

MATERIAL EDUCATIVO:
"AYUDANDO A MANNI A PINTAR"
ELABORADO PARA SHOPPING4 HOPE DE ANINI

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CLAUDIA GABRIELA CASTAÑEDA DARDÓN
Carné 1159904





MATERIAL EDUCATIVO:
"AYUDANDO A MANNI A PINTAR"
ELABORADO PARA SHOPPING4 HOPE DE ANINI



Proyecto Final Desarrollado con Estrategia Creativa "E" :

CLAUDIA GABRIELA CASTAÑEDA DARDÓN

Previo a optar el Título de Diseñador Gráfico
en el Grado de Académico de Licenciada.

Guatemala, Septiembre 2009.

CARTA AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 242626 ext. 2428
Fax: (502) 242626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. Arq. 19-2009

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
tres días del mes de septiembre de dos mil nueve.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Presentación del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: **"Ayudando a Manni a Pintar"**, elaborado por Shopping4 Hope de Anini" realizado por la estudiante Claudia Gabriela Castañeda Dardón, previo a su Graduación Profesional de Diseñadora Gráfica, en el Grado Académico de Licenciada, se autoriza la impresión de dicho proyecto.

Licda. Regina López de La Veja, M.A.
DIRECTORA DE DEPARTAMENTO



Arq. Alice María Becker
SECRETARÍA DE FACULTAD



CARTA DE ASESORES



Guatemala 20 julio 2009

Señores
Departamento de Diseño Gráfico
Presente

Estimados miembros del Departamento de Diseño Gráfico
Por este medio, hacemos de su conocimiento que el (la) estudiante:
Claudia Gabriela Castañeda Dardon con carné 1159904
ha cursado la materia de Elaboración de Portafolio Académico, presentando el siguiente resultado.

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación
Análisis de las Ilustraciones de Roberto Gálvez
aplicadas a camisetas

Primera Convocatoria Fecha 18-05-09 Segunda Convocatoria Fecha
Aprobado ☒ Reprobado ☐ No entregó ☐ Aprobado ☐ Reprobado ☐

	Introducción	Planteamiento y objetivos	Metodología	Contenido y antecedentes	Resultados	Interpretación y síntesis	Conclusiones y Recomend.	Referencias
Incompleto								
Análisis deficiente								
No relación entre puntos								
No hay contrastación								
No responde a objetivos								
Mejorar redacción y ortografía								
Mal uso de citas								
Revisar datos y normas APA								

Observaciones Revisar algunos detalles de diagramación, algunas faltas de ortografía.

ÁREA DE PROYECTO CON ESTRATEGIA CREATIVA E
Título del proyecto de diseño Proyecto Final Desarrollado con
Estrategia Creativa E. Material educativo: "Ayudando a MANNI a Pintar". elaborado para
Shopping Atop de ANINI
Primera Convocatoria Fecha 18-05-09 Segunda Convocatoria Fecha 08-07-09

Aprobado ☐ Reprobado ☒ No entregó ☐ Aprobado ☒ Reprobado ☐

Con las siguientes observaciones

	Introducción, bibliografía y Anexos	Necesidad y objetivos	Marco de referencia y contenido teórico de diseño	Grupo Objetivo	Concepto, contenido del material gráfico y medios	Bocetos	Propuesta final y fundamentación	Conclusiones y recomendaciones
Mejorar la redacción y ortografía								
No hay relación entre puntos								
Incompleto								
Falta Discusión								
Falta aplicar instrumentación								
No está de acuerdo a la APA								

Observaciones

ÁREA DE CONSTRUCCIÓN DE PORTAFOLIO

Primera Convocatoria Fecha 18-05-09 Segunda Convocatoria Fecha 08-07-09
Aprobado ☐ Reprobado ☒ No entregó ☐ Aprobado ☒ Reprobado ☐

Número de Trabajos	☒ Completo	☐ Incompleto
Fichas Técnicas	☒ Completo	☐ Incompleto
Texto e imágenes	☒ Mejorar legibilidad	☒ Mejorar resolución
PDF	☒ Funciona	☒ No funciona
Links/botones	☒ Funciona	☐ No funciona
Presentación CD/ Impreso	☒ Completo	☐ Incompleto

Observaciones
- EN COLECCIÓN HAY BOTONES QUE NO FUNCIONAN. - CORRIGIR EN LOS TIEMPOS DE AÑO
- NO HAY TIEMPOS QUE MUESTRAN EN LA SECCIÓN DEL VÍDEO - HAY QUE SER ENTENDIBLE QUE NO
FUNCIONAN.

Asignamiento, Asesoría del proceso
[Firma] Área de Investigación [Firma] Área de proyección Estrategia Creativa E [Firma] Área de construcción de Portafolio

c.c. archivo



LISTA DE AUTORIDADES



AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

P. Rolando Enrique Alvarado López S.J	RECTOR (a.i)
P. Marco Tulio Martínez Salazar, S.J	VICERRECTOR ACADÉMICO (a.i)
P. Carlos Rafael Cabarrús Pellecer, S.J	VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN
P. Eduardo Valdés Barría, S.J	VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA
Lic. Ariel Rivera Irías	VICERRECTOR ADMINISTRATIVO
Licda. Fabiola De La Luz Padilla Beltranena	SECRETARIA GENERAL

AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.A Lic Ovidio Morales Calderón	DECANO (a.i)
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas	VICEDECANO
Arq. Alice María Becker	SECRETARIA
Arq. Rodolfo Castillo	DIRECTOR DEPTO. DE ARQUITECTURA
MA. Licda. Regina López de la Vega	DIRECTORA DEPTO. DISEÑO GRÁFICO
Lic. D.I Andrés del Valle	DIRECTOR DEPTO. DE DISEÑO INDUSTRIAL

TERNA QUE PRACTICÓ LA DEFENSA PRIVADA DE TESIS

M.A Licda. Dialma de Fuentes	ÁREA DE PROYECTO DE DISEÑO
Licda. Rosario Alegría	ÁREA DE INVESTIGACIÓN
Licda. Rocío del Valle	ÁREA DE GALERÍA DE TRABAJOS



CONTENIDO

Pág. **1** **Introducción**

Pág. **2** **Identificación de la Necesidad de Diseño**

Pág. **3** **Objetivos de Diseño**

Pág. **4** **Marco de Referencia**

Pág. **8** **Contenido Teórico de Diseño**
Información General del Cliente

Pág. **9** **Área de Diseño**

Pág. **22** **Definición del Grupo Objetivo**

Pág. **23** **Grupo Objetivo Secundario**

Pág. **25** **Procesos de Conceptualización**

Pág. **32** **Contenidos del Material Gráfico**

Pág. **33** **Tabla de Requisitos**

Pág. **35** **Medios y Formas de Distribución**
Estrategia de Implementación

Pág. **36** **Descripción de cada Pieza**

Pág. 37	Bocetaje y Propuesta Preliminar
Pág. 92	Validación Técnica del Diseño Preliminar
Pág. 102	Propuesta Final y Fundamentación
Pág. 126	Producción y Reproducción Especificaciones Técnicas para el Desarrollo de las Piezas
Pág. 127	Informe Técnico que acompaña los Archivos Digitales para imprenta
Pág. 128	Presupuestos de Diseño
Pág. 129	Presupuestos de Impresión
Pág. 130	Conclusiones y Recomendaciones Conclusiones
Pág. 131	Recomendaciones
Pág. 132	Referencias Bibliográficas
Pág. 132	Anexos

RESUMEN



El proyecto del material educativo del taller de artes plásticas para los niños de ANINI surgió a partir del curso de Síntesis de Diseño III a través del cual fue notado se determinó que los niños que recibían este curso con retraso mental moderado entre las edades de 13-20 años de edad tenían dificultad al comprender los temas presentados. Por lo que se emprendió la tarea de diseñar un material que ayudara a los niños a comprender de mejor manera los conceptos del taller.

Fue de gran ayuda para la realización de este proyecto el análisis de las diferentes actividades realizadas por los niños de ANINI. Así como también el acercamiento hacia las preferencias y experiencias del grupo objetivo.

Se trabajó bajo el concepto “Coloreando un futuro especial”, integrandoló a los materiales de; presentación digital, manual de uso, y folleto de ejercicios, por medio de animaciones dinámicas, tipografías sencillas, y un personaje con el cual se pudiera identificar el grupo objetivo.

El manual de uso con ejemplos claros y muy gráficos ayudó a la correcta utilización de la presentación digital, por medio de los facilitadores. Se diseñó para apoyar a la presentación un folleto de ejercicios, el cual integraba los elementos de la presentación por medio de ejemplos claros, y muy gráficos.

La mayor dificultad presentada en el proyecto fue la mediación pedagógica aplicada a niños con discapacidades especiales.



1.INTRODUCCIÓN



Desde muy pequeños la educación pasa a formar parte esencial en la vida de todo niño. Sus mentes, asemejando pequeñas esponjas, van absorbiendo información de todo tipo, tanto cultural, como social, artística, etc. La integración de métodos y técnicas para fomentar el aprendizaje de estos temas son vitales, lastimosamente muchos niños no tienen estas habilidades, ya que cuentan con algún tipo de discapacidad mental.

Existen muchas creencias erróneas acerca de los niños que tienen discapacidades especiales, una de ellas es que debido a su condición estos son incapaces de aprender y desenvolverse en el mundo, sin embargo en muchos casos esto no es totalmente cierto. Con las atenciones y cuidados especiales es posible que estos niños puedan desarrollar un nivel de aprendizaje y llevar una vida mucho más completa.

Actualmente en Guatemala existen muchos niños con retraso mental moderado, cuyos hogares se encuentran desintegrados, niños con escasos recursos cuyos padres no se encuentran presentes en sus vidas, o simplemente no cuentan con los recursos adecuados para lidiar con las necesidades que ellos presentan. La institución ANINI, se encarga de velar por estos niños, proporcionándoles hogar, ropa, comida, y un lugar para atender sus demandas, deseos y aspiraciones. Así como también un espacio para tratar las alteraciones, tanto físicas como sensoriales y brindarles nuevas oportunidades reforzando con ello nuestra confianza en sus posibilidades.

Shopping4Hope es un proyecto encargado de promover el desarrollo del niño con discapacidades especiales en ANINI, realizando diferentes talleres con los niños. Dentro de estos talleres se encuentran los de tipo artístico que se encargan de estimular el lado derecho del cerebro del niño.

Teniendo esto en mente, se decidió elaborar un material que sirviera como herramienta para facilitar la comprensión de los temas presentados durante el taller de “pintura”, a través de diferentes piezas que logran enfocar la atención e interés de niños entre las edades de 13-20 años de edad, cuya edad mental no pasaba los 9 años. Piezas cuyos temas se enfocaran en el uso del pincel, algunas técnicas como acuarela, óleo, y marcador. A continuación se presenta el desarrollo del proceso elaborado con la estrategia creativa E.

2. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD DE DISEÑO:



A lo largo del taller impartido por Shopping4Hope, se ha detectado que durante el mismo los niños de ANINI han tenido dificultad para realizar ciertas actividades ya que hace falta mejorar la forma en la que se les presenta el contenido y que esta llame su atención.

3. OBJETIVOS DE DISEÑO:



- Diseñar un material educativo que sirva como herramienta para facilitar la comprensión de los temas presentados durante el taller de artes plásticas impartido a los niños de ANINI.
- Crear un recurso pedagógico que ayude a practicar los temas impartidos durante los talleres de artes plásticas a los niños de ANINI.
- Elaborar un manual del usuario para que los facilitadores sepan utilizar correctamente el material educativo durante los talleres impartidos.

4. MARCO DE REFERENCIA:



4.1 Área de Estudio:

SOLIDARIDAD:

Según **García (2007)** la solidaridad se define como uno de los principios básicos para una efectiva organización social y política. Funciona como una colaboración mutua en la personas, aquel sentimiento que mantiene a las personas unidas en todo momento, sobre todo cuando se viven experiencias difíciles. La solidaridad es más que un simple acto, es una actividad que le permite al humano mantener una naturaleza fraternal.

Junto con los de autoridad, personalidad, subsidiaridad y bien común, la solidaridad es uno de los principios de la filosofía social. Se entiende por regla general que, sin estos cinco principios, la sociedad no funciona bien ni se encamina hacia su verdadero fin.

La solidaridad, esencialmente, debe ser dirigida hacia más seres humanos. El acto solidario debe ser hecho en beneficio de una persona, ya sea directa o indirectamente. El ser humano puede servirse de todos los bienes naturales, de manera ordenada, para su beneficio. Desde este punto de vista, la naturaleza no puede ser para la solidaridad un fin, sino un medio. A fin de cuentas, el ser humano es quien debe recibir el bien, ya sea de manera directa o indirecta.

Solidaridad entre individuos:

García (2007) comenta que la práctica de la solidaridad requiere, necesariamente, de más de una persona. La forma mas cercana de la solidaridad se encuentra en la relación de dos seres humanos.

Para que un acto pueda ser considerado verdaderamente solidario,

necesita de estos elementos: 1) que sea materialmente solidario; 2) que sea fundado en la igualdad; 3) que sea hecho por caridad, por amor al prójimo y, 4) que sea realizado a conciencia.

Según **Buxarrais (2008)**

1. **Compasión:** porque la solidaridad es un sentimiento que determina u orienta el modo de ver y acercarse a la realidad humana y social, condiciona su perspectiva y horizonte. Supone ver las cosas y a los otros con los ojos del corazón, mirar de otra manera. Conlleva un sentimiento de fraternidad, de sentirse afectado en la propia piel por los sufrimientos de los otros que son también propios.

2. **Reconocimiento:** no toda compasión genera solidaridad, sólo aquella que reconoce al otro en su dignidad de persona. La solidaridad así tiene rostro, la presencia del otro demanda una respuesta.

3. **Universalidad:** “La desnudez del rostro”, el abandono y la miseria es toda la humanidad y simboliza la condición de pobreza.

DISCAPACIDAD:

Según **wikipedia, (2009)** la discapacidad física se puede definir como una desventaja, que resulta de una imposibilidad que limita o impide el desempeño motor de la persona afectada. Esto significa que las partes afectadas son los brazos y/o las piernas.

Las causas de la discapacidad física muchas veces están relacionadas a problemas durante la gestación, a la condición de prematuro del bebé o a dificultades en el momento del nacimiento. También pueden ser causadas por lesión medular en consecuencia de accidentes (zambullido,

por ejemplo) o problemas del organismo (derrame, por ejemplo).

Existen los siguientes tipos de discapacidad: física, psíquica, sensorial e intelectual o mental.

Cada uno de los tipos puede manifestarse en distintos grados de discapacidad, y una persona puede tener varios tipos de discapacidades al mismo tiempo, con lo cual se encuentra un amplio abanico de personas con discapacidad.

Tipos de Discapacidad:

DISCAPACIDAD FÍSICA: La discapacidad física se puede definir como una desventaja, resultante de una imposibilidad que limita o impide el desempeño motor de la persona afectada. Esto significa que las partes afectadas son los brazos y/o las piernas.

DISCAPACIDAD SENSORIAL: La discapacidad sensorial corresponde a las personas con deficiencias visuales, a los sordos y a quienes presentan problemas en la comunicación y el lenguaje.

DISCAPACIDAD PSÍQUICA: Se considera que una persona tiene discapacidad psíquica cuando presenta “trastornos en el comportamiento adaptativo, previsiblemente permanentes.

DISCAPACIDAD INTELECTUAL O MENTAL: La discapacidad mental es una “función intelectual significativamente por debajo del promedio, que coexiste con limitaciones relativas a dos o más de las siguientes áreas de habilidades adaptativas: comunicación, auto-cuidado, habilidades sociales, participación familiar y comunitaria, autonomía, salud y seguridad, funcionalidad académica, de ocio y trabajo. Se manifiesta antes de los dieciocho años de edad. La discapacidad es una realidad humana que ha sido percibida de manera diferente en diferentes períodos históricos y civilizaciones. La visión que se le ha dado a lo largo del siglo XX estaba relacionada con una condición o función que se considera deteriorada respecto del estándar general de un individuo o

de su grupo. El término, de uso frecuente, se refiere al funcionamiento individual, incluyendo la discapacidad física, la discapacidad sensorial, la discapacidad cognoscitiva, la discapacidad intelectual, enfermedad mental, y varios tipos de enfermedad crónica. Esta visión se asocia a un modelo médico de la discapacidad.

