiciones del suelo hacen que la utilización de la tierra para la agricultura sea muy restringida; pero también pueden encontrarse en algunos lugares con abundancia de agua en los que ostentan suficiente poder político para impedir la agricultura sedentaria o en los que han llegado a un acuerdo para coexistir con vecinos dedicados a la agricultura.

RESTOS ARQUEOLÓGICOS CULTURA PURUHA

Los restos arqueológicos en algunas aldeas de Chiriquí, en aquellos que se hallaron la aldea de Chiriquí, en el cantón Riobamba, situada a 11 Km al suroeste de la capital de los chimborazenses. En la quebrada de Chailán en 1923, un grupo de arqueólogos norteamericanos encontró un cráneo de una joven mujer, junto a restos de animales antiguos. Los arqueólogos calcularon que esos restos tenían una edad de siete mil años. Los punnoides, fueron recolectores, cazadores, es decir, nomadas. Sus herramientas y utensilios eran de piedra. Los animales antiguos que cazaban los punnoides fueron mastodontes, ciervos y caballos andinos.

CULTURA TUNCAHUÁN

El estilo Tuncahuán descubierto en enterramientos hallados en la provincia de Chimborazo y cuyo ámbito fue ampliado por el arqueólogo Jacinto Jijón y Caamaño a la Sierra norte y a la Costa, se caracteriza por el uso de pintura negativa con sobrepintura. Las culturas costeras, Jambelí, Tachina, Tejar y Daule, Tiaone muestran simiáres logros tecnológicos y artísticos, aunque de menor exuberancia.

CAIDA DE LA CULTURA PURUHA

Los caciques o señores puruhas vivían tranquilamente, trabajando por el trabajo para formar un solo pueblo, mediante el matrimonio de la Princesa Toa, hija del Shyri quiteño, y el Príncipe Duchicela, hijo de Condorazo, Cacique de los puruhas. Duchicela gobernó su pueblo en paz durante setenta años. Después de Duchicela, gobernaron Auatuchi y Huacopo. A mediados del siglo XV, el Inca Tupac Yupanqui conquistó los territorios del norte de su imperio, con un ejército de más de ascensos mil soldados. Conquistó a los pallas, huancabambas y cañaris, pero no pudo conquistar fácilmente a los puruhas. Lo hizo después de mucho tiempo y de varias batallas. Finalmente el poderoso ejército de Tupac Yupanqui se impuso en la batalla de Tiojalas, donde murieron miles de puruhas defendiendo su territorio. En la batalla de Yaguarcocha el ejército shyri-puruha fue aniquilado por los soldados del Inca Huayna Cápac.

LEGADA DE LOS PURUHAS AL ECUADOR

Los puruhas son nuestros antepasados; ellos habitaron y fueron dueños de estas tierras, antes de la llegada de los españoles. Los españoles llegaron a estas tierras en el siglo XVI y conquistaron a los puruhas; se mezclaron las razas y las culturas-aborigen y española, dando origen a la raza mestiza. Se les conoce con el nombre de puruhas a todos los pobladores que habitaron nuestra provincia desde hace miles de años y a sus descendientes. Los primeros habitantes que llegaron a estas tierras fueron hordas o grupos de personas nomadas que viajaban de un lugar a otro. Las hordas vivieron miles de años (aproximadamente seis mil), viajando de un lugar a otros.

ETAPAS DE LA CULTURA PURUHA

La palabra Puruhá significa lugar sagrado. Se llamaba Puruhá a todo el territorio rodeado de montañas y nevados. Nuestros aborígenes creían que en esos lugares residían sus dioses. La cultura Puruhá se desarrolló durante mil años, desde los años 400 a. C. hasta el siglo XV, en el territorio comprendido desde el río Mocha al norte, hasta el río Angas al sur, límites naturales de la actual provincia de Chimborazo. Las etapas de la cultura Puruhá son cinco. Cada una tiene sus propias características culturales. La cultura Puruhá estaba formada por numerosos asentamientos poblacionales a lo largo y ancho de lo que es la provincia de Chimborazo. Muchos de estos pueblos aborígenes estaban donde hoy se encuentran las cabeceras cantonales, parroquiales y algunos caseríos; restos arqueológicos cuando se realizan excavaciones. Las etapas que comprenden la cultura Puruhá son: la Tuncahuán, Guano, Etenpata, Huavalac, Puruhá Incásica.

VIVIENDA PURUHA

La casa en la que habitaban tenía un solo cuarto; allí estaba el dormitorio, la cocina con el fogón y los utensilios del hogar. Dormían en el suelo. La ropa que utilizaban era confeccionada de fibra de cabuya, de lana de algodón, de llama y de alpaca. Los pueblos primitivos llegaron hace más de 10,000 años a las tierras que hoy corresponden a la provincia de Chimborazo. La provincia se llama Chimborazo desde el 23 de junio de 1824. Con este nombre la bautizó el Libertador Simón Bolívar. Antes, a este territorio se le conocía con el nombre de la tierra de los puruhas.

Anexo N°16: Cuestionario propuestas de pantallas Leyenda



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



OBJETIVO: Identificar la interfaz con la cual estarían dispuestos a recibir información sobre la Leyenda “Génesis Puruhá”

INSTRUCTIVO: Marque con una X bajo la propuesta de pantalla que le agrade más.

CUESTIONARIO

1. Pantalla Introducción

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3

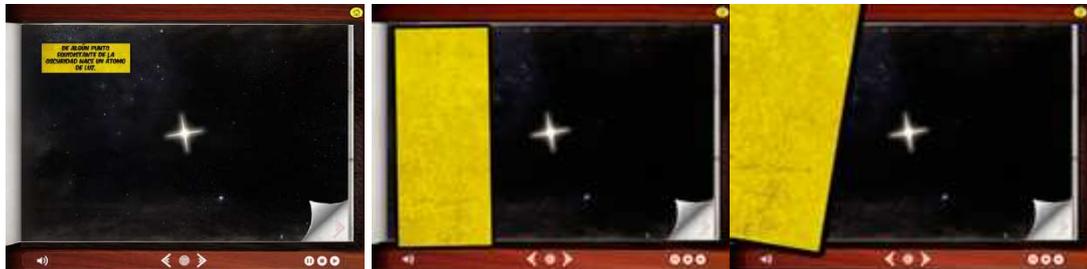


2. Pantalla Principal

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3



Gracias por su colaboración

Anexo N°17: Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Introducción Leyenda

Propuesta	Público Objetivo	Porcentaje %
1	9	56,25
2	4	25,00
3	3	18,75
Total	16	100

