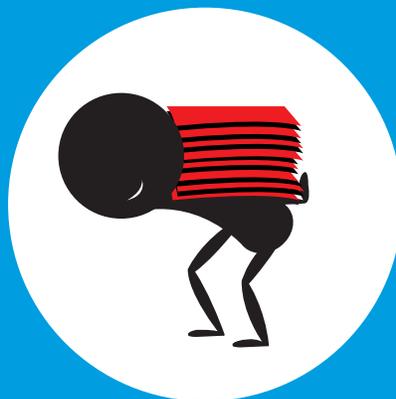




Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico

DISEÑO DE LIBRO: **“Aplicaciones del lenguaje del cómic en el Diseño Gráfico”** para el curso de Historieta del nuevo pensum de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

En el municipio de Guatemala  
en el departamento de Guatemala



Proyecto de graduación presentado por:

**Gabriela Arévalo Sosa / Carné: 200721336**

Para optar al título de:

Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Editorial  
Egresada de la Facultad de Arquitectura de la Univesidad de San Carlos de Guatemala

**GUATEMALA, JULIO DE 2016**



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

## **Universidad de San Carlos de Guatemala**

Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico

DISEÑO DE LIBRO: “**Aplicaciones del lenguaje del cómic en el Diseño Gráfico**” para el curso de Historieta del nuevo pensum de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

En el municipio de Guatemala  
en el departamento de Guatemala

Proyecto desarrollado por Gabriela Arévalo Sosa para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico con especialidad en Editorial

**GUATEMALA, JULIO DE 2016**

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.

## MIEMBROS DE JUNTA DIRECTIVA

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón	DECANO
Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea	VOCAL I
Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini	VOCAL II
Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras	VOCAL III
Br. Héctor Adrián Ponce Ayala	VOCAL IV
Br. Luis Fernando Herrera Lara	VOCAL V
Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos	SECRETARIO

## TRIBUNAL EXAMINADOR

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón	DECANO
Lic. Marco Antonio Morales	ASESOR METODOLÓGICO
Lic. Larisa Caridad Mendóza Alvarado	ASESOR GRÁFICO
Arq. Salvador René Gálvez Mora	TERCER ASESOR
Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos	SECRETARIO

# I DEDICATORIA

A DIOS quien me cuida y guía mi camino, me contradice día a día, ensañándome que no es lo que yo quiera hacer, sino lo que Él quiere que haga.

A mi madre y padre que jamás han dejado de creer en mí, y a mi hermano Ricardo al que admiro y no quiero decepcionar.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala por haber puesto "SATISFACTORIO" el 23 de enero de 2007 y así abrirme las puertas a una educación profesional.

A mis catedráticos por sus exigencias y sus conocimientos, por los "0" que me hicieron crecer y los "100" que me hicieron creer.

A la carrera de Diseño Gráfico que cambio mi vida por completo, por hacerme sentir pasión y amor, el diseño para mí es un juego y me pagan por jugar.

A mis amigos que estuvieron y a los que siguen estando, por su apoyo, risas, retos, brindis, parrandas y cariño que me tienen.

Al futuro que lo espero con ansias y amor, para seguir realizando proyectos día a día.



**“APLICACIONES DEL LENGUAJE DEL  
CÓMIC EN EL DISEÑO GRÁFICO”**



---

# ÍNDICE

<b>Introducción</b>	13
1.1 Antecedentes	14
1.2 Identificación del problema	15
1.3 Justificación	16
1.4 Objetivos	17
<b>Perfil del cliente</b>	19
2.1 Perfil de la organización	20
2.2 Análisis del grupo objetivo	23
<b>Definición creativa</b>	25
3.1 Análisis de las piezas	26
3.2 Concepto creativo	29
<b>Planeación operativa</b>	33
4.1 Cronograma	34
<b>Marco teórico</b>	39
5.1 Metodología del diseño	40
5.2 Contenido básico del tema	42
5.3 Tema personal	44
<b>Producción Gráfica</b>	47
6.1 Primera fase	48
6.2 Segunda fase	50
6.3 Tercera fase	62
6.4 Propuesta final fundamentada	76
6.5 Propuesta gráfica final	84
<b>Lecciones Aprendidas</b>	97
<b>Conclusiones</b>	101
<b>Recomendaciones</b>	105
Fuentes consultadas	108
Anexos.	111
Entrega en la Institución	116
Cotización de distribución	117
Cotización de diseño	119



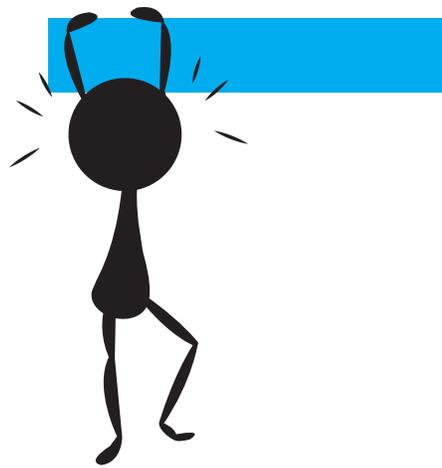
# I PRESENTACIÓN

Vivimos en una cultura cada vez más visual, cada vez más basada en la imagen. La era digital ha traído consigo un creciente interés por la educación gráfica, las señales y los símbolos. Las imágenes estáticas o en movimiento parecen acompañar a casi todas las variantes de la información y el ocio. La imagen ha empezado a sustituir a la palabra.

El uso de imágenes como lo dice el libro sobre el curso de novela gráfica (Chinn & MacLoughlin, 2009) quien comenta en sus primeras páginas, que todas las culturas desde tiempos remotos han utilizado las imágenes como medio para narrar historias, ese comentario nos enseña lo importante que han sido las imágenes para la comunicación.

Es por ello que la metodología que se plantea en el proyecto “Aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico” es puramente retentiva, para el diseñador de la Escuela de Diseño Gráfico de tercer año, quien es el grupo objetivo.

El fin del proyecto es informar, dar a conocer el por qué es importante el lenguaje del comic en nuestra vida como diseñadores y poder ampliar diferentes formas de comunicación a cada estudiante sobre el tema.



# INTRODUCCIÓN

# Capítulo 1.

Las bases de un proyecto, se definen desde una investigación a profundidad. El siguiente capítulo contiene información sobre los antecedentes de la institución, identificación del problema, su justificación y los objetivos planteados para el proyecto.

# ANTECEDENTES DE LA INSTITUCIÓN

# 1.1

El objetivo de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, es proporcionar una formación técnica para que los alumnos puedan dar soluciones de comunicación visual funcionales a las necesidades y demandas del país.

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala en su sitio oficial ([farusac.com/dgadministracion.htm](http://farusac.com/dgadministracion.htm)) publica:

## **Misión**

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

## **Visión**

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

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

## **Curso: “Historieta”**

Impartido en la especialidad de Diseño Editorial en el 8vo. Semestre desde el 2002, es colocado dentro del pensum 2011 en el 5to. Semestre. Con el objetivo de introducir al estudiante de Diseño Gráfico en la lectura crítica de las distintas propuestas que existen de la Historieta, para luego aplicarlas e innovarlas en sus propios materiales. (Gálvez, 2013)

# IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

# 1.2

En la Escuela de Diseño Gráfico, se imparte dentro del nuevo pensum el curso de Historieta en 5to. semestre, para lo que es necesario facilitar un material didáctico como apoyo al estudiante que apoye el entendimiento y aplicación del curso. Por su posición en el nuevo pensum afecta al estudiante de tercer año, puesto que el contenido del curso exige conocimiento básico con que el estudiante aún no cuenta.

El problema es la falta de acceso al material de apoyo para el estudiante, el curso en este semestre exige conocimiento que en los dos primeros años no han sido impartidos. Puesto que es un curso taller, no se imparten conocimientos teóricos, únicamente se basa en la exigencia práctica.

Estos conocimientos teóricos que exige el curso son encuadres, planos, movimiento de cámara, transición de viñeta, lenguaje escrito, el guión, línea gráfica, creación de personajes y producción; sin embargo se notó con el primer grupo que llevó la clase, la falta de manejo de estos temas teóricos que afectaron el rendimiento práctico de la clase.

En este sentido, un material editorial para el curso de Historieta, que contenga la explicación de los temas fundamentales, ayudaría al estudiante a realizar de una manera más eficiente las tareas del curso.

Otra parte del problema se da que por ser un curso opcional en el nuevo pensum, hay una cantidad de estudiantes que reciben el curso para llenar el requisito académico, por lo cual es necesario darle un segundo objetivo al curso, como por ejemplo la aplicación del contenido en el proceso creativo del diseñador gráfico. (Gálvez S. , 2013)

# JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

# 1.3

**Magnitud:** actualmente el curso es destinado a ser uno de 3 requisitos académicos de 6 cursos opcionales que exige el nuevo pensum, por lo que es uno de los cursos más demandado por los estudiantes. Este año se impartió por primera vez el curso de Historieta en el nuevo pensum, con cantidades de 45 alumnos asignados, tanto en la jornada vespertina como matutina. Se notó además, un grupo elevado de oyentes tomando el curso.

**Transcendencia:** el curso de Historieta, fue impartido por última vez en el pensum 2004, del énfasis de editorial en el 8vo., semestre. La importancia del curso es una opción para la lectura. Dentro de la especialidad la historieta representa una herramienta para combatir el analfabetismo, combinando lenguaje gráfico y escrito para motivar la lectura.

El contenido del curso, es extenso por lo cual tomar el curso traerá beneficios al estudiante, y será mejor entendido con material teórico que apoye al curso. La importancia del curso es explicada mejor en el siguiente artículo.

Lisa Mandel, guionista e ilustradora francesa (Francia)  
Conferencia: ¿Por qué leer cómics?

El potencial del cómic no está siendo explotado al cien por ciento en muchos países, porque para mucho sigue siendo una suerte de subliteratura. En los últimos treinta años ha cambiado en Francia la percepción sobre el cómic, ahora se reconoce que se trata de una herramienta extraordinaria para acceder a otras literaturas. En Francia, Estados Unidos y Japón, entre otros, el cómic ha entrado en su etapa adulta, con temas más variados, técnicas artísticas desarrolladas y exploración de diversos estilos gráficos.

El cómic es una herramienta importante en la lucha contra el analfabetismo, porque le permite « leer » a personas analfabetas y acceder más fácilmente al territorio de la palabra escrita, mediado por la imagen. El cómic es una herramienta democrática que no necesita de muchos medios ni dinero para ser reproducida. Sirve para educar y transmitir informaciones ciudadanas

(2009, EL CÓMIC: la representación del mundo real, LIBRO AL DIA, Recuperado en mayo de 2009, de [http://www.cerlalc.org/libroaldia/libroaldia\\_7/secciones/articulo\\_central/articulo\\_central.htm](http://www.cerlalc.org/libroaldia/libroaldia_7/secciones/articulo_central/articulo_central.htm)).

**Vulnerabilidad:** La creación de un material didáctico para el curso de Historietas, beneficiará a la comprensión y práctica del taller en más de un 75%, ya que mostrará contenido teórico y ejemplos de su aplicación. Beneficiando al alumno a realizar las tareas del curso y facilitará al docente con las especificaciones del curso. Con el material dado al estudiante, el curso podrá cubrir por completa los contenidos del curso, y realizar mayor investigación de autores. (Gálvez S. , 2013)

**Factibilidad:** Se cuenta con el apoyo del docente que imparte el curso actualmente, quien garantiza proporcionar contenido bibliográfico de los temas planteados como apoyo al estudiante para el curso de Historieta. Con el contenido y ejemplos brindados por el docente, facilitará la orientación de una estructura progresiva del material, asimismo su reproducción será impresa-fotocopiada.

El estudiante que producirá el material didáctico cuenta con una especialidad en diseño editorial, asimismo con el equipo y los conocimientos adquiridos durante su formación los que garantizan la realización del proyecto.

# OBJETIVOS DE DISEÑO

# 1.4

## **Objetivo general:**

Elaborar una propuesta editorial para ampliar los conocimientos de las aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico de los alumnos del curso de "Historieta" de tercer año de la Escuela de Diseño Gráfico.

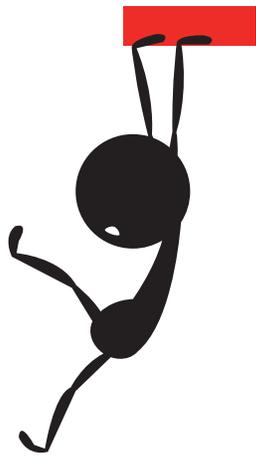
## **Objetivos específicos**

### **Comunicación:**

Elaborar un material didáctico con ejemplos del medio con la aplicación del uso del lenguaje del comic en el diseño gráfico, como recurso aleatorio al contenido del curso de Historietas del quinto semestre de Diseño Gráfico.

### **De diseño gráfico editorial:**

Elaborar un libro didáctico con ejemplos de los contenidos básicos del lenguaje del comic dentro de la Historieta, desarrollando un material de acuerdo al nivel de la lectura visual de los estudiantes del quinto semestre de la Escuela de Diseño Gráfico.



# PERFIL DEL CLIENTE

## Capítulo 2.

La importancia de conocer al grupo objetivo facilita el proceso de planteamiento de las necesidades. En este capítulo se proyecta la importancia del perfil de la organización y el grupo objetivo.

## Curso de Historieta

### Descripción del Espacio Pedagógico:

El espacio pedagógico de la asignatura de Historietas persigue estimular el desarrollo de competencias para que, utilizando diferentes técnicas, el estudiante investigue sobre la historia y lenguaje del cómic. Cree sus propias historietas utilizando diferentes técnicas narrativas, visuales y verbales. Partiendo de un guion literario, lo transforme en un guion técnico, para crear un story board. Crear él/los personajes principales y secundarios de la historieta, se recomienda el modelado en 3D en plastilina para tener la visión tridimensional del personaje y poderlo representar en sus diferentes vistas. Utilizando el lenguaje del comic elaborar su historia definitiva. Para la presentación final de la historieta se utilizan medios gráficos manuales o digitales.

### Conocimientos Previos:

Los estudiantes que participen en este curso deberán conocer los principios básicos del dibujo realista y en caricatura y tener la capacidad de dibujar de manera proporcionada objetos, animales, la figura humana, y diferentes contextos o entornos. Tener conocimiento en programas digitales de diseño, Illustrator, Photoshop y otros.

### Competencias genéricas de la carrera de Diseño Gráfico:

Capacidad de análisis, síntesis y abstracción.

Capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos.

Capacidad creativa.

Habilidad para trabajar de manera autónoma.

Se actualiza constantemente con la tecnología y los conocimientos de la sociedad del siglo XXI.

Se apropia del conocimiento y lo aplica eficientemente en el ámbito de su profesión. Posee la responsabilidad, la ética y el profesionalismo dentro de todas y cada una de sus actividades de acuerdo a los valores del medio.

## Competencias específicas del área de Diseño Gráfico

Utiliza de manera efectiva tecnología actualizada aplicada al diseño.  
Fundamenta sus diseños de manera consistente con base en las teorías aplicadas a la comunicación visual.  
Genera propuestas de diseño con creatividad, eficacia y pertinencia al contexto en el que se desenvuelve.  
Gestiona de manera efectiva todas las etapas del proceso de diseño en el marco de una relación de trabajo.  
Utiliza efectivamente el lenguaje visual con fines de comunicación. Aplica diversas técnicas de expresión gráfica.

### Subcompetencias de la asignatura:

A través de la participación en el curso de Historietas el estudiante desarrollará:

Capacidad de investigar la historia y el lenguaje del cómic.  
Capacidad de aplicar distintas técnicas de expresión gráfica para crear personajes.  
Capacidad de utilizar efectivamente del lenguaje verbal y gráfico con fines de comunicación visual a través de una historieta.  
Capacidad de dibujar objetos, animales y figura humana en caricatura.

### Áreas temáticas:

#### Fundamentos Básicos

Historia  
Narración gráfica secuencial  
El cómic como forma de comunicación  
El dibujo de síntesis  
Sistema de Lectura  
El Cuadro Visual

#### Proceso narrativo:

El tiempo conceptual  
Plano, escena, secuencia, acto  
El guión, la estructura en actos  
Temporalidad global  
Transiciones entre viñetas  
Elementos de relación entre viñetas  
Las viñetas dentro de la página  
Flashback y narraciones en paralelo  
Narración multilineal y planos

Evolución de los soportes gráficos

#### Discurso del Comic

El encuadre  
Movimientos de cámara  
La viñeta, morfología, estructura y función  
El bocadillo, morfología, la rotulación y funcionalidad.  
Las onomatopeyas.  
Ideogramas y sensogramas  
Multifocales.

#### Procesos Creativos:

Pre producción  
Producción  
Edición

### Metodología de enseñanza-aprendizaje

A partir de la puesta en común de los contenidos teóricos, y del análisis sistemático de ejemplos llevados a la clase, se producirán diversos materiales originales de los estudiantes.

Se dará prioridad a la investigación personal de fuentes bibliográficas y alternativas, que den cabida al trabajo aplicado y al autoaprendizaje.

Recolección y discusión con los estudiantes, de información actualizada de historietas utilizadas en los medios escritos.

### **Metodología de evaluación:**

La nota final está constituida por la sumatoria de los trabajos de la totalidad del curso En esta asignatura se plantean diferentes tipos de trabajos, así:

#### **Evaluación diagnóstica:**

Se realiza al inicio del semestre y en el primer período de clase, para identificar el nivel de competencia que posee el estudiante en relación a la temática a desarrollar durante el semestre.

#### **Evaluación formativa:**

Se llevará a cabo durante el transcurso del semestre y se informará periódica y oportunamente. La evaluación conlleva autoevaluaciones y se aplicará a tareas realizadas en casa, clase, creación de historietas, y pruebas prácticas en clase, con el fin de establecer un parámetro para medir el desarrollo y avance de cada alumno.

#### **Evaluación sumativa:**

Se asignará una calificación cuantitativa y para el efecto, los aspectos que se toman en cuenta para la evaluación son los siguientes:

Ejercicios de historietas realizados en clase y en casa.

Creación de personajes, bocetos, dibujos y modelado en 3D (plastilina).

Evaluaciones prácticas en clase.

Investigación de temas específicos.

Presentaciones de los temas estudiados en clase.

Evaluación final,

proyecto de integración. (Gálvez S. , 2013)

### **Perfil de Docente**

El profesional encargado del impartir en curso de Historieta, debe conocer los conocimientos del curso, es decir, conocer sobre la Historieta, mantenerse actualizado en las nuevas tendencias y sobre todos manejar con claridad los contenidos del curso como fundamentos básicos, estructura y producción del curso.

Tener experiencia demostrada para guiar, motivar y enseñar a los alumnos con aspectos pedagógicos.

El docente debe mostrar criterio amplio para calificar al alumno del curso en sus proyectos y tareas impartidas por el catedrático. (Gálvez S. , 2013)

# GRUPO OBJETIVO

# 2.2

## Psicográfico:

Un dato general del grupo objetivo es el de estar bajo el contexto aprendizaje profesional o en búsqueda de un trabajo estable, la mayoría vive aún con sus padres; por ser un grupo que ya ha tenido experiencia en trabajos, su cultura es menos expresiva; sus modas y hábitos son menos llamativos juntamente con sus valores y estilo de vida.

La mayoría adicto al tabaco, alcohol, entre otros, además de llevar una vida sedentaria y con una mala alimentación y estrés.

A la mayoría del grupo le gusta dibujar y viven pendientes de las redes sociales, son un grupo que lee poco y los libros que leen son temas controversiales, fantasiosos y sagaces. Sus características son de asimilación; investigan y conceptualizan poco. (Gálvez S. , 2013)

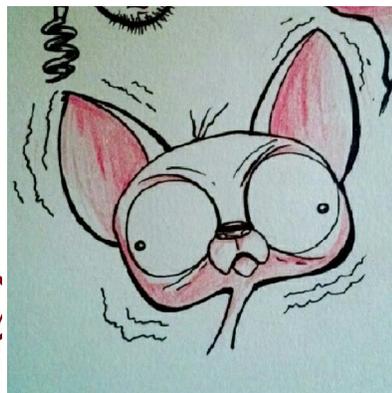
## Demográficos:

En la primera experiencia al impartir el curso en el nuevo pensum se contó con aproximadamente 80 estudiantes entre la edades de 19 a 25 años, residiendo un 90% en la capital metropolitana. Su nivel socioeconómico es medio y medio alto. Con el otro por ciento entre 5% con nivel alto y el otro 5% bajo de la media. Es de mencionar que por la diversidad de clases sociales, la mayoría ingresa de colegios, institutos o escuelas.

El 15% mostró estar casado y el otro 75% solteros en su mayoría. (Gálvez S. , 2013)

## Cultura visual:

<http://www.itsartmag.com/features/pathshatemo/>





# DEFINICIÓN CREATIVA

# Capítulo 3.

La creatividad brota a través de la investigación. Es por ello que el siguiente paso es establecer parámetros y guiar el proyecto. En el siguiente capítulo se abordará el análisis previo a diseñar, es decir la visualización de la pieza y el concepto creativo.

# SELECCIÓN DE PIEZAS

# 3.1

El cuadro comparativo es un organizador de información, que permite identificar las semejanzas y diferencias de dos o más objetos o eventos. Eso quiere decir que ayudan a dar una comparativa de información para estudiar las opciones y tomar la mejor.

El siguiente cuadro comparativo muestra las ventajas y desventajas de las opciones más viables para el beneficio del proyecto.

## ▶ Libro impreso

Material impreso que diseña y organiza de manera precisa la práctica didáctica, esto es, la selección, la secuencia y organización temporal de los contenidos, la elección de los textos de apoyo, el diseño de las actividades y de los contenidos.

### Libro impreso

#### Ventajas

- Beneficiará a los estudiantes como apoyo teórico para las tareas requeridas en clase.
- Las ilustraciones, ejemplos y referencias que se colocarán en el libro, se podrán apreciar con mejor calidad por el estudiante.
- El material es reproducible.
- Por la información y la calidad de contenido, refleja un material actualizado.
- Por tener mucho contenido, el material será apreciado de una mejor forma.
- Es un material de autoenseñanza.

#### Desventajas

- Con el uso y manipulación del material podría deteriorarse.
- El costo para reproducir este material podría ser elevado.

## ▶ Libro electrónico

Es una versión digital de un libro impreso, básicamente con el mismo objetivo de un libro impreso. Organiza la práctica didáctica, esto es la selección de una secuencia organizada de los contenidos. Y sirviendo como un apoyo al lector.

### Libro electrónico

#### Ventajas

- Beneficiará al estudiante en su reproducción.
- Los contenidos se diagramarán con orden.
- Esta guía podrá ser expandida a otros cursos de expresión gráfica.
- Mantendrá la atención por la interactividad del documento.

#### Desventajas

- No llamará la comprensión lectora del estudiante.
- Solo puede ser consultado en computadoras.
- Por el contenido podría ser un libro muy pesado para reproducirlo en línea.
- No contará con tanta referencia.

## ▶ Serie de Historietas

Es una serie de dibujos que constituyen un relato, básicamente es una forma de fomentar la lectura en personas que no gustan de la lectura, con gráficos que llamen la atención y con temas de interés.

### Serie de Historietas

#### Ventajas

- Calidad de imágenes y documentación podrá ser apreciada con mejor interés.
- Mantendrá la atención del estudiante.
- Dar mejor referencia de los ejemplos y contenido.
- Los colores y tipografías podrían marcar memoria visual al estudiante, siendo un recurso al cual recurrir frecuentemente.

#### Desventajas

- El costo de reproducción es elevado.
- Por ser impresión podría deteriorarse.
- Necesita mucho cuidado el material.
- Que se confunda con tanto contenido y ejemplos.

## ▶ Guías didácticas

Es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el uso correcto y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos del curso

### Guías didácticas

#### Ventajas

- Ayudaría a su reproducción.
- Facilitaría la dirección de contenido.

#### Desventajas

- Se desaprovecharían las ilustraciones
- Carecería de referencias y ejemplos para el uso de este material.