El enfoque social de la discapacidad considera la aplicación la “discapacidad” principalmente como problema social creado, y básicamente como cuestión de la integración completa de individuos en sociedad (la inclusión, como los derechos de la persona con discapacidad). En este enfoque de la discapacidad, es una no cualidad de un individuo, sino algo una colección compleja de las condiciones, muchas de las cuales son creadas por el ambiente social. Por lo tanto, en este enfoque, la gerencia del problema requiere la acción social, y así, es la responsabilidad colectiva de la sociedad en grande hacer las modificaciones ambientales necesarias para la participación completa de la persona con discapacidad en todas las áreas de la vida social. Alguna persona con el enfoque social de la discapacidad que está en el capitalismo radical de la culpa de la izquierda sobre todo como el problema que tiene por lo menos intencionalmente, si no completamente directamente, hecho la inclusión imposible.

CAUSAS DE LA DISCAPACIDADES:

- Factores genéticos, como en el caso del síndrome de Down.
- Errores congénitos del metabolismo
- Alteraciones del desarrollo del embrión, en las que se incluyen las lesiones prenatales.
- Problemas perinatales, relacionados con el momento del parto.

-Enfermedades infantiles, que pueden ir desde una infección grave a un traumatismo.

-Graves déficits ambientales, en los que no existen condiciones adecuadas para el desarrollo cognitivo, personal y social.

-Accidentes de tráfico.

EL ARTE PARA DESCAPACITADOS:

El Arte como herramienta Artística Cultural de comunicación y expresión, creada por el hombre, admite un abanico de posibilidades de adaptaciones las cuales facilitarán la presencia y actuación de las personas con discapacidad.

El Arte encierra diferentes disciplinas artísticas, cada una de ellas con características y necesidades que le son propias, permitiendo de esta manera una diversidad de posibilidades de goce y expresión. Entre ellas se encuentran las Artes Plásticas conformadas por la escultura, la pintura, el grabado y el dibujo; las artes escénicas integradas por arte dramático (teatro), la música, y las artes del movimiento: la danza. A su vez, cada una de ellas tiene diferentes técnicas, desarrolladas en distintos tiempos históricos por lo que han dado distintos movimientos estéticos.

Según **Lemus (2003)**, el arte permite que el individuo entre en contacto con su "yo" a partir de figuras visuales, auditivas y kinestésicas.

Por su parte Lemus también nos menciona, que "la terapia artística es un recurso muy flexible que puede ser empleado en poblaciones disímiles, tales como niños, adultos, ancianos; así como también con sujetos que presentan dificultades y trastornos emocionales".

Para **Gardener (2002)**, el arte ayuda en el conocimiento del niño hacia el medio en el que se desarrolla; lo cual le apoya en la creación de una identidad.

ARTE TERAPIA

Según **Morales (2008)** El Arte Terapia proporciona la oportunidad de expresión y comunicación no verbal, tanto como para ayudar a solucionar conflictos, como para fomentar el desarrollo personal, y suscitar una autoconsciencia. El arte terapia utiliza el arte como un vehículo para ayudar al individuo a encontrar una relación más conforme entre el mundo exterior y el interior.

La incapacidad de los niños especiales para relacionarse de forma normal con las personas y las situaciones desde el comienzo de la vida, de prever acontecimientos en función de experiencias pasadas y presentes, de comprender los estados mentales de las emociones y determinadas conductas como el engaño, la ironía, el doble sentido y otras conductas más, hace que el mundo del niño con necesidades especiales sea bastante caótico.

El Arte Terapia brinda un medio de comunicación no verbal y alternativa a aquellas personas cuya utilización del lenguaje o comprensión de las palabras es parcial o inexistente. Lo más importante en el Arte Terapia es la persona su proceso individual.

Se utilizan estímulos de expresión creativa espontánea, los cuales motivan al aprendizaje, y le dan prioridad a la enseñanza así como en un plan regularizado de estudios.

Al hablar de terapia, hay que aclarar los objetivos, medios y criterios de esta. La terapia artística está sujeta al psicoanálisis, porque esta escuela ve en los dibujos y cuadros la posibilidad de manifestar los conflictos inconscientes.

De acuerdo con las teorías de Freud y el subconsciente, el principio terapéutico está orientado a establecer como objetivo curativo el

descubrimiento de las tendencias inconscientes (represiones) nacidas de una conformidad insuficiente de intereses o deseos psíquicos confrontados. Muchos de los medios clásicos de psicoterapia asocian la posibilidad de utilizar el dibujo como medio para la interpretación.

De acuerdo con **Splitz (1960)** los dibujos y cuadros muestran distintas cualidades comunicativas y constituyen en especial una forma de comunicación no verbal. El proceso de dibujo/pintura puede; no contener palabras, o contener pocas palabras que implican que el proceso se acompaña de explicaciones. Esta forma específica de comunicación a través del dibujo y la pintura está amarrada al “Lenguaje de las imágenes”, a diferencia con el lenguaje verbal de los adultos.

Los niños de cuatro a once años pueden expresar mejor sus conflictos internos a través del dibujo y la pintura que por medio del lenguaje verbal. Esto se debe, a su lenguaje, todavía poco diferenciado, aunque también, a que el proceso gráfico permite expresar las situaciones.

Gardner, (2002) sostiene que los años preescolares se encuentran en la edad de oro en cuanto a su creatividad, en esta época los niños exploran su habilidad artística y va desvaneciendo a medida que entran en edades para comenzar la primaria. Sin embargo esto pertenece al proceso evolutivo de todo ser humano. Se ha demostrado que las neuronas que se mantienen desde el nacimiento a lo largo del crecimiento del niño van disminuyendo hasta que en la pubertad se pierde la mayor cantidad para evitar el exceso neuronal y esto quizás influye en la capacidad de expresión.

ARTE TERAPIA PARA NIÑOS CON DIFICULTADES

Todo ser humano es capaz de crear, o expresarse de alguna manera. Nada es más real que cuando se afirma que una imagen dice más que mil palabras. Los dibujos de los niños no sólo nos cuentan sus preferencias y opciones por las formas, los colores y las características de sus trazos, pero también hablan de sus experiencias y preocupaciones.

En razón de eso, la interpretación del dibujo infantil es utilizada por muchos psicólogos como terapia en los tratamientos de algún problema. Existen muchos casos de problemas que pueden ser mejor identificados a través de dibujos. Como los niños no pueden - porque no lo saben- explicar lo que sienten, el dibujo puede ser una gran herramienta de apoyo. Casos de violencia, agresividad, de abuso o de maltrato, de temores y de pesadillas, de ansiedad, miedos, dependencia emocional, relaciones familiares, etc, pueden, en la práctica, ser identificados en los dibujos de los niños.

Lo que hablan los dibujos de los niños de acuerdo **Spurling (2005)** quien cita a Matisse indica que “crear es expresar lo que se tiene dentro de sí”, y así es. Cuando los humanos crean, estos reproducen las emociones y sentimientos. El dibujo proporciona una posibilidad nos da la posibilidad de conocer a fondo la psiquis de la persona que lo dibujó. Los dibujos hablan por sí mismos, aunque para analizarlos es necesario conocer bien a su autor bien como el entorno en el que vive. Los niños que viven conflictos, de guerra, de abusos, por ejemplo, pueden expresar su sufrimiento y sus angustias a través de los dibujos. Pero eso solo no es suficiente. Para ayudarles a que superen este conflicto es necesario emprender un enlace de confianza con ellos, escucharles y buscar entender lo que quiere decir a través del dibujo. El desarrollo artístico del niño como un proceso de organización del pensamiento y de representación del medio, permitiendo de ese modo comprender su desarrollo mental. Para el niño el arte es un medio de expresión, su lenguaje de pensamiento. En los dibujos se mejoran todas las transformaciones que sufre el niño a medida que crece y se desarrolla.

5. CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO:

5.1 Información General del Cliente:¹

En el programa Shopping4Hope de SIFE, la organización ayuda a promover el desarrollo del niño en la institución de ANINI, con discapacidades especiales.

SIFE

¿Qué es SIFE?

Students in Free Enterprise (SIFE) es una organización no lucrativa activa en 47 países alrededor del mundo que promueve la enseñanza de los principios de la libre empresa y el desarrollo sustentable. Trabajando como un equipo, los estudiantes SIFE aplican los conocimientos obtenidos en el salón de clase para desarrollar e implementar proyectos que mejoren la calidad de vida de los individuos de la comunidad.

Acerca de SIFE UVG

SIFE UVG es el equipo SIFE de la Universidad del Valle de Guatemala. Son un equipo de jóvenes emprendedores provenientes de diversas disciplinas. Juntos impulsan proyectos donde enseñan los principios de la libre empresa a miembros de sus comunidades, permitiendo que puedan desarrollarse y mejorar su calidad de vida.

Brindan la oportunidad de cultivar el liderazgo y trabajo en equipos multidisciplinarios, utilizando los principios de la libre empresa mediante la aplicación de conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos para fomentar el desarrollo en sus comunidades.

Visión

Mejorar la calidad de vida de sus comunidades mediante la educación integral

PROGRAMA SHOPPING4HOPE

Misión

Shopping4Hope es un proyecto integral que promueve el desarrollo del niño guatemalteco en ANINI con discapacidades especiales. Le brinda la oportunidad de aprender sobre el intercambio de bienes así como la oportunidad de desarrollar sus habilidades a través del arte. Shopping4Hope también pone a disposición de productores guatemaltecos las ventajas del comercio electrónico.

Visión

Proveer oportunidad de crecimiento al niño guatemalteco con capacidades especiales. Junto a productores nacionales, el niño puede colocar a la venta productos de calidad en una tienda virtual que alcanza a millones de personas alrededor del mundo.

Anini:

En el año de 1982 Mauricio Gularte asistió a un retiro en un Movimiento Católico llamado “Encuentros de Promoción Juvenil” (Emproistas). En uno de los mensajes del retiro, el Padre Fernando García hizo una fuerte motivación para cuestionarse sobre lo que cada uno de los jóvenes asistentes estaba realizando.

¹ Información obtenida de sitio web www.sife.uvg.org

A los pocos meses, exactamente el miércoles 14 de julio de 1982, Mauricio asistió a una reunión en donde la Conferencista era la Madre Teresa de Calcuta. Ese día: Nació ANINI

El jueves 17 de Octubre 1985 se realizó la primera reunión de Junta Directiva de Fundación, siendo sus integrantes: Carlos Motta, Any Taracena, Marlene Molina, Gloria Fernández, Patricia Orive y Mauricio Gularte.

Se inició por visitar casi todas las instituciones de Guatemala que se dedicaban a albergar a niños huérfanos sanos. Este recorrido ayudó a los fundadores a formarse una visión muy clara de la situación relacionada con esta problemática, les hizo poner los pies sobre la tierra con respecto al compromiso que se asumía, pero lo más importante: sirvió para descubrir que, si bien había una gran necesidad de ayudar al niño huérfano sano, lo era aún mayor el dedicarse al niño huérfano, abandonado o en estado de riesgo, pero con discapacidad mental.

¿Con qué recursos se inició ?

Haciendo de todo: baratillos, bingos, rifas, etc. Pero el costo de la construcción era muy elevado como para seguir con estos sistemas de recaudación, por lo que se recurrió a un sin fin de instituciones y empresas. Hasta que finalmente se obtuvo respuesta de una de ellas: El Club de Leones Guatemala China, quienes asumieron la responsabilidad de costear la construcción de la primera y segunda fase de la Casa Hogar ANINI.

La Asociación del Niño por el Niño (ANINI) es una organización no gubernamental y no lucrativa que provee techo, alimentación y cuidado médico a 67 niños huérfanos con capacidades especiales. Por otro lado, provee educación primaria a niños que pertenecen a familias de escasos recursos que viven en los alrededores de ANINI, en Fraijanes. La organización depende mayormente de donaciones por parte de individuos y empresas. Sin embargo, esto no provee un ingreso constante para contrarrestar los gastos en los que incurre ANINI.

5.2 Área de diseño

5.2.1 MATERIAL EDUCATIVO:²

Es aquel material impreso, digital y/o audiovisual, que con su presencia provoca el desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes o destrezas en el niño/a, no es un medio que facilite la enseñanza, es la enseñanza misma, manipular es ya aprender.

Es aquel material estructurado para el traslado de contenido, aplicado esquemas de educación sistematizada y/o capacitación instruccional.

Estas son unas de las características más importantes de los materiales educativos:

5. 2.1.A CARACTERISTICAS PRINCIPALES:

- ☐ Soporte impreso, digital y/o audiovisual.
- ☐ Ej.: primeros auxilios, pasos para tomar presión, acuéstelos, sujete el brazo, coloque el aparato, etc.
- ☐ Es directo y lineal.
- ☐ Explica contenidos
- ☐ Utiliza el recurso de la evaluación, pero enfocado a la comprobación puntual de contenidos NO a la reflexión, es decir que no le importan los procesos
- ☐ Mediado únicamente desde la forma (no desde el aprendizaje ni el contenido)
- ☐ Traslada contenido e información para que la persona aprenda.
- ☐ Evalúa lo que se aprendió sin importar el proceso utilizado.
- ☐ Capacitación instruccional.
- ☐ Debe existir un facilitador para que sea efectivo.

² Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño I por Ericka Grajeda (2007).

5. 2.1.B TIPOS DE MATERIAL EDUCATIVO:

Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. Un video para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico y recursos (pretende enseñar), en cambio un vídeo con un reportaje del Nacional Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar de que pueda utilizarse como recursos educativos, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar).

Según **Recrea (2004)**, A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grandes grupos.

Materiales convencionales: Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos.

Tableros didácticos: pizarra, franelograma.

Materiales Manipulativos: Recortables, cartulinas,

Juegos: Arquitecturas, juegos de mesa

Materiales Audiovisuales: Imágenes fijas proyectables, diapositivas, fotografías

-Audio: Cassettes, Discos, programas de Radio,

-Video: Montajes audiovisuales, películas, videos, programas de televisión.

Nuevas Tecnologías:

Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.

Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line, TV y vídeo interactivos.

5. 2.1.C CARACTERISTICAS QUE REFUERZA:

Motivación para el alumno: La tarea básica más importante del material debe ser motivacional. Junto con su facilitador, la tarea de este es el del despertar el deseo, entusiasmo del niño .

Factor personal: Los materiales educativos serán eficaces en el grado en que cada Maestro, o catedrático los vuelvan relevantes a la vida del alumno. Debe tomarse en cuenta el grado de madurez, habilidades, y interés en los pupilos.

Organización: Mientras más significativos, organizados y sistematizados sean los materiales, serán mejor aprendidos por el pupilo.

Repetición y variedad de estímulos: la repetición refuerza el aprendizaje y lo hace más profundo y duradero. La variedad de estímulos, sostiene la atención, despierta el interés y amplía los patrones de aprendizaje. La variedad de estímulos también ayuda a los estudiantes a generalizar y aplicar lo aprendido. Repetición y variación proporcionan tiempo para aprender. El tiempo es esencial para el aprendizaje.

La necesidad de participación y práctica: El aprendizaje se logra con la actividad, escuchando, observando, generalizando abstrayendo, sintetizando y repitiendo.

5. 2.1.D CARACTERISTICAS ESPECIALES A RESALTAR EN MATERIALES EDUCATIVOS PARA NIÑOS DISCAPACITADOS

Según una entrevista informal realizada a la Psicóloga Ximena De la Rosa, la mayoría de estos niños aprenden por condicionamiento clásico, por lo que la necesidad de reforzar todos los elementos aprendidos es de suma importancia.

A) Atención:

Para poder mantener la atención se necesitan de elementos llamativos, constantes que refuercen los conocimientos aprendidos durante el ejercicio.

B) Tiempo:

A la hora de elaborar estos materiales, se debe tener en cuenta el factor del tiempo. Es importante que las actividades realizadas no se extiendan demasiado, ya que al presentar demasiada información es muy probable que no la reciban en su totalidad.

C) Fases:

Debido al déficit de atención que tiene todo niño discapacitado, se necesita de recursos que dividan las actividades por fases. Para poder así proporcionar la información gradualmente, y que pueda ser percibida y aplicada.