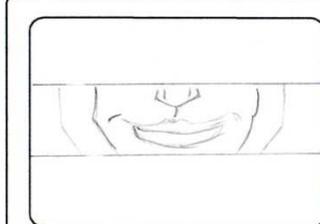
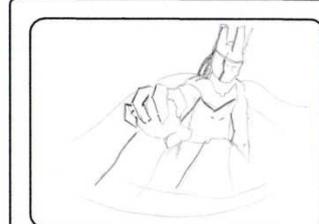
Anexo N°18: Tabulación verificación de propuesta Pantalla de Principal Leyenda

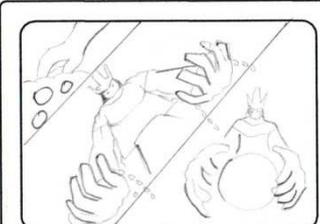
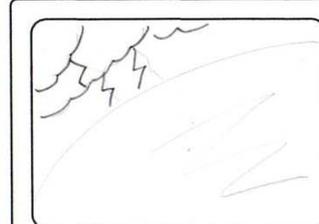
Propuesta	Público Objetivo	Porcentaje %
1	12	75,00
2	2	12,50
3	2	12,50
Total	16	100

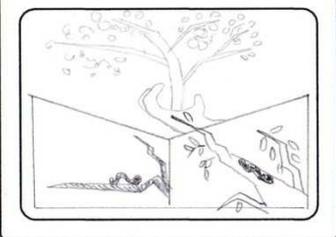
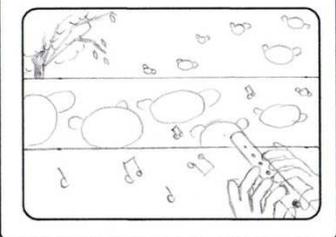
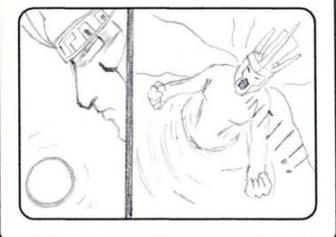
Anexo N°19: Story Board Leyenda “Génesis Puruhá”

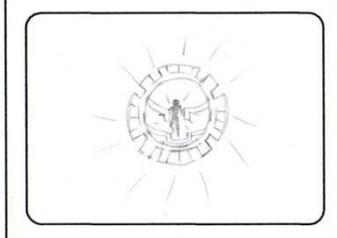
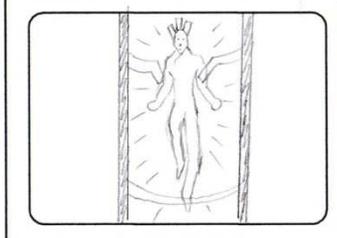
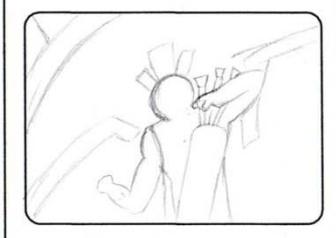
PRODUCCIÓN: GÉNESIS PURUHA			PAGINA: 1					
HOJA N° 1	VIÑETA 1	TIEMPO 6"	HOJA N° 2	VIÑETA 2	TIEMPO 7"	HOJA N° 2	VIÑETA 3	TIEMPO 15"
DIALOGO De algún punto equidistante de la oscuridad, nace un afonso de luz.			DIALOGO Cree vital...			DIALOGO ... Deventando de Estrellas un Congil de Crispaes Cosmicos. Segunda Etapa. (Luce los Colores del tiempo y el espacio)		
ACCION se ve un punto de luz blanco. titilando. ANIMACION: la Estrella se dibuja y se confina			ACCION la estrella palpita como que fuera a explotar. ANIMACION: la viñeta se desliza izq a de.			ACCION la estrella explota y comienzan aparecer rastros de la estrella a su alrededor		
AUDIO MUSICA: Silencio			AUDIO MUSICA: Silencio FX SONIDO: palpitó			AUDIO FX SONIDO: Explosión.		

PRODUCCIÓN: GÉNESIS PURUHA			PAGINA: 2					
HOJA N° 3	VIÑETA 4	TIEMPO 10"	HOJA N° 3	VIÑETA 5	TIEMPO 10"	HOJA N° 4	VIÑETA 6, 7, 8, 9	TIEMPO 20"
DIALOGO Conviene Capir una Constelacion y la voz feander. Crea la vida lactea una leche de leucos. navega velosimilit per las nieblas del vooce.			DIALOGO Con hibridas colores, las llanoradas. apagan diez mil Suponifiras estelares de pronto...			DIALOGO Brota un ser con su ser y no ser		
ACCION las estrellas y escombro se empiezan a agrupar hacia su centro. ANIMACION: colores en movimiento y escombro.			ACCION zoom al centro de la espiral			ACCION V6: Aparece parhokanac lentamente. Su postro y del centro del vortice. ANIMACION: Resumocion personaje V9: Abre su ojo.		
AUDIO MUSICA: suave Orquestado. FX SONIDO: Truenos, ruido. Efectos intergalacticos.			AUDIO MUSICA: suave Orquestado. FX: SONIDO: Truenos Tormenta con ruido			AUDIO MUSICA: Accion. Orquestado. FX SONIDO:		

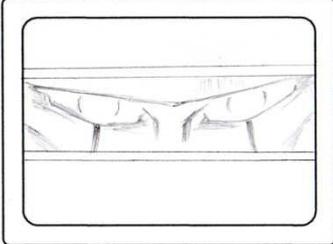
HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO
5	10	4	6	11	8	6	12	4
								
DIALOGO N: Tocando el felpo azul resucita al nombre cuando brotan sus manos haciendoas V PERSONAS: Pachakamac			DIALOGO y PERSONAS: Pachakamac			DIALOGO		
ACCIÓN manos brotando, efecto respiración de Pachakamac			ACCIÓN Aparece desde la derecha y desaparece por la izquierda dejando ver la viñeta 12.			ACCIÓN Mueve su mano hacia la cámara		
AUDIO			AUDIO			AUDIO		

HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO
7	13, 14, 15	19"	8	16, 17, 18	18	9	19	8
								
DIALOGO Vis: N: El gran harador resen rizado aneada al balón Vis: N: Arrojando la flor de arroyos convida des. Soplador de vida, orfabe de la nada			DIALOGO V19: N: Delimita la Noche... V18: N: pinta el día			DIALOGO N: avorime el agua, aranea el desierto		
ACCIÓN V13: Mano se mueve hacia las rocas V14: Rocas caen de las manos de pachakamac V15: Manos y Roca se mueven			ACCIÓN Vis: movimiento de manos de Pachakamac V17: Animación de noche V18: Animación de día			ACCIÓN Truenos y lluvia. Animación de Polvo		
AUDIO Fx = Extruendo piedras.			AUDIO			AUDIO Fx = TRUENO (Luvia) Fx = viento desierto		

HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO
10	20, 21, 22	8"	11	23, 24, 25	18"	12	26, 27	15"
								