## Conclusión

El análisis de las piezas, ayudo a determinar la decisión de la mejor opción, siendo esta el libro impreso. Que por el contenido de los temas, será la más viable de las opciones, con su alto contenido de imágenes y gráficos podría ser mejor apreciados y analizados los ejemplos de cada uno de los 8 temas. Siendo un libro didáctico como apoyo al estudiante beneficiará su entendimiento y facilitará el cumplimiento de los objetivos del curso.

# CONCEPTO CREATIVO

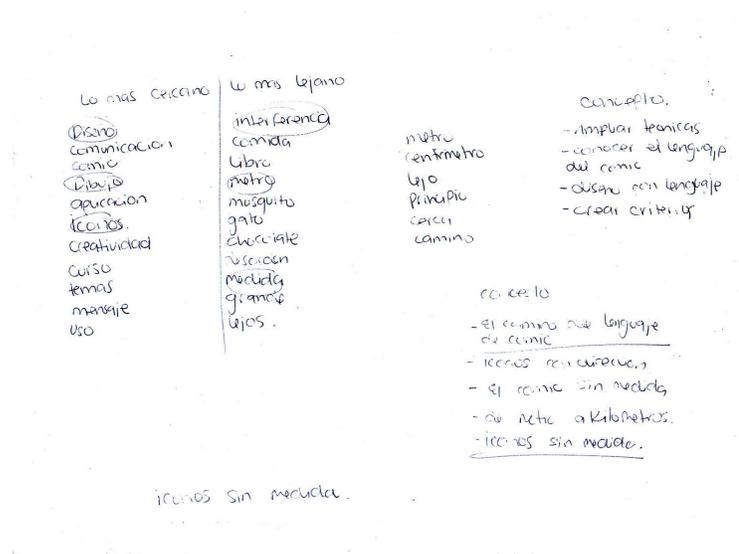
# 3.2

El concepto creativo es una herramienta utilizada por los diseñadores para relacionar al contenido de un producto con el grupo objetivo, y crear así un vínculo de asimilación por el grupo objetivo con la marca.

En el proceso creativo se utilizó la siguiente técnica creativa:

Lo más cercano y lo más lejano: es una técnica de asociación que permite realizar una combinación de dos técnicas en una sola, estas son la lluvia de ideas y la asociación forzada.

Lo más cercano es lo más obvio de concepto y lo más lejano es lo más fuera de lugar que se puede pensar sobre el concepto, al determinar ambas listas se determinan asociaciones forzadas de un concepto cercano con un concepto lejano, al encontrar una relación en ambos conceptos se crea el concepto final.



# “Icónicos sin medida”,

El resultado del proceso creativo fue “**Icónicos sin medida**”, con el objetivo principal de que transmita “conocimientos básicos”. El lenguaje del comic es tan extenso que pueden llegar a ser tedioso todo este aprendizaje, por eso se pensó en un concepto que simplifique de una forma icónica los temas.

Con este concepto, se pensó en una paleta de colores fuertes, de colores de comic rojos, negros y azules serán los más posicionados en el proyecto, con una diagramación de comic, títulos como simples sin mostrar ruido en la diagramación. Con fondo blanco para poder apreciar los detalles y una tipografía gruesa.

## CÓDIGOS VISUALES

Al definir los el concepto creativo se debe también definir códigos visuales, los cuales abarcan códigos tipográficos, cromáticos, de formato, lingüísticos e icónicos.

### **Códigos tipográficos**

“Biko” es una tipografía de palo seco con grosor, que muestra su tono de color, el cual llamara la atención si se cambian los colores, por su grosor hace la lectura clara.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890  
áéíóú - ., \_ - : ; ! = + ()

### **Códigos cromáticos**

La paleta de colore serán los clásicos tonos cómic, el clásico CMYK: cyaues, magenta, amarillo y negro de matice sólidos, sin degrades. Para demostrar unidad con los colores clásicos. (Esperanza, 2012)



### **Códigos de formato**

Se escogió la medida en forma horizontal de 8.5 \* 11, tamaño legal. (Muñoz, 2009)

### **Códigos lingüísticos**

Se utilizará lenguaje escrito apoyado con ejemplos del lenguaje gráfico.

### **Códigos icónicos.**

Una diagramación minimalista, usando colores solidos contrastantes y que comunique ser un libro de diseño, no puramente del comic, y no perder el objetivo de ser un material didáctico de apoyo al estudiante.



# PLANEACIÓN CREATIVA

# Capítulo 4.

Estructuras y definir metas a corto, mediano y largo plazo, define el cumplimiento de los objetivos. Los cronogramas ayudan al cumplimiento de los objetivos, en el siguiente capítulo, se mostrara la visualización de los tiempo que se programaron, para el cumplimiento de cada una de las fases de producción del proyecto.

# ESQUEMA DE CRONOGRAMA

# 4.1

## VISITA A LA INSTITUCIÓN

Pláticas para definir la forma de trabajo, ya sea presencial o semipresencial o a distancia. Determinar las opciones que se pueden trabajar, junto a la revisión de los objetivos y evolución de los insumos, (equipo, materiales, cuadernos, lápices, disponibilidad de tiempo de los asesores, etc.).

**Fecha**  
01 / 08 / 2013

## DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

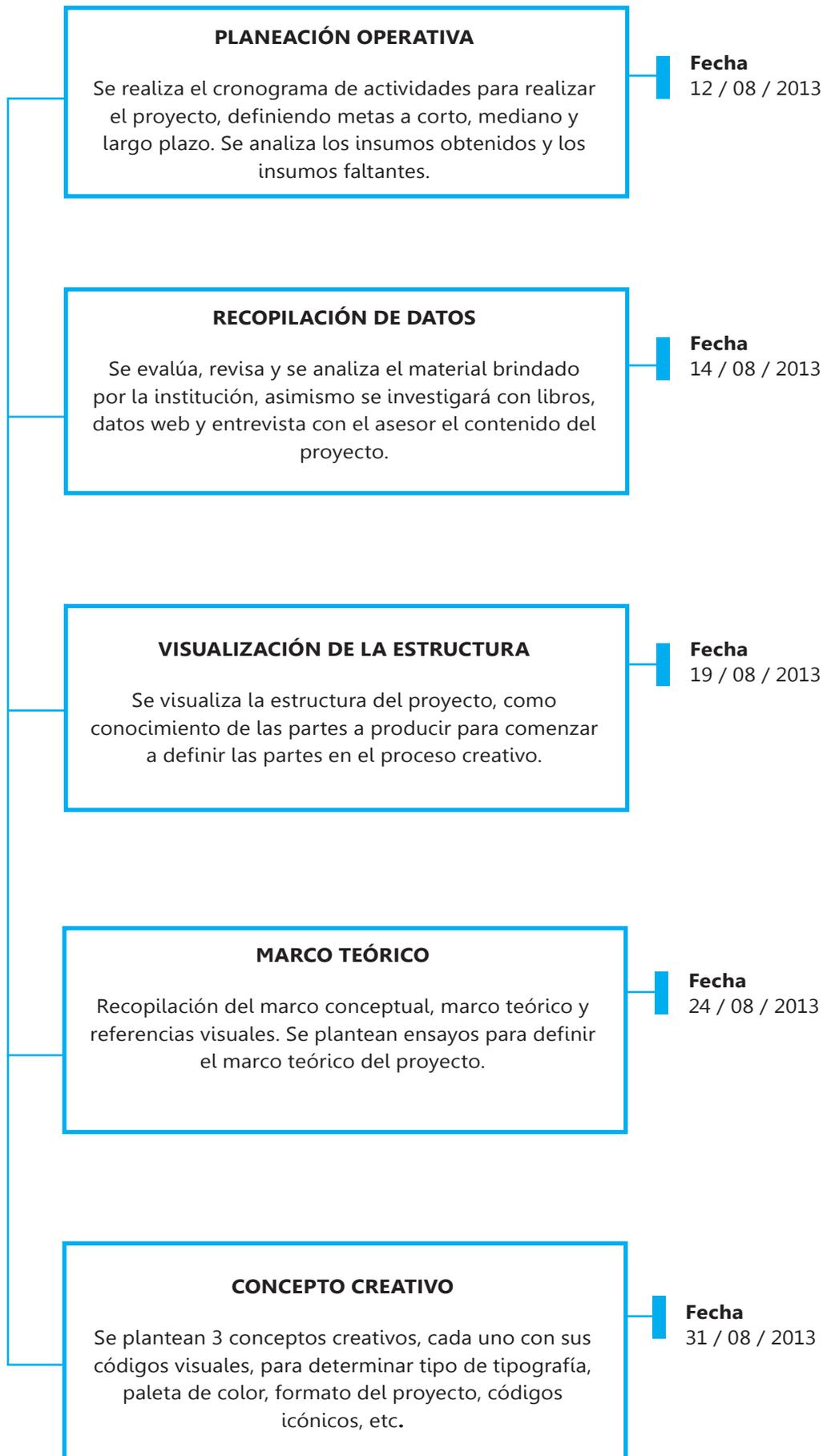
Pláticas con el tercer asesor para analizar y determinar las opciones de problemas, y asegurarse de haber determinado el problema correcto.

**Fecha**  
05 / 08 / 2013

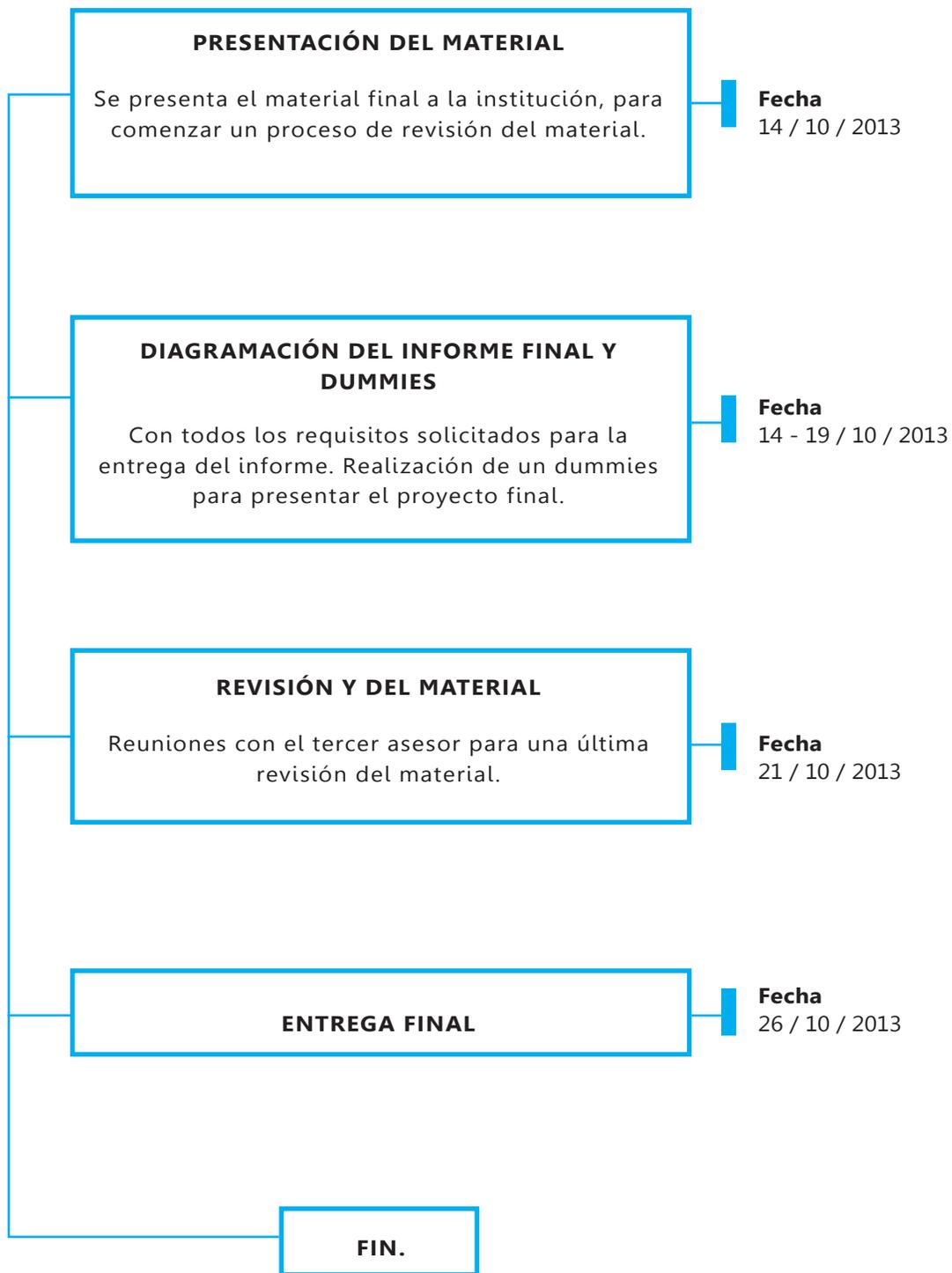
## VISITA A LA INSTITUCIÓN

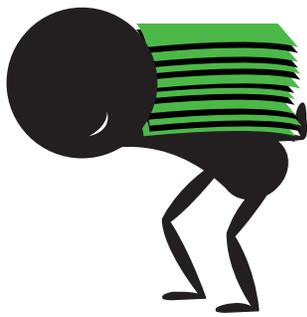
Análisis del grupo objetivo, revisar el programa del curso y con libros de la biblioteca determinar los temas que se abarcarán.

**Fecha**  
09 / 08 / 2013









MARCO CONCEPTUAL

**| Capítulo**

**5.**

La investigación, documentación y la lectura son características que se reflejan en el diseño. El siguiente capítulo refleja cuando se sabe del tema y qué tan lejos se puede llegar con cada uno de los temas.

# METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL DISEÑO APLICADO EN EL PROYECTO 5.1

## Corrigiendo errores

Gabriela Arévalo Sosa /

Anteriormente se realizó un análisis sobre este mismo punto, el cual justifica el proyecto “aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico”, es importante recalcar que la información comentada en el siguiente ensayo fue aprendida durante el proceso de investigación del proyecto.

Actualmente, el libro ilustrado (Sanlisbury & Styles) se define por su uso particular de imágenes esenciales, por lo general asociadas a un pequeño número de palabras para transmitir significado. En el libro ilustrado actual “el texto visual”, asume casi toda la responsabilidad narrativa. Vivimos en una cultura cada vez más visual cada vez más basada en la imagen. La era digital atraído consigo un creciente interés por la educación gráfica, las señales y los símbolos. Las imágenes estáticas o en movimiento parecen acompañar a casi todas las variantes de la información y el ocio. La imagen ha empezado a sustituir a la palabra. Por ejemplo, una imagen icónica de un cubo de basura nos dice “¿quieres tirar eso?”. El uso de imágenes como lo dice el libro sobre el curso de novela gráfica (Chinn & MacLoughlin, 2009) comenta en sus primeras páginas que todas las culturas desde tiempos remotos han utilizado las imágenes como medio para narrar historias, ese comentario nos enseña lo importante que han sido las imágenes para la comunicación. Como lo menciona el autor de Funciones del lenguaje (Profesores, 2006), la comunicación está llena de necesidades, que la forma

en como nos comuniquemos es esencial para lograr un proceso de comunicación completo.

Una imagen que no comunica es como un día oscuro, así describe Matteo (Matteo, 2010) la necesidad de incorporar imágenes dentro de un diseño. Es por ello que las formas son al diseño lo que el diseño es a las formas, son un complemento que se apoyan como lo describe el mismo autor. Son muchos los ejemplos pero esta pequeñas muestra me ha tenido, tanto a mi como a mi asesor en basarnos en las similitudes que se encuentran entre el diseño gráfico con el lenguaje del comic, creyendo en sí, que el lenguaje del comic fue el inicio del diseño gráfico. Tal como lo menciona el libro “Dibujo para diseñadores gráficos” (Olivares Lira), en la introducción el autor menciona a las tiras cómicas como las primeras composiciones creativas que se dieron en los inicios del siglo pasado y del diseño gráfico en sí, es por ello que creo fielmente que para llegar a ser buenos diseñadores una forma de diseñar es tener en mente las técnicas del lenguaje del comic para poder realizar una buena resolución de comunicación.

Con mi asesor (Gálvez, 2013) hemos platicado, de cómo hasta hoy se ve en la cultura guatemalteca el uso de esta técnica del lenguaje del comic, la cual hemos encontrado como una solución funcional para un análisis de asociación en cuanto a criterios del diseño gráfico y el lenguaje del comic. Si nos vamos a la vida del diseño gráfico hace 15 años a comparación de la actualidad tal como lo menciona Daniel (Molina Laporta, 2012), el diseño

ha evolucionado por medio de la metáfora, asociación, el concepto, etc. A mi parecer el diseño gráfico usa el mismo proceso de creatividad al momento de esquematizar un guión técnico que el lenguaje de comic o inversamente. Es por ello que la metodología que se plantea en el proyecto "Aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico" es puramente retentiva, para el diseñador de tercer año, quienes son el grupo objetivo. En el proceso pude realizar validaciones, tanto con expertos como con el grupo objetivo, las cuales ayudaron a darle funcionalidad al diseño del proyecto con sus comentarios. Fue una experiencia enriquecedora, realmente puedo decir que aprendí mucho. Pero siempre como menciona el libro Matteo (Matteo, 2010), lo primero es creer en el criterio propio antes de creer en otro.

Una solución diversa a la forma de cómo se comunica el diseño, es nuestro objetivo, y así lograr que los diseñadores sean motivados y mostrarles que lo que están aprendiendo no solo les servirá para realizar historietas, si no poder usar el mismo proceso para realizar diseño.

El fin del proyecto es informar tal como lo menciono en el primer ensayo (sosa, 2013), dar a conocer el por qué es importante el lenguaje del comic en nuestra vida como diseñadores y poder ampliar diferentes formas de comunicación a cada estudiante sobre el tema.

Con mi asesor (Gálvez, 2013), tenemos altas expectativas en cuanto a este proyecto, le hemos metido corazón y pasión por dar a conocer lo importante del curso de "Historieta". La estructura de este proyecto será didáctica desde la explicación de cada uno de sus 8 contenidos y la relación de cómo se utiliza dentro del diseño gráfico, se expondrán ejemplos de los dos temas.

# CONTENIDO BÁSICO DEL TEMA A COMUNICAR A TRAVÉS DEL DISEÑO DE PIEZAS DE COMUNICACIÓN VISUAL

# 5.2

## ¿Expectativas versus realidad?

Gabriela Arévalo Sosa /

El ensayo actual es un punto de vista respecto a tema del proyecto "Aplicaciones del lenguaje del comic con el diseño gráfico", es importante recalcar que la información que se comenta en el ensayo fue aprendida en la realización del proyecto.

Cuando comencé el proyecto "aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico", mis expectativas eran solucionar la paz mundial con mi libro, tal como lo menciona Mateo en su libro (Matteo, 2010), al comenzar un proyecto queremos solucionar todos los problemas del mundo, pero sobre la marcha lo único que quieren los diseñadores es terminar el proyecto lo más rápido posible, el mismo autor en sus últimas páginas menciona lo ambiciosos que son los diseñadores en cuanto a tener demasiada seguridad. Y es verdad, peco de ser demasiada ambiciosa en mi trabajo, tener demasiada seguridad en mí, tiendo a exigirme más de cien, y así sucesivamente. Puedo garantizar un sinfín de medicamentos para el estrés. Como fanática del "sucrol" y mis mejores amigas la "Kalmanat". Puedo asegurar que como comenta el libro de dibujo humorístico, (Sergi, 2009) el mejor trabajo es aquel que se desee realizar.

La estructura y la forma en como se está presentando este trabajo, ha sido analizado en pláticas con mi asesor (Gálvez, 2013), desde la definición sobre los 8 temas más importantes del lenguaje del comic y el diseño gráfico, hasta la forma idónea de distribuir el proyecto. Han sido unos meses duros, pues el proyecto fue levantado desde el texto de la verdadera exigencia del curso. En el libro de Matteo (Matteo, 2010), nos habla sobre la investigación, el involucrarse con el contenido, relacionarse con los temas para realizar un trabajo de diseño satisfactorio. Habla de que el diseñador no es solo alguien que puede usar programas para mover los dibujitos en la pantalla como lo relata el libro de metodológico (Ambrose, Abril, 2010), que expone su desacuerdo en cuanto que el diseño es únicamente usar los software adecuados de diseño. En la calle hay una gran lucha de diseñadores estudiados contra los no estudiados, y lo sé yo por mi experiencia, en muchas oportunidades tuve que competir con diseñadores que no habían estudiado la carrera para quedarme con el puesto.

Un diseñador debe saber cosas básicas como el poder de la visualización como lo menciona

el libro Dibujo para diseñadores (Olivares Lira) que especifica que el visualizar es ver con anterioridad, se prevén todos los pro y contra de las propuestas, a nivel conceptual, técnico y tecnológico, se toma en cuenta el soporte, producción, postproducción, la reproducción, los acabados, la distribución. Evaluar estos términos permite conocer las mejores opciones para su fabricación.

Lo mejor para el proyecto es imprimir el libro, creando así un material tangible, el cual pueda apreciarse de una forma real, sea cómodo para el espectador y poder ser un medio de comunicación que llene las exigencias del curso, y ser así una guía de ayuda a los alumnos al momento del curso técnico "Historieta".

El proyecto tomó de base los temas del programa (Gálvez, Programa de "Historietas", 2013), realizados por mi aseso (Gálvez, Hablando del lenguaje del comic, 2013), y escogido por él los 8 temas que deben ser explicados dentro del proyecto: encuadres y planos, movimiento de cámara, transición de viñetas, el bocadillo, cartuchos, bocadillo y globos, línea gráfica, creación del personaje, guión literario y técnico y story board. Temas que no solo son básicos del lenguaje del comics, sino también comparten sus aplicaciones en el diseño gráfico.

El análisis para escoger los temas fueron revisados en diversos libros de diseño y del lenguaje del comic, que tenían el factor común de contener una infinidad de temas, pero exclusivamente se repetían 10 temas de esos temas se sacaron los puntos de partida del proyecto.

En el principio del ensayo muestro mi pasión por el tema, el cual se sigue elaborando con las mismas expectativas de un principio, y he de mencionar que poco a poco el proyecto va agarrando forma y se va construyendo un proyecto mejor del que se había visualizado con mi asesor (Gálvez, Hablando del lenguaje del comic, 2013). Se está logrando el objetivo con el único detalle que el libro no solucionará la paz mundial.

## TEMA PERSONAL PROPUESTA POR EL ESTUDIANTE

# 5.3

### Trabajando con el lenguaje del comic

Gabriela Arévalo Sosa /

Este ensayo no tiene nada que ver con el proyecto “aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico”. Pero sí tiene que ver con el lenguaje del comic y sus fines laborales. Tal como los dos temas anteriores este tercer tema cita (Arévalo Sosa, 2013) al tercer ensayo que se entregó en agosto, el cual menciona en resumen cómo es trabajar con el lenguaje del comic.

Mi experiencia en cuanto a trabajos no es mucha, cuento con año y medio en una agencia web, tiempo completo (Studio, 2011), seis meses, medio tiempo en una agencia de publicidad (Icône, 2013), y una vida trabajando como freelance desde el 2010, realmente la experiencia no muestra una trayectoria de más de 8 años o algún premio internacional ganado. Simplemente mi experiencia de 2 años laborando, y una carrera universitaria a punto de culminar, realmente no puedo justificar mis criterios de diseño como universales, como lo menciona Matteo en su libro (Matteo, 2010), nunca acabamos de aprender por más experiencia que se tenga, así sea de 40 años en el medio. Pero con mi poca experiencia de trabajo en la agencia web

(Studio, 2011), en donde trabajé únicamente con el lenguaje del comic, pude darme cuenta de los grandes beneficios que fueron para mí el haber puesto atención en la clase de diseño visual del 7mo. Semestre impartido por la catedrática Érica Grajeda, quien aportó a mi carrera la iniciativa de sumergirme en una búsqueda de lo que realmente yo quería ser.