5.2.2 MANUAL DE USO

De acuerdo con **Ortega (2002)** Un manual es un libro que resume lo más importante de una materia, aporta información rápida y básica. Muestra direcciones y guías muy puntuales para aplicarlas a la realidad. Un manual puede ser un instrumento de trabajo, en función del maestro

Un manual se vale de ejemplos, consejos y ejercicios prácticos para llegar a un proceso de enseñanza aprendizaje. Explica paso a paso como ejecutar una secuencia de acciones.

El sentido de su contenido debe de ser seguido al pie de la letra. Hace énfasis en procedimientos a realizar. Responde a la pregunta “que hay que hacer”. El trato es impersonal, no se dirige a una persona.

CARACTERISTICAS IMPORTANTES DE UN MANUAL DE USO:

- El sentido del contenido es imperativo
- Trata temas específicos
- Hace énfasis en procedimientos
- Responde a la pregunta “Que hay que hacer”
- Explica paso a paso como ejecutar una secuencia de acciones, generalmente de carácter técnico.
- Trato de manera impersonal
- Extensión depende del contenido
- Sirve para normar el uso correcto de procedimientos
- Su estructura es lineal y puede contener:
 - Índice
 - Introducción
 - Explicación puntual de procedimiento
 - Aclaraciones

VENTAJAS DE UN MANUAL:

Logra y mantiene un sólido plan de organización.

Asegura que todos los interesados tengan una adecuada comprensión del plan general y de sus propios papeles y relaciones pertinentes.

Facilita el estudio de los problemas de organización.

Sistematiza la iniciación, aprobación y publicación de las modificaciones necesarias en la organización.

Sirve como una guía eficaz para la preparación, clasificación y compensación del personal clave.

Conserva un rico fondo de experiencia administrativa de los funcionarios más antiguos.

5.2.3 MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN MATERIAL PARA NIÑOS DISCAPACITADOS

Según **Mora (2002)** es el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo. La Mediación Pedagógica surge como una respuesta a las inquietudes y preocupaciones en relación al aprendizaje de los docentes e investigadores. Se define como el énfasis que se hace desde el que aprende y desde las estrategias de aprendizaje que están más en función del que aprende que del que enseña.

El diseñador gráfico como experto en la forma, debe tratar la misma para poder mediar los diferentes recursos presentados para impartir el tema.

En niños discapacitados con un nivel medio de retraso mental, es esencial tener en cuenta tanto su nivel de atención, como su habilidad de concentración, y retención de información. De acuerdo con la De acuerdo

con el **Dr Pérez(2003)** Si bien es cierto que los niños con capacidades físico mentales normales tienen un nivel muy bajo de concentración, es aún más intenso en niños con discapacidades mentales.

Por lo mismo, se deben de integrar elementos más llamativos, constantes, innovativos, ya que aunque su nivel de comprensión no sea el mismo esto no significa que los recursos a utilizar sean tan diferentes, a un material destinado a niños con capacidades normales.

5.2.3 RECURSO PEDAGÓGICO:³

Un recurso pedagógico es todo aquel material bidimensional, o tridimensional que sirva como elemento de apoyo para que el maestro traslade información de índole educativo. Son aquellos materiales puestos al alcance del estudiante como soporte al maestro.

Este le explica y motiva al estudiante a que reflexione sobre el contenido visto

Sirve para apoyar un contenido que se tiene que proporcionar para que el estudiante aprenda. Algo visual, que no da en contenido pero lo presenta.

5.2.3.A CARACTERÍSTICAS:

Es utilizado como pretexto para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico.

Bidimensional: mapas, carteles, películas, dibujos o noticias de periódicos

Tridimensional: títeres, juegos o elementos

Se usan para apoyar un proceso de aprendizaje, no siempre es hecho con ese objetivo pero se puede utilizar para eso.

³ Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño I por Ericka Grajeda (2007).

5.2.3.B TIPOS DE RECURSO PEDAGÓGICO UTILIZADOS EN NIÑOS CON RETRASO MENTAL:

NO PROYECTABLE O IMPRESOS:

Rotafolio: es un conjunto de hojas grandes que presentan el desarrollo de un tema, permitiendo transmitir una serie de mensajes.

Flash Cards o Tarjetas: De Acuerdo con **Pérez (1999)** las tarjetas son herramientas de estudio. Son utilizados para aprender algo puntual, utilizando conceptos, palabras puntuales en conjunto con una imagen que relacione el mismo con algo grafico.

Normógrafo: es un recurso muy simple, de fácil construcción y de gran utilidad a la elaboración de letras que servirán de textos o titulares.

Hectógrafo: es un recurso didáctico que se utiliza como medio sencillo de impresión.

AUDIOVISUALES:

Grabaciones Auditivas: Ayudan a el desarrollo del sentido del escucha, y el habla muchas veces la repetición de palabras con las que algunos niños discapacitados tienen problemas pueden ayudar al desarrollo de su expresión oral.

Filmes/Documentales: Mejoran sus niveles de comprensión y relación auditiva-visual.

KINESTÉSICOS:

Estos recursos enfatizan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, y fina. Ayudan a desarrollar el lado derecho del cerebro de los niños.

Ejercicios de Psicomotricidad

Marionetas:

El movimiento de los muñecos ejercita las extremidades de los niños, y dependiendo del manejo del mensaje que se haga con los mismos puede facilitar la transmisión de conceptos abstractos, o difíciles de manejar con medios convencionales como medios impresos.

Dramatizaciones Teatrales:

El movimiento y dramatización de diferentes acciones, sentimientos, externaliza su desarrollo como personas integras pertenecientes a una sociedad.

Ejercicios de Artes Plásticas

En ejercicios se educa a las sensaciones táctiles mejorando sus destrezas espaciales. Se utilizan para mejorar las habilidades de los niños en cuanto a su psicomotricidad fina. Se pueden implementar distintos tipos de ejercicios tales como la creación de pinturas, construcción de objetos, etc.

Ejercicios Físicos de índole repetitivos:

Ayuda a fomentar el equilibrio, disminuyendo el tiempo de reacción a diferentes situaciones.

5.2.4 ELEMENTOS GRÁFICOS ILUSTRATIVOS DENTRO DE UN MATERIAL EDUCATIVO:

De acuerdo con **Gutierrez (1995)**, para poder desarrollar un material educativo los elementos graficos tienen que tener varias características como lo son el enriquecimiento del tema y la percepción, una buena diagramación, comprensión del texto escrito, y la importancia de sorpresas o rupturas.

1) ENRIQUECE EL TEMA Y PERCEPCIÓN

Para poder enfatizar la percepción de los temas presentados se puede lograr a través de:

- ☐ descansos visuales
- ☐ ordenamiento de la página
- ☐ Imágenes con soportes ambientales
- ☐ Uso de contrastes
- ☐ Expresividad de los personajes.
- ☐ Acentuando determinados rasgos
- ☐ Por distintos enfoques, históricos, espaciales y culturales.

2) DIAGRAMACIÓN:

Una buena diagramación de elementos permite que éstos sean captados con un nivel de jerarquización, por lo que es importante mantener retículas y ejes que permitan esto.

Algunas formas que esto se logra es por medio de:

- ☐ Imágenes con temas complementarios al eje central del texto
- ☐ Por la conjunción de diferentes ángulos de mira sobre un mismo tema
- ☐ Por retículas irregulares que le den una reordenación al texto, e imágenes.
- ☐ Por un juego amplio de recursos técnicos
- ☐ Por los juegos de tramas
- ☐ Por la regularidad en la diagramación
- ☐ Por el juego con los blancos y las cajas de texto
- ☐ Por la superposición de imágenes
- ☐ Por el juego de equilibrios y compensaciones

3) COMPRENSIÓN DE LO ESCRITO:

Aunque el texto no siempre es de vital importancia cuando se trabaja con materiales para niños con retraso mental, si es importante que se comprenda la esencia, o la idea central de lo escrito. Esto se logra siguiendo algunos parámetros tales como:

- ☐ Utilización de frases cortas
- ☐ Palabras con sonidos fonéticos, escritas con letra serif
- ☐ Continuidad al texto, con imágenes, o formas.
- ☐ Por la acentuación de algún aspecto clave, a través del color, de la caracterización de un personaje, de la ambientación o de muchas otras variantes.
- ☐ Por la armonía en la composición

4) SORPRESAS O RUPTURAS

Dentro de cualquier elemento gráfico es importante romper con la monotonía para recobrar la atención del niño, o bien mantenerla. Algunas formas de hacerlo son:

- ☐ Proporcionando Ilusiones Gráficas
- ☐ Imágenes arbitrarias
- ☐ Espacios vacíos
- ☐ Por imágenes sugestivas
- ☐ Variación en tamaño de letra
- ☐ Cambios sutiles en color, textura

TIPOGRAFÍA

La tipografía puede jugar un papel importante dentro de una ilustración sin tener que referir precisamente algo narrativo-textual del contenido. Puede servir de apoyo para las imágenes, o bien puede ser un elemento gráfico también.

Según **Salisbury (2004)**, un material bien diseñado es una experiencia estética completa, algo cuya visión ya es agradable antes de haber profundizado en su contenido.

Los elementos del texto pueden converger en la creación de significados.

5.2.5.A IMPORTANCIA DE LAS ILUSTRACIONES INFANTILES:

Según **Montoya (2005)** en las últimas décadas se ha incrementado la publicación de libros ilustrados, en los cuales el texto y la imagen se complementan entre sí para formar un todo y facilitar al niño la mejor comprensión de la lectura, puesto que la ilustración, además de estimular la fantasía, es un recurso súper importante para acentuar y visualizar la literatura infantil. De ahí que, mientras el adulto lee un cuento en voz alta, el niño se deleita mirando las ilustraciones. Lo que hace suponer que para el niño, así como es importante el contenido del cuento, es igual de importante la ilustración que acompaña el texto; más todavía, existen libros infantiles cuyas imágenes gráficas no requieren de texto alguno, pues son tan sugerentes que cuentan una historia por sí solas.

TIPOS DE ILUSTRACIÓN:

Ilustrativa: Su función es, tal y como lo indica su nombre, ilustrar lo que el texto dice. Se utilizan para romper la monotonía ya que constituyen un elemento visual que llama la atención y da armonía y contraste a la página. Su valor no es informativo, solamente estético.

Informativa: Cuanto mejor sea realizada una ilustración, de esta misma manera será entendida. Y por lo consiguiente, necesitara de menos texto para ser explicada.

Su función es la narrar o documentar un hecho o situación con el fin de informar al lector.

Simbólicas y conceptuales: Son el tipo de ilustración a la que se recurre con mayor frecuencia.

Más que informar, el valor de estos tipos de ilustraciones es que captan la idea principal del tema y lo logran transmitir. Las ilustraciones simbólicas utilizan una imagen determinada para representar una idea.

Editorial - Ilustraciones que son para uso en revistas y libros, acompañando y enriqueciendo el texto escrito.

Corporativa- Ilustraciones en proyectos hechos directamente a las empresas interesadas y especializadas en cierto tipo de uso (ej, dibujo textil, Intranet, infografía, catálogos interno)

Publicitaria- Ilustraciones que son para Agencias de publicidad y usadas para promoción de algún evento ó producto comercial.

5.2.6 COLORES UTILIZADOS EN NIÑOS CON PROBLEMAS DE ATENCIÓN

De acuerdo con el sitio web **Cosas de la Infancia (2008)** la psicología del color ha estudiado estos efectos en la percepción y la conducta humana, aunque como ciencia resulte inmadura, no se puede negar la importancia y las aplicaciones en la publicidad y en diseños arquitectónicos como en los centros escolares y en la decoración del cuarto de los niños. Según los estudiosos del color, los efectos se deben a nuestra percepción de las distintas frecuencias de onda de luz, dentro del espectro visible, que incide sobre la materia, en esto se halla involucrado el cerebro y los mecanismos de la vista. El color no es una característica de una imagen u objeto, sino una apreciación subjetiva nuestra, una sensación que se

produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

COLORES Y SUS EFECTOS PSICOLOGICOS

Rojo

Da energía, vitalidad, combate la depresión. Estimula la acción. El rojo es calorífico, calienta la sangre arterial y así incrementa la circulación. Este color se recomienda en ambientes, juguetes, indumentaria que busque impulsar la acción. Atrae mucho la atención visual. No es recomendable usar el rojo en niños hiperactivos o agresivos, en situaciones donde es necesaria la concentración, como leer.

Naranja

Combina los efectos de los colores rojo y amarillo: Energía y alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría. Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.

Azul

Es un color muy importante para calmar a las personas, se trata de un color frío que produce paz y sueño. Es utilizado en tono pastel para relajar, para ambientar cuartos, camas, etc.

Amarillo

Estimula la actividad mental. Se utiliza el color amarillo en niños con gran dispersión, poca concentración. Utilizado en tono pastel en escritorios, libros, útiles para promover actividad intelectual, en ambientes en donde trabajan niños con dificultades de aprendizaje o fatiga mental. También es un color que inspira energía y optimismo

Violeta

Se trata de un color místico, especialmente importante en la meditación, la inspiración y la intuición. Estimula la parte

superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la inspiración, la estética, la habilidad artística y los ideales elevados.

Verde

El verde hace que todo sea fluido, relajante. Produce armonía, poseyendo una influencia calmante sobre el sistema nervioso.

Celeste

Tiene un poder sedante, relajante, analgésico y regenerador.

5.2.7 DESARROLLO DE PERSONAJES EN MATERIALES EDUCATIVOS:

De acuerdo con **Salisbury (2004)** la creación de personajes convincentes es básica para el buen resultado de una narración visual. Esto es todavía más certero cuando se desarrolla un material educativo dirigido hacia niños. Ya que ellos más que ninguno son muy imaginativos, se guían mucho por los colores, formas, trazos. Por lo tanto, cuando se crean personajes se debe pensar en ilustraciones que hagan resaltar su imaginación y fantasía, un buen personaje podría ser en parte responsable para mejorar la comunicación de ciertos temas en los niños. Haciendo que se identifiquen con el personaje, las posibilidades que este sea más atento con los temas aumenta.

El nacimiento de un personaje varía mucho según los artistas. Cuando se debe ilustrar en torno a un texto preexistente el punto de partida puede consistir en descripciones detalladas de los mismos, y para eso muchos expertos coinciden en algunos puntos que deben ser tomados en cuenta:

TRATAMIENTO DE LOS PERSONAJES:

Uno de los mejores recursos en diseño de materiales educativos es la aplicación de los personajes¹. Para poder crear protagonistas en el material

¹ Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño I por Ericka Grajeda (2007).

a) Relaciones en Exhibición:

Este tipo de personajes aparecen en aquellas imágenes en las que el u otros personajes viven en una realidad autosuficiente, viven su mundo como si nada mas existiera. Nadie se vuelve hacia el espectador, ni dirige siquiera una mirada a él.

Estas existen en materiales como fotonovelas, series televisivas, el perceptor está habituado a recibir mensajes en que las cosas pasan como si no hubieran sido programadas para atraerlo.

b) Relaciones en Presentación:

Los personajes se orientan directamente al objeto, o al tema. Muestran algo lo señalan, lo tocan para que se aprecie el valor del mismo. Es un mensaje interesado en lograr la adhesión del interlocutor. Esta forma es común en campañas educativas. En este tipo de relación, la imagen no va más allá del tema, en el sentido en que aparece como un reforzamiento, como un complemento.

c) Relaciones de Implicación:

Aquí se dirige abierta o sutilmente al interlocutor. Busca de alguna manera hablarle a través de los gestos, mirada y posición del cuerpo.

Usualmente el personaje se encuentra en una posición frontal, de cara al destinatario. Ejemplo de esto son los noticieros televisivos, en donde el locutor centra su mirada hacia el frente para dar mayor seguridad acerca del tema al que trata.

CARACTERISTICAS PERSONAJES:

Un personaje debe tener un estudio detallado, desde su forma, y color hasta sus dimensiones psicológicas, y su desarrollo en el ambiente que se le coloque. Para lo cual existen 3 dimensiones que se encargan de darle forma y vida al mismo:

a) Dimensión física

-Sexo

-Edad

-Altura y peso: Alto, bajo, gordo,

-Color del pelo, ojos y piel

-Postura

Apariencia: buena, , limpio, , desaliñado, forma de la cabeza, cara, ojos.