<p>DIALOGO</p> <p>V21: N: y encoge un gusanoito...</p> <p>V22: N: con el encargo de rastrear las hojas selvaticas.</p>			<p>DIALOGO</p> <p>V24: N: Mientras un Cantador toca cantante</p> <p>V25: N: Para que bailen mil catzos aborigenes</p>			<p>DIALOGO</p> <p>V27 N: Pachakamac Abre su voz de Cascadas y exclama el Primer Nombre. PACHAKAMAC: Intii!!!!</p>		
<p>ACCIÓN</p> <p>V20: Arbol crece en la mano</p> <p>V21: Arbol crece y el gusano se mueve</p> <p>V22: Arbol crece y el gusano se mueve</p>			<p>ACCIÓN</p> <p>V23: Ramas moviendose hojas Volando.</p> <p>V24: Catzos Volando.</p> <p>V25: Hbtos en inuación volando dedos Mov.</p>			<p>ACCIÓN</p> <p>V26: Aparece rostro des de lo derecha</p> <p>V27: Camara tiembla.</p>		
<p>AUDIO</p> <p>MUSICA: Ambiental. Naturaleza</p> <p>FX SONIDO: Naturaleza. ramos.</p>			<p>AUDIO</p> <p>MUSICA: Orquestada. Rondador Hcional</p> <p>FX SONIDO: Naturaleza, insectos rondador.</p>			<p>AUDIO</p> <p>MUSICA: Estremecedorio</p>		

HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO
13	28	5"	13	29	6"	14	30	5"
								
<p>DIALOGO</p> <p>N: De la luz negro surge el sol concharas de fostro encendiolo</p>			<p>DIALOGO</p>			<p>DIALOGO</p> <p>N: De su costal de flechas</p>		
<p>ACCIÓN</p> <p>Aparece una luz gigante el sol con rasgos puntaes. surge on su interior la sombra de una persona.</p>			<p>ACCIÓN</p> <p>Persona levitando dentro del sol. Animación llamas</p>			<p>ACCIÓN</p> <p>Mueve su mano para tomar una flecha de su coxaj</p>		
<p>AUDIO</p> <p>MUSICA: Suave Orquestada</p> <p>FX SONIDO: Fuego</p>			<p>AUDIO</p> <p>FX SONIDO: Fuego</p>			<p>AUDIO</p> <p>FX SONIDO: Fuego</p>		

HOJA Nº 15 VIÑETA 31 TIEMPO 5"

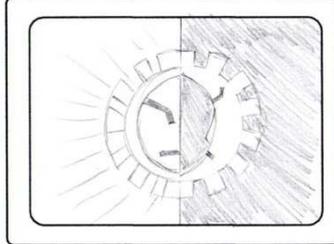


DIALOGO
N: Bro-fan Conceptos ortogonicos

ACCIÓN
Desplazamiento Viñeta desde la Derecha.

AUDIO
MUSICA: Suave Orquestado
FX SONIDO: Fuego

HOJA Nº 16 VIÑETA 32, 33 TIEMPO 10"

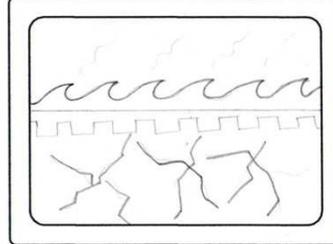


DIALOGO
V32 N: Día.
V33 N: Noche

ACCIÓN
Estrellas brillan titilando
Nubes moviendose

AUDIO
FX SONIDO: Ambiente día y Noche

HOJA Nº 17 VIÑETA 34, 35 TIEMPO 10"

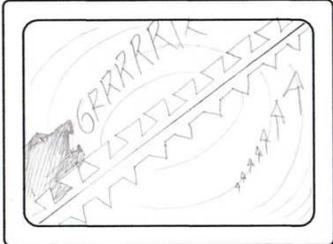


DIALOGO
V34 N: Mar
V35 N: Montaña

ACCIÓN
Olas moviendose
Moviendose Nubes

AUDIO
FX SONIDO: Agua, Viento,
FX SONIDO: EXTREMO Piedra.

HOJA Nº 18 VIÑETA 36, 37 TIEMPO 10"

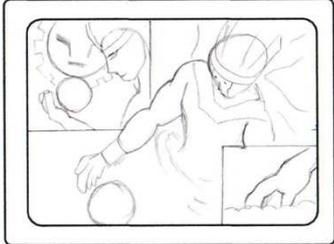


DIALOGO
V36 N: Rugido.
V37 V: Silencio.

ACCIÓN
V36: Rugido, fondo circular moviendose
V37: Oromatopetra de rugido

AUDIO
FX SONIDO: Rugido León.

HOJA Nº 19 VIÑETA 38, 39, 40 TIEMPO 18"

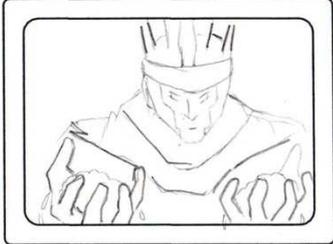


DIALOGO
V40 N: Mas a Pachakamac le falta lo esencial.

ACCIÓN
V38: Mano moviendose hacia la tierra
V39: Mano moviendose suave.
V40: Mano undiendose en la tierra.

AUDIO
FX SONIDO: CRUIT tierra.

HOJA Nº 20 VIÑETA 41 TIEMPO 5"

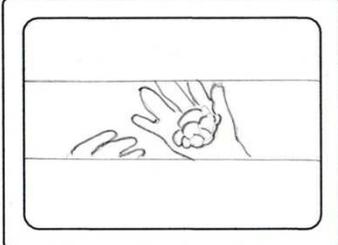


DIALOGO

ACCIÓN
Los manos de Pachakamac saben
Suavemente lo fierro se sale de sus
manos.

AUDIO
FX SONIDO: Sonido Piedras

HOJA Nº 21 VIÑETA 12 TIEMPO 4"

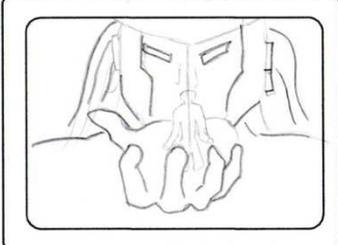


DIALOGO
N: De luminoso limo conforma al hombre

ACCIÓN
Mano izquierda se sobrepone a la derecha

AUDIO
Fx sonido: WZ Wser

HOJA Nº 21 VIÑETA 13 TIEMPO 4"

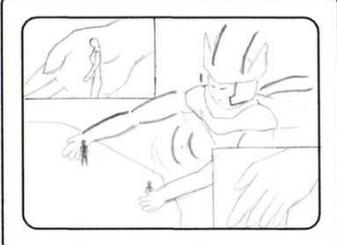


DIALOGO
N: con su espátula divina divide su cuerpo en dos

ACCIÓN
Mano sube y surge una luz del medio del crepo en la mano

AUDIO
Fx sonido: WZ Wser

HOJA Nº 22 VIÑETA 44, 45, 46 TIEMPO 18"