Dentro del tiempo que laboré en Media Art Studio, pude observar un mundo totalmente alterno al que yo conocía, o al cual nos prepara gran parte de la carrera universitaria, puedo mencionar que el realizar video juegos nunca estuvo en mi mente, el crear personajes, trabajar en 3D, o levantar desde cero una línea gráfica, ninguna de esos cuatro ejemplos estaban en mi cabeza, más que el sueño de ilustrar libro. Ese comentario me da mucha ternura, pues no he defraudado ese sueño, porque lo ilustro día a día, tal como lo menciona el libro Dibujo para diseñadores (Olivares Lira), el saber ilustrar es algo que se construye día con día, es por eso que el dibujar se ha convertido en la actividad favorita antes de ir a dormir. No me duermo sin dibujar algo chistoso o sarcástico de mí día. Es por ello que mi pasión y esa inquietud me ha llevado a tener oportunidades diferentes en mi carrera. Quisiera retomar la frase de que mis criterios no son universales, y eso lo sé pero

algo en lo que creo fielmente es que la experiencia comienza desde las ganas de saber lo que nos gusta, y es aquí en donde coincido nuevamente con el libro de Matteo (Matteo, 2010 ), que para tener éxito en encontrar lo que nos gusta, falta con conocernos bien, para así vendernos bien.

Trabajar en el lenguaje del comic no es más que visualizar un mundo lleno de desafíos gráficos que exigen calidad, creatividad, originalidad, funcionalidad, comunicación, armonía visual, análisis del grupo objetivo, etc., como lo menciona el libro dibujo humorístico (Sergi, 2009), el cual hace referencia a que el dibujar no es un hobby es un trabajo y al igual que los demás trabajos este exige profesionalismo. El lenguaje del comic se relaciona con la mayoría de los campos, como educativos, informativos, publicidad, multimedia, fotografía, entretenimiento, etc., es un tema que justifica su uso a gran escala, el cual lo hemos analizado con Salvador Gálvez, mi asesor, quien comentó un día, que el lenguaje del comic, no porque lleve la palabra "comic" es exclusivo del tema.

Dentro de Guatemala existen agencias que comienzan a ser pionero en cuanto a este tema, como por ejemplo la agencia MILKnCOOKIES, desarrolla juegos interactivos, aparte de aplicaciones web, marketing, Revista CAPIUSA es un espacio de diseño de ilustración, la agencia media MAGNÉTICO, tiene una área interactiva de personajes, la agencia GARCÍA ROBLES tiene un área de ilustración quienes se encargan de crear, dar vida y personalidad a personajes. Estas empresas son unas cuantas de todas las que en Guatemala están levantando este servicio a sus clientes, y creo que esto esta apenas comenzando.



PROCESO DE PRODUCCIÓN  
GRÁFICA Y VALIDACIÓN

**| Capítulo**

**6.**

El proceso de creación de un proyecto debe tener un inicio, un desarrollo y un final. En el siguiente capítulo se mostrará el proceso creativo del proyecto a desarrollar, el camino recorrido hacia la propuesta final.

# PREVISUALIZACIÓN

# 6.1

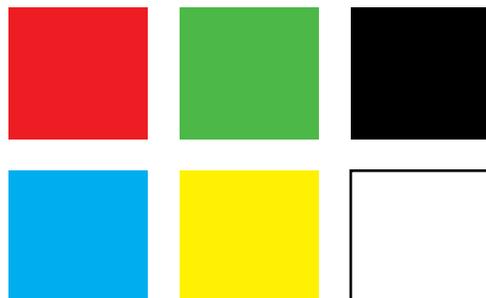
El proyecto depende de 8 temas principales que son encuadre y planos, movimiento de cámara, transición de viñeta, lenguaje escrito, línea gráfica, creación de personajes, el guión y el story board. Los cuales se dividieron en 3 temas: fundamentos básicos, estructura y planificación y producción, cada uno de los 8 temas explica con ejemplos como los usan el lenguaje del comic y el diseño gráfico.

## **PERSONAJES:**

Dentro de los 8 temas, se proyectó la creación de 4 personajes, los cuales deben llenar los requisitos como ficha de personaje, diferente línea gráfica y grupo objetivo. Asimismo la creación de un 5to. Personaje que define el concepto creativo de la diagramación del documento.

## **PALETA DE COLOR:**

Se pensó en colores CMYK, (cyan, magenta, amarillo y negro) más el agregado de color verde y blanco. Los cuales se escogieron 3 colores a lo máximo por hojas. (Esto llevara un orden)



## **TIPOGRAFÍA:**

Se pensó en utilizar una única tipografía (Leelawadee, con la única combinación de bold y regular, y tamaños con jerarquía).

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890  
áéíóú - ., \_ - : ; ! = + { }

## **ESTILO:**

El estilo que se proyectó es minimalista e icónico, es decir que utilizaron formas con colores sólidos. Se pensó en mostrar "puntos de diseño", que básicamente crea distracción al espectador más que llamar la atención. Mostrar armonía en las combinaciones de colores, solidez y crear espacios de memoria visual.

## **FORMATO:**

Se pensó en que sea impreso en tamaño carta. 8.5 x 11 pulgadas y que se impriman ambos lados.

## **MECANISMO**

Por ser un material impreso, se pensó en colocarle una pequeña animación en una de las esquinas del documento, la animación será no más de 1 pulgada y abarcará todo el documento. También se pensó en una animación sencilla.

# NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN

# 6.2

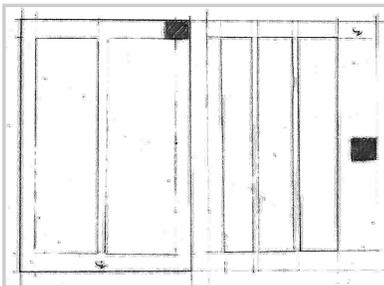
El primer nivel es el primer contacto con la creación de línea gráfica, se pensó en realizar todas las partes relevantes del documento en boceto a mano.

## Boceto #1

Páginas maestras.

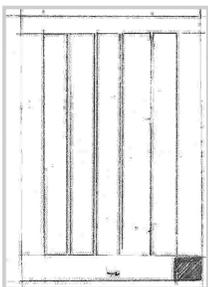
Páginas maestras, en este boceto se pensó en el uso de las columnas que se usará en el proyecto.

Boceto 1.1



- ▶ En estos 2 bocetos se evaluó el uso de 2 y 3 columnas, para saber si el documento se podría diagramar en comunas pares o impares. También se evaluó donde se pondrá el mecanismo de frame de ilustración en cada hoja. Se representó con un cuadro negro. Y también la ubicación del número de página.

Boceto 1.2

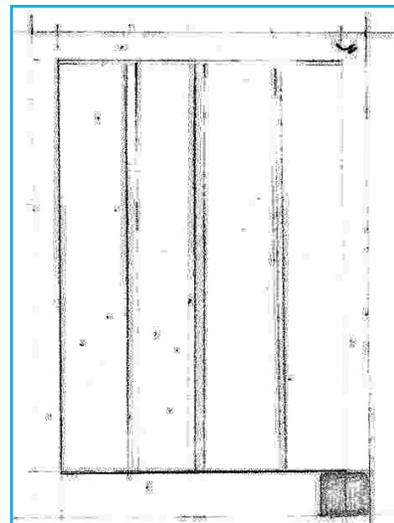


- ▶ En el tercer boceto se definió lugar del mecanismo del lado izquierdo inferior. Y se probó con una retícula de 5 columnas, y el número en medio en la parte de abajo.

## Decisión:

En resolución de diagramación de páginas maestras se definió una retícula de 4 columnas, la cual nos marca el centro, que podría ser usado como dos columnas. El mecanismo de frame de lado izquierdo inferior y el número de páginas de lado superior izquierdo.

Boceto final

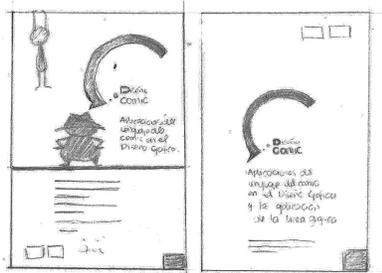


## Boceto #2

### Portada

Junto con los 2 personajes creados para la diagramación del documento, se analizó si se deberían usar los personajes.

#### Boceto 2.1



- ▶ En las primeras dos propuestas se analizó cómo se vería el documento integrando los personajes o sin personajes y solo título.

#### Boceto 2.2

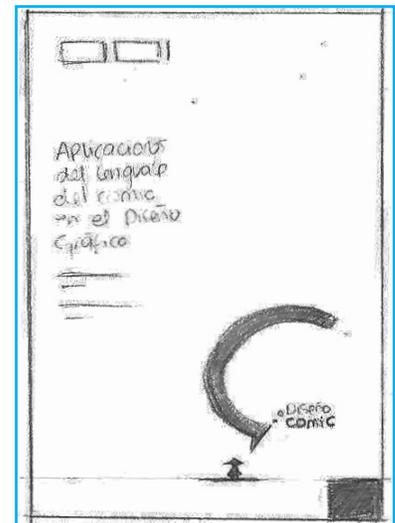


- ▶ En este boceto se tomó la decisión de integrar los personajes en la diagramación.

#### Decisión:

En este boceto se pensó en el personaje principal que sería la silueta del catedrático en un tamaño pequeño, para no crear mucho ruido en la diagramación. ▶

#### Boceto final

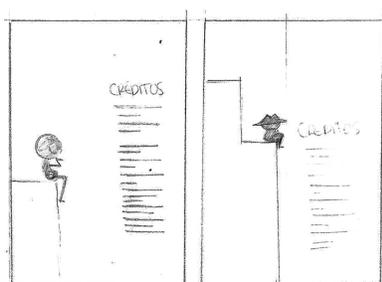


## Boceto #3

### Créditos

Se pensó utilizar un solo personaje.

#### Boceto 3.1



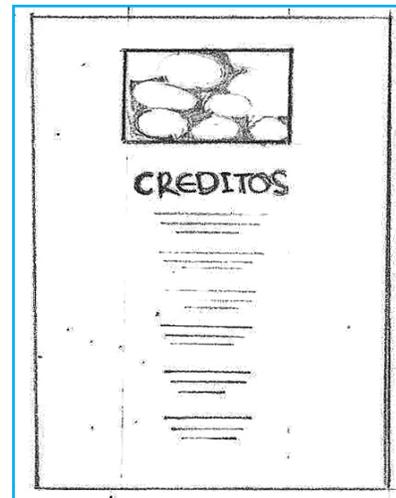
- ▶ En este boceto se pensó en una misma reticular de dos columnas, para colocar los créditos en una sola esquina de ella. Y en la otra columna una ilustración pequeña del personaje, en este caso se hicieron dos propuestas para evaluar.

Boceto 3.2



- ▶ En este caso se decidió usar a un solo personaje y centrar la información.

Boceto final



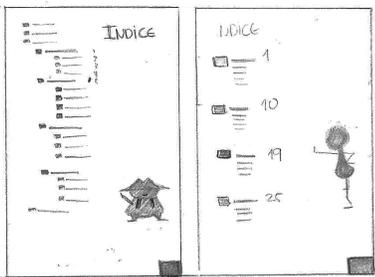
**Decisión:**

En este boceto se pensó en cambiar la ilustración por iconos de globos, por ser créditos se pensó en algo más simple. Se centró todo.

## Boceto #4

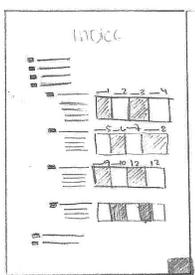
### Índice

Boceto 4.1



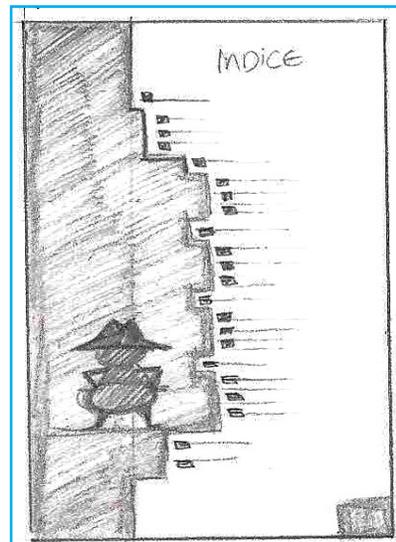
- ▶ Se pensó en el uso de un personaje, en esta propuesta se piensa en dos propuestas similares con diferentes personajes.

Boceto 4.2



- ▶ En este boceto se analiza el diseño sin personaje, sino se pensó en un pequeño resumen gráfico de cada uno de las partes más elementales del documento.

Boceto final



**Decisión:**

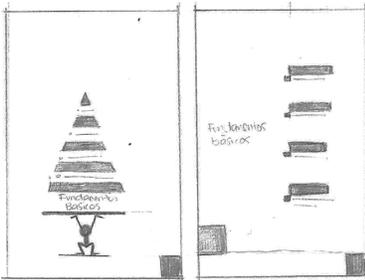
En el último boceto se piensa en el boceto no. 1 de la propuesta 1, que uso al personaje catedrático juntamente con un diseño de fondo que va con las divisiones del índice.

## Boceto #5

Portada de unidad

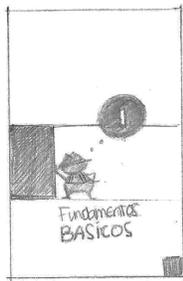
Esta hoja será usada para dividir 4 temas fundamentales dentro del documento

### Boceto 5.1



- ▶ En estos 2 bocetos se pensó en dos propuestas en una con un personaje y otra sin personaje. Se evaluó.

### Boceto 5.2

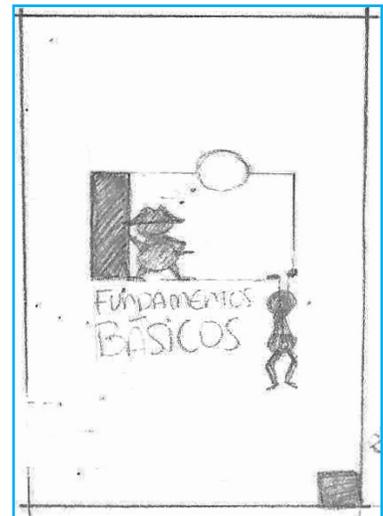


- ▶ En este boceto se piensa en una pequeña viñeta en donde el catedrático piensa en capítulo 1. Asimismo los textos entrados.

### Decisión:

En este último boceto se encuadra el boceto 3 y se alinea el cuadro con el texto, asimismo se le agrega al segundo personaje como colgado del encuadre, como queriendo entrar.

### Boceto final

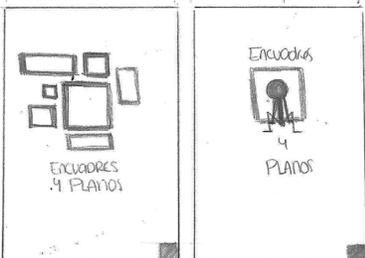


## Boceto #6

Portadillas

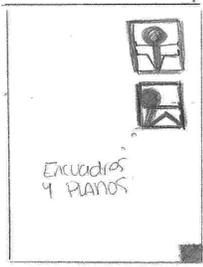
Esta hoja se usará para representar los temas dentro de cada unidad.

### Boceto 6.1



- ▶ Se piensa en la misma línea icónica dos propuestas en donde solo representara, ya sea con marcos o con el personaje en explicar el título del tema, en este caso será "Encuadres y Planos".

Boceto 6.2



- ▶ En este boceto se piensa en el segundo anterior y se piensa en el personaje atrapado en un encuadre esquinado y un título centrado

Boceto final



**Decisión:**

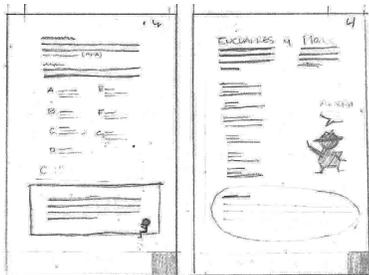
Se piensa en algo simple y conceptual, con un solo personaje encuadrado, siguiendo el tema.

**Boceto #7**

Hoja de estilos

Esta hoja será la que se usará para diagramar la hoja de contenido.

Boceto 7.1



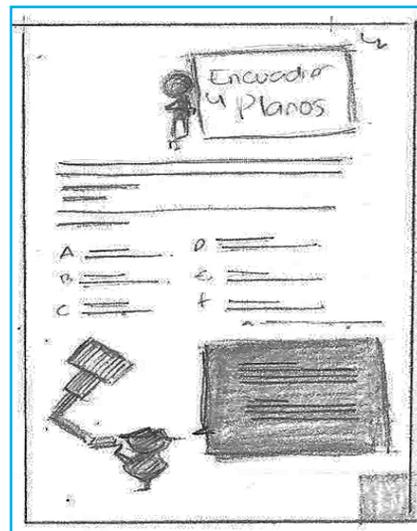
- ▶ Dentro de esta hoja se encontraron tres puntos el título, texto 1, texto 2 y tema comic, el cual abrirá la hoja de ilustraciones. En este se pensó en usar jerarquía en los puntos, usando reticular de 2 columnas. Con el personaje y usando globos de texto.

Boceto 7.2



- ▶ En esta diagramación se quitó el personaje y se colocó solo texto, usando globos de texto.

Boceto final



**Decisión:**

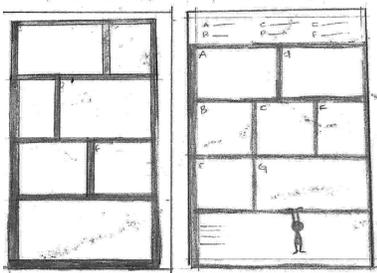
En este boceto se pensó en usar los dos personajes, en donde se ve al personaje observando desde la parte de abajo, en un telescopio al título que está encuadrado.

## Boceto #8

Hoja de ilustraciones

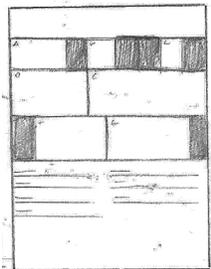
Esta hoja se usará para determinar la composición de las imágenes o ejemplos.

Boceto 8.1



▶ En este boceto se ve cómo las ilustraciones ocupan toda la hoja derecha.

Boceto 8.2

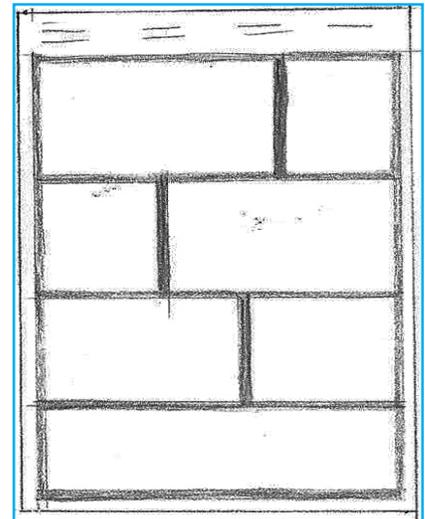


▶ En este boceto se ve cómo se crea una composición más ordenada y que integra al personaje.

### Decisión:

En esta última se unen la dos propuestas anteriores y se llega a un balance, ordenado. ▶

Boceto final

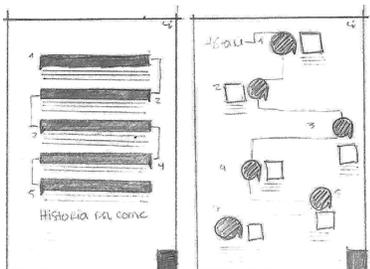


## Boceto #9

Hoja de esquema

Esta hoja se usará para graficar los diferentes esquemas que quedarán dentro del documento (2).

Boceto 9.1



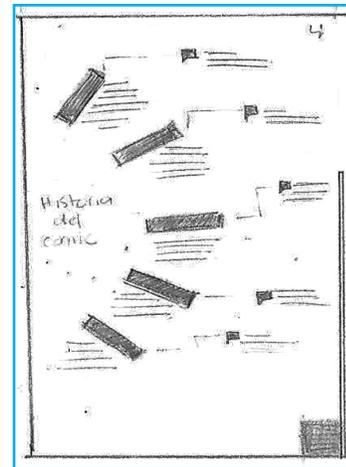
▶ Se pensó en un esquema ordenado y centrado, el cual determinará la división de fecha, y el nombre recuadrada con la información fuera del cuadro.

Boceto 9.2



- ▶ Se hicieron dos bocetos, uno con globos y cartuchos y uno únicamente con cartuchos. Guiados por línea y número.

Boceto final



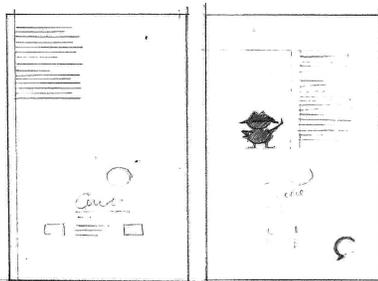
**Decisión:**

En este boceto se pensó en un esquema en forma de medio círculo en donde se pondrán fechas e información. ▶

**Boceto #10**

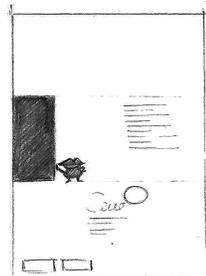
Contra portada

Boceto 10.1



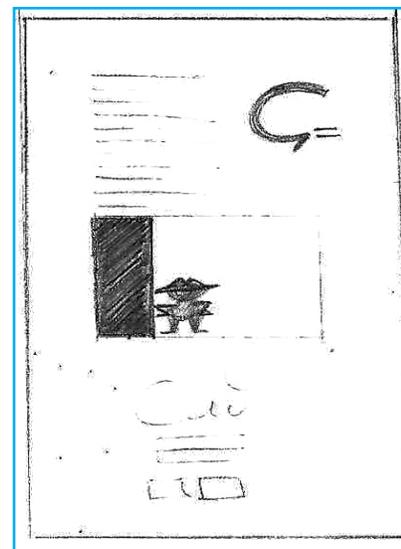
- ▶ Se pensó sin personaje y solo texto y los datos de la universidad.

Boceto 10.2



- ▶ Se pensó en el personaje en marcado con el texto y la información centrada.

Boceto final



**Decisión:**

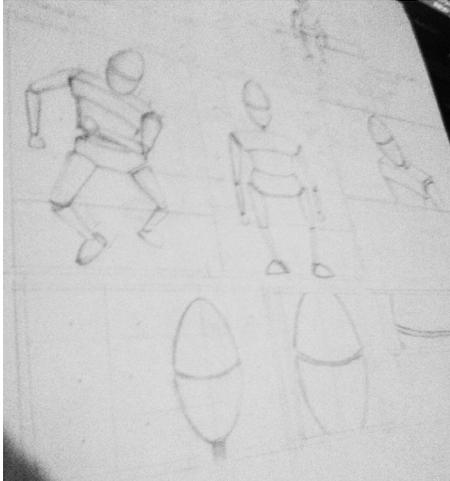
En este boceto se pensó en realizar la portada como una portada de capítulo. ▶

## Boceto #11

### Ilustración 1

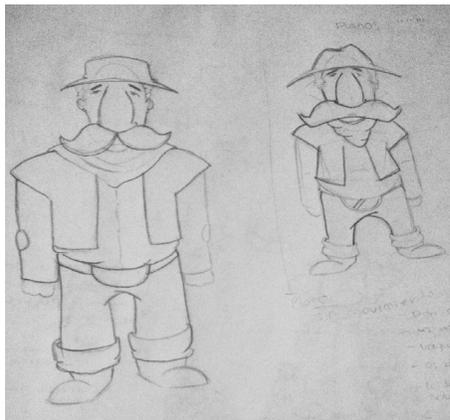
**Encuadres y planos:** GRUPO OBJETIVO – niños de 9 a 11 años de edad.