Defectos físicos: tuerto, manco, sin piernas,

b) Dimensión Sociológica:

Esta dimensión se refiere a su desenvolvimiento y conducta social.

Clase: baja, media o alta.

Ocupación: tipo de trabajo, horario, ingresos, actitud ante un trabajo.

Educación: nivel logrado, tipo de colegios, aptitudes, gustos, elementos favoritos, los menos deseados y los aborrecidos.

Hogar: Hábitos hogareños, estado civil

Religión, nacionalidad, raza

Lugar en la comunidad comportamiento entre los amigos, en el club, en algún deporte.

Afiliaciones políticas

Distracciones: hobbies, libros, cine, TV

c) Dimensión Psicológica

Es la que complementa la definición de un personaje y resulta de la combinación de las otras dos. Es la que define la personalidad del personaje, y provocan entre otras cosas: las actitudes, los complejos, temperamento. Si se pretende entender las acciones de un personaje, primero se debe encontrar las motivaciones que lo empujan a actuar como lo hace.

Aspectos psicológicos

Valores

Ambiciones

Frustraciones

Temperamento

Actitud frente a la vida

Complejos

Introvertido-Extrovertido

TIPOS DE PERSONAJE:

A.1) Humanos

Cuenta con tres dimensiones:

Física: sexo, edad, altura y peso, color del pelo, ojos y piel,

Sociológica: clase social, ocupación, educación, hogar, religión, nacionalidad o raza, lugar en la comunidad, distracciones, entre otros.

Psicológica: es la que completa la definición del personaje y resulta de la combinación de las otras dos.

A.2) Los objetos

De acuerdo con **Reyes (2007)**, Los objetos son cruciales para crear una atmósfera adecuada para el entorno de un personaje. Pueden ser pocos o sencillos, aunque pueden ser ilustraciones con detalles para obtener excelentes resultados. Debe construirse siempre un objeto a partir de un esqueleto.

A.4) Objetos con personalidad

Dibujar objetos cotidianos y caricaturizarlos, proporcionándoles características humanas caricaturas pueden darle un toque de alegría, al material. Pueden parecer objetos con vida y es real, incluso se puede decir de qué humor está.

Cualquier objeto puede ser transformado en una caricatura con la personalidad que se elija. Crear objetos está bien, pero sin personalidad o algo especial no son más que una buena ilustración.

Las familias de los objetos son un recurso importante, pensar en el objeto y la cantidad de estilos y formas que existen de él puede ayudar a transformar e incluso la forma puede determinar a veces su carácter.

A.5) Los animales

Reyes (2007) indicó que los animales se desenvuelven dentro de la ilustración humorística en las mismas situaciones y con análogas reacciones que los seres humanos. Provoca humor el ver que seres de especies distintas hacen cosas iguales que el hombre y tienen las mismas fragilidades y defectos..

Después de analizar los aspectos mencionados anteriormente se puede continuar con la construcción de personajes y su estructura.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE:

Las dimensiones físicas de un personaje determinan la personalidad a través de rasgos notorios. Para poder desarrollar un buen personaje se cuenta con estas características básicas:

Construcción de la Cabeza:

De acuerdo con **Cámara (2006)**, para poder plantear una estructura, del personaje, se necesita pensar en la forma de su cabeza.

La estructura craneal de mayor volumen corresponde genéricamente a personajes con mayor capacidad intelectual, las más pequeñas a tipos más simples y las ovaladas angulosas o puntiagudas a personajes intrigantes, o siniestros. Sobre esa base se empiezan a trazar ejes que darán la posición aproximada de lo que serán los ojos y algunos de los rasgos más importantes de la cara.

Construcción del Cuerpo:

Cámara (2006) nos menciona también que para la construcción global de un personaje se parte del canon clásico académico que divide la figura humana en ocho cabezas de altura total. Esto es lo que sería considerado un personaje real y proporcionado. Sin embargo para personajes que se adapten más a ilustraciones infantiles, usualmente se utilizan 3 o 4 cabezas de altura. Para generar así propuestas interesantes de personajes que se adapten a la edad del grupo objetivo.

5.2.7 MULTIMEDIA:

Multimedia se refiere a cualquier sistema que utiliza varios medios tecnológicos de comunicación para presentar información. Combinando sonidos, imágenes, efectos, animaciones, y videos para la misma.

Según **Gordon (2005)**, el diseño multimedia, involucra alguna forma de interactividad, que lo distinga de una simple producción de video. Su involucramiento en nuestra vida cotidiana crece cada día más, con

el crecimiento de tecnologías que lo apoyan. Plataformas tales como celulares, televisión, kioscos con pantallas interactivas, DVD video, DVD Rom, han sido los medios para desarrollar esta tecnología.

Multimedia parece ser el canvas ideal del diseñador para crear una experiencia encargada en despertar todos los sentidos, utilizando para esto, utilizando video dinámico y audio.

MULTIMEDIA EN NIÑOS DISCAPACITADOS

Cuando se diseñan sistemas multimedia para discapacitados se deben utilizar programas y accesorios que sean adecuados a las capacidades de la persona, también se deben seguir unas pautas metodológicas acordes a sus características cognitivas.

Dependiendo de nuestros objetivos se podrían utilizar programas para:

- Reforzar aprendizajes.
- Jugar y entretenerse.
- Familiarizar al niño con el ordenador.
- Enseñar o entrenar en estrategias de pensamiento.
- Rehabilitar funciones deficientes.
- Comunicarse con otras personas.
- Formación en habilidades laborales.

ANIMACIÓN:

La animación, como establece **Grebler (2007)** es la técnica utilizada para crear la ilusión de movimiento mediante imágenes fijas que cambian en diferentes cuadros cada cierto tiempo. Pero ese concepto de animación se queda corto para describir los distintos aspectos de la interactividad presentada en la web, cuya principal característica es el movimiento.

Tipos de Animación:

Cuadro a cuadro (Dibujos animados o animación tradicional)

De acuerdo con **wikipedia (2009)**. Estas animaciones se crean dibujando cada cuadro. La animación basada en cuadros, es el tipo más simple de animación. En una película normalmente la velocidad de despliegue es de 24 imágenes o cuadros por segundo.

Una figura animada se puede dibujar en piezas separadas o como curvas cerradas separadas, recordando en parte a una marioneta de madera que tiene sus partes independientes y que se mueven generando animación.

En una animación de personajes, por ejemplo, se puede hacer una pieza separada para el torso, la cabeza, otros miembros y partes faciales. También es útil elaborar una biblioteca de posiciones posibles para cada pieza.

Actualmente este tipo de animación se ha popularizado gracias a Softwares como Flash o Adobe Freehand.

Stop motion

Es una técnica de animación que se basa en hacer que objetos que están estáticos parezcan estar en movimiento. Requiere una cámara de vídeo que pueda grabar un solo fotograma cada vez. Funciona grabando un fotograma, parando la cámara para mover el objeto, y entonces grabando otro fotograma y así sucesivamente. Cuando se ve la película, parece que el objeto se mueve por sí solo

CARACTERISTICAS IMPORTANTES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL EN LA UTILIZACION DE COMPUTADORAS

Cuando niños con retraso mental utilizan recursos tecnológicos se tienen que tomar en cuenta varias cosas:

- Atender: Siempre se escucha a lo que dice el niño escuchamos y vemos las explicaciones del profesor.

- Recordar: intentamos repetir verbalmente lo escuchado.
- Repetir: practicamos lo que hemos visto, primero guiados por el profesor y después de una forma independiente.
- Generalizar: nos preguntamos para qué sirve lo aprendido y cómo lo podemos utilizar en nuestra vida.

5.2.4.A DIBUJO ANIMADO APLICADO EN DIGITAL

Según **wikipedia (2009)**, el dibujo animado es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros.

También se usa el término dibujo animado para denominar a las películas, en general de corta duración, que son realizadas con esta técnica (o que simulan estar dibujadas a mano), hechas principalmente para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines, y se ven cada vez más en pantallas de computadora, distribuidas por la Internet.

Proceso de una animación:

STORYBOARD

Para crear una animación es necesario tener una guía la cual seguir, para saber hacia dónde va la misma. Esta guía es el storyboard, un boceto dibujado en rough de lo que será la animación final, con las anotaciones necesarias para cada escena. El Storyboard sirve de prueba o concepto y se constituye de imágenes y textos, similar a una tira cómica.

ANIMATIC

A menudo, se realiza un *animatic* o previsualización antes de que el verdadero proceso de animación comience. Un animatic es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del *storyboard* con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de esta especie de esbozo de la pieza final, sirve al equipo para encontrar fallas en la duración de las escenas y en el guión.

DISEÑO Y TIMING

Una vez aprobado el animatic, se envían los storyboards a los departamentos de diseño. Allí los diseñadores de personajes preparan hojas de modelos (model sheets) para cada uno de los personajes más importantes, y para los demás elementos visuales del film. Estas hojas documentan la apariencia de cada personaje desde una variedad de ángulos de vista, y sus poses más comunes, para que los diferentes artistas que intervienen en el proyecto trabajen de manera consistente. Algunas veces se realizan incluso pequeñas esculturas o maquetas para que el animador vea al personaje en tres dimensiones. Al mismo tiempo, los artistas de fondos realizan un trabajo similar con las distintas locaciones, y los directores de arte y los estilistas de color determinan el estilo del dibujo y los esquemas de colores a emplear.

En paralelo al diseño, el director de timing, que a menudo puede ser el director general, determina exactamente qué poses, dibujos, y movimientos de los labios se necesitarán para cada cuadro. Se crea una hoja de exposición, que es una tabla que contiene un desglose de la acción, el diálogo, y el sonido, para cada cuadro de la animación, y sirve como guía a los animadores.

LAYOUT

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

6. DEFINICIÓN GRUPO OBJETIVO:



Teniendo como conocimiento previo el sector del grupo objetivo siendo este la casa hogar ANINI se procedió con un instrumento, tipo “encuesta”, con preguntas de selección múltiple, para poder completar el perfil del grupo objetivo primario (**Ver Anexos 1, y 3**), y del grupo objetivo secundario (**Ver Anexos 2, y 4**) Se complementó utilizando información de algunas fuentes en línea.

PRIMARIO:

6.1 Perfil Demográfico

Los Niños de la casa hogar ANINI, atienden el taller de arte impartido por los responsables del proyecto Shopping4Hope. Según el instrumento para definición del grupo objetivo (**Ver Anexos 1**), realizado en base a niños de ANINI, nivel socioeconómico bajo, los niños se encuentran entre las edades de 13-20 años, predominando los niños adolescentes de 16 años. La mayoría de estos niños sufre de discapacidad mental y física, mientras un pequeño porcentaje solo sufre de discapacidad mental.

Muchos de estos niños cuentan con una discapacidad dentro del rango “moderado”, y una minoría sufre del síndrome de Down. Los niños no cuentan con muchos familiares cercanos, ya que un alto porcentaje de ellos fueron abandonados por sus familiares o padres. De los cuales todavía cuentan con familiares, estos los visitan una vez por semana.¹

Según la encuesta, los niños realizan diversas actividades durante el día. Se dividen en psicomotrices para desarrollar habilidades de psicomotricidad delgada, y gruesa.

Las actividades que realizan para desarrollar su psicomotricidad gruesa son las terapias físicas que incluyen actividades para estimular sus extremidades, estas son realizadas por una gran mayoría de los niños que sufren discapacidad mental y física.

6.2 Perfil Psicográfico:

De acuerdo con el instrumento los niños que asisten estos talleres, un gran porcentaje prefiere actividades en donde tenga que colorear, o dibujar, un porcentaje más bajo disfruta la interacción con sus compañeros, y la música. Los niños prefieren en su gran mayoría dibujos simples, sin muchos detalles, un bajo porcentaje prefiere figuras abstractas.

Dentro de las paletas de colores más agradadas se encontraban las que tenían más variedad, y predominaban las tonalidades brillantes. Los colores sin muchas tonalidades rojas eran preferidos por una minoría. En cuanto a formas, se guiaban más por las formas que tenían cierta simetría, y orden. La mayor parte de ellos tienden a agrupar los elementos que fueran similares, y gustan de dibujos en donde haya variedad de colores pero con formas similares.

De acuerdo con la **Torres, C (2008)** los niños que dibujan formas grandes muestran cierta seguridad, mientras que las formas pequeñas suelen estar hechas por niños que no tienen mucho espacio para expresarse, y tienen poca confianza. De acuerdo con el instrumento realizado, el niño

¹ Según entrevista Informal realizada a Mónica Morales encargada Shopping4Hope el 1 de Septiembre 2007

6.3 Perfil Psicopedagógico:

Según **Bulian (2002)** los niños discapacitados son impulsivos e incapaces de concentrarse por mucho tiempo. Muchos son retraídos socialmente, y su conducta social se mantiene en el plano infantil e inadecuado. Dentro de sus características se encuentra la hiperactividad, e inestabilidad.

Muestra tendencias a apoyarse en pautas de conductas comprendidas, y no las adapta a situaciones nuevas o cambiantes. Tiene conductas perseverantes e inadecuadas ante la búsqueda de satisfacción similar. Se puede observar también un desequilibrio entre sus impulsos y satisfacciones. Tiende a favorecer sus necesidades y la no satisfacción de las mismas produce la formación de complejos.

Los niños que sufren de estas discapacidades mentales usualmente alcanzan un nivel de conducta de los doce meses o dos años como máximo.

En cuanto al aspecto social, **Bulian (2002)** menciona que no muchos forman relaciones personales, sin embargo cuando lo hacen se unen a los demás en forma casual sin intento de dominación. Su poca articulación para expresarse, influye en el comportamiento social, ya que tiene poca práctica con el lenguaje debido a su bajo nivel de percepción de los sonidos.

También nos menciona que esta clase de niño necesita más que ninguno, un apoyo constante y una recompensa inmediata por su buena conducta.

Según **Smith (1993)**, las personas con retraso mental tienen la capacidad de aprender, desarrollarse y crecer. La gran mayoría puede llegar a tomar una parte activa en la sociedad. Si se tiene una educación apropiada durante el periodo de desarrollo, y aun más allá, permitirán que el niño con retraso mental pueda desarrollarse al máximo.

Al igual que con todo tipo de educación, la modificación del tipo de instrucción, de acuerdo a las necesidades individuales, dará resultados positivos.

Al educar a los niños con retraso mental, es importante:

- Utilizar materiales concretos que sean interesantes y apropiados a la edad mental del niño.
- Presentar información e instrucciones por etapas, y revisar cada etapa con frecuencia
- Elogiar a los niños en forma consistente;
- Enseñarle al niño, cuando sea posible, en la misma escuela a la cual asistiría si no tuviera retraso mental.
- Poner énfasis en los logros
- Enseñar tareas o habilidades que el alumno usará de tal forma que puedan ser utilizadas fuera de la escuela.
- Recordar que las tareas que muchas personas aprenden sin instrucción pueden ser estructuradas por etapas, con especial atención a cada paso.

Los niños y los adultos con retraso mental necesitan los mismos servicios básicos que todas las personas necesitan para su desarrollo normal. Esto incluye la educación, preparación vocacional, servicios de salud, oportunidades para recreación, y mucho más. Además, muchas personas con retraso mental necesitan servicios especiales, de acuerdo a sus necesidades. Estos servicios pueden incluir los

Centros de diagnóstico o evaluación; oportunidades especiales para la educación, comenzando con programas de estimulación infantil hasta la etapa pre-escolar; programas educacionales que incluyen actividades apropiadas a la edad del niño, la enseñanza de las habilidades académicas básicas para ser parte de la sociedad, y entrenamiento transicional; y oportunidades para vivir en forma independiente y hasta obtener un empleo competitivo dentro de las máximas posibilidades.

GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO:

6.1 Perfil Demográfico:

Las instructoras pedagogas de ANINI son las responsables de atender el taller proporcionado por la institución Shopping4Hope. De acuerdo con la entrevista informal realizada a responsables de la institución ANINI, y Shopping4Hope las facilitadoras son de sexo femenino, predominando las edades de 30-45 años. Muchas de estas viven en zonas marginales a carretera el Salvador, como Fraijanes, y Santa Catarina Pinula. La mayoría de ellas vive con su familia, esposo e hijos.