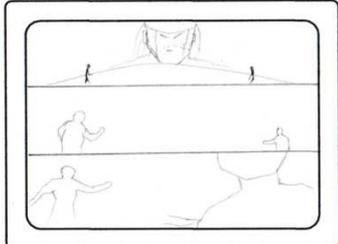


DIALOGO
V44: P: Voz seras la Huarim? WZ y le concede 2 grandes bolas en el pecho
V45: P: y voz el Kari? WZ: A el le dorga 2 bolas inferiores seminales

ACCIÓN
V44: Mano deja en la escena a una mujer
V45: Movimiento manos y capa pachakamac
V46: Mano deja en la escena a un hombre

AUDIO

HOJA Nº 23 VIÑETA 47, 48, 49 TIEMPO 18"

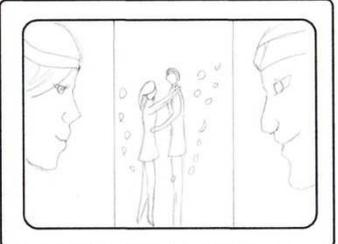


DIALOGO
V47: N: Luego sopla amor en la caba de sus espermas

ACCIÓN
V47: Rostio
V48: silustas se mueven acercandose
V49: silustas se mueven petalos vuelan

AUDIO
Fx sonido: Soplo viento

HOJA Nº 24 VIÑETA 50, 51, 52 TIEMPO 18"

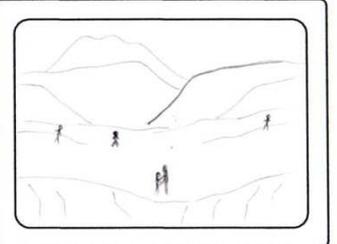


DIALOGO
V50: P: ¡Kuuuuaa!
N: ha nacido la raza puruha

ACCIÓN
V50: aparece rostio de la izquierda
V51: aparece rostio de la derecha
V52: vuelan petalos

AUDIO

HOJA Nº 25 VIÑETA 53 TIEMPO 4"

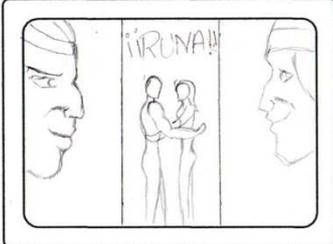


DIALOGO
N: Repentinamente, todo se puebla de Runas

ACCIÓN
Aparecen mas silustas en la toma

AUDIO

HOJA Nº 24 VIÑETA 53, 54, 55 TIEMPO 18"

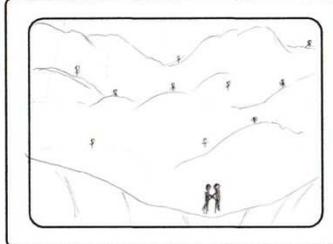


DIALOGO
 V55. P: ¡Runa!
 N: ha nacido la raza puruha

ACCIÓN
 Los perfiles de los 2 personajes se deslizan de la izquierda y de la derecha y se unen.

AUDIO
 Música: Suave Orquestada.

HOJA Nº 25 VIÑETA 56 TIEMPO 6"

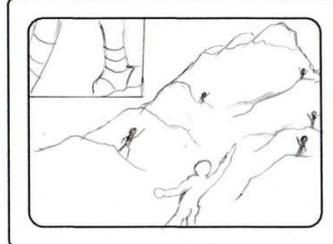


DIALOGO
 N: Repentinamente todo se pobló de runas

ACCIÓN
 Sombras pequeñas van apareciendo

AUDIO
 Música: Suave Orquestada

HOJA Nº 26 VIÑETA 57, 58 TIEMPO 12"

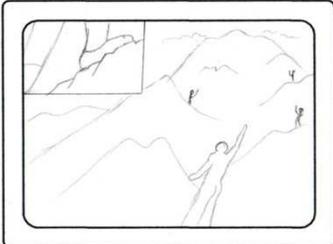


DIALOGO
 V57. N. Ellos laminan por los resquicios de sus ilimitados solares V58. N. Llegan al pie del monte que besa el cielo con sus jorobos de Nieve

ACCIÓN
 Pies moviéndose desplazamiento de la viñeta

AUDIO
 Música: Suave Orquestada
 Efecto: pisada

HOJA Nº 26 VIÑETA 54, 55 TIEMPO 10"

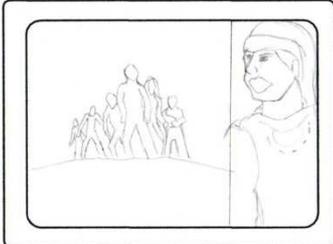


DIALOGO
 V55: N: Ellos caminan por los resquicios de sus ilimitados solares

ACCIÓN
 V54: pie aparece encima de una roca
 V55: aparecen silueta a los alto de las faldas del Chimborazo

AUDIO

HOJA Nº 27 VIÑETA 56, 57 TIEMPO 10"

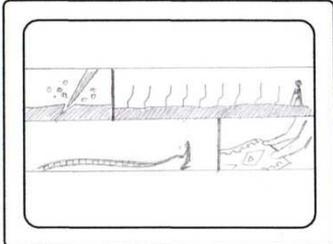


DIALOGO
 V56: N: Llegan al pie del monte que besa el cielo con sus jorobos de nieve.
 V57: Runa: ¡Chimborazo cusamit!
 N: Y se quedan. Ha nacido la raza puruha

ACCIÓN
 V56: Aparecen en el filo de la colina runas.
 V57: Un runa gifa, onomatopeya aparece de su boca y se repite como eco

AUDIO

HOJA Nº 28 VIÑETA 58, 59, 60, 61 TIEMPO 4"

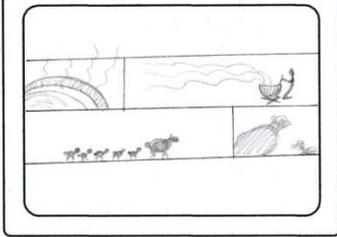


DIALOGO
 V58: N: El runa se pone a sembrar
 V60: N: a tejer

ACCIÓN
 V58: un palo entra en la tierra V59: plantas crecen de la tierra V60: un hombre tejiendo
 V61: el tejido ondeando en las manos

AUDIO

HOJA Nº 28 VIÑETA 62,63,64,65 TIEMPO 4"



DIALOGO

V62: N: ella a coñinar y a paír
 V64: N: Una ovejita reloña
 V65: N: con sus quadras delras dalazentama