Boceto 11.1



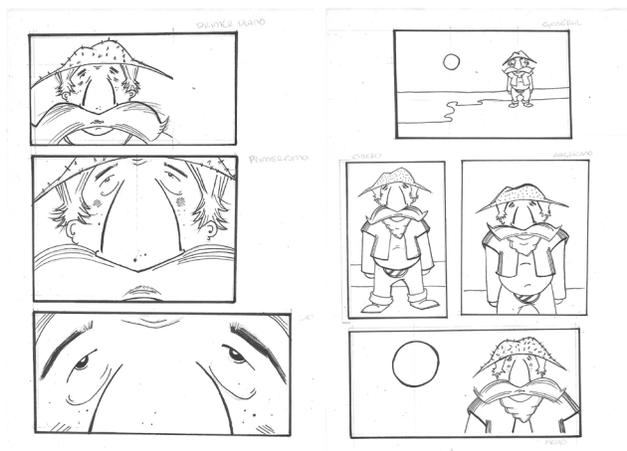
- ▶ “Encuadres y planos”, en este tema se explicará qué es un encuadre y sus diferentes planos, desde el plano general hasta un plano a detalle. Para este tema se necesita de la creación de un solo personaje en una sola posición. Se pensó en un robot, en Marte y se vería la Tierra en algunos planos. En este boceto ya se pensó al personaje en sus diferentes planos.

Boceto 11.2



- ▶ El boceto se cambió al personaje por un campesino español, (vive en Andalucía España, de 56 años que le teme a la soledad), pues el tema habla de cómo los planos muestran facciones, expresiones, comunicación corporal, etc. También se tomó en consideración al grupo objetivo.

Boceto final



#### ▶ Decisión:

En el tercer boceto ya se le agregó escenario, al campesino español. Y se utilizó el primer boceto como referencia para colocar al personaje.

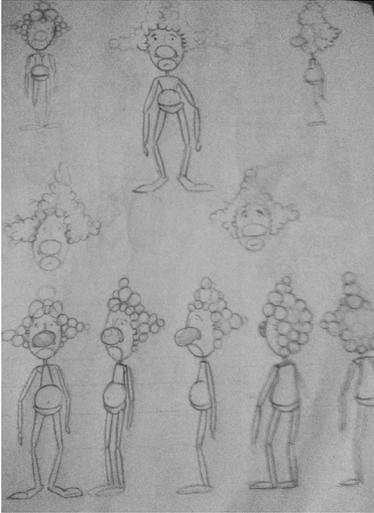
Se utilizaron 7 encuadres para explicar el tema.

## Boceto #12

### Ilustración 2

**Movimiento de cámara:** GRUPO OBJETIVO – niños de 5 a 7 años de edad.

Boceto 12.1



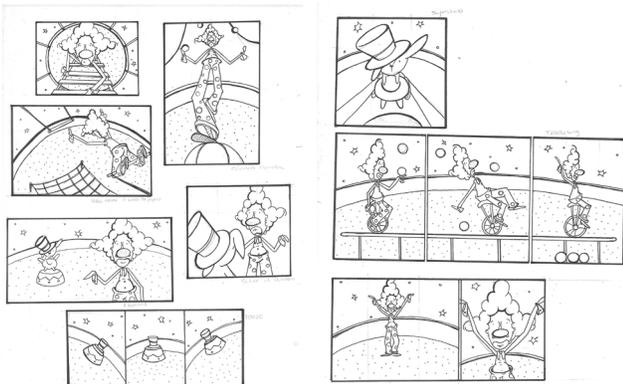
- ▶ “Movimiento de cámara”, para este tema se pensó en un grupo objetivo de 5 a 7 años, por lo cual se pensó en un payasito de circo, (el payasito es dueño de un circo en donde él realiza todos los actos, desde malabarismo, a mago y demás actividades) el cual al realizar diversos actos se le verá en diferentes posiciones.

Boceto 12.2



- ▶ En el segundo boceto ya se ve cómo queda el personaje vestido y se define la línea gráfica del dibujo, siendo un dibujo simple y colorido.

Boceto final



### Decisión:

- ▶ En el tercer boceto, se pensó en los diferentes encuadres y planos en el que el personaje se verá expuesto, para explicar el tema “movimiento de cámara”, en este boceto ya se pensó utilizando el tema anterior, ya que es una forma de reforzamiento sobre el tema anterior.

Asimismo, en esta parte se agregó un segundo personaje, (conejo, ayudante del payasito), pues en algunos movimientos de cámara se necesita otro personaje.

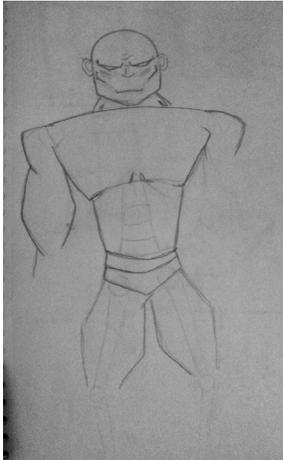
Se utilizaron 8 encuadres diferentes para explicar el tema.

## Boceto #13

Ilustración 3

**Viñetas:** GRUPO OBJETIVO – pre/adolescentes de 11 a 13 años de edad.

Boceto 2.1



- ▶ “Transición de viñetas”, para este tema se pensó en un personaje que fuera dirigido para preadolescente de 12 a 14 años, para ellos se pensó en acción y por el tema de comunicación de viñetas, se creó un personaje samurái, (ciego por un accidente, pero desarrolla un súper oído para defender el tesoro que lo mantiene vivo), se pensó en una combinación de movimiento para explicar el tema.

La línea gráfica del dibujo debe tener trazos y expresiones fuertes.

Boceto 2.2



- ▶ En el segundo boceto se define el cuerpo del personaje, su musculatura, expresiones y movimientos de cámara.

Boceto final



### ▶ **Decisión:**

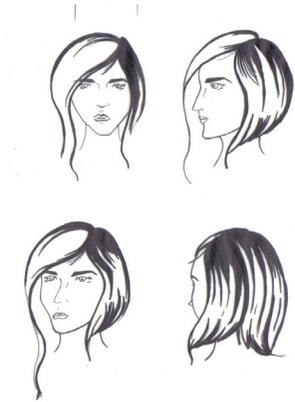
En el tercer boceto, se pensó en los diferentes encuadres, movimientos de cámara y la transición de viñetas a viñetas. Al igual que el tema anterior este tema una los dos anteriores con este, y en este tema ya se ven escenarios sin el personaje. Y también comunicación corporal.

## Boceto #14

Ilustración 3

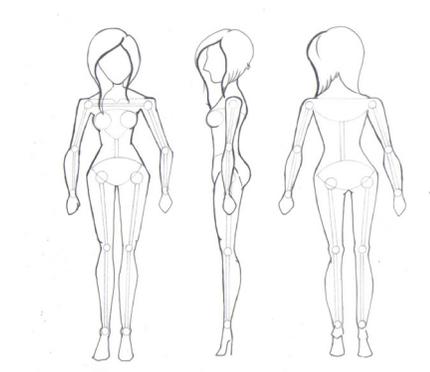
**Creación del personaje:** GRUPO OBJETIVO – adolescentes de 14 a 16 años de edad.

Boceto 14.1



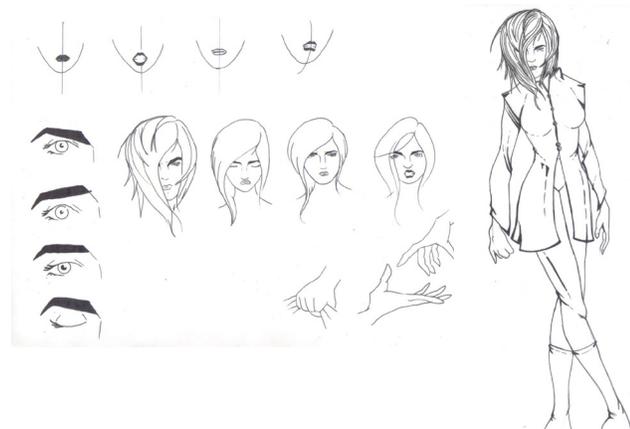
- ▶ Para el tema creación de personaje se pensó en un personaje que fuera dirigido para adolescentes de 14 a 16 años, para ello ya se pensó en un personaje con más profundidad, siendo este "Katherine" un antagonista atlante que, con la misión de defender la identidad atlante de los humanos. La línea gráfica de este personaje debe ser comic americano.

Boceto 2.2



- ▶ En el segundo boceto se define el cuerpo del personaje su musculatura, expresiones y movimientos de cámara.

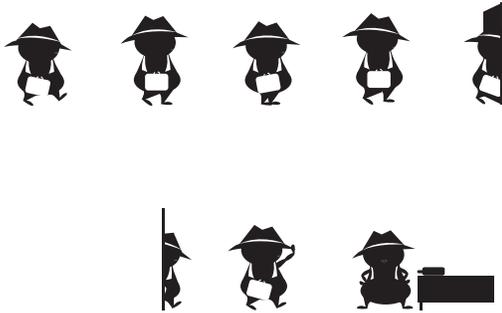
Boceto final



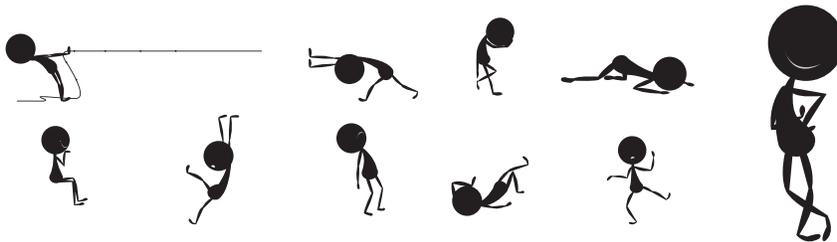
### ▶ Decisión:

En el tercer boceto ya se define, las expresiones del personaje, los rasgos característicos, como las expresiones de los ojos, y se define el cuerpo ya vestido.

Personaje catedrático, colocado para realizar una asimilación con el catedrático Salvador Gálvez.



Personaje muñequito, es un personaje que define la línea gráfica del documento, con diferentes posiciones corporales, se manifiestan estados de ánimo dentro del documento, en muchos de esas posiciones demuestra él propio, temas del cual tratará el capítulo.



### ► **Conclusión:**

En conclusión, con la autoevaluación se deben tomar en consideración, los resultados obtenidos, para que al momento de pasarlos a digital, tenga legibilidad, memoria visual. Además, definir paleta de color, diagramación, estilización, abstracción, composición, fijación y pertenencia.

# NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN

# 6.3

El segundo acercamiento es en el nivel 2, se pasaron las decisiones del nivel 1 a digital, a continuación se explicarán las mismas partes relevantes juntamente con su validación partes relevantes.

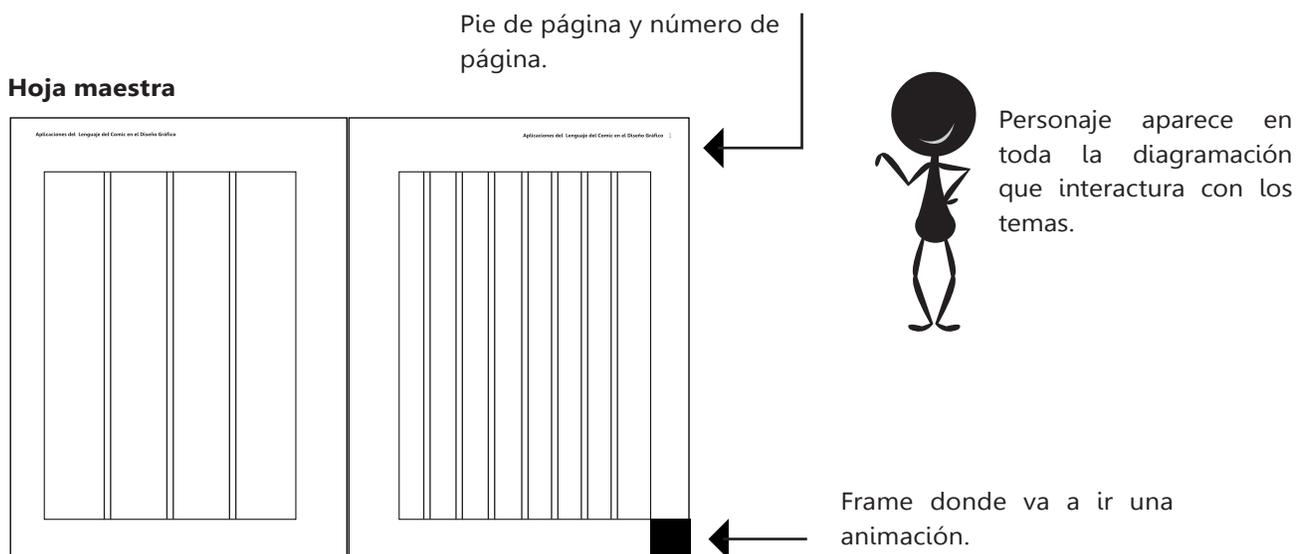
## Objetivo de comunicación

Elaborar una propuesta editorial para ampliar los conocimientos de las aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico de los alumnos del curso de "Historieta" de tercer año de la Escuela de Diseño Gráfico.

**Tipografía:** "Leelawadee" regular y bold

**Grupo Objetivo:** Estudiantes de **Diseño gráfico**, que lleven la clase de historieta, 3er. Año de la carrera 5to. Semestre.

**Retícula:** De 2 columnas, 4 columnas y 8 columnas, DEPENDIENTE DE LA INFORMACIÓN.



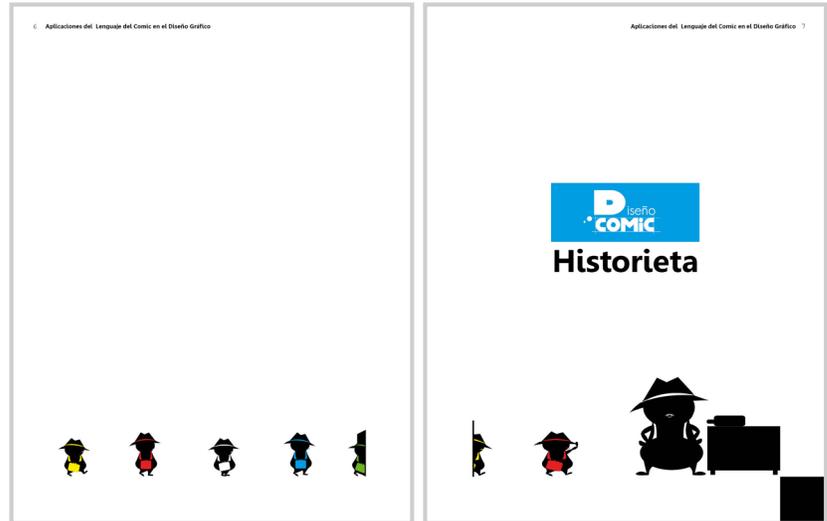
## Boceto #1 y 2

### Porta y contraportada

Para este Diseño se pensó en realizar una portada anidada a la contraportada. Que comunique el título de la clase.

Le acompaña un logotipo con el mensaje "diseño comic", que comunica que el libro "Aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico", no se trata únicamente sobre el tema "Historieta". Aunque el tema principal se abarque más este tema.

Dentro de este diseño se ve una pequeña síntesis del catedrático de la clase (Arq. Salvador Gálvez), que se muestra aclaratoriamente con su sombrero y sus tirantes. La pequeña síntesis trata de que el personaje camine hacia la puerta (contra



portada) y sale por la puerta de adelante (portada). Se pensó en ese personaje, pues es el que desde el año 2000 ha impartido la clase de historieta, podría decirse que el personaje ya está posicionado.

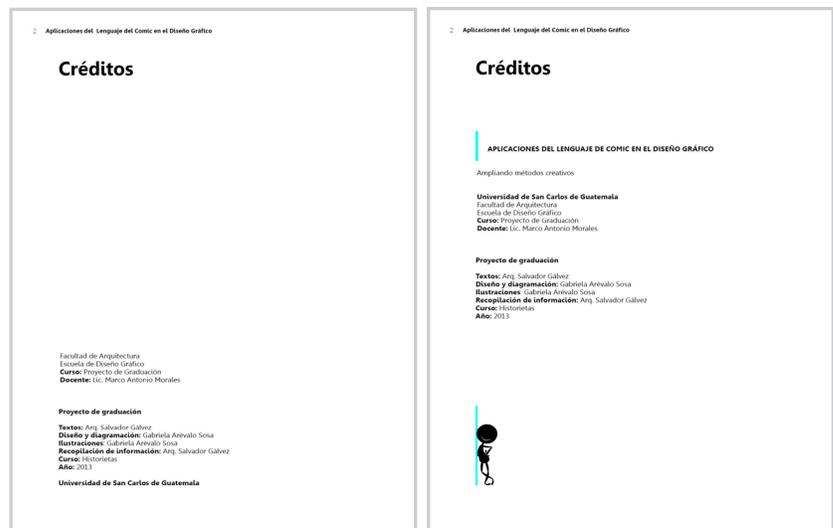
## Boceto #3

### Créditos

**Boceto 1.** En este boceto se colocaron los créditos en la esquina inferior izquierda, dejando en gran cantidad el color blanco, que aporta limpieza al documento, para no quitar la atención de la página siguiente que es la de índice. Solo colocar los datos

**Boceto 2.** En este boceto se tomaron los criterios de Judith (Velásquez, 2013) al mencionar unidad e integrar todo con más elementos, en este caso se agregó la franjita izquierda al título de proyecto para darle prioridad y jerarquía de texto con un bold y mayúsculas.

Se agregó al personaje (muñequito) en una posición agradable y con mucho estilo a la diagramación, con



la misma proporción del personaje que aparece en la página del índice, para no robar la atención. Y los textos se colocaron en la parte superior para darle dinamismo a la diagramación.

## Boceto #4

### Índice

**Boceto 1.** Se tomó referencia del boceto escogido en la fase 1 (Sosa, 2013), en esa propuesta se había pensado en que el color fuente iba a ser el negro, pero se observó que es color hacia pesar mucho el diseño de diagramación.

También se propuso no colocar el número de todas las páginas, sino que se pensó en colocar únicamente el número en la unidad y en los subtemas.

**Boceto 2.** En esta propuesta se pensó en un diseño más simple y limpio, como Judith Velásquez comenta (Velásquez, 2013), y se tomó la idea de los numero del boceto anterior. Se pensó en recalcar los 3 temas de

Índice	
Datos históricos	
Semiotica	
Lenguaje escrito lenguaje grafico	
<b>Tema 1: Fundamentos básicos</b>	
a.	Encuadres y planos
b.	Diferentes tipos de planos
c.	Encuadres, planos y el diseño grafico
d.	Movimientos de cámara
e.	Movimientos de cámara y el diseño grafico
f.	Diferentes tipos de movimientos de cámara
g.	Movimientos de cámara y el diseño grafico
h.	Transición de viñetas
i.	Diferentes tipos de transición de viñetas
j.	Transición de viñetas y el diseño grafico
k.	Globos, onomatopoyas, cartuchos y bocadillo
l.	Globos, onomatopoyas, cartuchos y bocadillo
m.	Diferentes tipos de globos, onomatopoyas, cartuchos y bocadillo
<b>Tema 2: Estructuras y planificación</b>	
n.	Línea grafica
o.	Diferentes tipos de análisis de línea grafica
p.	Línea grafica y el diseño grafico
q.	Creación del personaje
r.	Aspectos importantes que se tomaran en cuenta para crear personaje
s.	La creación del personaje y el diseño grafico
t.	Guión literario y técnico
u.	Guión literario y técnico
v.	Partes importante del guión literario y técnico
<b>Tema 3: Producción</b>	
w.	Story board
x.	Story board ejemplo
y.	El story board y el diseño grafico
z.	Flash back
aa.	Flash back
ab.	Ejemplos del flash back
ac.	El flash back y el diseño grafico

Índice	
Datos históricos	
Semiotica	
Lenguaje escrito lenguaje grafico	
<b>Tema 1: Fundamentos básicos</b>	
a.	Encuadres y planos
b.	Diferentes tipos de planos
c.	Encuadres, planos y el diseño grafico
d.	Movimientos de cámara
e.	Movimientos de cámara y el diseño grafico
f.	Diferentes tipos de movimientos de cámara
g.	Movimientos de cámara y el diseño grafico
h.	Transición de viñetas
i.	Diferentes tipos de transición de viñetas
j.	Transición de viñetas y el diseño grafico
k.	Globos, onomatopoyas, cartuchos y bocadillo
l.	Globos, onomatopoyas, cartuchos y bocadillo
m.	Diferentes tipos de globos, onomatopoyas, cartuchos y bocadillo
<b>Tema 2: Estructuras y planificación</b>	
n.	Línea grafica
o.	Diferentes tipos de análisis de línea grafica
p.	Línea grafica y el diseño grafico
q.	Creación del personaje
r.	Aspectos importantes que se tomaran en cuenta para crear personaje
s.	La creación del personaje y el diseño grafico
t.	Guión literario y técnico
u.	Guión literario y técnico
v.	Partes importante del guión literario y técnico
<b>Tema 3: Producción</b>	
w.	Story board
x.	Story board ejemplo
y.	El story board y el diseño grafico
z.	Flash back
aa.	Flash back
ab.	Ejemplos del flash back
ac.	El flash back y el diseño grafico

unidad con color diferente y especificarle cada uno de sus subtemas con colores, asimismo se ve por primera vez la paleta de colores completa. Con colores más vivos como David Bozareyes comentó (Bozareyes, 2013).

## Boceto #5

### Introducción

**Boceto 1.** En este boceto se tomó de referencia las propuestas de la fase 1 (Sosa, 2013), y se pensó en una introducción justificada con dos columnas. En esta propuesta se evita partir subtítulos en preposiciones o artículos, como comenta la Licenciada Larisa (Mendoza, 2013). Nuevamente se pensó en el color negro como en la propuesta anterior.

**Boceto 2.** En esta propuesta se cambió el texto justificado por injustificado ya que el grupo objetivo son diseñadores, esto le quita a la diagramación formalidad tal como expuso David (Bozareyes, 2013), asimismo se nota líneas que

4 Aplicaciones del Lenguaje del Comic en el Diseño Grafico

### Introducción:

#### Aplicaciones del Lenguaje del Comic en el Diseño Gráfico

Las similitudes entre el lenguaje del comic con el lenguaje del diseño grafico son bastante, y aunque los dos son lenguajes se comunican a través de textos e imágenes sus fines son diferentes. Tanto el lenguaje del comic como el de diseño grafico por ser lenguajes constituyen un sistema de comunicación que tiene relación con la semiotica. El lenguaje del comic se función contra historias a través de textos e imágenes, con sus propios códigos de comunicación por ejemplo la viñeta, el encuadre y el plano aunque se piensan que son lo mismo no lo son, pues la viñeta mide el tiempo y la secuencia que hay entre viñetas, el encuadre mide el ambiente, escenarios, etc. en donde se desarrolla la historia y los planos nos muestra el lenguaje corporal, vistas de los personajes y del entorno de manera más dinámica. Así mismo otros códigos del lenguaje del comic como los globos de texto, el bocadillo, las onomatopoyas, movimiento de cámara.

Mientras que el lenguaje del diseño grafico se fin en dar soluciones de comunicación a base de imágenes y texto, para transmitir mensajes claros y precisos. Al igual que cualquier lenguaje este tambien contiene sus propios códigos de comunicación, como lo son

tipografías definidas según el grupo objetivo, imágenes que respaldan el mensaje, iconos, semiotica, técnicas, paleta de colores e imágenes, lenguaje visual, y demás códigos.

Es importante recalcar que sus objetivos son diferentes, y aunque el lenguaje del comic use en conjunto sus contenidos para contar una historia, este lenguaje no se pasa más allá de sus contenidos para satisfacer su objetivos, pero en el caso del diseño grafico por lo mismo que su objetivo es solucionar problemas de comunicación directos y precisos no alcanza su objetivo con sus propios contenidos y en ahí en donde el lenguaje del diseño grafico y el lenguaje del comic se encuentran.

El diseño grafico ha evolucionado la forma de solucionar sus problemas de comunicación a través de diferentes tipos de lenguaje, es por ello que la finalidad de proyecto "aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño grafico" es mostrar con aplicaciones reales, análisis y ejemplos que explican como el diseño grafico usa diferentes contenidos del lenguaje del comic para lograr su objetivo de comunicación.

Historia en la Universidad de San Carlos de Guatemala.