6.2 Perfil Psicográfico:

De acuerdo con la entrevista informal (**Ver Anexos 2, y 4**) realizada a responsables de la institución ANINI, entre las actividades preferidas por la mayoría de las instructoras es de leer, salir a comer con familiares, e ir al cine.

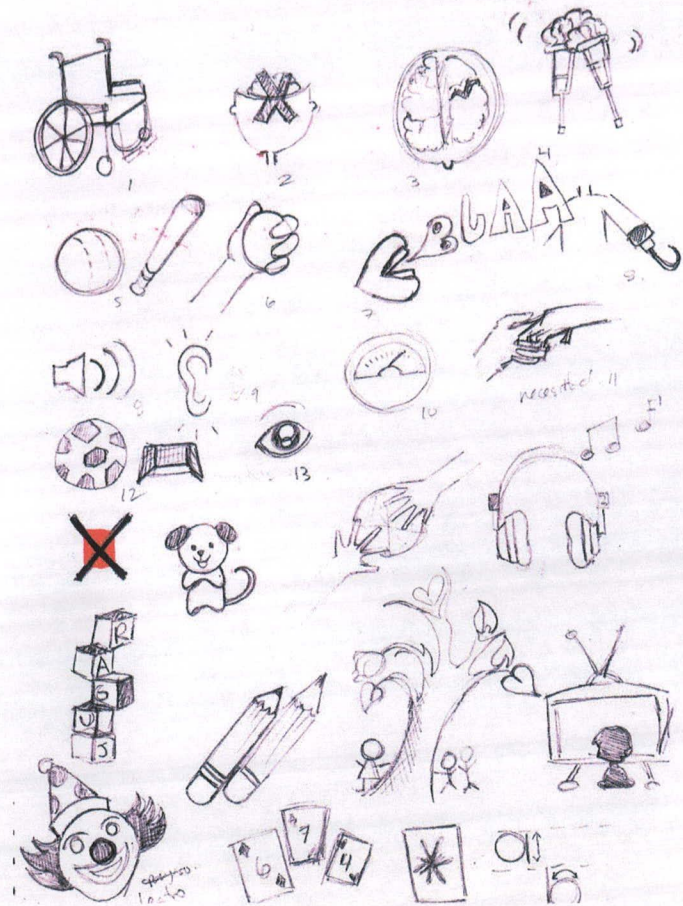
La mayor parte de ellas prefiere colores intensos y vivos, una menor parte prefiere los colores pastel. Muchas disfrutan de las lecturas que tienen personajes y dibujos, un menor porcentaje prefiere solo texto.

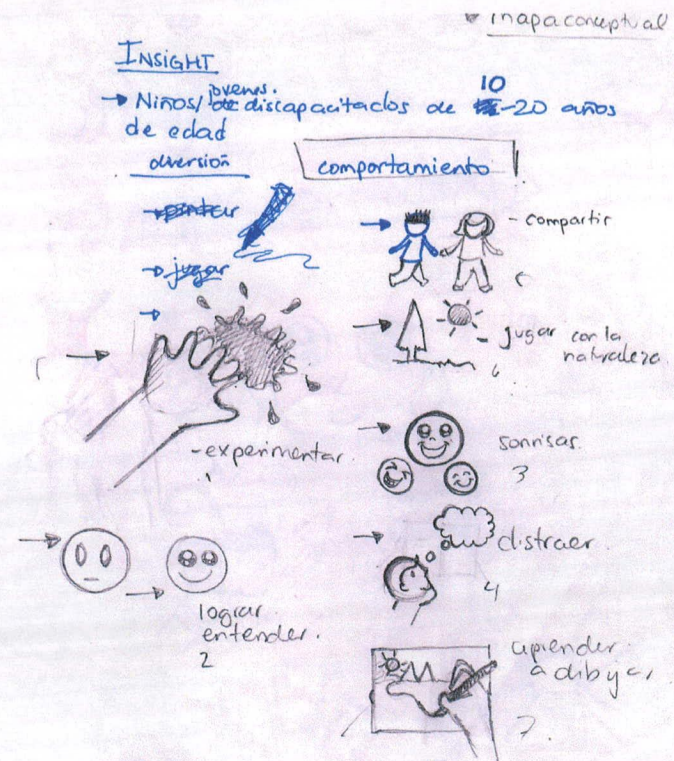
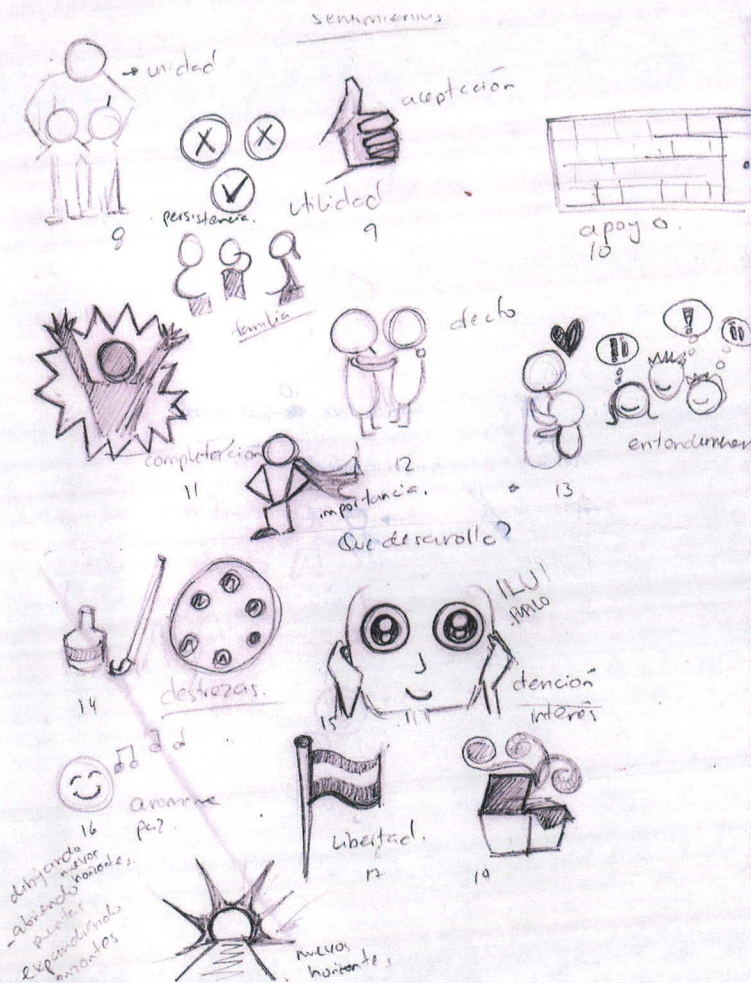
7. PROCESOS DE CONCEPTUALIZACIÓN

Para construir la idea central de la propuesta, se utilizaron 3 técnicas diferentes, mapa conceptual, Método Davinci, y método Insight. A continuación se describe cada una de ellas, y sus diferentes opciones para poder elegir una frase conceptual que le de forma al proyecto y responda a la necesidad y objetivos.

METODO INSIGHT:

Se utiliza la perspectiva del grupo objetivo para generar dibujos que se relacionen con el tema. Después se utilizan estos dibujos para generar frases conceptuales.





- 1) Discapacidad
- 2) Retraso intelectual
- 3) Inteligencia limitada
- 4) Juego
- 5) Aprehensión
- 6) Enganche
- 7) Niveles de voz
- 8) Alto
- 9) Sonidos Agudos
- 10) Ayuda
- 11) Deportes
- 12) Competitivo
- 13) Observador
- 14) Sensible
- 15) Tiernos
- 16) Color
- 17) Brillante
- 18) Musicales
- 19) Creador
- 20) Capaz
- 21) Música
- 22) Caballete
- 23) Respaldo
- 24) Pared
- 25) Obstáculo
- 26) Mentor
- 27) Mezcla de color
- 28) Columnas
- 29) Muletas
- 30) Pintando me divierto

- 31) Ritmo
- 32) Alegría
- 33) Positivismo
- 34) Beneficio
- 35) Realismo
- 36) Pasión
- 37) Artista
- 38) Recreo
- 39) Descanso
- 40) Técnica
- 41) Habilidad.
- 42) Distraer
- 43) Lograr entender
- 44) Aprender
- 45) Sonrisas
- 46) Compartir
- 47) Experimentar
- 48) Unidad
- 49) Aceptación
- 50) Afecto
- 51) Apoyo
- 52) Atención
- 53) Libertad
- 54) Jugar afuera
- 55) Desarrollar
- 56) Amor
- 57) Paz
- 58) Importancia
- 59) Familia
- 60) Querer entender
- 61) Reír

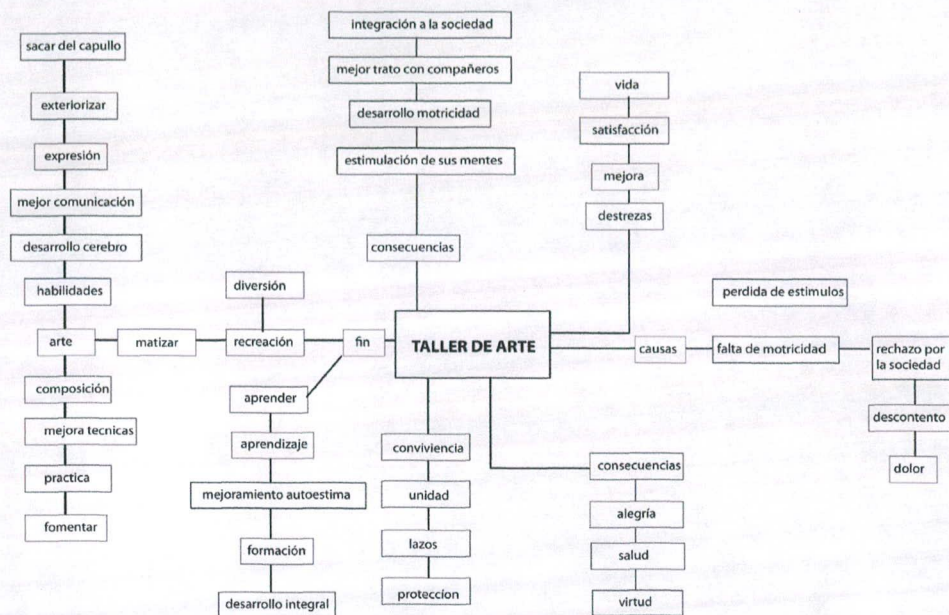
- 62) Llorar
- 63) Suspirar
- 64) Abrazos
- 65) Mimar
- 66) Diferentes
- 67) Lentamente
- 68) Todo a su tiempo
- 69) Limitaciones
- 70) Sin limites
- 71) Mentes en desarrollo

FRASES CONCEPTUALES:

- 1) Venciendo obstáculos mezclando
- 2) Pintando un nuevo futuro.
- 3) Diversión y comprensión al pintar.
- 4) compartiendo y aprendiendo
- 5) Gama de alegría
- 6) Los matices de las sonrisas
- 7) Coloreando experiencias
- 8) Desarrollando mi mente
- 9) Pintando mi mente
- 10) Liberando sonrisas

MÉTODO MAPA DE RELACIONES:

Centrandose en el Taller de Arte se creó un mapa de relaciones, enlazando todas las ideas, beneficios, que este podría brindar al grupo objetivo. Luego utilizando estas ideas se crearon 14 frases que podrían definir el concepto a utilizar en el material.



- 1) Integrar para romper esquemas
- 2) Pintar para atenuar discapacidades
- 3) Desarrollo de destrezas
- 4) Cultivando un viejo capullo
- 5) Integración a la sociedad
- 6) Capullo en proceso
- 7) Entintando el capullo
- 8) Ilustrando alegría
- 9) Alejando el rechazo
- 10) Identificando colores
- 11) Coloreando lo incoloro
- 12) Alcanzando el blanco
- 13) Al ritmo del pincel.
- 14) Comunicando color

MÉTODO DA VINCI:

Fue utilizado este método, el cual consiste en utilizar una imagen, video, objeto, para generar ideas frases conceptuales. Para este método se utilizaron imágenes de los niños y sus pinturas hechas en el taller de arte. Dividiendo en tres áreas la conceptualización, acciones, elementos y sentimientos, se generaron 12 frases.



ACCIONES:

- 1) Ayuda
- 2) Asistir
- 3) Enfocar
- 4) Dibujar
- 5) Trazar
- 6) Distraer
- 7) Entretener

- 8) Agradar
- 9) Divertir
- 10) Amenizar
- 11) Dinamismo
- 12) Concentrar
- 13) Figurar
- 14) Plasmar
- 15) Cambiar
- 16) Evolucionar
- 17) Transformar
- 18) Caminar
- 19) Pasos
- 20) Formando
- 21) Apoyar

ELEMENTOS DENTRO DE LAS FOTOGRAFÍAS:

- 22) Distribución del arte
- 23) Etiquetas
- 24) Herramientas
- 25) Lapiceros dibujando
- 26) Colores intensos
- 27) Emociones intensas
- 28) Concentración total
- 29) Trazos correctos
- 30) Menos equivocaciones
- 31) Satisfacción de autosuficiencia
- 32) Destrezas reforzadas
- 33) Elementos en composición
- 34) Armonía de pintura
- 35) Reordenando elementos
- 36) Reparando destrezas
- 37) Simplicidad de trazos.
- 38) Pintando esperanzas
- 39) Delineando un amanecer
- 40) Pasatiempo de vida

SENTIMIENTOS:

- 41) Felicidad por la distracción
- 42) Gusto por el arte
- 43) Pasatiempo de aprehensión
- 44) Pasatiempo que construye con pinceladas
- 45) Trazando sonrisas
- 46) Expresiones de satisfacción
- 47) Lento y seguro
- 48) Composición de un futuro
- 49) Coloreando un futuro
- 50) Contento
- 51) Motivante
- 52) MotivARte
- 53) Motivando a crecer
- 54) Pinceladas de aprendizaje
- 55) Ayudarte
- 56) Estimularte
- 57) Estimulando

FRASES:

- 1) Pintando esperanzas
- 2) Transformando diversión en acción
- 3) Trazando el camino
- 4) Transformando el camino
- 5) Transformando el conocimiento en diversión
- 6) Pinceladas de Aprendizaje.
- 7) Formando conocimiento
- 8) Pintando un cuadro nuevo
- 9) Trazando los pasos de un nuevo futuro
- 10) En busca del conocimiento a través de herramientas
- 11) Coloreando los pasos de un nuevo futuro.
- 12) Creciendo seguro hacia el futuro.
- 13) Construyendo un futuro especial.

Al finalizar las tres técnicas de conceptualización, se tomaron tres frases “trazando el camino”, “Coloreando los pasos de un nuevo futuro”, y “construyendo un futuro especial”, y se generó el siguiente concepto final:

COLOREANDO UN FUTURO ESPECIAL:

Se necesitaba un concepto que reflejara el medio en el que se desarrollan los talleres, y sus propósitos para el grupo objetivo, por lo que se fusionaron dos de las frases en una.

La palabra coloreando, hace una referencia al medio utilizado y evoca sensación de esclarecimiento, de vida, alegría. Al mismo tiempo un futuro especial, encierra consigo conceptos de progreso, adelanto, mejora en una vida que requiere de necesidades especiales.

Gráficamente se presentarán imágenes que apoyen la idea de colorear hacía el aprendizaje, utilizando colores llamativos, y escenarios reconocibles por el grupo objetivo. Empleando un personaje amigable, y con mucha energía que pueda comunicarse con los niños, y puedan apoyar el contenido. Generando animaciones que “coloreen”, y descubran el proceso de un “futuro especial”, de las diferentes técnicas y temas aprendidos durante el taller.

8. CONTENIDOS DEL MATERIAL GRÁFICO:



8.1 Contenido del texto:

Los temas que se tratarán dentro del material creado para el Taller de Artes plásticas serán los siguientes:

- 1) ¿Qué son los colores?
- 2) Agarrando el pincel
- 3) Cómo pintar
- 4) Técnicas
 - Óleo
 - Acuarelas
 - Témperas

Fueron trabajados estos temas debido a que estos son los temas a tratar durante el taller realizado por Shopping4Hope a los niños de ANINI.