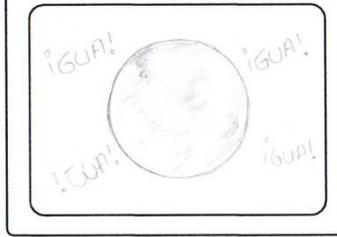
ACCIÓN

V62: Sale humo de la olla con ceniza V63: la mujer mueve la ceniza y sale humo V64: Oveja camina con sus cuas V65: La obaja madre huyo con sus cabezas

AUDIO

fx sonido: ovejas

HOJA Nº 28 VIÑETA 66 TIEMPO 8"



DIALOGO

N: En cada nueve lunas nacen noventa gunguas con sus novecientas huaracas y sus nueve mil pifanos

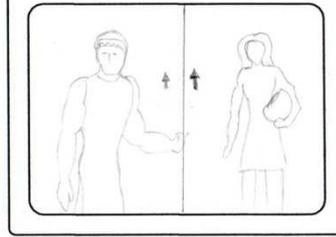
ACCIÓN

la luna pasa por sus faros y cada q' lo hace salen onomatopayas de gritos de bebé

AUDIO

fx sonido: lento niño

HOJA Nº 29 VIÑETA 67, 68 TIEMPO 12"



DIALOGO

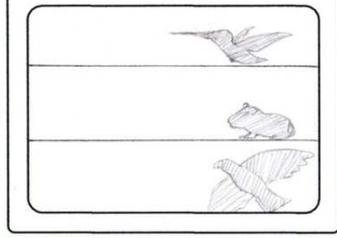
V67: N: Ellos se visten de tasno y poncho
 V68: N: Ellas de Bayeta y olla wanca

ACCIÓN

V67: Runa aparece desde los pies hasta el ce
 ve su rostro
 V68: Mujer Runa aparece desde sus pies hasta el ce ve su rostro

AUDIO

HOJA Nº 30 VIÑETA 69,70,71 TIEMPO



DIALOGO

V69: N: Diferente los K'afro cantan
 V70: N: con sus oillos de oro al Dios de los curatos y los warros
 V71: N: ¡Que alegría!

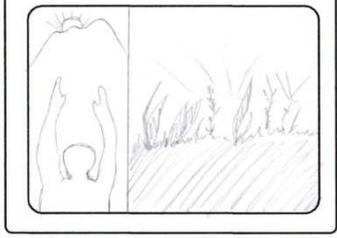
ACCIÓN

V69: Colba' vuela y muchos mas le siguen
 V70: Cay corre y muchos le siguen
 V71: Warro vuela y muchos le siguen

AUDIO

fx sonido: Pajaros, ay,

HOJA Nº 31 VIÑETA 72, 73 TIEMPO



DIALOGO

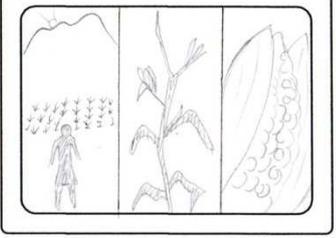
V72: N: El runa adora la montaña porque ella se deja rasquelear
 V73: N: El adrece sus ramas de ocas y martinos

ACCIÓN

V72: un hombre rezando aparece desde atzip
 V73: plantas se mueven con el viento

AUDIO

HOJA Nº 32 VIÑETA 74,75,76 TIEMPO



DIALOGO

V74: N: Pachakamac abre su regadera de colavirde
 V75: N: y nacen los maños
 V76: N: con sus sabbes de chodotanda

ACCIÓN

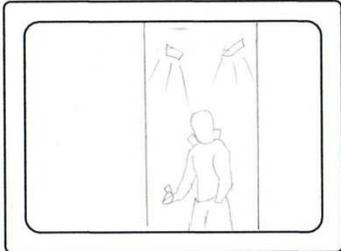
V74: hombre aparece y cultivos se multiplican bajo el zumborazo
 V75: una planta de maíz crece
 V76: Un diablo sale de sus hojas

AUDIO

HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO
33	77		33	78		33	79	
<p>DIALOGO</p> <p>N: desde sus canales artificiales en el centro de la Amola, ven la necesidad de proteger la heredad que les proporcionó Pachakamac</p>			<p>DIALOGO</p> <p>N: Entonces el hombre pacha clarvas sos estacas</p>			<p>DIALOGO</p> <p>N: constituyéndose los Duchi calzas en el Reino mas importante de la era, ante al Reino de los Quitos y el de los Kañaris.</p>		
<p>ACCIÓN</p> <p>aparecen varios runas desde la derecha</p>			<p>ACCIÓN</p> <p>aparece la viñeta encima de la 77, aparecen líneas entrecortadas poco a poco, la viñeta sale dejando ver a la 79</p>			<p>ACCIÓN</p> <p>se acerca la tierra al area ocupado por los puruhas en el Ecuador</p>		
<p>AUDIO</p> <p>FX Sonido : viento.</p>			<p>AUDIO</p>			<p>AUDIO</p>		

HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO	HOJA Nº	VIÑETA	TIEMPO
34	80, 81, 82		35	83, 84		36	85, 86	
<p>DIALOGO</p>			<p>DIALOGO</p> <p>V84: U: En michat la digna al puruha, que soy so imagen, y con el quitero constituir la gloria</p>			<p>DIALOGO</p> <p>V85: Joven: Itukuy vida kunakuna tukunapay Pachakamac: (en forma de eco, repite lo del joven)</p> <p>V86: Joven: Toda la vida seremo kuanas</p>		
<p>ACCIÓN</p> <p>V80: paseo a la catedral parque maldonado</p> <p>V81: paseo parque maldonado</p> <p>V82: paseo monumento a</p>			<p>ACCIÓN</p> <p>V83: acercamiento a grupo de jóvenes sentados</p> <p>V84: onomatopeya sonido de celular y ojos de joven ven al celular.</p>			<p>ACCIÓN</p> <p>V85: apista el boton para ver el mensaje</p> <p>V86: sonie x lo q lee</p>		
<p>AUDIO</p> <p>FX Sonido: Ambiente Ciudad</p>			<p>AUDIO</p> <p>FX Sonido : Ambiente Ciudad</p> <p>FX Sonido : EIP Celular</p>			<p>AUDIO</p> <p>FX Sonido : Mensaje Celular</p>		

HOJA Nº 37 VIÑETA 87 TIEMPO

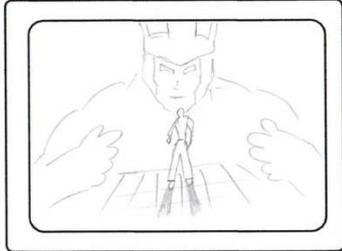


DIALOGO
 Vay: Joven: ¡Toda la vida seremos
 Runas!