4 Aplicaciones del Lenguaje del Comic en el Diseño Grafico

### Introducción

Las similitudes entre el lenguaje del comic con el lenguaje del diseño grafico son bastante, y aunque los dos son lenguajes se comunican a través de textos e imágenes sus fines son diferentes. Tanto el lenguaje del comic como el de diseño grafico por ser lenguajes constituyen un sistema de comunicación que tiene relación con la semiotica. El lenguaje del comic se función es contar historias a través de textos e imágenes, con sus propios códigos de comunicación por ejemplo la viñeta, el encuadre y el plano aunque se piensan que son lo mismo no lo son, pues la viñeta mide el tiempo y la secuencia que hay entre viñetas, el encuadre mide el ambiente, escenarios, etc. en donde se desarrolla la historia y los planos nos muestra el lenguaje corporal, vistas de los personajes y del entorno de manera más dinámica. Así mismo otros códigos del lenguaje del comic como los globos de texto, el bocadillo, las onomatopoyas, movimiento de cámara.

Mientras que el lenguaje del diseño grafico se fin en dar soluciones de comunicación a base de imágenes y texto, para transmitir mensajes claros y precisos. Al igual que cualquier lenguaje este tambien contiene sus propios códigos de comunicación, como lo son

tipografías definidas según el grupo objetivo, imágenes que respaldan el mensaje, iconos, semiotica, técnicas, paleta de colores e imágenes, lenguaje visual, y demás códigos.

Es importante recalcar que sus objetivos son diferentes, y aunque el lenguaje del comic use en conjunto sus contenidos para contar una historia, este lenguaje no se pasa más allá de sus contenidos para satisfacer su objetivos, pero en el caso del diseño grafico por lo mismo que su objetivo es solucionar problemas de comunicación directos y precisos no alcanza su objetivo con sus propios contenidos y en ahí en donde el lenguaje del diseño grafico y el lenguaje del comic se encuentran.

El diseño grafico ha evolucionado la forma de solucionar sus problemas de comunicación a través de diferentes tipos de lenguaje, es por ello que la finalidad de proyecto "aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño grafico" es mostrar con aplicaciones reales, análisis y ejemplos que explican como el diseño grafico usa diferentes contenidos del lenguaje del comic para lograr su objetivo de comunicación.

Historia en la Universidad de San Carlos de Guatemala.

acompañan al texto con sus párrafos, esto integra la diagramación y crea armonía, asimismo se observa al personaje (muñequito) teniendo participación en la retícula como se comentó Salvador Gálvez (Gálvez, 2013), rompiendo así la formalidad de ser un material didáctico.

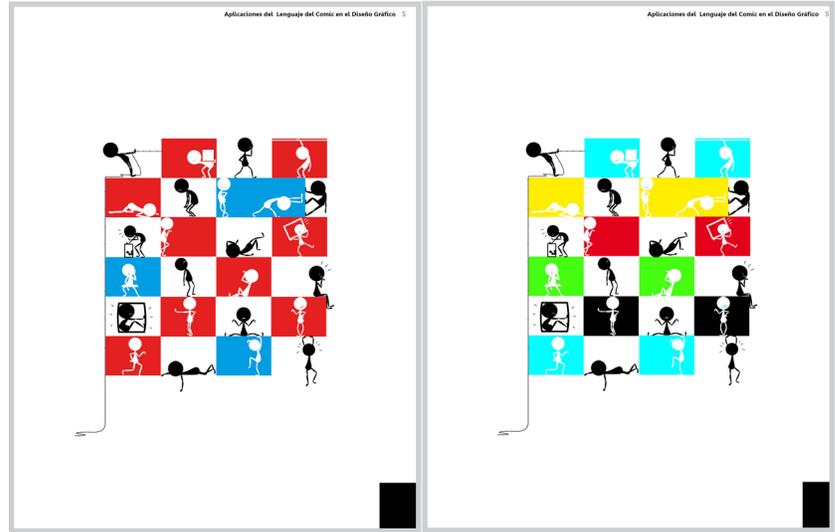
## Boceto #6

### Punto de diseño #1

**Boceto 1.** Esta página es creada para el grupo objetivo, como dicen en el libro de Matteo Cossu (Cossu, 2010), los diseñadores necesitan de ganchos estratégicos para mantener la atención en la lectura, lo que creará memoria al lector, tal como comunica Judith (Velásquez, 2013).

En la página se ve al personaje (muñequito), en diferentes posiciones, como dando la relación a pequeñas viñetas, contando movimiento corporal al personaje.

**Boceto 2.** En esta propuesta únicamente se le adaptó la paleta de color al montaje de viñetas, con colores vivos (Bozareyes, 2013).



Esto creará armonía y retentiva de color a los lectores como Judith menciona (Velásquez, 2013).

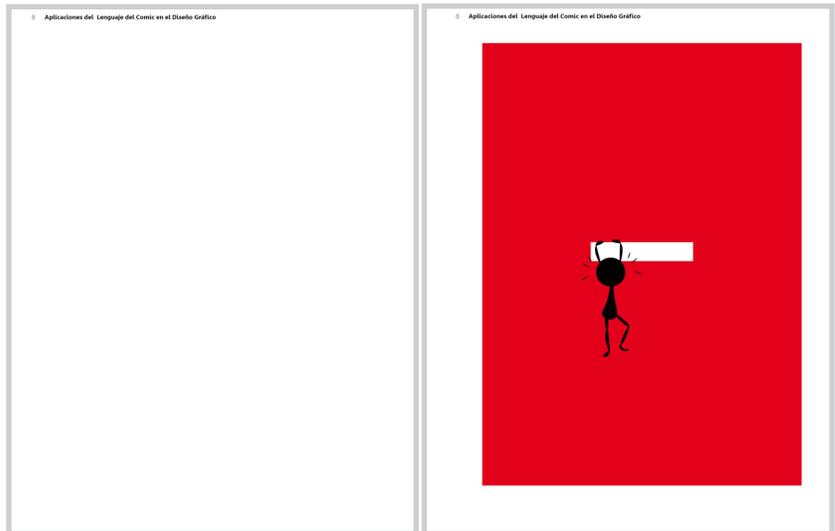
## Boceto #7

### Punto de diseño #2

**Boceto 1.** Esta página se dejó en blanco, pensando que eso daría limpieza y fijaría la atención a la hoja de "datos históricos".

**Boceto 2.** En el boceto anterior, se observa que el diseño es rígido tal como asegura David (Bozareyes, 2013), y no crea ningún armonía dejarla en blanco. Es por ello, se pensó en no dejar hojas en blanco, ya que eso empobrece el diseño.

Esta hoja de punto de diseño 2, es básicamente como la anterior, se crea para darle al lector interés juntamente con una de las acciones más retentivas que tiene el personaje (muñequito), así mantiene la atención. Se evaluó no colocar la hoja completa de un color sólido, pues esto le da mucho peso y no crea armonía; además, se deja un borde blanco, ya que el blanco también



forma para te de la paleta de colores. Se propone que en estos puntos de diseño, solo se usarán como máximo 3 colores, contando o no el color blanco. Para no saturar al espectador. En una clase de diseño impartida por la catedrática Margarita menciona el dicho "menos es más".

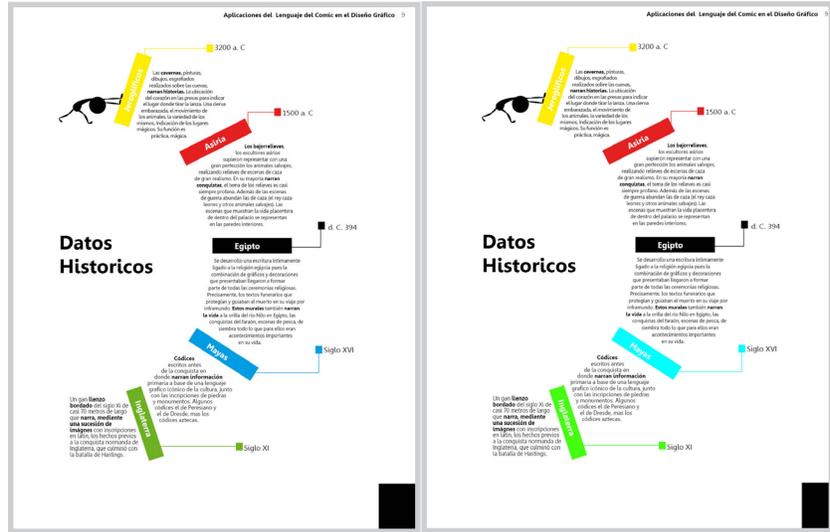
## Boceto #6

Hoja de esquema.

**Boceto 1.** Se tomó el boceto de la fase 1 (Sosa, 2013) tal como se expuso, como la única diferencia del agregado de color. Nuevamente se observa al personaje interactuando en la página.

Esta diagramación es una de las que más marcan espontaneidad al documento, tal como menciona David (Bozareyes, 2013), siendo una de las que más pueden apoyarse en la mente del lector.

**Boceto 2.** A este boceto, únicamente se le hizo el cambio de paleta de color.



## Boceto #7

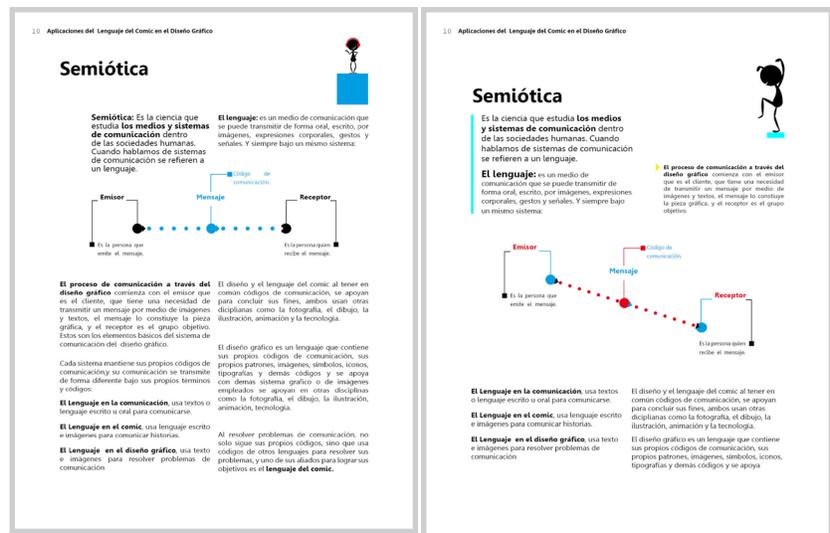
Hoja de esquema (semiótica)

**Boceto 1.** Esta hoja es diagramación, lleva mucho texto y un pequeño diagrama de comunicación, en este boceto se ve el uso de la retícula de 2, 4 y 8 columnas, siempre prevaleciendo en dos columnas, se resaltan términos importante en negrilla.

En esta propuesta se usó texto justificado, el cual crea la rigidez que menciona David (Bozareyes, 2013). Se ve al personaje (muñequito) arriba de un cubo, que crea con unos audífonos, pues el tema es de comunicación. Aunque analizando no muestra tanta relación.

**Boceto 2.** Buscando referencias de una diagramación menos rígida se le adapta texto injustificado, como ya se mencionó en la hoja de introducción: esta es casi la justificación de texto más usada para diseñadores.

Se toman en cuenta los comentarios



de David (Bozareyes, 2013) en cuanto a la jerarquía de texto, esto hace que la diagramación luzca más ordenada y crea punto de orden para el espectador. En cuanto al diagrama se le quita lo rígido mostrando una inclinación y se le agrega colores para crearle enfoque de atención.

Se unifica nuevamente la diagramación con las líneas junto a los textos, esto regresará la armonía del documento. En cuanto a los elementos que darán armonía al documento se piensa en usar 2 colores sin contar el blanco, ya que esto le dará unidad al tema.

## Boceto #8

### Hoja de diagramación 1

**Boceto 1.** Esta hoja contiene solo texto, en el cual hay dos temas, sigue la diagramación anterior. Texto justificado. Y en color negro haciéndole un peso al diseño.

**Boceto 2.** En este boceto se observa claramente cómo el comentario de David (Bozareyes, 2013) ayuda mucho a la diagramación con la jerarquía en los textos, se crea un título al tema de lenguaje gráfico, lenguaje escrito. En esa misma página y en la anterior se puede observar un texto informativo referido con un pequeño triángulo de color, en él se encontrará información importante para el diseñador. Con esta diagramación, se justifica



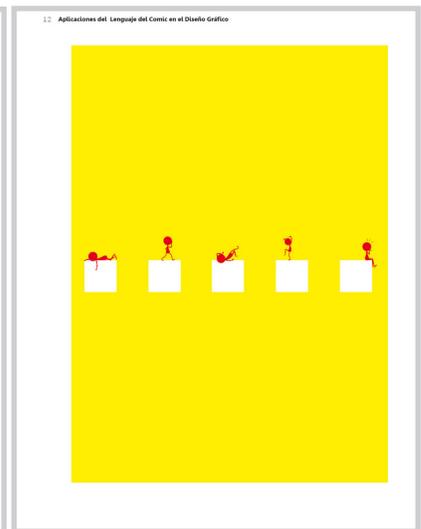
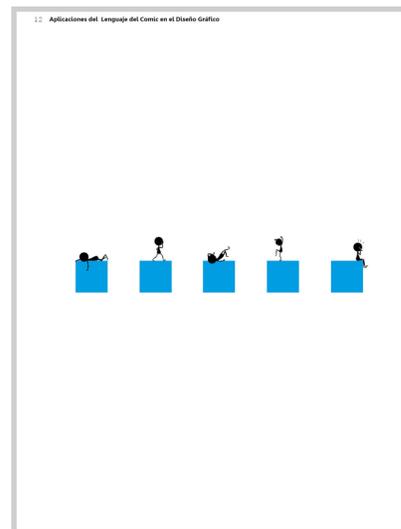
la posición del personaje (muñequito) que da armonía y crea simetría en la diagramación.

## Boceto #9

### Portadas de unidad

**Boceto 1.** Punto de enfoque para portadas de unidad, se pensó en algo simple que no llame tanto la atención del tema de unidad, pero que siga con la armonía de la diagramación. Se escogerán 5 personajes en diferentes posiciones.

**Boceto 2.** En esta página, se toma en cuenta que no se dejarán hojas en blanco para páginas de punto de enfoque, solo se le crea el cambio de color. El color será distribuido según orden de color.

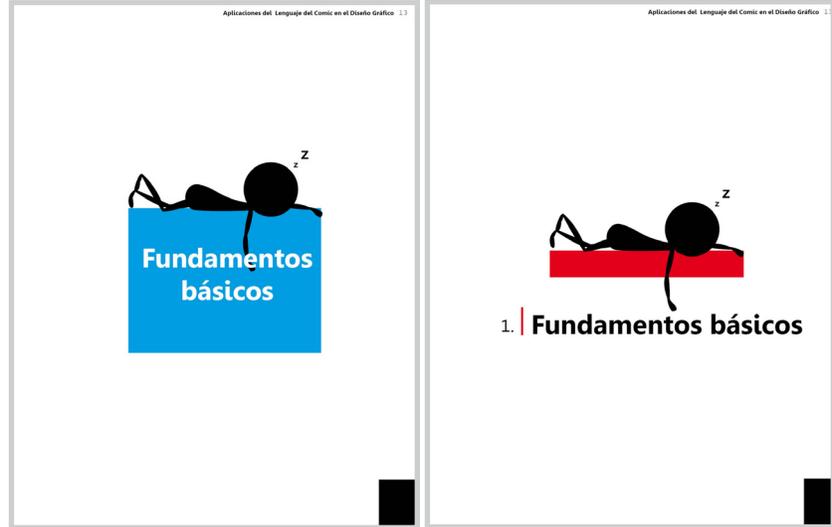


## Boceto #10

Hoja de portada parte 2

Boceto 1. En esta diagramación se pensó en colocar el título dentro de una caja y en esa caja recostar al personaje (muñequito), siguiendo con las recomendación del Arquitecto Salvador Galvez (Gálvez, 2013) de hacer al personaje mas dinámico.

Boceto 2. Las hojas de portada, serán limpias y se tomará en cuenta la asesoría de la Licenciada Larisa (Mendoza, 2013) de no cortar los títulos. Y usará un personaje memorable que muestre alguna acción relativa con el título. En caso de fundamento se colocó al personaje durmiendo, mostrando cansancio por el tema.



Y se piensa en colocar numeración para distinguir los temas y crear un orden.

## Boceto #11

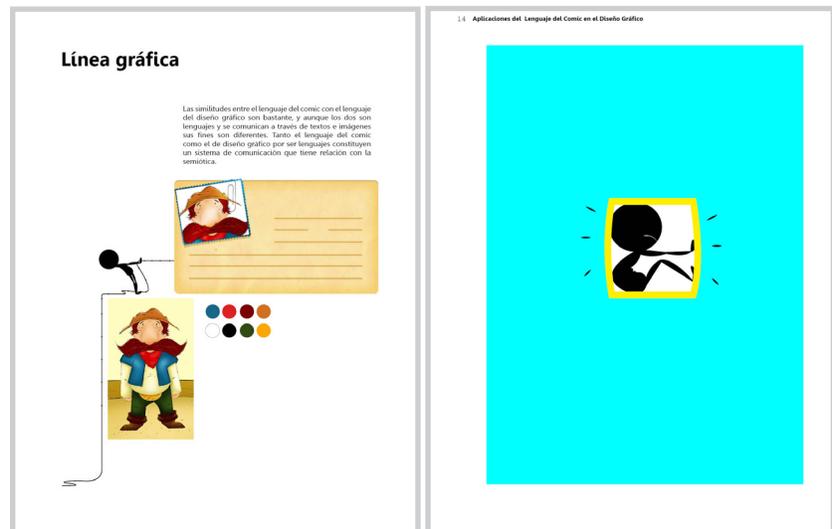
Hoja de portadilla 1

**Boceto 1.** Se había pensado en colocar dentro de cada tema, el análisis de línea gráfica y de personaje que e utilizará en cada tema.

Se le armará un documento de ID en donde se colocarán los datos del personaje como por ejemplo, nombre, fecha de nacimiento, edad, nacionalidad, etc. Y debajo de ese documento colocar el análisis de línea gráfica.

Pero se analizó la propuesta y esta hoja será pasada a los ejemplos de línea gráfica y de creación de personaje. Así continuar con la diagramación de punto de enfoques.

**Boceto 2.** En esta propuesta se observa al personaje relativamente explicando el tema, en este caso es



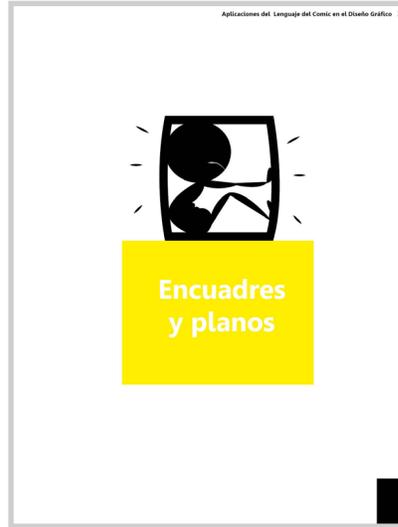
“encuadres y planos”. Será un diseño bastante icónico y sobrio, el cual resaltará aún más la armonía del documento y se seguirá explotando al personaje (muñequito).

## Boceto #12

Hoja de portada parte 2

**Boceto 1.** Para este boceto se pensó en uno muy similar al de “fundamentos básicos” el diseño el (azul). Siempre del personaje de protagonista.

**Boceto 2.** En este boceto únicamente se especifica con texto el tema. Y sigue el orden con numeración.



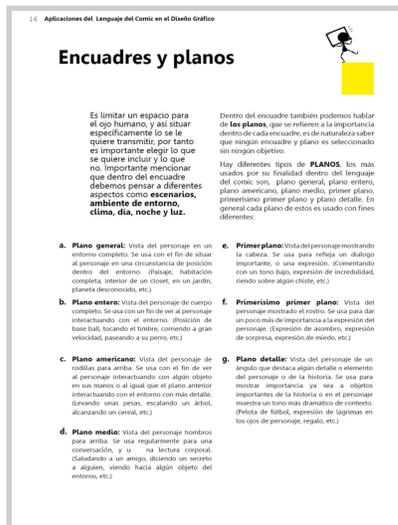
## Boceto #13

Hoja de diagramación tema 1

**Boceto 1.** En la hoja de diagramación se observa la falta de orden que con anterioridad ya se ha resaltado.

**Boceto 2.** En esta hoja se puede ver cómo se intercalan imágenes, es específico mencionar que al grupo objetivo, cuando ve imágenes les gusta verlas interactuar con diagramación, asimismo ver las imágenes grandes. (Cossu, 2010)

Se observa el uso de jerarquías tipográficas que David (Bozareyes, 2013) menciona. Y se observa básicamente la diagramación de todo el documento.



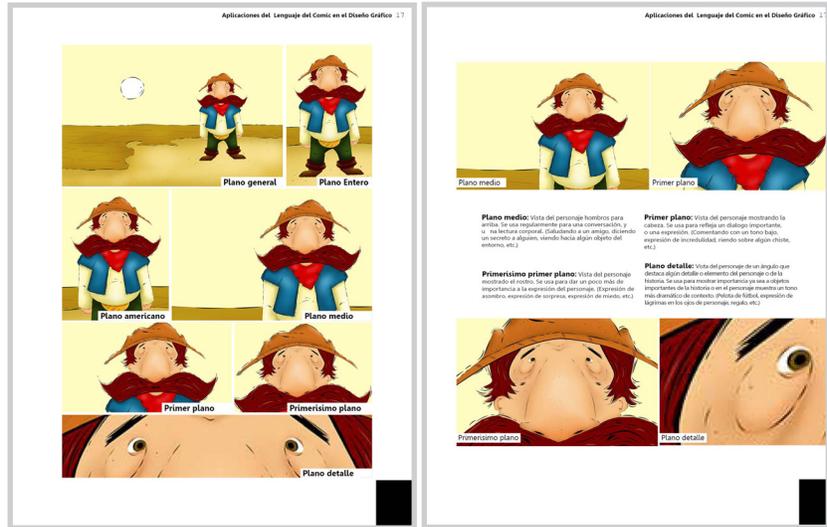
Asimismo se le da más participación al personaje, juntamente con una acción del tema.

## Boceto #14

Hoja de ilustración

**Boceto 1.** Este boceto se tomó de la fase 1 (Sosa, 2013), las ilustraciones en una sola hoja, mostrando los diferentes tipos de planos, pero se analizó con lo que dice Cossu en su libro (Cossu, 2010), y se ve como 1. Se pierde el detalle del personaje (está diseñado mostrar los detalles del personaje) se desperdicia y 2. Se ve muy saturado de ilustraciones, no deja respirar al espectador.

**Boceto 2.** Se ve como las imágenes se les aprecia. asimismo se ve como las imágenes romperán con la



retícula completamente, eso hace que los dibujos se aprecien mejor y crea espontaneidad en la diagramación.

## Boceto #15

Hoja de diagramación tema 1.1

**Boceto 1.** No se aprecias los dibujos.

**Boceto 2.** Ya se ve más clara la diagramación.



## Boceto #16

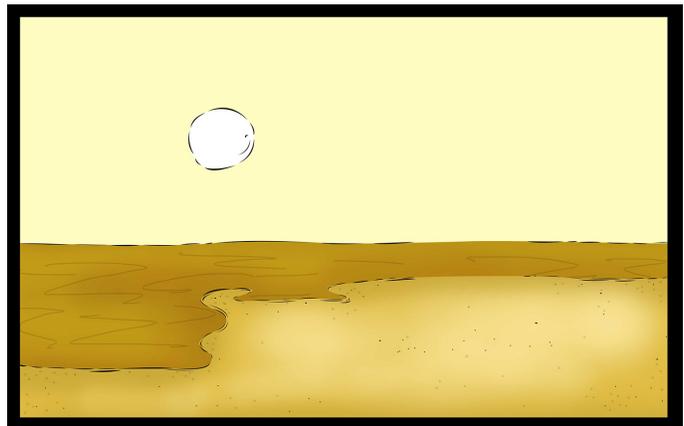
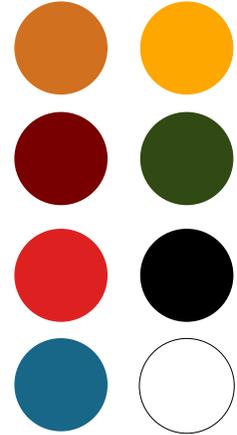
Ilustración 1

### ENCUADRES Y PLANOS

Ya definido el tercer boceto, se le escogió línea grafica de acorde con el grupo objetivo que daremos a explicar en el tema, asimismo su propia paleta de colores cálidos.