8.2 Tabla de Requisitos:

Se trabajó sobre el concepto “**Coloreando un futuro especial**” , para poder describir los elementos gráficos.

La palabra coloreando, hace una referencia al medio utilizado y al mismo tiempo evoca sensación de esclarecimiento, de vida, alegría. Al mismo tiempo un futuro especial, encierra consigo conceptos de progreso, adelanto, mejora en una vida que requiere de necesidades especiales.

RECURSO PEDAGÓGICO: PRESENTACIÓN INTERACTIVA, MANUAL USABILIDAD, EJERCICIOS IMPRESOS.

Elemento de Diseño	Función	Tecnología	Expresión (sensación, emoción y sentimiento)
Color	Crear una gama que identifique las diferentes lecciones del taller indicando progresión.	Una paleta de colores de alta luminosidad, definiendo para cada sección un color específico.	Sensación de alegría, vida, progreso Sensación de calma
Ejes de Diagramación	Delimitar espacios que distribuyan los elementos de manera que los gráficos ilustrativos sean los principales en orden de jerarquización.	Espacios amplios y de fácil lectura. Retícula con descansos visuales, para centrar la atención en las ilustraciones, y acciones del personaje	Sensación de fluidez, orden
Formato Presentación Digital	Lograr un buen nivel de visibilidad, y proyección, para captar la atención del niño y entienda las diferentes técnicas.	Formato digital 800 x 600 con recursos audiovisuales, reproducido como formato ejecutable.	Sensación de orden
Formato Manual de Uso	Manejabilidad, y comodidad. Para poder ser usado en todo momento, y leído con comodidad mientras se maneja la presentación de los niños	Formato impreso 5 x4 plgs	sensación de armonía
Formato Ejercicios Impresos y Formato Stickers	Reducir el costo de reproducción del material, y poder plasmar los ejercicios presentados en la animación.	Formato Impresas Hojas doble carta	Sensación de Libertad

Personaje	Captar la atención del grupo objetivo y lograr que se identifiquen con el mismo. Para poder así reaccionar, ante el material expuesto, y lograr asimilar el mismo con mayor facilidad.	Personaje de tipo animal, de presentación, amigable, juguetón, que comprende las edades de 6-7 años (coincidiendo con el coeficiente mental de un niño con retraso mental moderado).	Sensación de singularidad , sentimiento de alegría y confianza
Ilustraciones	representar los objetos reconocidos por el grupo objetivo, hacer que el material sea interesante y que este llame su atención.	Ilustraciones simples, con mucho color.	-alegría
Animaciones	Representar de la manera más sencilla los procesos explicados en los talleres. Resaltar los puntos más importantes del proceso.	Una animación con loop, para que el proceso pueda ser repetido las veces que se quiera. Animación de 12 fps	Sensación de comprensión diversión,
Animaciones de Monito imitando	Representar la manera en que los niños puedan realizar los ejercicios	Animaciones que ejemplifiquen los ejercicios, que contengan 12fps lo suficientemente rápidas para ser captadas por el G.O.	Sentimiento de confianza,
Cuerpo de Texto	Rápida lectura, sin quitar presencia a las animaciones, e ilustraciones. Complementar a los grafismos, para recalcar el concepto presentado	Tipografía Serif 12 pts de trazos redondos. Ángulos curvos	Simpleza, limpieza
Titulares	Mantener la atención de los niños para enfocar el tema a tratar, ya que su nivel de lectura no es tan desarrollado, se pretende que lean solo los títulos para mantener su atención y enfoque en el tema expuesto.	Tipografía de 18 pts con trazos estilizados y ángulos curvos	Sensación de diversión

9. MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCION:



9.1 Estrategia de Implementación:

Durante el taller de artes plásticas “Aprendiendo a pintar” impartido por miembros de Shopping4Hope para los niños de ANINI, se utilizarán varios materiales para transmitir las diferentes técnicas de pintura tales como; acuarela, óleo, témperas, así como los diferentes procesos acerca de la forma de utilizar el pincel, y las clasificaciones del color. El taller tendrá como duración 3 días, empleando 1 hora por cada sesión, exponiendo cada día un tema diferente. Toda sesión del taller iniciará con una presentación digital, la cual será proyectada en grande para enseñar los procesos, las técnicas, términos acerca de las formas de pintar, de manera interactiva y dinámica a los niños. A los responsables de los talleres, se les entregará un manual instructivo junto con la presentación, el cual enseñará de manera clara y concisa como utilizar la misma.

Debido a la corta capacidad de atención que tienen los niños que comprenden las edades de 13-20 años, la duración aproximada de la presentación deberá de respetar un rango de 20-25 minutos. Dependerá también de las facilitadoras, la rapidez con que expliquen los temas, y la facilidad con que los niños entiendan cada tema. Al finalizar la explicación de cada tema de los encargados de Shopping4Hope entregarán a las maestras de ANINI, y a las niñas encargadas del cuidado de los niños, el folleto de ejercicios, junto con las stickers dentro del mismo a ser aplicadas en las hojas de ejercicio, aplicando así los conocimientos aprendidos durante el taller. Ya que los talleres son impartidos durante la semana debido al proceso de aprendizaje de los niños, la presentación digital será retomada en cada sesión.



9.2 Descripción de cada Pieza:

PIEZA		MEDIO		FORMAS DE DISTRIBUCIÓN		
Nombre	Propósito	Medio	Carácter	Responsable	Duración*	Lugar
Presentación Digital	Reforzar las explicaciones escritas acerca de los diferentes temas de los talleres de artes plásticas	Digital	Educativo	Coordinadores Proyecto Shopping4Hope	Este se repetirá durante los 3 días del taller, explicando 1 tema por día.	Aula principal, Casa Hogar ANINI
Hojas de Ejercicios	Reforzar los conocimientos adquiridos durante el taller de artes plásticas	Impreso	Educativo	Coordinadores Proyecto Shopping4Hope	Los diferentes ejercicios serán utilizados luego de finalizar cada tema explicado durante la presentación digital.	Aula principal, Casa Hogar ANINI
Manual de Usabilidad.	Informar a los expositores acerca de la utilización de la presentación digital.	Impreso	Informativo	Coordinadores Proyecto Shopping4Hope	Este será proporcionado con la presentación digital, y deberá ser leído antes de iniciar el taller.	Aula principal, Casa Hogar ANINI
Stickers (incluidos dentro de las hojas de ejercicios)	Recordar los colores aprendidos	Impreso	Educativo	Coordinadoras Proyecto Shopping4Hope	Serán utilizadas luego de finalizar el tema de "los colores".	Aula Principal Casa Hogar ANINI

* Todos los materiales contienen textos que no tienen fecha de caducidad, la durabilidad en buen estado esta planificada para 1-2 años aproximadamente dependerá del uso y cuidado que se le brinde.

10. BOCETAJE

ETAPA 1 PERSONAJE:

Se empezó por bocetar el personaje, ya que sería el elemento de más importancia dentro de todos los materiales. Evaluando en tener un personaje con el cual pudieran sentirse identificados, y el cual serviría de guía a través del taller. De acuerdo con **Salisbury (2004)** de un personaje se debe tener un estudio detallado desde su forma, y color hasta sus dimensiones psicológicas y su desarrollo en el ambiente. Por lo que las dimensiones psicológicas, sociológicas, y físicas fueron tomadas en cuenta. Debido a la exposición del grupo objetivo hacía animales observados en su excursión a “Ecoaventura”, se tomaron en cuenta diferentes tipos de personaje que ayudarían a guiar al niño tales como: mono, avestruz, conejo, perro, tortuga.

Sin embargo de acuerdo con el instrumento aplicado al grupo objetivo (**Ver anexo 1 y 3**) se escogieron dos de los animales para crear el personaje:
Conejo y Mono.

CONEJO:

Dimensiones físicas:

Sexo: Masculino 

Edad: 6-8 años

Altura: pequeño

Apariencia: Es un conejo Sonriente, y juguetón

Dimensiones Psicológicas:

Personalidad, comportamiento o valores:

Es muy juguetón, e inquieto, alegre.

Dimensiones Sociológicas:

Ocupación: Disfruta jugar afuera, pintar, y aprender cosas nuevas.

Habilidades: Es muy bueno manejando instrumentos con sus manos.

MONO:

Dimensiones Física:

Tipo: Seria de tipo animal Primate

Sexo: Masculino

Edad: 6-8años

Altura Y peso: Es un poco regordete, y pequeño

Dimensión Psicológica:

Personalidad comportamiento o valores:

La personalidad debería de reflejar

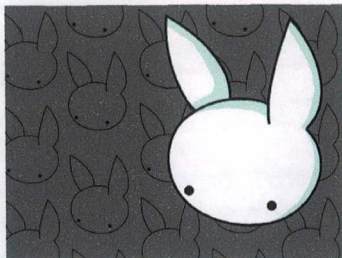
Inquieto, Alegre, amigable

Dimensión Sociológica:

Disfruta de actividades físicas que tengan que ver con correr, buscar.

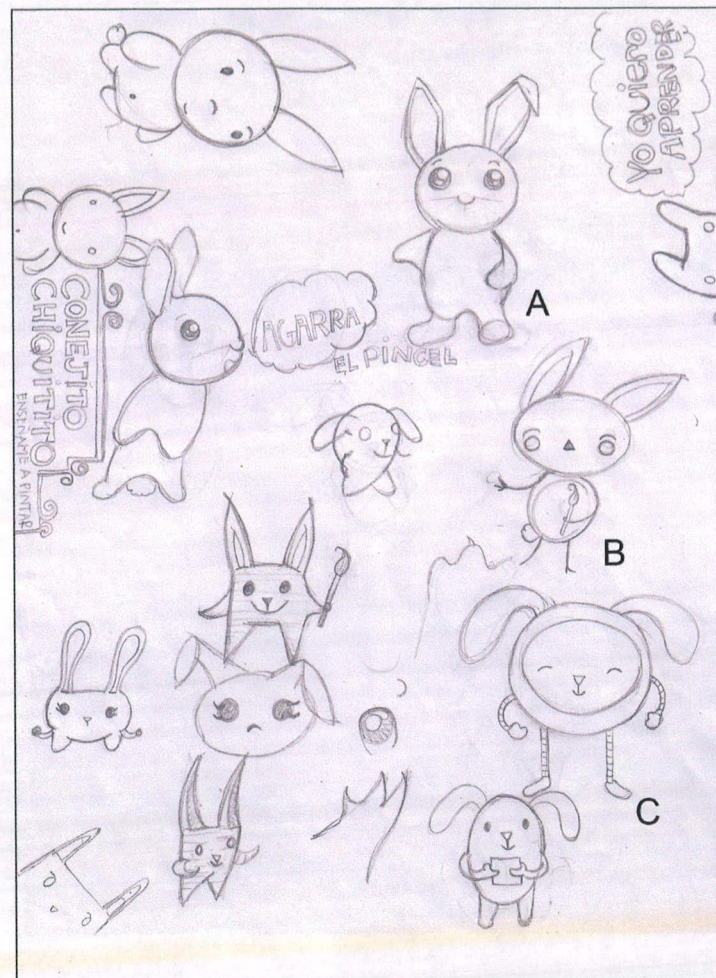
Tiene muchos amigos, y vive en el bosque.

El personaje debería de ser uno de presentación, ya que debería de reforzar el tema, ejemplificar mediante acciones las partes importantes del taller.



Fuente: Banco de Imágenes de Google (2009)

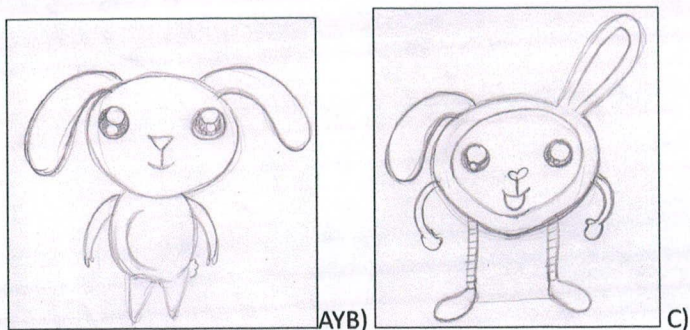
Se tomaron referencias gráficas de caricaturas con conejos para poder ilustrar un personaje que fuera atractivo para el G.O.



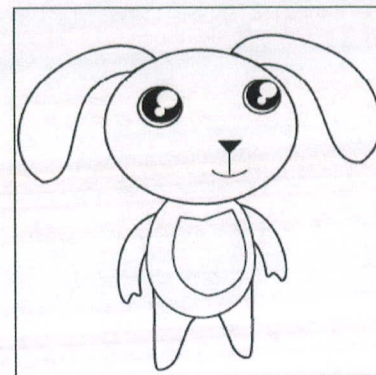
Teniendo en mente al conejo, y su personalidad, fueron bocetadas varias propuestas del mismo. Utilizando formas básicas y trazos sencillos varios tipos de personajes fueron probados.

Sobre las primeras propuestas se escogieron tres conejos.

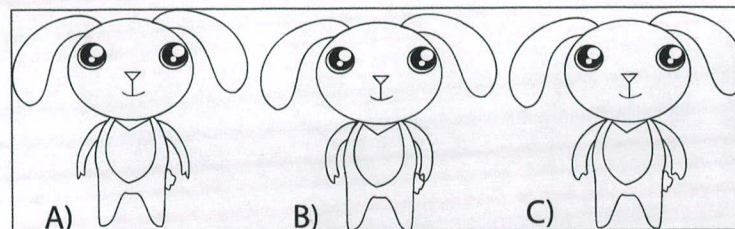
El conejo A fue combinado con la opción B, integrando la forma de cuerpo de la opción A, y los ojos y forma de cabeza de la opción B. Sus piernas se redibujaron para obtener unas más sencillas, y simplificar el personaje. En las dos nuevas opciones fueron bocetados ojos grandes con brillos en los mismos ya que se necesitaba que el personaje tuviera expresión en su rostro. Fue bocetada la opción C, abstrayendo el conejo mucho más y añadiendo los mismos ojos usados en el conejo A.



La opción A Y B fue escogida sobre el conejo C, ya que la simplicidad de las formas del conejo C, podrían confundir al grupo objetivo, ya que no lo relacionarían con un conejo de verdad.



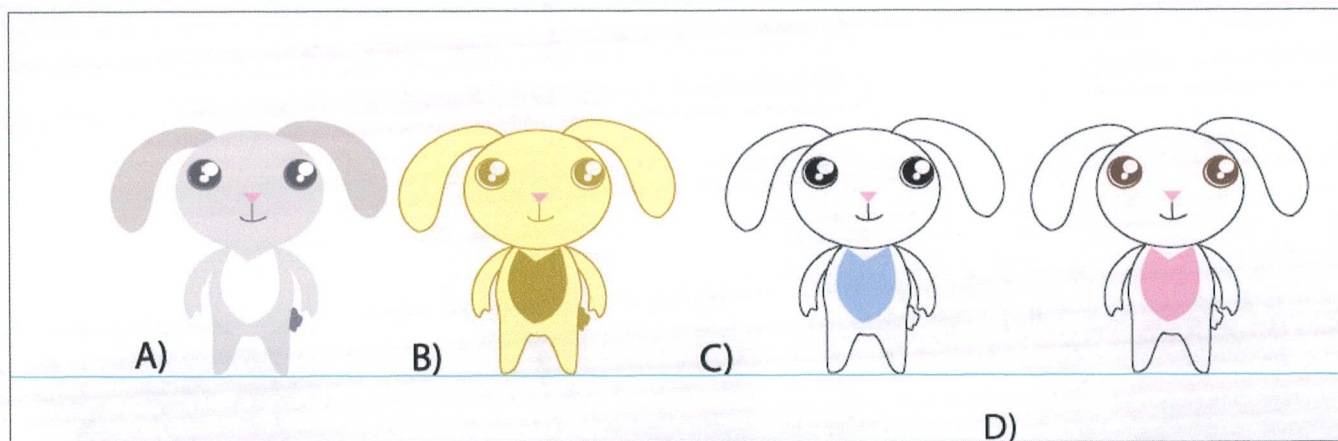
Luego de escoger un boceto a lápiz se trabajó sobre él, en digital, creando su cuerpo y cara con formas básicas.