ACCIÓN
 el joven esta en el parque cuando lee el
 mensaje el fondo se torna negro y aparecen
 unos ojos brillantes

AUDIO

HOJA Nº 37 VIÑETA 88 TIEMPO

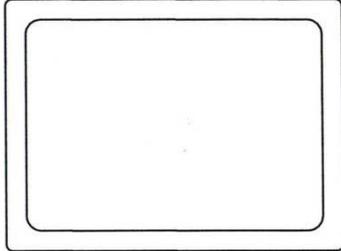


DIALOGO
 Vay: U: Por su intermedio, Pachakamac
 me bendiga, y yo a él.

ACCIÓN
 Pachakamac aparece de la oscuridad encima
 del joven

AUDIO

HOJA Nº VIÑETA TIEMPO



DIALOGO

ACCIÓN

AUDIO

Anexo N°20: Guión Técnico Leyenda “Génesis Puruhá”

HOJA.	Viñeta	IMAGEN	AUDIO	
			SONIDO	TEXTO
1	V1	Plano general extremo, oscuridad en la que se ve un punto de luz blanca titilando en el centro, muy pequeño	Música de fondo Suave orquestada	Narrador: De algún punto equidistante de la oscuridad nace un átomo de luz.
2	V2	Plano americano del punto de luz este se tambalea y crece poco como preparándose a explotar	Sonido de movimiento	Narrador: Crece brutal...
2	V3	Plano general del átomo de luz que estalla y de él surgen estrellas	Sonido de estallido Efecto de sonido: Zass Borommm	Narrador: ...Reventando de estrellas un canguil de chispazos cósmicos. Se agranda efervescente, diluye los colores del tiempo y el espacio
3	V4	Plano general del átomo de luz, las estrellas que salen de él empiezan agruparse para simular un espiral	Música de fondo suave	Narrador: Quiere caer una constelación y la vaca fecunda crea la Vía Láctea. Una leche de luceros navega velozmente por las nieblas del vacío
3	V5	Plano americano de la espiral, tracking in al centro de la espiral de la cual sale Pachakamac pero solo se le ve la punta de la cabeza	Música de fondo suave Sonido movimiento espacio	Narrador: Con híbridos colores, las llamaradas apagan diez mil serpentinas estelares. De pronto.....
4	V6	Primer plano rostro Pachakamac solo como sombra	Música de fondo suave Efecto de sonido ceremonial	Narrador: brota un Ser con su ser y no ser:
4	V7	Plano americano de Pachakamac surgiendo del centro ángulo contrapicado	Música de fondo suave Efecto de sonido ceremonial	

4	V8	Plano medio de Pachakamac ángulo picado	Música de fondo suave Efecto de sonido ceremonial	Persona1: Pachakamac
4	V9	Primer plano rostro Pachakamac desvaneciéndose	Música de fondo suave Efecto de sonido ceremonial	
5	V10	Plano americano de Pachakamac ángulo contrapicado levantando sus manos	Música de fondo suave	Narrador: Incrédulo el festín astral regurgita el nombre cuando brotan sus manos hacendosas. Varias personas: Pachakamac
6	V11	Primer plano rostro Pachakamac que sonríe	Música de fondo suave	Varias personas: Pachakamac
6	V12	Plano americano de Pachakamac ángulo contrapicado acercando su mano la cámara	Música de fondo suave	
7	V13	Primer plano mano de Pachakamac enterrándose en la tierra	Música de fondo suave	
7	V14	Plano medio Pachakamac ángulo contrapicado con las manos llenas de lodo y escurriéndose	Música de fondo suave	Narrador: El Gran Hacedor recién nacido enloda el bolón..
7	V15	Plano medio Pachakamac con las manos sobre una bola de lodo	Música de fondo suave	Narrador: ...fraguando la Tierra de arrugosas convexidades. Soplador de la vida, orfebre de la nada.
8	V16	Plano medio de Pachakamac ángulo contrapicado con sus brazos estirados y sus manos entreabiertas	Música de fondo suave	

8	V17	Plano general de la tierra se oscurece y sales las estrellas	Música de fondo suave Sonido noche	Narrador: Delimita la noche....
8	V18	Plano general de la tierra se aclara y sales nubes y aves	Música de fondo suave Sonido amanecer	Narrador:pinta el día
9	V19	Plano general de la tierra salen nubes y rayos y empieza a llover, para la lluvia y aparece polvo	Música de fondo suave Sonido de lluvia Sonido de desierto	Narrador: exprime el agua, arenea el desierto
10	V20	Plano medio una mano desde la parte baja se abre de la cual salen ramas poco a poco	Música de fondo suave naturaleza Sonido de crecimiento y ramas	
10	V21	Plano general de una rama en la que se encuentra un gusano moviéndose	Música de fondo suave naturaleza Sonido de crecimiento y ramas Sonido arrastrarse	Narrador: y encoge un gusanito...
10	V22	Plano medio de una rama en la que se encuentra un gusano moviéndose	Música de fondo suave naturaleza Sonido de crecimiento y ramas Sonido arrastrarse	Narrador: ...con el encargo de rastrear las hojas selváticas

11	V23	Plano medio árbol con sus ramas moviéndose y poco a poco en primer plano aparecen catzos volando	Música de fondo suave Sonido de viento y aleteo de catzos suave y ramas	
11	V24	Primer plano catzos volando y poco a poco algunos quedan en plano detalle	Música folklore suave Sonido de aleteo de catzos	Narrador: mientras un rondador toca un danzante...
11	V25	Primer plano manos tocando un rondador picado	Música folklore fuerte	Narrador: ...para que bailen mil catzos aborígenes.
12	V26	Plano detalle rostro de Pachakamac mirando la tierra pequeña	Música folklore suave	
12	V27	Plano medio Pachakamac y la tierra ángulo picado gritando	Música folklore suave Sonido de estruendo	Narrador: Pachakamac abre su voz de cascadas y exclama el primer nombre: Pachakamac: Intiiiiiiiiii
13	V28	Plano general extremo de la oscuridad aparece una luz gigante el sol con rasgos puruhaes y en su interior una sombra de una persona	Música de fondo suave Sonido de estela	Narrador: De la luz negra surge el Sol con chorros de fósforo encendido
13	V29	Plano general de la persona dentro de la luz del sol (Inti) que está levitando	Música de fondo suave Sonido de estela	
14	V30	Plano medio picado espaldas de Inti que mueve su mano para tomar una de las flechas de su carcaj	Música de fondo suave	Narrador: De su costal de flechas...