Y recalcar que se pensó en una ilustración a detalle, para que al momento de hacerle los acercamientos necesarios pueda verse a detalle la ilustración como dicen en el libro de Matteo Cossu (Cossu, 2010) tomar en cuenta para qué se va a realizar la ilustración.

Al fondo no se le tomó mucho detalle de ilustración, pues, se tomó en cuenta de que el protagonista es el personaje, y este no interactúa con el fondo.



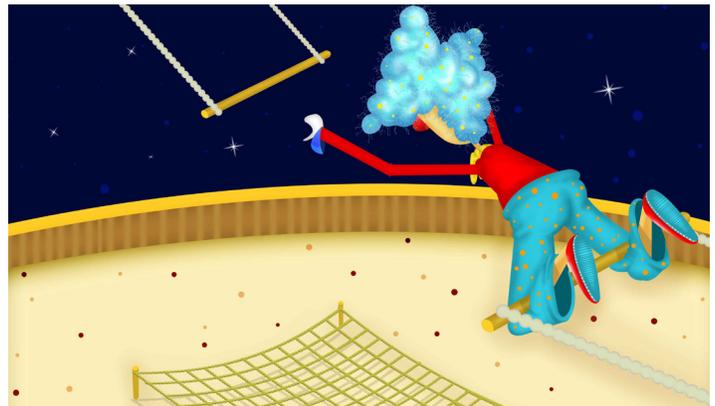
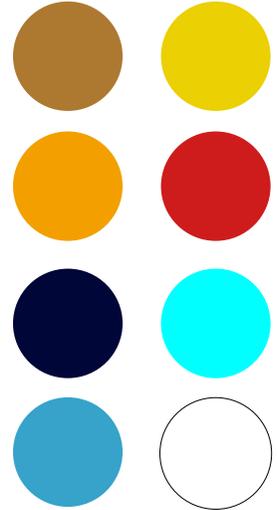
## Boceto #17

Ilustración 2

### MOVIMIENTO DE CÁMARA

Ya definido el tercer boceto, con sus posiciones y sus movimientos de cámara, se piensa y escoge la línea grafica acorde al grupo objetivo; así también, en cuanto a técnica se escoge una paleta de colores armoniosos llena de colores y con muchos brillos y texturas como resalta Matteo Cussu (Cossu, 2010) cuando menciona la correcta paleta de colores la define el grupo objetivo.

Al fondo no se le dio prioridad de color, pues al ser una ilustración colorida hay que definir jerarquía de importancia, por ello se definió un color azul oscuro para crear personas y combinarlos con pequeñas luces simulando flashes de cámara.



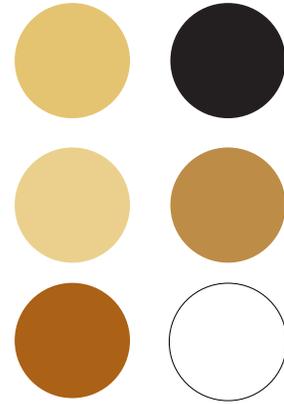
## Boceto #18

Ilustración 2

### TRANSICIÓN DE VIÑETAS

Ya definido el tercer boceto y las ideas de la transición de viñetas, se piensa en la línea gráfica, para este personaje se pensó en una paleta de colores secos y un poco manchada, pues debe dar la impresión de que es un personaje malo.

Este personaje todavía está por definirse, pues, es un personaje que todavía no llena las expectativas, está a prueba por la línea gráfica. (Se esperan mejoras).



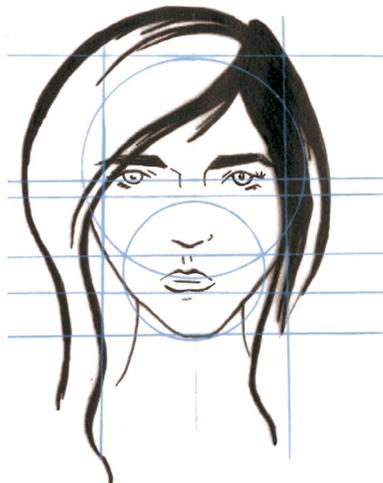
## Boceto #19

Ilustración 3

### CREACIÓN DE PERSONAJE

Ya definido el tercer boceto, el cuarto boceto, se piensa en una línea gráfica de novel gráfica o comic americano, con una paleta de colores opacos y no brillantes en donde el negro predomina en líneas y sombras.

Este personaje debe ser de pelo contrastante al de su piel, para que pueda llamar la atención de las facciones de las cejas.



# | Conclusión

La validación con los expertos ayudó en gran escala al diseño, puesto que orientaron al diseño con criterios totalmente diversos. Eso benefició en cuestionar una media y a no perder el objetivo de ser un material didáctico.

En la validación se cuestionaron en su mayoría la justificación de los textos, la paleta de color: se disminuyó el negro, se cuestionó tipografía, ilustraciones y línea gráfica del documento.

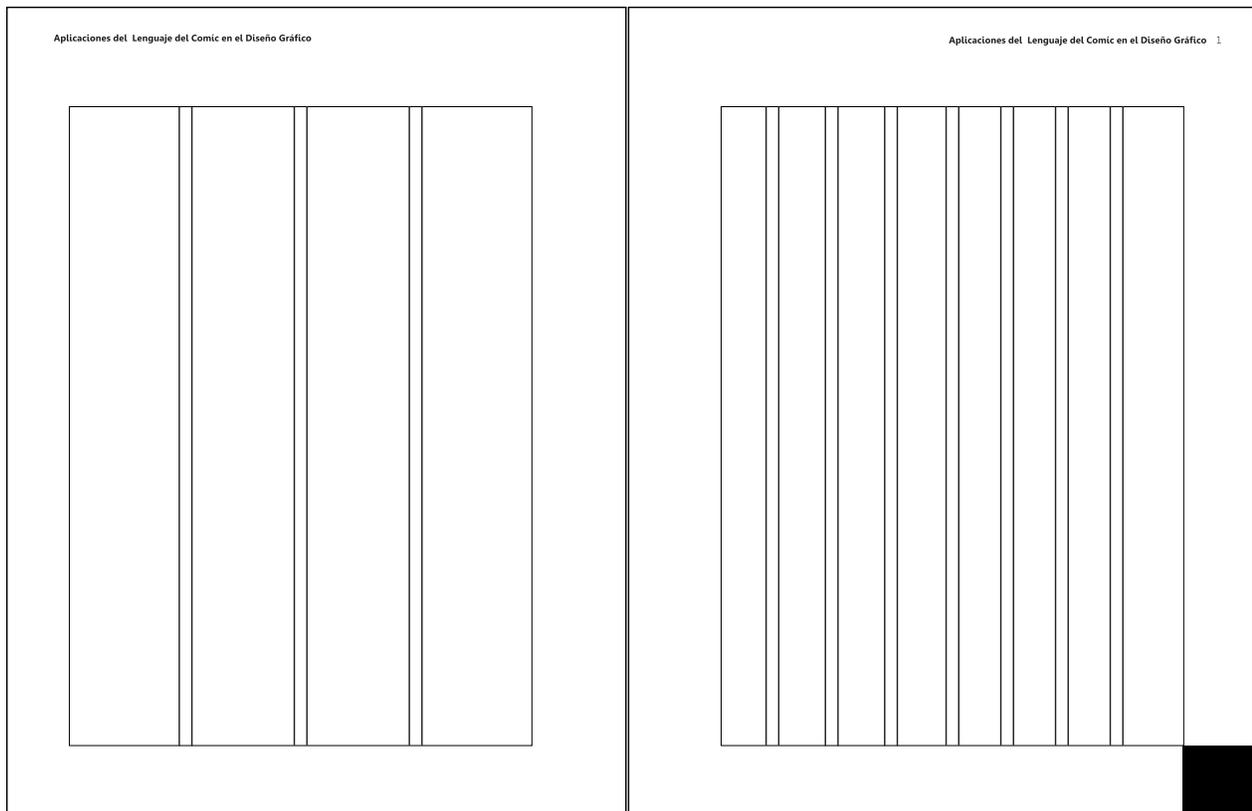
La nueva propuesta, contiene un mejor enfoque y recorrido visual, jerarquía de textos, paleta de color, dinamismo del personaje, continuidad, y memoria visual.

# NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

# 6.4

## Códigos visuales

### Hoja maestra

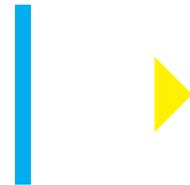


### Hoja maestra:

Al diseño de retícula, no se le realizó ninguna modificación pues el grupo comentó que muestra un orden visual y una continuidad; a excepción de una persona que comentó su desacuerdo (1, 2013), lo justificó comentando que es un material educativo, el cual por la seriedad del tema debe mostrar un orden visual fácil para el espectador. **Dos columnas funcionan bien para el documento.**

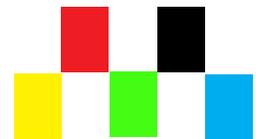
### Signos:

Estos dos signos interactúan con el texto. La línea crea jerarquía de texto, dando un soporte al texto relevante después del título. Ayuda a comunicar ciertos tips, de diseño.



### Paleta de colores:

Se validó la paleta de color, la cual la mayoría del grupo no tuvo comentarios negativos, simplemente se limitaron a contestar la pregunta 7. Con la conclusión de que no cambiarían la paleta de color. En esta parte se unificó el color celeste, pues se ve un error (Sosa, Validación con expertos, 2013) de un color RGB, que no estaba convertido.



### Tipografía: "Leelawadee" regular y bold

Se validó la tipografía en la pregunta No. 6, en respuesta el grupo objetivo le pareció en su mayoría agradable. Hubo comentarios de recomendación sobre la conjugación de tipografía (1, 2013) (5, 2013) y que el documento no mostraba código del comic en sí (4, 2013). La tipografía usada es funcional, visible, muestra un poco de dinamismo uniendo serif con palo seco. El objetivo de usar únicamente un estilo de tipografía, es que no interfiera con la diagramación, las imágenes y el personaje, mostrando unidad y dándole armonía tipográfica a todo el documento. Y no causar ruido visual entre estos códigos.

ABC, abc - DFG  
dfe - 123 - 678

### Personaje: (Muñequito)

Se validó línea gráfica, (como el muñequito interactúa dentro de la diagramación) el archivo, al grupo objetivo le pareció agradable, que además le sumaba dinamismo a la diagramación. Del grupo al que se le hizo la validación mostraron agrado. El personaje aparece en la diagramación en diferentes posiciones, regularmente situaciones familiares con el tema. En otras simplemente no tiene relación. Es quien estará dentro de los puntos de diseño, y quien creará la memoria visual del libro.



## Boceto #1

### Portada

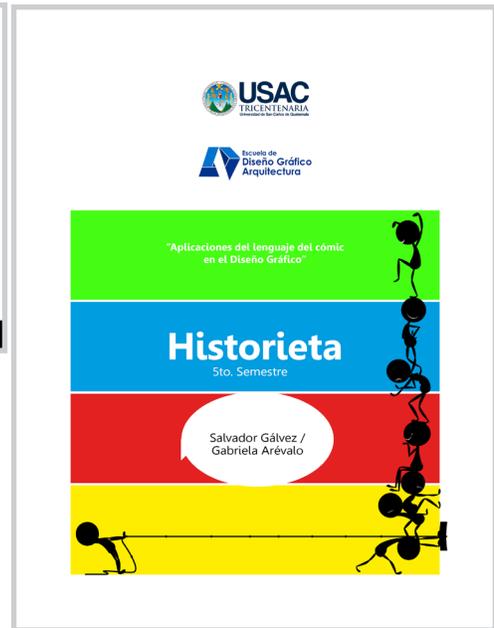
Personaje catedrático, colocado para realizar una asimilación con el catedrático Salvador Gálvez.

Personaje muñequito, es un personaje que define la línea gráfico del documento, con diferentes posiciones corporales, manifiesta estados de ánimo dentro del documento, en muchos de esas posiciones demuestra

el propio temas del cual tratará el capítulo.

**La nueva portada**, muestra la paleta de colores en rectángulos grandes y colocando diversos elementos en cada color. Se replanteó la aparición del personaje en la portada, ya que aparece en la diagramación interna, por lo cual se observó que se debe color en la portada. La portada contiene los elementos visuales más relevantes. Colores, personaje, tipografía y respeta la retícula. Al colocar al personaje en diferentes posiciones muestra armonía, llama la atención no solo por el personaje, sino por los colores básicos.

En cuanto a los elementos de texto que se colocaron, se observaron portadas como la del libro de Matteo (Cossu, 2010), y el libro de Mike y Chis (Chinn & McLoughlin, 2009), que han

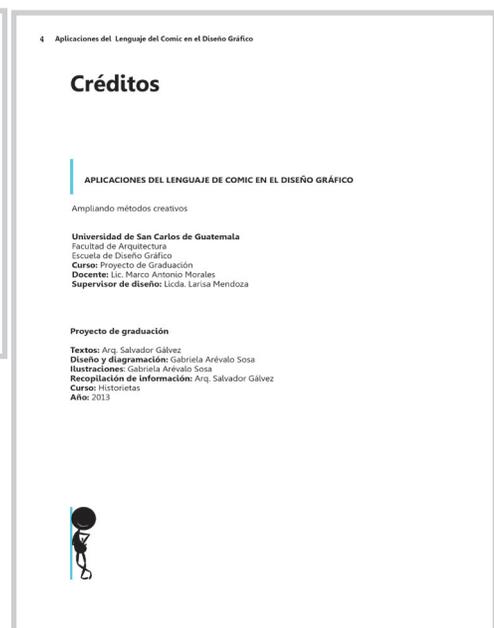


sido tomados como referencia y en ellos únicamente muestran título y autor, más algún elemento gráfico del libro.

## Boceto #2

### Créditos

En los créditos, se cambió únicamente el cambio de color, y la alineación del personaje, con la línea celeste. Asimismo se agregó el dato de "supervisor de diseño" en los créditos.

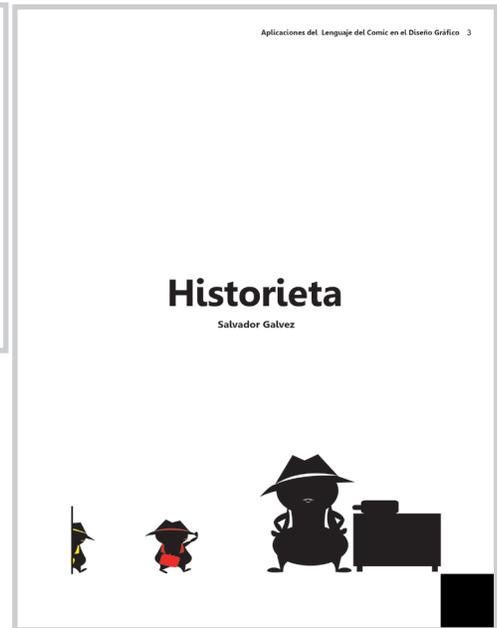
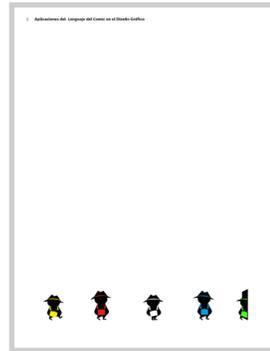


## Boceto #3

Portada interna

En este espacio se notó la oportunidad de usar la portada anterior como pasarla a portada interior. Con un cambio específico, se quitó de la composición el logotipo que se había creado, ya que se tomaron en cuenta los comentarios de la encuesta (9, 2013), donde se menciona que el logotipo podría ser mejorado, por uno más minimalista.

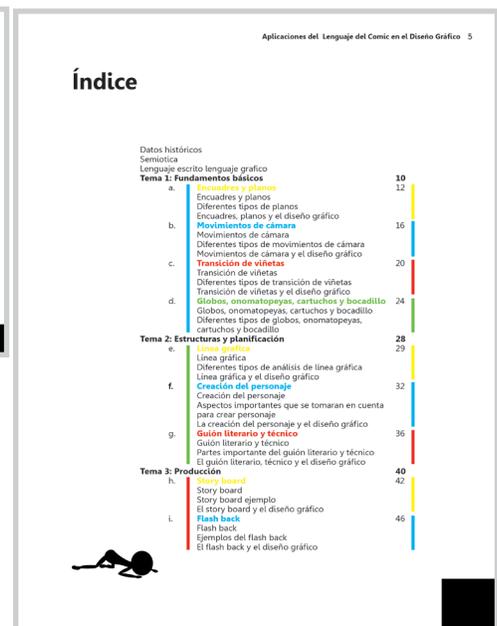
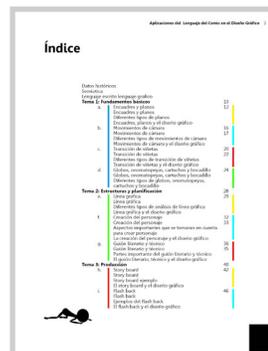
Se tomó en cuenta ese criterio y se decidió quitar de todo el documento, se observó que el logotipo no encajaba adecuadamente con el resto de la diagramación, y su eslogan "Diseño Comic" no era justificable para el documento. Por lo que se removió y se dejó el título del curso "Historieta" y el nombre del catedrático que imparte el curso.



## Boceto #4

Índice

En cuanto al diseño de índice, se tomaron en cuenta los comentarios de Licenciado Marco Morales, quien comentó en la asesoría de fase 2 que se dificultaba la lectura con las líneas; también se se colocaron los subtítulos en color de su línea, para que se mantuviera un orden y no mostrara ninguna confusión. Al agregarle color, las letras mostraban dificultad al leer, por ello se le agrego un "bold".

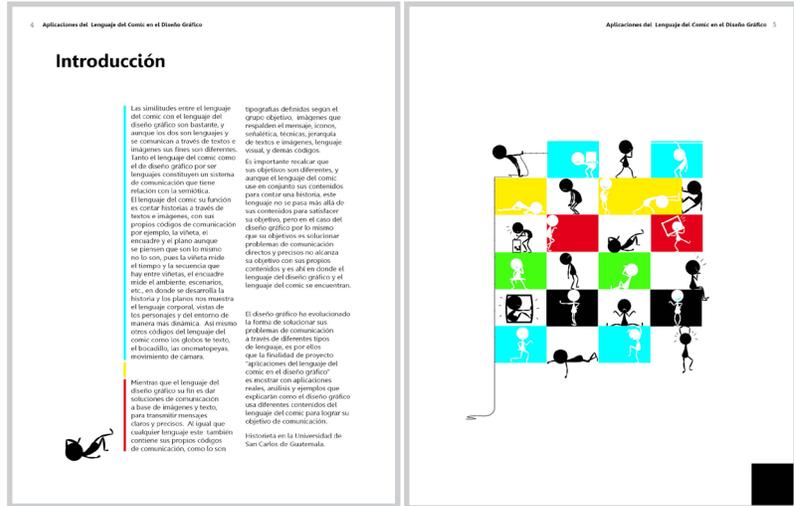


## Boceto #5 y 6

Introducción y punto de enfoques

Estas páginas no mostraron ningún conflicto de diagramación en la validación; es de comentar que las pagina de punto de enfoque fueron muy bien recibidas por el grupo objetivo, les pareció dinámicas.

Con el único comentario del Licenciado Marco Morales quien comenta sobre el contenido de la introducción, que no es relevante sobre el curso, que el texto de la introducción aún está siendo redactado por el asesor del proyecto, por lo cual se agradece el recordatorio.



## Boceto #7 y 8

Datos históricos y punto de enfoques

Reincidentemente, así como las páginas anteriores, la diagramación sobre los "Datos Históricos" fueron bien recibidos por el grupo objetivo, siendo como lo menciona David en su validación, (Bozareyes, 2013), una de las páginas de mejores comentarios en cuanto a la diagramación.

Quiero comentar que esta ha sido la única página que ha sobrevivido sin alteraciones desde el boceto nivel 1, a excepción del cambio de color, que como se comentó en el nivel 2 (Arévalo Sosa, 2013) es una de las diagramaciones que marca espontaneidad.

En cuanto al "punto de diseño 2" no se le hizo ningún cambio, creo que así como está le suma más dinamismo a la diagramación.



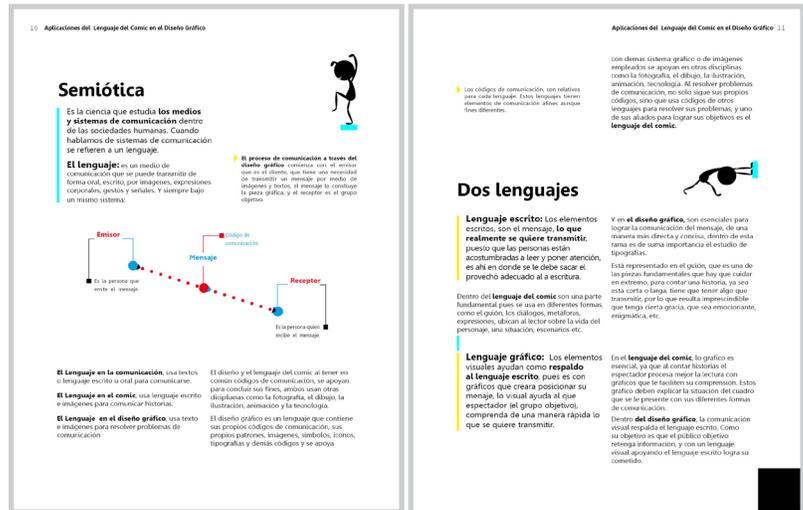
## Boceto #9 y 10

### Introducción y punto de enfoques

Al igual que algunas página anteriores, esta tampoco mostró ningún cambios, pues el comentario de una de las encuestas (1, 2013) en donde se pregunta el por qué de dos columnas, es de recordar que es un material con fines didácticos, en el cual se debe lograr un orden visual, y la retícula funciona para ese fin.

Muchos comentarios, justificaron el material como una diagramación apropiada y funcional, la cual permite al lector, llevar una lectura ordenada y no saturada.

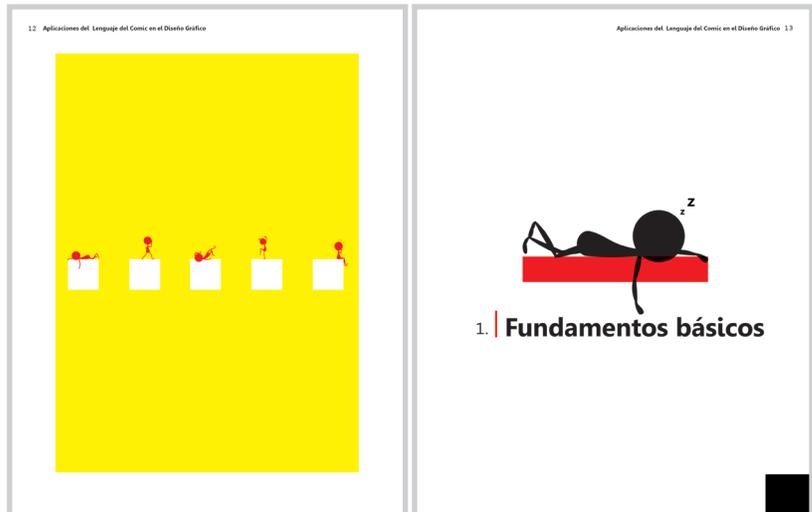
De igual manera el personaje le da punto de armonía visual, sobre todo en hojas donde solo se encuentran textos. Estas hojas fueron aprobadas.