Teniendo una base digital, se decidieron hacer pruebas de brazos. A) Brazos alargados y más abiertos B) Brazos cerrados, y ligeramente más anchos. C) Brazos ligeramente abiertos y anchos.

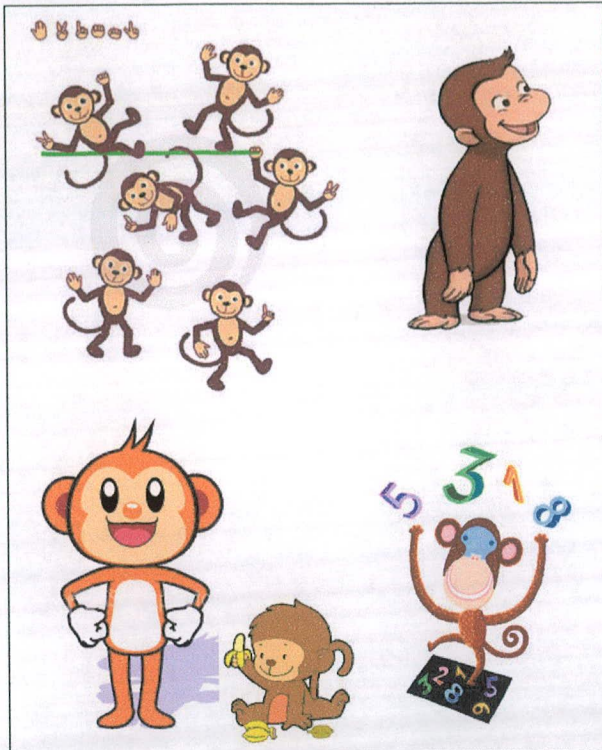
Fueron eliminadas las opciones A Y B, ya que hacían que el conejo se viera demasiado rígido, y sus brazos no denotaban naturalidad.

Pruebas de color fueron aplicadas a la opción final del conejo.



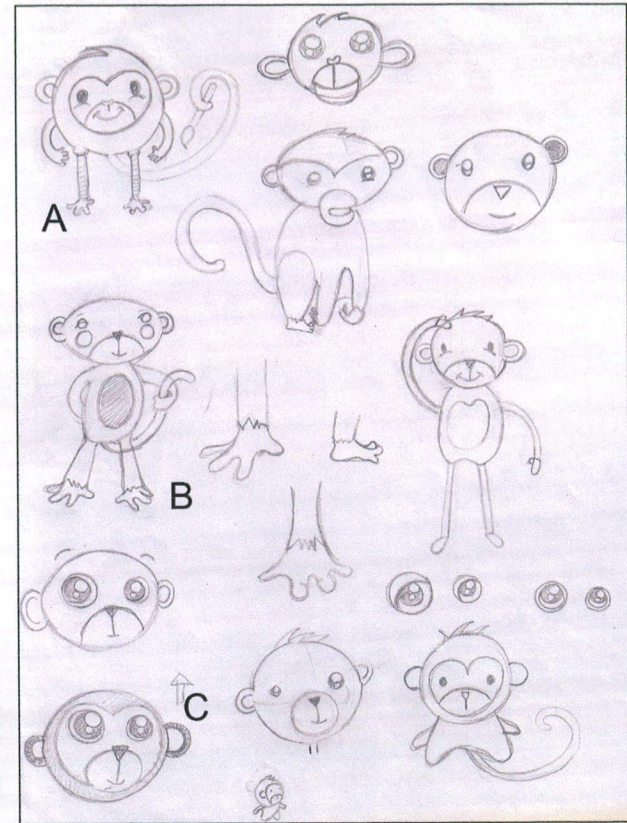
Se descartaron las demás opciones que no fuera la celeste ya que la versión amarilla no resaltaba el personaje, el rosado hacía que el conejo fuera femenino, el gris lo hacía verse aburrido, y triste.

Mono:

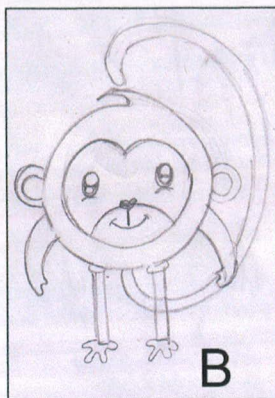
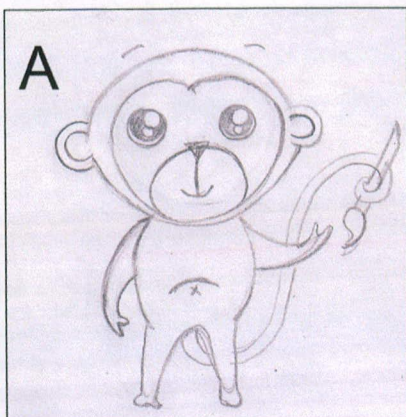


Fuente: Banco de Imágenes de Google

Se observaron referencias de caricaturas de primates para poder bocetar una opción. Colores cafés, y cola larga eran el común denominador usado en ilustraciones de monos para piezas infantiles.

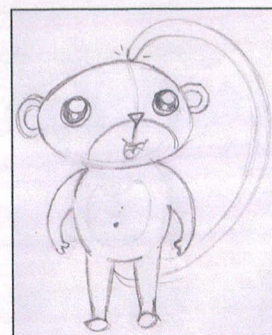


Luego de observar varias referencias de ilustraciones para niños, se tomaron los elementos más importantes y se bocetaron varias opciones. De los bocetos iniciales se escogieron 2 opciones, La opción C sería integrada con la B, ya que los ojos deberían de ser muy expresivos y tiernos.

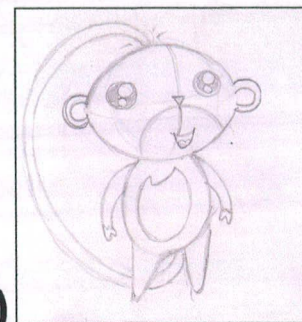


Al tener dos alternativas de personajes primates; A) Manos , pies y piernas alargadas. Cola delgada B) Cuerpo y cara integrada, cola alargada, piernas largas, pies separados del cuerpo, fue escogida la opción A. ya que ésta guardaba más relación con monos reales.

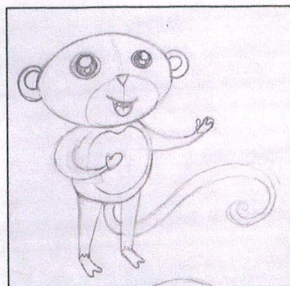
2 opciones más fueron bocetadas; A) brazos y piernas mas largas, pies redondos B) pies y piernas integrados, manos con dos dedos. Fue eliminada la opcion A, ya que la forma de su cuerpo, y las proporciones entre cabeza-cuerpo, transmitía una edad más avanzada, de la que se queria proyectar.



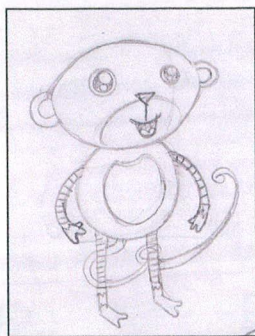
A)



B)



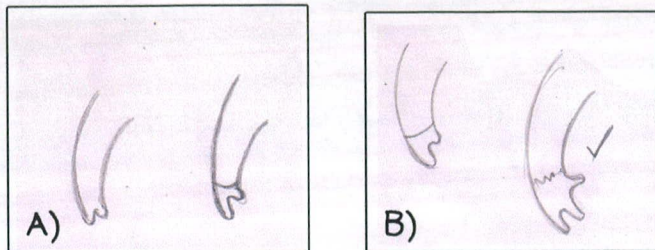
A)



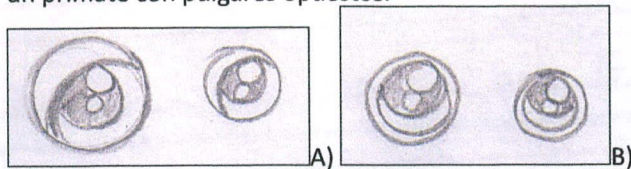
B)

Se bocetó sobre el mono escogido anteriormente, y se crearon otras dos opciones. A) Pies estilizados, y manos más largas, B) Brazos y piernas ralladas. Fue descartada la opción B, ya que esta no guardaba fidelidad con las manos y brazos de un mono reconocido por el grupo objetivo.

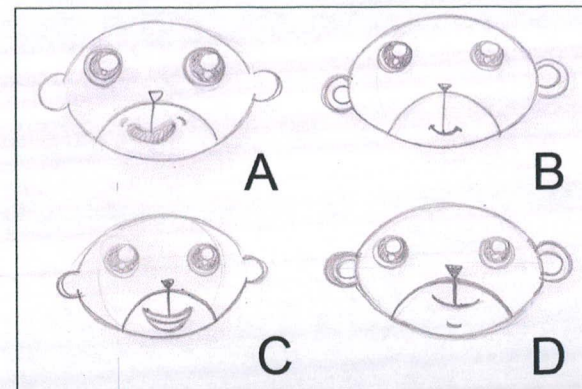
Sobre la opción B, fueron bocetados otros tipos de manos. Éstas ayudarían a humanizar algunas características del personaje, y proporcionarle agilidad para agarrar objetos.



Fue elegida la opción B debido a su similitud con las manos de un primate con pulgares opuestos.



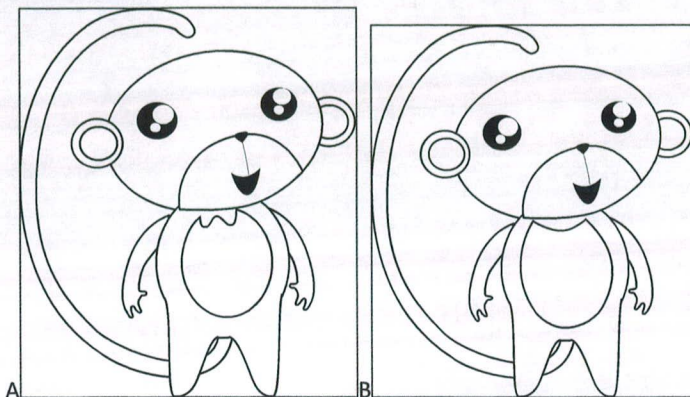
Posteriormente fueron bocetados ojos. A) Con párpado, pupila y con dos brillos uno al centro y otro al costado. B) Sin párpado, delineado para enfatizar ojo, dos brillos. Se escogió la opción B, ya que era de suma importancia que los ojos se vieran alegres, vivaces, y atentos, y la opción A hacía que el ojo se viera "caído", y el mono tuviera una mirada desganada.



Luego de tener el boceto final de la forma de la cabeza, cuerpo y cara, se trabajó en la boca del personaje. Era importante que la boca reflejara alegría, y fuera una sonrisa en la que los niños pudieran confiar.

La opción C fue escogida de las demás ya que representaba una sonrisa más cálida, y natural. Las opciones B y D, (sonrisa cerrada), daba una connotación menos amistosa. Sin embargo, se quería que no se enseñaran los dientes del personaje por lo que se bocetó una sonrisa más que tuviera una sonrisa entreabierta sin enseñar los dientes.

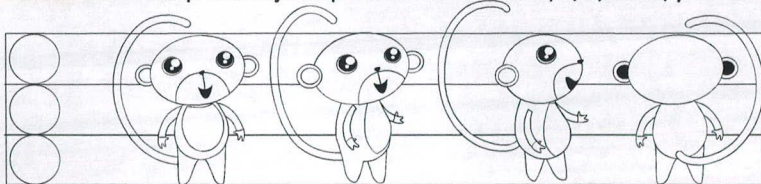
Al tener el mono ya modificado, se comenzó a digitalizar para poder establecer una paleta de colores y un estilo de línea.



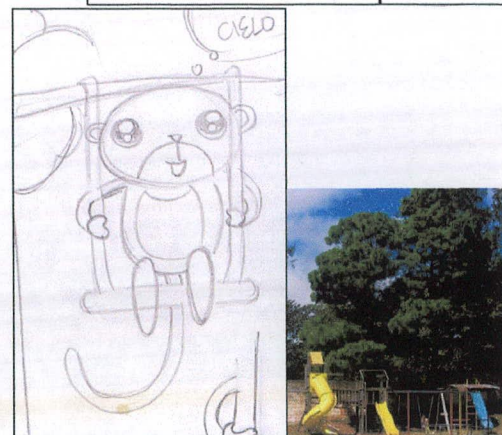
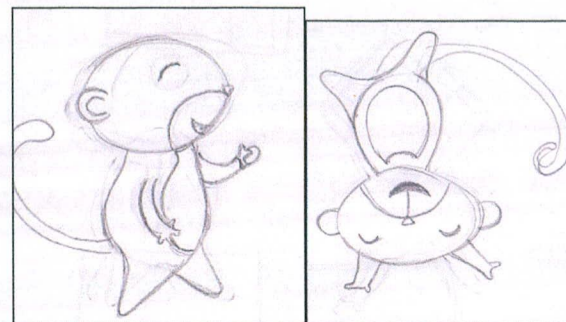
Se modificó el pecho del personaje haciéndolo más sencillo, eliminándole las formas curvadas en la parte de arriba del mismo.

Debido a la personalidad que el mono reflejaba se escogió éste sobre el conejo, ya que se necesitaba que fuese un animal exaltado, pero que también pudiera ser calmado, atento, curioso. El mono sería un animal del cual se podría ejemplificar muchas de sus acciones para poderlas aplicar al taller. El conejo está más relacionado con temas infantiles a nivel pre-primario, por lo que no se deseaba reflejar una edad tan pequeña en el personaje.

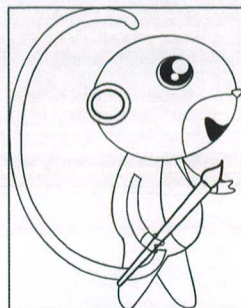
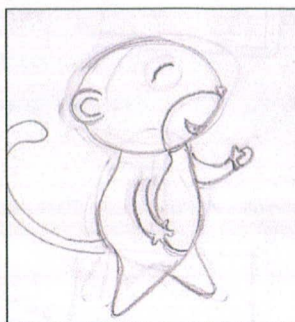
Luego de seleccionar el tipo de personaje se creó su perfil, para tener las dimensiones del personaje en posiciones de frente, 3/4, atrás, y de lado.



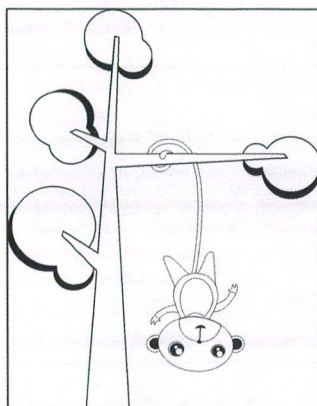
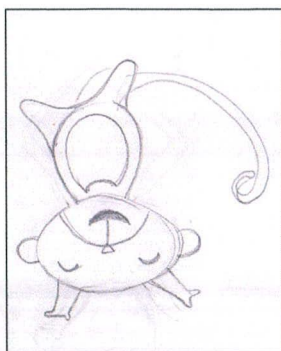
Teniendo el perfil del personaje se decidió bocetar varias posiciones las cuales serían clave para su participación dentro del material.



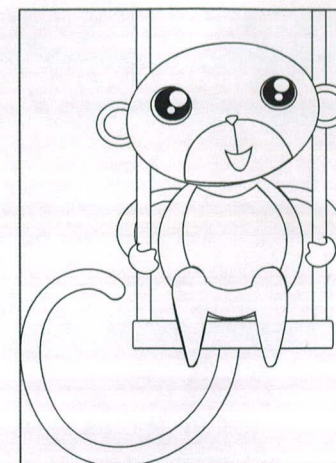
Fueron ilustradas 3 opciones las cuales determinarían las acciones de cada área. Fueron escogidas acciones que pudieran relacionarse con las actividades realizadas en el jardín, por los niños de ANINI.



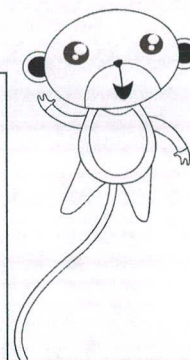
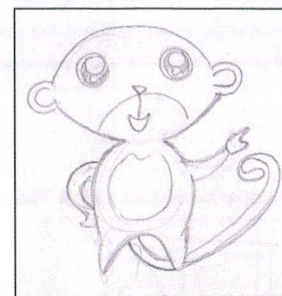
Se cambió el boceto inicial por un boceto digital en donde se integrara el elemento de dibujo (pincel) al movimiento del personaje. Este ejemplificaría el área de “agarrando el pincel”.