15	V31	Plano detalle ojos de inti	Música de fondo suave Música suspenso	Narrador: ...brotan conceptos antagónicos:
16	V32	Plano general sol puruha solo la mitad lado izquierdo fondo de día	Música de fondo suave Sonidos de luz de día	Narrador: día
16	V33	Plano general luna puruha solo la mitad lado derecho fondo de noche	Música de fondo suave sonidos de noche	Narrador: noche
17	V34	Plano general olas rodeadas de formas puruhaes solo la mitad de arriba	Música de fondo suave sonidos mar	Narrador: mar
17	V35	Plano general montaña rodeadas de formas puruhaes solo la mitad de abajo	Música de fondo suave sonidos de alturas viento águila	Narrador: montaña
18	V36	Surge un tigre de su boca la onomatopeya ¡GRRRRRRRRRRRRRRR! Que va creciendo hacia el lado derecho inclinado	Música de fondo suave Sonido de rugido	Narrador: rugido
18	V37	La onomatopeya que desde el lado izquierdo aparece grande y va achicando y desvaneciéndose hacia la derecha	Música de fondo suave Sonido de rugido va disminuyendo	Narrador: silencio
19	V38	Plano medio de perfil Pachakamac con su mano sostiene la tierra y la mira fijamente fondo el sol puruha	Música de fondo suave Música de melancolía	Narrador: Más, a Pachakamac le falta lo esencial.
19	V39	Plano medio ángulo contrapicado Pachakamac estirando un brazo para tomar parte de la esfera de tierra que esta frente a el	Música de fondo suave	

19	V40	Plano detalle mano Pachakamac sumergiéndose en el lodo	Música de fondo suave	
20	V41	Plano medio Pachakamac con sus dos manos con lodo y el mirándolas con la cabeza inclinada	Música de fondo suave	
21	V42	Plano detalle mano de Pachakamac con lodo en ella y con su otra mano se sobrepone para moldear el lodo	Música de fondo suave Sonido de lodo en las manos	Narrador: De luminoso limo configura al hombre
21	V43	Plano medio Pachakamac sosteniendo en su mano el lodo con forma humana aparece una luz que lo divide en dos al cuerpo de lodo	Música de fondo suave Sonido estelar	Narrador: con su espátula divina divide su cuerpo en dos
22	V44	Plano americano mujer siendo puesta en el suelo por la mano gigante de Pachakamac, ella levanta la cabeza	Música de fondo suave	Pachakamac: Vos serás la Huarmi. Narrador: Y le concede dos grandes bolas en el pecho.
22	V45	Plano medio picado Pachakamac con las manos estiradas dejando al hombre y la mujer en una colina		
22	V46	Plano medio hombre siendo puesto en el suelo por la mano gigante de Pachakamac el levanta la cabeza	Música de fondo suave	Pachakamac: Y vos el Kari. Narrador: A él le otorga dos bolas inferiormente seminales
23	V47	Plano americano Pachakamac, debajo de él las siluetas del hombre y la mujer con pétalos volando	Música de fondo suave Sonido de soplo	Narrador: Luego sopla amor en la savia de sus espermas.
23	V48	Plano medio del hombre abierto los brazos caminando a encontrarse con la mujer que está al otro extremo más lejana	Música de fondo suave Sonido de suspenso	

23	V49	Primer plano de la mujer abierta los brazos caminando a encontrarse con el hombre que está al otro extremo más lejano	Música de fondo suave Sonido de suspenso	
24	V50	Plano detalle rostro hombre perfil feliz	Música de fondo suave romántica	
24	V51	Plano detalle rostro mujer perfil feliz	Música de fondo suave romántica	
24	V52	Plano general hombre y mujer abrazados y pétalos volando los rodean	Música de fondo suave romántica	Pachakamac: ¡Ruunaaa! Narrador: ha nacido la raza puruha
25	V53	Plano general extremo la colina en la que están el hombre y la mujer en la punta detrás montañas y un paisaje muy grande de ahí aparecen poco a poco siluetas de otras personas	Música de fondo suave	Narrador: Repentinamente, todo se puebla de runas
26	V54	Plano detalle pie de un hombre sobre una piedra	Música de fondo suave Sonido de rocas y pisadas	
26	V55	Plano general contrapicado del Chimborazo a sus pies un hombre señalando la cima se ven más personas por encima de él haciendo lo mismo	Música de fondo suave Sonido de viento	Narrador: Ellos caminan por los resquicios de sus ilimitados solares
27	V56	Plano general grupo de puruhaes en la cima del Chimborazo	Música de fondo suave Sonido de viento	Narrador: Llegan al pie del monte que besa el cielo con sus jorobas de nieve

27	V57	Plano medio los pies de un hombre puruha que está llegando a la cima paneo hasta su rostro	Música de fondo suave Sonido de viento	Runa: ¡Chimburazu caipimi! ¡Chimburazo cunami! Narrador: Y se quedan. Ha nacido la raza Puruhá
28	V58	Plano detalle silueta tierra siendo cavada con un palo con una punta fina	Música de fondo suave Sonido de excavación y piedras	Narrador: El runa se pone a sembrar
28	V59	Plano general silueta un puruha tirando semillas y estas en escale creciendo a medida que se acercan a el	Música de fondo suave Sonido de que algo toca el suelo	
28	V60	Plano general silueta un puruha tejiendo y la tela ondeando	Música de fondo suave Sonido de tela que se sacude	Narrador: , a tejer
28	V61	Plano detalle las manos del puruha que teje	Música de fondo suave Sonido de materiales de piedra chocando	
28	V62	Plano detalle el borde de una olla de la cual sale humo	Música de fondo suave Sonido de agua hirviendo	Narrador: ella a cocinar y a parir
28	V63	Plano general silueta mujer arrodillada meciendo la olla el humo ondeando	Música de Sonido de agua hirviendo fondo suave Sonido de revolver una olla con agua	Narrador:
28	V64	Plano general una ovejas con sus crías caminando	Música de fondo suave Sonido de patas caminando	Narrador: Una ovejita retoña

28	V65	Plano detalle de la oveja con uno de sus crías rostro con rostro	Música de fondo suave Sonido de oveja	Narrador: con sus guachos detrás de las retamas
28	V66	Plano general la luna va cambiando en seis etapas de llena a menguante en cada una aparecen más y más las onomatopeyas de grito de bebe recién nacido ¡guaa!	Música de fondo suave Sonido de noche Sonido de llanto de bebe	Narrador: En cada nueve lunas nacen noventa guaguas con sus novecientas huaracas y sus nueve mil pífanos.
29	V67	Primer plano pies de un puruha vestido de poncho paneo hasta su rostro	Música de fondo suave	Narrador: Ellos se visten de tasno y poncho
29	V68	Primer plano pies de una mujer puruha vestida de bayeta y con una olla en la mano paneo hasta su rostro	Música de fondo suave	Narrador: ellas de bayeta y olla cuenca.
30	V69	Plano medio de un kinde que pasa volando detrás de él muchos más lo siguen	Música de fondo suave Sonido de canto de un ave Sonido de aves volando	Narrador: Diariamente los kintis cantan
30	V70	Plano medio de un cuy que pasa corriendo detrás de él muchos más lo siguen	Música de fondo suave Sonido de cuyes	Narrador: con sus silbos de oro al dios de los cuicitos y los warros
30	V71	Plano medio de un warro que pasa volando detrás de él muchos más lo siguen	Música de fondo suave Sonido de aves volando	Narrador: ¡qué alegría!
31	V72	Plano medio hombre puruha alzando las manos en señal de reverencia en el fondo el Chimborazo a lo lejos	Música de fondo suave	Narrador: El runa adora la montaña porque ella se deja rasquetear