## Boceto #11 y 12

### Portada de unidad

Las portadas de unidad, tampoco fueron cambiadas; la verdad, la validación fue bastante positiva por lo cual, el personaje bien recibido.

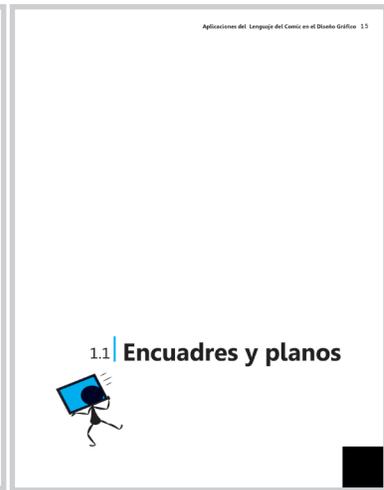
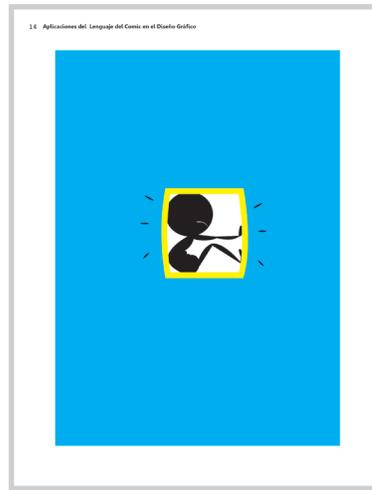


## Boceto #13 y 14

Portadilla de tema

A estas páginas no se le realizaron cambios, ya que fueron bien recibida y no se mostraron observaciones negativas del grupo objetivo.

Asimismo reincidente en que la portadilla de unidad es limpia y comunican, tanto gráficamente como en el texto el tema.



## Boceto #15 y 16

Hoja de diagramación

A estas páginas no se le realizaron cambios, ya que fueron bien recibida y no se mostraron observaciones negativas del grupo objetivo.



## Boceto #17 y 18

Hoja de diagramación

A estas páginas no se le realizaron cambios, ya que fueron bien recibidas y no se mostraron observaciones negativas del grupo objetivo.



## Boceto #19

Índice

Al igual que la portada, la contraportada fue cambiada por una muy similar a la portada, con los mismos criterios de diseño que se muestran en la portada.



## Conclusión

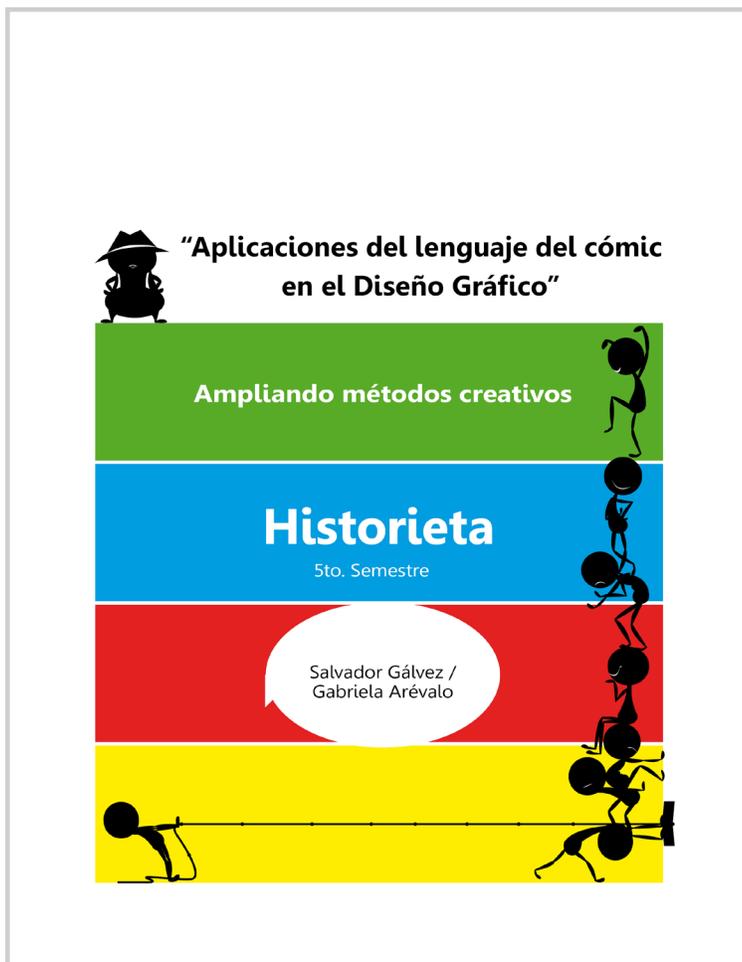
La validación con el grupo objetivo demostró pequeñas deficiencias en cuanto al diseño de portada y al diseño de logotipo, en su mayoría fue bien criticada la propuesta resultante del nivel 2.

Se deben tomar en cuenta los cambios, en crear una jerarquía de color, para definir cada color, ya que mostro confusión al momento de ir a los capítulo en el índice.

# PROPUESTA GRÁFICA FINAL FUNDAMENTADA

## 6.5

Como una cuarta revisión, se analizó de nuevo la propuestas, para realizarle mejoras, esta fue una cuarta asesoría con personas al azar que no supieran de qué se trataba ni para quién iba dirigido el material, con esos nuevos puntos: se retomó y se hicieron los últimos cambios.



### Portada

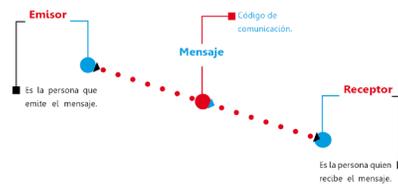
Se determinó la portada actual con el objetivo de que comunique la línea gráfica de inmediato, se decidió quitar los logotipos, pues no deben mostrar primicia y se le ordeno jerarquía de títulos y datos.

## Semiótica

Es la ciencia que estudia **los medios y sistemas de comunicación** dentro de las sociedades humanas. Cuando hablamos de sistemas de comunicación se refieren a un lenguaje.

**El lenguaje:** es un medio de comunicación que se puede transmitir de forma oral, escrito, por imágenes, expresiones corporales, gestos y señales. Y siempre bajo un mismo sistema:

El proceso de comunicación a través del **diseño gráfico** comienza con el emisor que es el cliente, que tiene una necesidad de transmitir un mensaje por medio de imágenes y textos, el mensaje lo constituye la pieza gráfica, y el receptor es el grupo objetivo.



**El Lenguaje en la comunicación,** usa textos o lenguaje escrito u oral, para comunicarse.

**El Lenguaje en el comic,** usa lenguaje escrito e imágenes para comunicar historias.

**El Lenguaje en el diseño gráfico,** usa texto e imágenes para resolver problemas de comunicación

El diseño y el lenguaje del comic al tener en común códigos de comunicación, se apoyan para concluir sus fines, ambos usan otras disciplinas como la fotografía, el dibujo, la ilustración, animación y la tecnología.

El diseño gráfico es un lenguaje que contiene sus propios códigos de comunicación, sus propios patrones, imágenes, símbolos, iconos, tipografías y demás códigos y se apoya

con demás sistema gráfico o de imágenes empleados se apoyan en otras disciplinas como la fotografía, el dibujo, la ilustración, animación, tecnología. Al resolver problemas de comunicación, no solo sigue sus propios códigos, sino que usa códigos de otros lenguajes para resolver sus problemas, y uno de sus aliados para lograr sus objetivos es el **lenguaje del comic**.

Los códigos de comunicación, son relativos para cada lenguaje. Estos lenguajes tienen elementos de comunicación afines aunque fines diferentes.

## Dos lenguajes

Los elementos escritos, son el mensaje, **lo que realmente se quiere transmitir**, puesto que las personas están acostumbradas a leer y poner atención, es ahí en donde se le debe sacar el provecho adecuado al a escritura.

Dentro del **lenguaje del comic** son una parte fundamental pues se usa en diferentes formas, como el guión, los diálogos, metáforas, expresiones, ubican al lector sobre la vida del personaje, una situación, escenas etc.

Y en el **diseño gráfico**, son esenciales para lograr la comunicación del mensaje, de una manera más directa y concisa, dentro de esta rama es de suma importancia el estudio de tipografías.

Está representado en el guión, que es una de las piezas fundamentales que hay que cuidar en extremo, para contar una historia, ya sea esta corta o larga, tiene que tener algo que transmitir, por lo que resulta imprescindible que tenga cierta gracia, que sea emocionante, enigmática, etc.

**Lenguaje gráfico:** Los elementos visuales ayudan como respaldo al lenguaje escrito, pues es con gráficos que creara posicionar su mensaje, lo visual ayuda al que espectador (el grupo objetivo), comprenda de una manera rápida lo que se quiere transmitir.

En el **lenguaje del comic**, lo gráfico es esencial, ya que al contar historias el espectador procesa mejor la lectura con gráficos que le faciliten su comprensión. Estos gráficos deben explicar la situación del cuadro que se le presente con sus diferentes formas de comunicación.

Dentro del **diseño gráfico**, la comunicación visual respalda el lenguaje escrito. Como su objetivo es que el público objetivo retenga información, y con un lenguaje visual apoyando el lenguaje escrito logra su cometido.

## Diagramación

Con la diagramación se revisó el orden visual de todas las páginas, se volvió analizar cada página revisando en específico el orden visual, jerarquía tipográfica y márgenes de los colores.

## Encuadres y planos



**Encuadres** es limitar un espacio para el ojo humano, y así situar específicamente lo que se quiere transmitir, por tanto es importante elegir lo que se quiere incluir y lo que no. Importante mencionar que dentro del encuadre debemos pensar a diferentes aspectos como **escenarios, ambiente de entorno, clima, día, noche y luz.**



Plano general

Plano entero

Plano americano

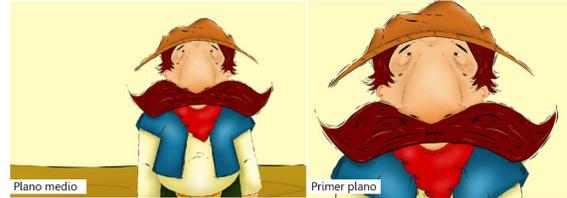
Dentro del encuadre también podemos hablar de **los planos**, que se refieren a la importancia dentro de cada encuadre, es de naturaleza saber que ningún encuadre y plano es seleccionado sin ningún objetivo.

Hay diferentes tipos de **PLANOS**, los más usados por su finalidad dentro del lenguaje del cómic son, plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle. En general cada plano de estos es usado con fines diferentes:

**Plano general:** Vista del personaje en un entorno completo. Se usa con el fin de situar al personaje en una circunstancia de posición dentro del entorno. (Paisaje, habitación completa, interior de un closet, en un jardín, etc.)

**Plano entero:** Vista del personaje de cuerpo completo. Se usa con un fin de ver al personaje interactuando con el entorno. (Posición de base ball, tocando el timbre, corriendo a gran velocidad, paseando a su perro, etc.)

**Plano americano:** Vista del personaje de rodillas para arriba. Se usa con el fin de ver al personaje interactuando con algún objeto en sus manos o al igual que el plano anterior interactuando con el entorno con más detalle. (Levando unas pesas, escalando un árbol, alcanzando un cereal, etc.)



Plano medio

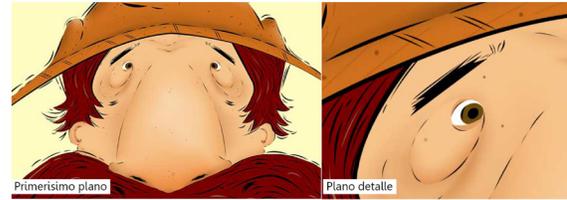
Primer plano

**Plano medio:** Vista del personaje hombros para arriba. Se usa regularmente para una conversación, y una lectura corporal. (Saludando a un amigo, diciendo un secreto a alguien, viendo hacia algún objeto del entorno, etc.)

**Primer plano:** Vista del personaje mostrando la cabeza. Se usa para reflejar un diálogo importante, o una expresión. (Comentando con un tono bajo, expresion de incredulidad, riendo sobre algún chiste, etc.)

**Primerísimo primer plano:** Vista del personaje mostrado el rostro. Se usa para dar un poco más de importancia a la expresión del personaje. (Expresión de asombro, expresión de sorpresa, expresión de miedo, etc.)

**Plano detalle:** Vista del personaje de un ángulo que destaca algún detalle o elemento del personaje o de la historia. Se usa para mostrar importancia ya sea a objetos importantes de la historia o en el personaje muestra un tono más dramático de contexto. (Pelota de fútbol, expresión de lágrimas en los ojos de personaje, regalo, etc.)

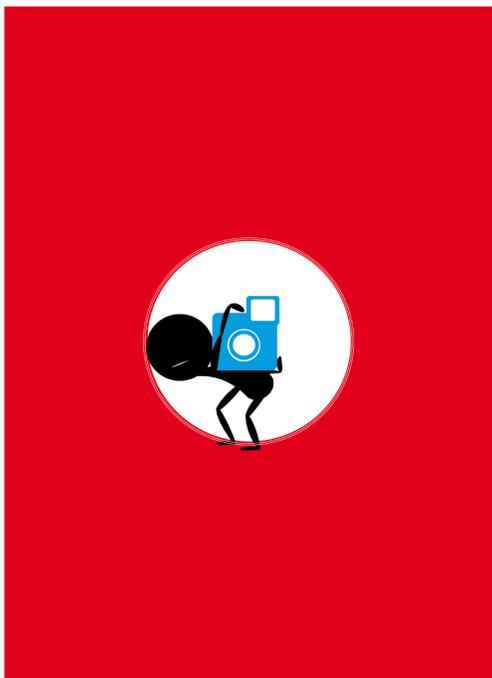


Primerísimo primer plano

Plano detalle

## Hoja de ilustraciones

Esta hoja rompe con la retícula, logrando así llamar la atención, se crea una hoja de ilustración y de referencia que respetarán la nueva retícula, la cual permite que las ilustraciones y referencias sean mejor apreciada.



## 1.2 | Movimiento de cámara



### ■ Hoja de portadillas

El recorrido visual de esa página es del centro de la hoja izquierda y después el título del lado derecho, estas páginas tendrán el mismo enfoque.

## Línea gráfica



Cuando nos referimos a **línea gráfica** estamos hablando de un conjunto de elementos que puestas juntos comunican pertenencia al mismo concepto, por ejemplo: una serie de productos que tienen elementos de diseño que los identifican como parte de la misma empresa o marca. Lo mismo pasa en cuanto al dibujo, que el alumno pueda identificar, realizar semejanzas o creaciones de nuevas tendencias en cuanto a línea gráfica es por ellos que es relevante mencionar que es muy importante mantener el carácter de la historieta, unidad, estilo de diseño, etc.

**Objetivo:**  
"Encuadres y Planos"



**Nombre:** Don Pilo **Edad:** 56 años  
**Residencia:** Anda Lucía, España (siglo XVIII)

**Sinopsis:** Don Pilo encuentra su peor miedo en la frontera de España, y al ver ninguna escapatoria decide enfrentarlo.

**Grupo objetivo:** niños - 9 a 11 años.

**Problema:**  
Crear un personaje capaz de un reproducirse de un plano general a un plano detalle, sin perder su legibilidad.

**Línea Gráfica:**  
"Don Pilo" - Grupo objetivo: niños de 9 a 11 años. Contornos: línea negra no continua. Color: cálidos - secos. Estilo: dibujo en 2D. Límites: combinación de redondos con cuadrados.

Antes de comenzar, se deben tomar las decisiones y ver línea gráfica. Aunque tengamos ya definidos los personajes, debemos de contemplar su línea gráfica pues esta nos representará soluciones de diseños al momento de la realización del producto final. Algunos aspectos a los que la línea gráfica se refiere son:

**Estilo de dibujo:** 2d, 3d, señalética, boceto, iconos, ilustración con textura, etc.

Ya tomando decisiones, respecto a la orientación de línea gráfica, tendremos una panorámica más limitada y específica para darle al guion técnico una nueva vista escrita.

46

**Objetivo:**  
"Movimiento de cámara"



**Nombre:** Valdino **Edad:** 23 años  
**Residencia:** Venecia, Italia (1920)

**Sinopsis:** Valdino, es un payaso dueño de un circo. Con la ayuda de su amigo Baly Vayu, realizan todos los actos de espectáculo.

**Grupo objetivo:** niños - 5 a 7 años.

**Problema:**

Crear un personaje capaz realizar diferentes posiciones y actividades dentro de un mismo espacio.

**Línea Gráfica:**

"Valdino" - Grupo objetivo: niños de 5 a 7 años. Contornos: sin contorno. Color: Brillantes y contrastantes. Estilo: dibujo en 2D. Límites: Redondos.

**Colores:** realizar su propia paleta de colores, monocromático, 3 colores, etc.

**Tipo de línea:** línea delgada, media, gruesa de las viñetas, multiviñetas, etc.

**Objetivo:**  
"Transición de viñetas"



**Nombre:** Zulen **Edad:** 35 años  
**Residencia:** Singapur, Asia (XVII)

**Sinopsis:** Zulen, pirata que aterrizzaba las costas de Indonesia, castigado a no tener vista y destinado a cuidar el tesoro que lo mantiene vivo.

**Grupo objetivo:** Pre - adolescentes - 12 a 14 años.

**Problema:**

Crear un personaje capaz realizar movimientos bruscos, y que representen cambios dramáticos, tanto en escenarios como en un mismo lugar.

**Línea Gráfica:**

"Zulen" - Grupo objetivo: Pre - adolescentes de 12 a 14 años. Contornos: Contorno sin continuidad. Color: Frios - opacos. Estilo: dibujo en 2D. Límites: terminaciones en punta.

**Contorno dominante:** si los picos triangulares, redondos, cuadrados, etc.

**Contexto:** escenarios realidad o fantasiosos.

**Objetivo:**  
"Creación de personaje"



**Nombre:** Katherine Woodall-Sinclair  
**Edad:** 64 años (Atlantes)

**Residencia:** Winchester, Inglaterra, Reino Unido. Luego en Suiza.

**Sinopsis:** Katherine - Atlante, la menos de dos hermanos. Queda traumatizada por la muerte de su madre. Tutora de Daphne, quien es asesinada por Jonathan y Katherine venga su muerte.

**Grupo objetivo:** Adolescentes - 16 a 18 años.

**Problema:**

Crear un personaje femenino - antagonico, fuerte, capaz de poder contar una historia y transmitir una personalidad.

**Línea Gráfica:**

"Katherine" - Grupo objetivo: Adolescentes de 16 a 18 años. Contornos: Contornos negros del personaje. Color: Frios - brillantes. Estilo: Novela Gráfica. Límites: proporciones reales.

47

## Elemento de diagramación

Como parte de los temas algunos requieren elemento extra, por lo cual se pensó en elementos que no llamaran la atención, sino que fueran combinarán tanto con la línea gráfica de diagramación juntamente con los demás personajes.

# Proyecto final

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico



Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas

## Historieta

Subador Galudo



Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas

## Créditos

APLICACIONES DEL LENGUAJE DE CÓMIC EN EL DISEÑO GRÁFICO

Analizando imágenes creadas

Universidad de los Carlos de Euzkadi  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Curso: Primer curso de Grado  
Semestre: 1º Trimestre Académico  
Supervisor de Diseño Gráfico: Leticia Fernández

Proyecto de prácticas:  
Diseño de: Salvador Gilabert  
Diseño y Representación Gráfica: Anaïs Ariza  
Borrador: Carolina Ariza  
Realización de maquetación: Anaïs Ariza  
Año: 2012



Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas

## Índice

Datos históricos

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100



Analizando imágenes creadas

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

## Introducción

Analizando imágenes creadas

Las dificultades entre el lenguaje del cómic y el lenguaje del diseño gráfico son numerosas y complejas. El lenguaje del cómic es un lenguaje visual que se basa en la imagen y el texto, mientras que el lenguaje del diseño gráfico es un lenguaje visual que se basa en la imagen y el texto.



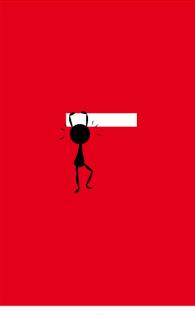
Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas



Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas



Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas

## Datos históricos

Analizando imágenes creadas



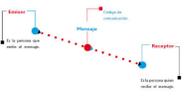
Analizando imágenes creadas

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

## Semiótica

Analizando imágenes creadas

La semiótica es el estudio de los signos y símbolos. En el lenguaje del cómic, los signos y símbolos son los personajes, los escenarios, los objetos, etc. En el lenguaje del diseño gráfico, los signos y símbolos son los colores, las formas, las tipografías, etc.



Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas

## Dos lenguajes

Analizando imágenes creadas

El lenguaje del cómic y el lenguaje del diseño gráfico son dos lenguajes que se relacionan entre sí. El lenguaje del cómic es un lenguaje visual que se basa en la imagen y el texto, mientras que el lenguaje del diseño gráfico es un lenguaje visual que se basa en la imagen y el texto.



Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas



Analizando imágenes creadas

Analizando imágenes creadas

## 1. Fundamentos básicos

Analizando imágenes creadas



Analizando imágenes creadas

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico



Analizando imágenes creadas

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

## 1.1 Encuadres y planos

Analizando imágenes creadas



Analizando imágenes creadas

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

## Encuadres y planos

Analizando imágenes creadas

El encuadre y el plano son dos elementos fundamentales del lenguaje del cómic. El encuadre es el espacio que rodea a los personajes y el plano es el espacio que rodea a los objetos.



Analizando imágenes creadas

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

## Encuadres y planos

Analizando imágenes creadas

El encuadre y el plano son dos elementos fundamentales del lenguaje del cómic. El encuadre es el espacio que rodea a los personajes y el plano es el espacio que rodea a los objetos.



Analizando imágenes creadas

# Proyecto final

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Encuadres, planos y el Diseño Gráfico

La **Historieta** es un arte narrativo que se desarrolla a través de una serie de imágenes que se suceden en el tiempo y espacio, y que se acompañan de un texto que explica lo que sucede en cada una de ellas.



Figura 1

Figura 2

Figura 3

14

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Encuadres, planos y el Diseño Gráfico

El **encuadre** es el espacio que rodea a la imagen y que sirve para organizarla y darle un sentido. El **plano** es el tipo de cámara que se utiliza para capturar la imagen.

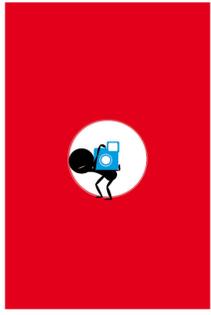


Figura 4

Figura 5

15

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico



16

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### 1.2 Movimiento de cámara



17

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Movimiento de cámara

El **movimiento de cámara** es el desplazamiento de la cámara durante la grabación de una escena. Este movimiento puede ser horizontal, vertical, de zoom, etc.



Figura 6

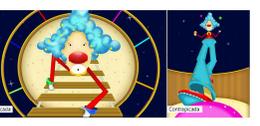


Figura 7

18

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Movimiento de cámara

El **movimiento de cámara** es el desplazamiento de la cámara durante la grabación de una escena. Este movimiento puede ser horizontal, vertical, de zoom, etc.



Figura 8



Figura 9

19

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Movimiento de cámara

El **movimiento de cámara** es el desplazamiento de la cámara durante la grabación de una escena. Este movimiento puede ser horizontal, vertical, de zoom, etc.



Figura 10



Figura 11

20

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Movimiento de cámara

El **movimiento de cámara** es el desplazamiento de la cámara durante la grabación de una escena. Este movimiento puede ser horizontal, vertical, de zoom, etc.



Figura 12



Figura 13

21

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Movimiento de cámara y el Diseño gráfico

El **diseño gráfico** es el arte de comunicar un mensaje a través de imágenes y texto. El **movimiento de cámara** es el desplazamiento de la cámara durante la grabación de una escena.