31	V73	Plano medio de siluetas de plantas el sol detrás de ellas y estas ondean por el viento	Música de fondo suave Sonido de viento y plantas	Narrador: y le ofrece sus ramas de ocas y mortifios
32	V74	Plano general de un hombre puruha de espaldas picado frente al el tierra sembrada	Música de fondo suave	Narrador: Pachakámac abre su regadera de color verde
32	V75	Plano general de tierras sembradas de perfil y creciendo de ellas plantas de maíz en escala de derecha a izquierda	Música de fondo suave	Narrador: y nacen los maíces
32	V76	Plano detalle de un choclo	Música de fondo suave	Narrador: con sus sables de choclotanda.
33	V77	Plano americano de un grupo de puruhaes de perfil que aparecen desde la derecha uno a uno	Música de fondo suave	Narrador: Desde sus canales artificiales en el cerro del Amulá, ven la necesidad de proteger la heredad que les proporcionó Pachakamac.
33	V78	Primer plano de un mapa del ecuador antiguo en el cual se están creando señales de división	Música de fondo suave Sonido de clavar se repiten	Narrador: Entonces el hombre puruha clava sus estacas
33	V79	Plano general del mapa del ecuador, donde se ve la ubicación de cuál fue el reino de los duchiselas la escena se vuelve negra y aparece en el centro escrito "En estos días"	Música de fondo suave	Narrador: constituyéndose los Duchicelas en el Reino más importante de la era, entre el Reino de los Quitus y el de los Kañaris. En estos días
34	V80	Primer plano catedral parque Maldonado paneo suave	Música actual de fondo Sonido de pájaros Sonido de personas suave	

34	V81	Plano americano parque Maldonado paneo suave	Música actual de fondo Sonido de pájaros Sonido de personas suave	
34	V82	Primer plano monumento a ¿?????????	Música actual de fondo Sonido de pájaros Sonido de personas suave	
35	V83	Plano general de tres jóvenes sentados en una banca del parque Maldonado conversando paneo suave	Música actual de fondo Sonido de pájaros Sonido de personas conversando	
35	V84	Plano medio de uno de los jóvenes con el celular en su mano, se escucha un sonido de mensaje en el celular del joven	Música actual de fondo Sonido de personas conversando suave Sonido de celular	Pachakamac: En mi chat le digo al puruha, que soy su imagen, y con el quiero construir la gloria:
36	V85	Plano detalle del celular en el cual se ve el mensaje enviado por Pachakamac ¡Tukuy vida runakuna tukungapa! ¡Toda la vida seremos runas!	Música actual de fondo Sonido de teclear en el celular	Joven: ¡TUKUY VIDA RUNAKUNA TUKUNGAPAC! ¡TUKUY VIDA RUNAKUNA TUKUNGAPAC! Pachakamac: eco ¡TUKUY VIDA RUNAKUNA TUKUNGAPAC! ¡TUKUY VIDA RUNAKUNA TUKUNGAPAC!
36	V86	Plano detalle la sonrisa del joven	Música actual de fondo Sonido de risa suave	Joven: ¡TODA LA VIDA SEREMOS RUNAS!

37	V87	Plano medio joven de pie con el celular en su mano paneo hasta llegar a su rostro y de fondo el parque, de repente el fondo se torna negro y aparecen unos ojos en el fondo	Música actual de fondo Música de suspenso	Joven: ¡TODA LA VIDA SEREMOS RUNAS!
37	V88	Plano general del joven y detrás Pachakamac con sus brazos rodeándolo	Música actual de fondo Música de suspenso	Narrador: Por su intermedio, Pachakamac me bendice, y yo a él.

- **Anexo N°21:** Evaluación prototipo Multimedia

N°	Pregunta	Apreciación				Justificación ¿Por qué?
		Correcta		Incorrecta		
		Total	%	Total	%	
1	Distribución de los elementos	10	100			
2	Cantidad de elementos de la pantalla	7	70	3	30	Alguno botones son innecesarios
3	Organización del contenido	10	100			
4	Recorrido por el contenido	8	75	2	25	El usuario requería que se elimine el botón siguiente al momento de terminar el capítulo
5	Acción a realizar	10	100			
6	Opinión como usuario					Hace falta un botón para salir de la Guía directamente

Usuarios (Focus Group): 10

Anexo N°22: Evaluación prototipo Leyenda “Génesis Puruhá”

N°	Pregunta	Apreciación				Justificación ¿Por qué?
		Correcta		Incorrecta		
		Total	%	Total	%	
1	Distribución de los elementos	7	70	3	30	El botón de ingreso no es visible
2	Cantidad de elementos de la pantalla	10	100			Alguno botones son innecesarios
3	Organización del contenido	10	100			
4	Recorrido por el contenido	6	60	4	40	No existe botones para controlar la reproducción de la Leyenda
5	Acción a realizar	10	100			
6	Opinión como usuario					Controlar el uso de botones

Usuarios (Focus Group): 10

BIBLIOGRAFÍA

- 1.- BALLESTEROS, A.,** El comic y su utilización., 4ta. ed., Madrid - España., Duee., 2010., 310p.
- 2.- BARKER, M.,** Ordenadores y cómics “Centrando la atención en la imagen”., 3ra. ed., Barcelona – España., Paidós., 2009., 278p.
- 3.- FREIRE, C.,** Origen de los Puruháes., 2da. ed., Riobamba – Ecuador., Pedagógica Freire., 2005., 288p.
- 4.- SATUÉ, E.,** El diseño gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días., 3ra .ed., Madrid – España., Alianza., 2002., 512p.
- 5.- TIMOTHY, S.,** Los elementos del diseño gráfico., 9na. ed., Barcelona – España., Gustavo Gili, S.L., 2008., 272p.
- 6.- VAUGHAN, T.,** Todo el poder de la Multimedia., 2da. ed., México, D.F. – México., Graw Hill., 2008., 312p.

BIBLIOGRAFÍA INTERNET

7.- DISEÑO DE INTERFACES

<http://tecnologiaedu.us.es/ticsxxi/pon/abp.htm>

2011 /05/15

8.- MONOGRAFÍAS

<http://www.monografias.com/trabajos31/libro-multimedial/>

2011 /05/25

9.- INFORMACIÓN GENERAL SOBRE COMICS

<http://www.planetacomic.net/comics.asp>

2011/ 06/18

10.- POSIBILIDADES DE LAS MULTIMEDIAS

www.iup.es

2011/ 05/06

11.- CREACIÓN DE HISTORIETA

<http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>

2011/ 06/09