Figura 14

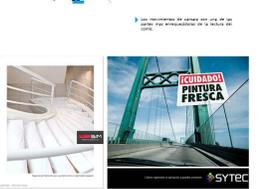


Figura 15

22

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Movimiento de cámara y el Diseño gráfico

El **diseño gráfico** es el arte de comunicar un mensaje a través de imágenes y texto. El **movimiento de cámara** es el desplazamiento de la cámara durante la grabación de una escena.



Figura 16



Figura 17

23

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico



24

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### 1.3 Transición entre viñetas



25

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Transición entre viñetas

La **transición entre viñetas** es el momento en el que se pasa de una viñeta a otra. Este momento puede ser horizontal, vertical, de zoom, etc.



Figura 18



Figura 19

26

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Transición entre viñetas

La **transición entre viñetas** es el momento en el que se pasa de una viñeta a otra. Este momento puede ser horizontal, vertical, de zoom, etc.



Figura 20



Figura 21

27

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Transición entre viñetas

La **transición entre viñetas** es el momento en el que se pasa de una viñeta a otra. Este momento puede ser horizontal, vertical, de zoom, etc.



Figura 22



Figura 23

28

Aplicación del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Transición entre viñetas

La **transición entre viñetas** es el momento en el que se pasa de una viñeta a otra. Este momento puede ser horizontal, vertical, de zoom, etc.



Figura 24



Figura 25

29



# Proyecto final

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

10

Aplicando métodos creativos

## 2.2 Creación de personaje

11

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

## Creación de personaje

La creación de un personaje es parte importante en una historia ya que un personaje principal, secundario o de fondo, cada uno tiene un rol crucial en la trama. Los personajes son los protagonistas de la historia y los protagonistas son los personajes que protagonizan la historia.

Después del título, un personaje debe ser creado con una personalidad lo más realista posible para que sea más fácil de entender y más interesante.

El personaje debe ser un ser humano que sea capaz de sentir y pensar como nosotros.

### Perfil del personaje

**Nombre:** Personaje

**Sexo:** Masculino

**Edad:** 25 años (edad de los actores)

**Tipo de personaje:** Protagonista

**Historia:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Personalidad:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Objetivo:** El personaje quiere ser actor y quiere ser conocido.

**Defectos:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Fortalezas:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

12

Aplicando métodos creativos

### Aspectos de personalidad

**Nombre:** Personaje

**Sexo:** Masculino

**Edad:** 25 años (edad de los actores)

**Tipo de personaje:** Protagonista

**Historia:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Personalidad:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Objetivo:** El personaje quiere ser actor y quiere ser conocido.

**Defectos:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Fortalezas:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

13

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Aspectos físicos

**Forma:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Color:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Textura:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Forma:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Color:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

**Textura:** El personaje es un joven que vive en una ciudad y quiere ser actor. Su vida es muy difícil y tiene que luchar por sus sueños.

14

Aplicando métodos creativos

15

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### Proporciones cuerpo

El cuerpo humano es un objeto muy complejo y difícil de dibujar. Para poder dibujarlo correctamente, es necesario conocer sus proporciones. Las proporciones del cuerpo humano son las relaciones entre las diferentes partes del cuerpo. Estas proporciones son las que hacen que el cuerpo humano sea tan interesante y bello.

16

Aplicando métodos creativos

17

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

## Creación de personaje y el Diseño Gráfico

En la historia del personaje es importante el diseño gráfico. El diseño gráfico es el arte de comunicar un mensaje a través de imágenes visuales. El diseño gráfico es el arte de comunicar un mensaje a través de imágenes visuales. El diseño gráfico es el arte de comunicar un mensaje a través de imágenes visuales.

18

Aplicando métodos creativos

## El Diseño Gráfico por su parte

El diseño gráfico es el arte de comunicar un mensaje a través de imágenes visuales. El diseño gráfico es el arte de comunicar un mensaje a través de imágenes visuales. El diseño gráfico es el arte de comunicar un mensaje a través de imágenes visuales.

19

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

20

Aplicando métodos creativos

## 2.2 El guión literario y técnico

21

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

## El guión literario y técnico

El guión literario y técnico es el documento que describe la historia y el diseño gráfico de un proyecto. El guión literario y técnico es el documento que describe la historia y el diseño gráfico de un proyecto. El guión literario y técnico es el documento que describe la historia y el diseño gráfico de un proyecto.

22

Aplicando métodos creativos

### El guión técnico pasa:

**1. Descripción:** Descripción del proyecto.

**2. Objetivos:** Objetivos del proyecto.

**3. Metodología:** Metodología del proyecto.

**4. Resultados:** Resultados del proyecto.

**5. Conclusiones:** Conclusiones del proyecto.

23

Aplicaciones del lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico

### El guión técnico

Parte de un guión técnico	
Exceso - Visual	Lenguaje gráfico
Plano: Plano, realización de la historia y realización de la historia.	Diseño: Diseño, realización y realización.
Escena: "En la historia de la historia."	Diseño: Diseño, realización y realización.
Plano: Plano, realización de la historia y realización de la historia.	Diseño: Diseño, realización y realización.
Escena: "En la historia de la historia."	Diseño: Diseño, realización y realización.
Plano: Plano, realización de la historia y realización de la historia.	Diseño: Diseño, realización y realización.
Escena: "En la historia de la historia."	Diseño: Diseño, realización y realización.

24

Aplicando métodos creativos

Escena	Plano	Diseño
Plano: Plano, realización de la historia y realización de la historia.	Diseño: Diseño, realización y realización.	Diseño: Diseño, realización y realización.
Plano: Plano, realización de la historia y realización de la historia.	Diseño: Diseño, realización y realización.	Diseño: Diseño, realización y realización.
Plano: Plano, realización de la historia y realización de la historia.	Diseño: Diseño, realización y realización.	Diseño: Diseño, realización y realización.
Plano: Plano, realización de la historia y realización de la historia.	Diseño: Diseño, realización y realización.	Diseño: Diseño, realización y realización.

25









# LECCIONES APRENDIDAS Y CONCLUSIONES

## | Capítulo

# 7.

Cada situación que vivimos, nos dejan moralejas. En el siguiente capítulo trata sobre la experiencia y la parte enriquecedora del proyecto.



## I Lecciones aprendidas

El proyecto menciona 3 temas: fundamentos básicos, estructura y planificación y el último producción. Se debe tomar la iniciativa con los fundamentos básicos.

### **Fundamentos básicos**

Es conocer las capacidades, por lo cual lo aprendido en el proyecto fue el autoanálisis de las capacidades para desempeñar un buen proyecto. Esto ayudó en la toma de decisiones: sobre qué material se visualizaría como objetivo. Al tomar decisiones, se debe asumir el compromiso, la disciplina y la superación de cambios de decisión, es decir no casarse con la primera idea.

### **Estructura y planificación**

El estructurar un proyecto desde su cimientos es algo que debe contemplarse en la toma de decisiones, por lo cual en este punto, la planificación de cómo se trabajará es fundamental. El informarse: todo proyecto antes de realizarse se debe investigar, para poder así conocer la mejor forma de estructurar. Pensar en ¿Cómo lo haré? Fue una de la pregunta

reincidente que llevó a la realización paso a paso del cumplimiento de cada uno de lo objetivos. El anteponerse a los problemas que se iban a presentar en el proyecto, ayudó a que se pensara con anterioridad cómo se iban a superar poco a poco. Y el respetar el objetivo sin salir de sus parámetros, aportó orden, armonía y línea gráfica.

### **Producción**

En la producción, contribuyen todos los conocimiento que se han ganado en el transcurso de la carrera: disciplina, constancia, talento, apreciación y sobre todo, mucho sentido común. La producción es la realización de todo los retos superados. Y es aquí en donde se observan las buenas o malas decisiones que se tomaron.



CONCLUSIONES  
DEL PROYECTO

**| Capítulo 8.**

El cumplimiento de los objetivos, debe analizarse al final de cada proyecto. El siguiente capítulo, trata sobre las conclusiones del proyecto y el logro alcanzado.



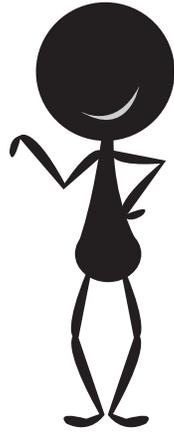
## I Conclusiones

El libro diseñado "Aplicaciones del lenguaje del comic en el diseño gráfico" como apoyo, es una herramienta para el estudiante del nuevo pensum del curso de Historita, el cual abarca 8 de los temas más importantes del curso.

El libro es un material didáctico que cumple el primer objetivo, con el fin de que los alumnos tengan referencia tangible de los temas que llevan en la clase. Y tengan paso a paso el recurso para realizar sin problemas las tareas solicitadas en el curso.

Asimismo, se cumple el segundo objetivo que es utilizar lo aprendido en clase como método creativo, para realizar composiciones en el diseño gráfico.

A través de ejemplos, tanto del lenguaje del comic como del diseño gráfico, el libro trata de demostrar que las bases de comunicación de los dos temas son las mismas, pero con diferente objetivo. El libro es para el curso de Historieta, siendo el lenguaje del comic el punto de partida para encontrar esta relación.



RECOMENDACIONES  
DEL PROYECTO

**Capítulo 9.**

En el siguiente capítulo se expondrán las recomendaciones del proyecto,



## I Recomendaciones

El libro es un material didáctico para el estudiante, por ser un material de referencias se necesita la apreciación de los ejemplos, por lo cual la mejor forma de distribución es impreso.

Por lo mismo, que contiene muchos ejemplos y colores llamativos, el material se recomienda ser impreso a color.

De ser pasado a digital, debe mantener su forma, estructura y tamaño, siendo la mejor forma un e-book o pdf interactivo. Para su uso, se recomienda la atención del catedrático, para aprovechar el material, ya que toca temas que se usan en clase.

## BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

Ambrose, H. (Abril, 2010). METODOLOGÍA DEL DISEÑO f. El acto o la práctica de usar tu mente para considerar el diseño. Barcelona: PARRAMÓN.

Arévalo Sosa, G. (2013). El lenguaje del comic en el trabajo. Guatemala.

Bozareyes, D. (25 de Septiembre de 2013). Validación con los expertos. (G. A. Sosa, Entrevistador)

Chinn, M., & MacLoughlin, C. (2009). CURSO DE NOVELA GRÁFICA. Bacerlona: PARRAMON.

Edgell, S., Brad, C., & Picher, T. (2009). CURSO COMPLETO DE COMIC. Barcelona: Gustabo Gilli.

Gálvez, S. (agosto, septiembre y octubre de 2013). Hablando del lenguaje del comic. (G. A. sosa, Entrevistador)

Gálvez, S. (2013). Programa de "Historietas". San Carlos de Guatemala.

Icone, S. (02 de Mayo de 2013). Agencia de publicidad. (G. A. Sosa, Entrevistador)

Llanas, S., & Mata, J. (2008). CÓMO DIBUJAR COMIC. Alcobendas Madrid: LIBSA.

Matteo, C. (2010 ). 1000 trucos para diseñadores gráfico. Barcelona, España: PROMOPESS.

Molina Laporta, D. (4 de noviembre de 2012). DM creativo newsletter. Recuperado el 16 de agosto de 2013, de Diseño e ilustración: <http://www.dmcreativo.com/blog/dibujar-comics-ofrece-ventajas-para-un-disenador-grafico/>

Nicolau, M. (1980). Dibujo Comic. Barcelona: Basico AFHA.

Olivares Lira, E. (s.f.). Dibujo para Diseñadros Gráficos.

Profesores. (23 de marzo de 2006). [http://recursostic.educacion.es/humanidades/ciceros/web/profesores/eso2/t1/teoria\\_1.htm#arriba](http://recursostic.educacion.es/humanidades/ciceros/web/profesores/eso2/t1/teoria_1.htm#arriba). Recuperado el 11 de agosto de 2013, de Recursos educativos de comunicación.

Sanlisbury, M., & Styles, M. (s.f.). El arte de ilustrar libros.

Sergi, C. (2009). EL DIBUJO HUMORISTICO. Bacelona: PARRAMÓN.  
Skinn, D. (2009). COMIC ART NOW. Barcelona: Gustabo Gilli.

sosa, G. A. (2013). Metodología específica del diseño aplicada en el proyecto. Guatemala.

Studio, M. A. (07 de diciembre de 2011). Diseño web. (G. A. Sosa, Entrevistador)



# **Anexos** evidencia.

## ■ Visualización 2. Instrumento de criterios de diseño

### Asesoría 1

Licenciada Larisa Mendoza (catedrática)  
Comentarios:

*GABYyyyyyy!!! Debes evitar partir subtítulos en preposiciones o artículos!!!*

*“Aplicaciones del Lenguaje del Comic en el Diseño Gráfico”*

*PORFA TÓMALO EN CUENTA PARA TODO lo que te hace falta!! Recuérdate que se los dije una y mil veces en clase!!*

### Asesoría 1

Arquitecto Salvador Gálvez (catedrático)  
Comentarios:

*Está muy bonita la diagramación, me gusta que sea limpia y ordenada.*

*Realizar más gráficos del “muñequito en síntesis”.*

### Cuestionario 1

Licenciado David Bozareyes (trabaja en una revista de diagramaciones para diseñadores gráficos).

1. ¿Se relaciona el diseño de diagramación con el tema? “HISTORIETA”

**Poco, demasiado “rígido” para el tema.**

2. ¿Opina usted que el diseño de diagramación se adapta con un grupo objetivo? (estudiantes de diseño gráfico de 18 a 25 años).

**Sí se adapta, pero es demasiado convencional**

3. ¿Opina que la diagramación podría posicionarse en la mente del lector?

**No, es poco atrevida, solamente la página del Índice y la 9 me llamaron la atención.**

4. ¿Opina que la composición de cómo están colocados los elementos en la página crea armonía, continuidad y sea agradable?

**Sí tiene armonía y continuidad, pero demasiada formal para mi gusto, aunque se puede justificar que es académica. Pero a mí la formalidad y rigidez se me hacen poco agradables.**

5. ¿Opina usted que el personaje principal (el muñequito en síntesis) no está acorde a la diagramación?

**Sí, aunque le suma mucho color negro.**

6. ¿Es necesario, según su opinión, disminuir las apariciones del personaje?

**No, está bien.**

7. ¿La retícula creada para el documento contiene orden y simetría?

**Sí, aunque el tema y el grupo objetivo permite romper (inteligentemente) ese orden.**

8. ¿La tipografía usada para el documento llena el objetivo?

**Sí, aunque para titulares podría usarse jerarquía tipográfica.**

9. ¿Opina usted que el color predominante "negro" necesita ser disminuido?

**Sí, por colores más "vivos".**

10. ¿Recomendaría otra paleta de color?, ¿Cuáles serían estos?

11. ¿La percepción que tiene usted acerca de la diagramación le causa contraste alguno?

12. Comentarios (opcional).

**Los textos justificados formalizan mucho el documento.  
Probar composición tipográfica en portadas de capítulos.  
Los colores del documentos son demasiado básicos, probar una paleta menos convencional.**

## ■ Visualización 3. Grupo Objetivo

### ENCUESTA

1. ¿Opina que la diagramación podría posicionarse en la mente del lector?  
Si  No
2. ¿Opina que la composición de cómo están colocados los elementos en la página crea armonía, continuidad y es agradable?  
Si  No
3. ¿Opina usted el personaje principal (el muñequito en síntesis) está acorde a la diagramación?  
Si  No
4. ¿Es necesario según su opinión disminuir las apariciones del personaje?  
Si  No
5. ¿La retícula creada para el documento contiene orden visual?  
Si  No
6. ¿Le parece agradable la tipografía?  
Si  No
7. ¿Recomendaría otra paleta de color?, ¿Cuáles serían estos?  
Si  No  \_\_\_\_\_
8. ¿El personaje tiene algún conflicto con las imágenes o le roba prominencia?  
Si  No
9. ¿relaciona el personaje con sombrero con el Arquitecto Salvador Galvez?  
Si  No
10. ¿le gustaría le gustaría que este personaje se sombrero interactuara más con la diagramación?  
Si  No
11. Comentarios (opcional).

---

---

---

---

---

---



# Entrega en la Institución evidencia.



# Cotización y distribución del material editorial

Al momento de la distribución se consideraron 3 opciones impresas, por lo que se consultó 3 lugares en la cotización:

## 1. Impresión editorial, se consultaron 2 editoriales, siendo éstas:

### a. Serviprensa Editorial:



**EDITORIAL  
SERVIPRENDA S.A.**  
3a. Avenida 14 -62, Zona 1 \* PBX: 2245 -8888

Guatemala, 19 de Noviembre de 2013

Señorita  
Gabriela Arévalo  
Presente.

Estimada Señorita Arévalo:  
A continuación sometemos a su consideración nuestra propuesta para la impresión de :  
"LIBRO " tamaño 8.25 x 10.75 " (CARTA) en papel bond blanco 80grs. , con 70 páginas interiores  
impresas a full color en tiro y retiro , con portada en Texcote 12 Impresa a full color en tiro con barniz  
litográfico en tiro , pegado en caliente con lomo.

Cantidad	Valor Total	Precio Unitario
100	Q. 1 7,700.00	Q. 177.00
250	Q. 18,100.00	Q. 72.40
500	Q. 19,100.00	Q. 38.20

"LIBRO " tamaño 8.25 x 10.75 " (CARTA) en papel couche 80 brillante , con 70 páginas interiores  
impresas a full color en tiro y retiro , con portada en Texcote 12 Impresa a full color en tiro con barniz  
litográfico en tiro , pegado en caliente con lomo.

Cantidad	Valor Total	Precio Unitario
100	Q. 1 8,400.00	Q. 184.00
250	Q. 19,100.00	Q. 76.40
500	Q. 20,900.00	Q. 41.80

Ciente entregará :

- Artes finales en formato digital, Macintosh y/o PC compatible: Indesign CSS , Ilustrador, Photoshop, Freehand 11 , en CD o USB, con la opción de Empaquetado.
- Pdf de muestra , Print del documento o Dummie.

Este precio incluye :

- ORIS (pruebas de color) .
- Trámite de ISBN y Código de Barras.
- Materiales de primera calidad y de color uniforme .

**TERMINOS DE ESTA COTIZACION**

- Esta cotización, de acuerdo con los términos aquí expresados, es válida por un término de 15 días calendario a partir de la fecha de su presentación. Los precios YA INCLUYEN I.V.A.
- Cualquier cambio en los términos contratados en la cotización original estará sujeto al ajuste de precio correspondiente.
- A partir de la entrega parcial o total del producto, se considera un término de cinco (5) días calendario para formular reclamos.  
*Nota importante: La empresa está exenta de responsabilidad por errores cometidos por el cliente en los artes presentados, o en textos, fotos, gráficos y fotografías que no llenen los requisitos de calidad.*

**b. Grupo Editorial Sol:**

Q 24,538.00

300 ejemplares

Pasta dura

Q 80.00 c/u

**Más la ganancia de la imprenta de 20 al 50% más de su valor, puestos en venta.**

**Estas dos opciones fueron cotizadas, tomando en cuenta los negocios dentro de la Facultad, serán a solicitud del estudiante.**

**2. Impresión del negocio Leo Impresión**

Full color.

Q 130.00

Papel bond 80 gramos

Empastado, pegamento

**3. Fotocopia a color:**

Q 60.00

Fotocopias a color

Empastado, plástico

**4. Fotocopia en b/n**

Q 40.00

Encuadernado.

## Diseñado / ilustración

Gabriela Arévalo Sosa

Guatemala, Guatemala

Cel: 3401-9684

gabrielaaresosa@gmail.com

## COTIZACIÓN INFORMATIVA

A continuación se encuentra la cotización detallada del proyecto "Aplicaciones del Lenguaje del Cómic en el Diseño Gráfico" – Diseño Gráfico.

### Conceptualización del proyecto, propuestas, ideas y proyección de diseños:

Concepto creativo: \$ 1,000.00

Códigos visuales: \$ 500.00

Estructura del proyecto: \$ 300.00

Proyección de diseño: \$ 200.00

**\$ 2,000.00 = Q. 16,000**

### Desarrollo de línea gráfica, funcionalidad, adaptación al grupo objetivo:

Creación del personaje "Mirsminki" (historia incluida): \$ 500.00

Elementos de diseño, (expedientes, folder, hoja de guión): \$ 200.00

**\$ 700.00 = Q. 5,600.00**

### Diagramación textos, imágenes y esquemas:

Texto: \$ 10.00\*9 = \$ 90.00

Texto + ilustraciones: \$ 15.00\*42 = \$ 630.00

Esquemas: \$ 20.00\*4 = \$ 80.00

Esquemas + ilustraciones: \$ 25.00\*3 = \$ 75.00

Puntos de Diseño: \$ 15.00\*28 = \$ 420.00

**\$ 1,300.00 = Q. 10,400**

### Diagramación y creación del guión técnico:

Idea original: Iván Antillón: \$ 300.00

Creación del guión literario: \$ 200.00

Diagramación del guión literario: \$ 14.00\*7 = \$ 98.00

**\$ 500.00 = Q 4,000.00**

### **Ilustraciones:**

**1. Creación de 1 personaje e ilustración: Don pilo: (G.O. edades 9 a 11)**

Creación de personaje (historia): \$ 50.00  
1 ilustración (personaje + fondo): \$ 50.00

**2. Creación de 2 personajes, serie de 11 ilustraciones: (G.O. edades 5 a 7)**

Creación de 2 personajes (historia): \$ 50.00  
10 ilustraciones (paquete): \$ 300.00

**3. Creación de 1 personaje 2 fondos, Serie de 11 ilustraciones: (G.O. edades 12 a 14)**

Creación de personaje (historia): \$ 50.00  
11 ilustraciones (paquete): \$ 250.00

**4. Creación 1 personaje, 25 ilustraciones (comic): (G.O. edades 15 a 17)**

Idea original, creación del personaje Iván Antillón: \$ 500.00  
25 ilustraciones (paquete): \$ 1,500.00

**\$ 2,750.00 = Q 22,000**

### **Diseño de portada y contra portada:**

Diseño de portada: \$ 100.00  
Diseño de contraportada: \$ 50.00

**\$ 150.00 = Q 1,200.00**

**Total: \$ 7.400 + iva = Q 59,200.00 + iva**

**IMPORTANTE:** El precio establecido en la cotización, no cuenta con el IVA, que será pagado por el cliente.

**IMPORTANTE:** Si el cliente requiere de los diseños editables, archivos en photoshop, Illustrator, smarobjct, tipografías y demás archivos fuentes, se le estará cobrando un 75% más sobre el total del arte.

Guatemala, septiembre 04 de 2015.

Señor Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón  
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **GABRIELA ARÉVALO SOSA**, Carné universitario: **2007 21336**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: "**APLICACIONES DEL LENGUAJE DEL CÓMIC EN EL DISEÑO GRÁFICO**", previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico con énfasis en Editorial Didáctico Interactivo.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



*Lic. Maricella Saravia*  
*Colegiada 10804*

Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

Maricella Saravia de Ramírez  
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura  
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

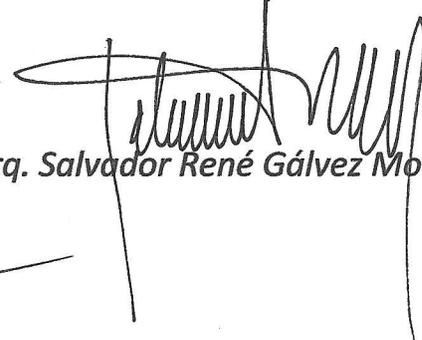
Teléfonos: **3122 6600** - 5828 7092 y 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com

**Diseño de Libro: "Aplicación del Lenguaje del Comic en el Diseño Gráfico" para el curso de Historieta del nuevo pensum de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala**

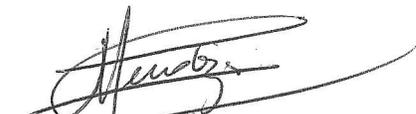
Proyecto de Graduación desarrollado por:

  
**Gabriela Arévalo Sosa**

Asesorado por:

  
**Arq. Salvador René Gálvez Mora**

  
**Licdo. Marco Antonio Morales**

  
**Licda. Larisa Mendoza**

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**

  
**Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón**  
**Decano**