La posición del personaje moviéndose y dando vuelteretas fue cambiada por una en donde el mono estuviera balanceándose con el árbol, ya que se necesitaba que se integrara con la ambientación en donde se localizaría el personaje (la cual contendría árboles).



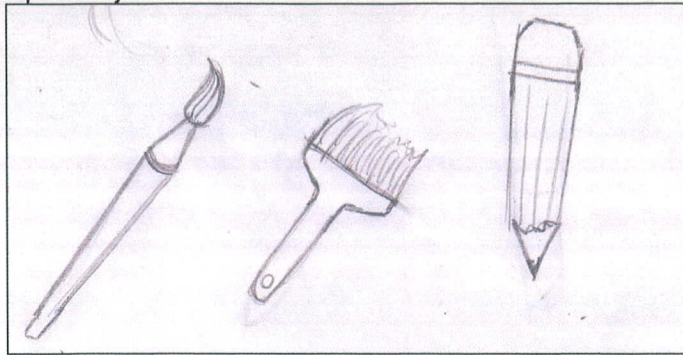
La cabeza del mono fue modificada para que ésta pasara sobre el columpio, ya que esto facilitaba su posicionamiento en el mismo.



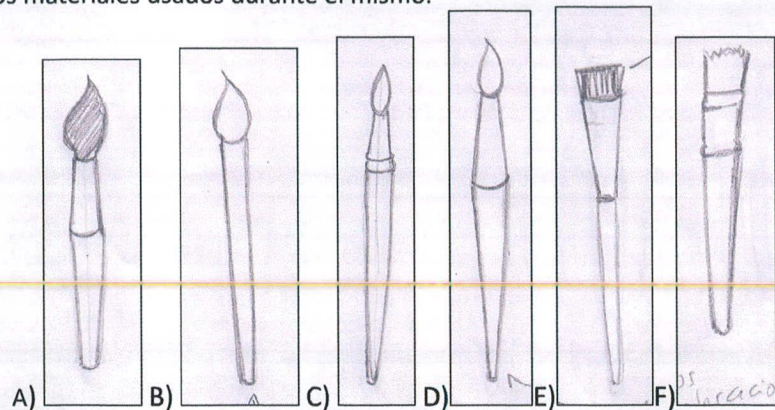
Se decidió utilizar la acción del primate meciéndose en el columpio para la introducción de la presentación interactiva, por lo que bocetó otra acción en donde el personaje estuviera saltando.

ETAPA 2 ELEMENTOS GRÁFICOS DE APOYO

Ya que el personaje debía inspirar al niño a querer pintar, este debería de tener un elemento con el cual pudiera relacionar al mono con el taller. Por lo que se ideó los siguientes objetos como elementos que acompañarían al personaje.



Se descartaron opciones como el lápiz y la brocha, ya que el pincel sería más adecuado con la temática del taller. Además se relacionaría mas con los materiales usados durante el mismo.



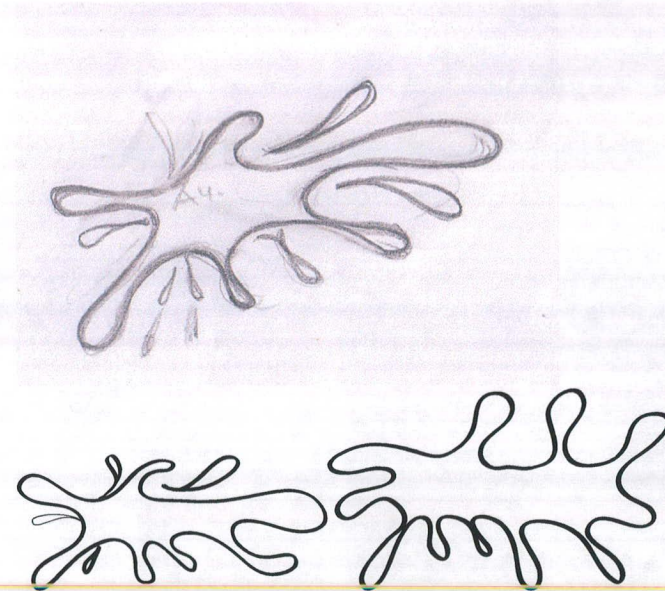
Fueron descartados pinceles con punta cuadrada, ya que no eran tan reconocibles por el grupo objetivo. Pinceles demasiado cortos también fueron descartados debido a su poca comodidad de uso para el personaje,

ya que sería este quien manejaría el objeto dentro de la presentación.

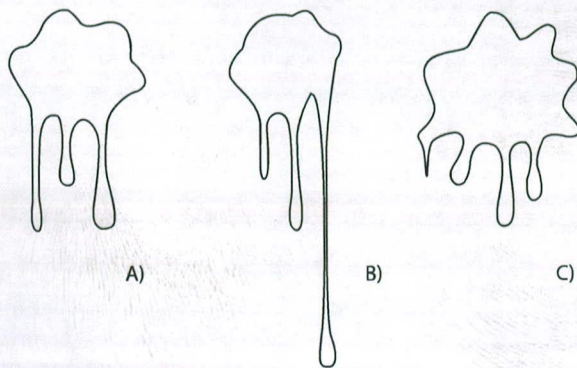
Se combinaron los dos tipos de pincel dejando uno con la forma de la opción C, con el número de piezas que lo conforman según la opción B.



Se bocetaron manchas que servirían de elemento de apoyo para los textos principales de cada área.

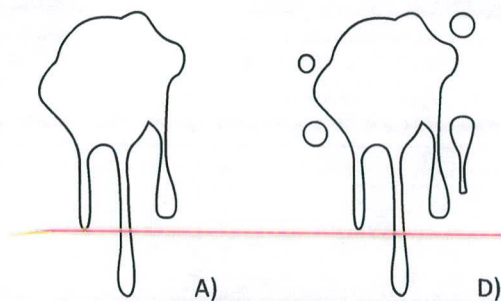


Se cambió el boceto inicial por una mancha que fuera más pequeña y no abarcara todo el espacio del texto. Varias manchas que podrían encajar con una caja de texto fueron bocetadas.



La opción B fue descartada debido a la longitud de una de las gotas de la forma, ya que esta podría hacer difícil su integración a los diferentes materiales. La opción C fue desechada debido a sus múltiples gotas que la conformaban, esto quitaría la atención del título, y no representaría la pintura con la mejor fidelidad.

Se trabajó en base a la opción A, ilustrando una cuarta opción "D" integrando algunas manchas más para dar la sensación de una gota de pintura.



ETAPA 3 FORMATO PRESENTACION DIGITAL, FOLLETO, MANUAL DE USUARIO, EMPAQUE, :

Presentación Digital:

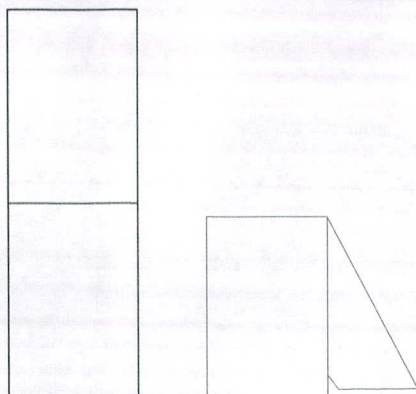
Se quería utilizar un tamaño que pudiera verse en cualquier computadora, por lo que el tamaño 640 x 480 fue considerado como primera opción. Sin embargo después de un estudio se llegó a la conclusión que la presentación multimedia debería de tener el tamaño más grande posible para poder ejemplificar todos los temas con mucha claridad, ajustando para esto la presentación de 640 x 480 a 600 x 800.

640 X 480

800X600

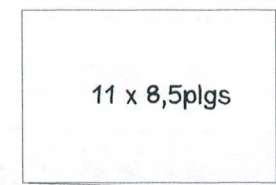
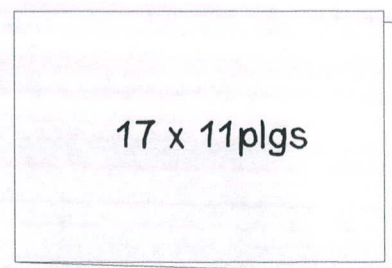
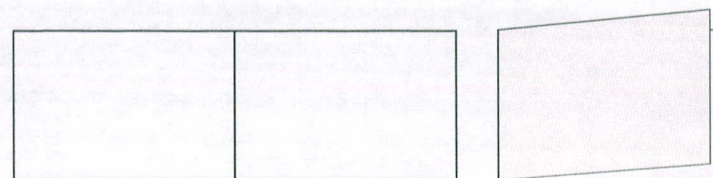
Manual de Usuario:

Un formato vertical fue pensado para la manualz del usuario ya que de acuerdo con la tabla de requisitos este debería de ser cómoda para manejar, sin embargo fue descartada ya que los gráficos contenidos en la misma eran mayoritariamente de orientación horizontal, hecho que dificultaría la diagramación de dichos elementos sobre el formato.



Folleto:

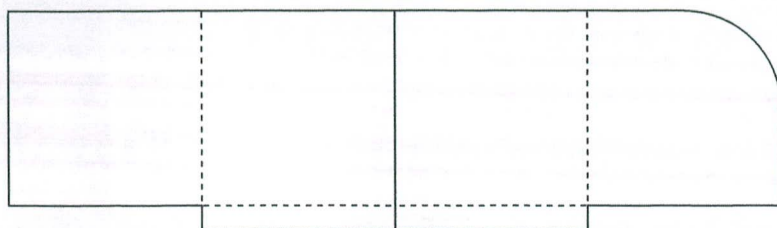
En la creación del folleto de ejercicios se pensó en utilizar un formato tamaño carta, sin embargo debido al poco espacio que dejaba este formato para que los niños hicieran los ejercicios, se escogió un tamaño más grande.



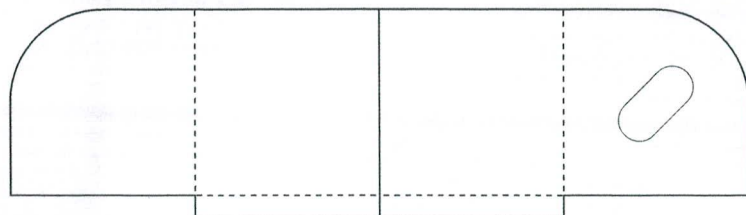
Fue pensado dejar el formato de manera vertical, no obstante esto no era del todo funcional. La ergonomía del material se vería afectada si se dejara la orientación vertical, por lo que se regresó al formato horizontal.

Empaque:

El empaque debería ser lo suficientemente grande para contener el manual del usuario, y el disco con la presentación. Para facilitar su manejabilidad con el grupo objetivo, se propuso un troquel con una forma curveada en el área para guardar la presentación.

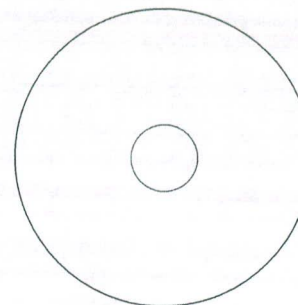


Fue añadida una ranura en el área donde el disco sería guardado, también se le añadió otra forma curveada al área en donde se localizaría el manual del usuario, facilitando el acceso al disco.



Carátula Disco

Se bocetaron propuestas de la carátula basándose en formato establecido por la forma del disco.



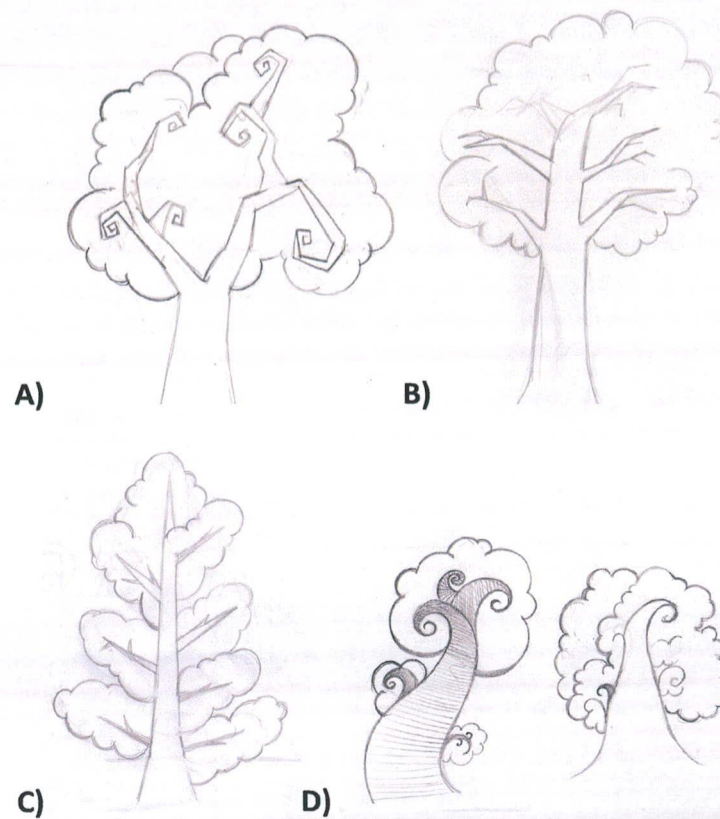
Fue dejado una ranura en el medio del formato, dejando espacio para ser manejado con comodidad.

ETAPA 4: AMBIENTE DE PERSONAJE

Para el ambiente del taller en el que se desenvolvería el mono, se crearon varias bocetos de árboles. Ya que éste sería un elemento primordial dentro de la presentación, y los materiales impresos.

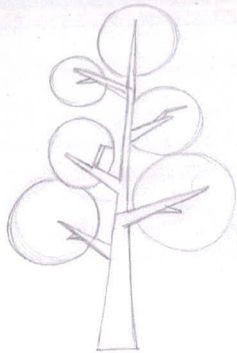


Fuente: Banco de Imágenes ANINI

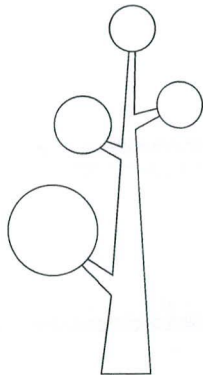


Se buscaba que el árbol guardara relación con los tipos de árboles localizados en los jardines de la institución ANINI, por lo que se crearon varias propuestas que tuvieran características “coníferas”.

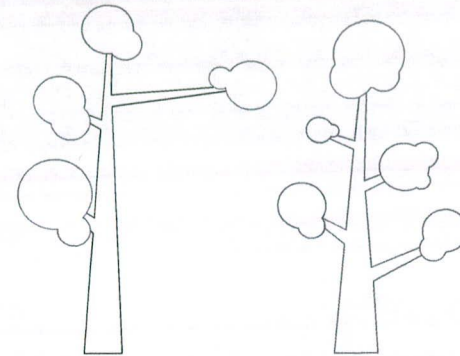
Debido a que el árbol serviría de elemento principal, éste debería de mantener simpleza para no confundir al grupo objetivo. Ya que si el árbol tuviera las ramas de la opción C, el fondo se vería demasiado recargado y quitaría la atención del G.O hacia las lecciones del taller. Por lo que se ideó otro boceto de acuerdo con la opción C, manteniendo las ramas más redondeadas como en la opción anterior "D".



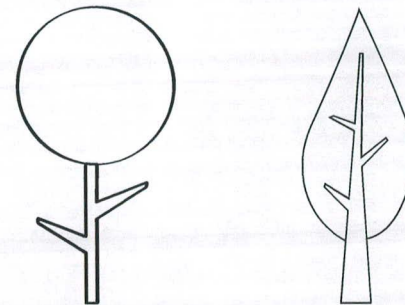
Utilizando este boceto se digitalizó un árbol simplificando las ramas



Sin embargo se observó que las ramas utilizadas en los árboles eran demasiado redondas, por lo que podría dificultar la interpretación como árboles por parte del grupo objetivo. Debido a esto se le agregó a los árboles círculos de más para poder darle frondosidad a las ramas y sus hojas.

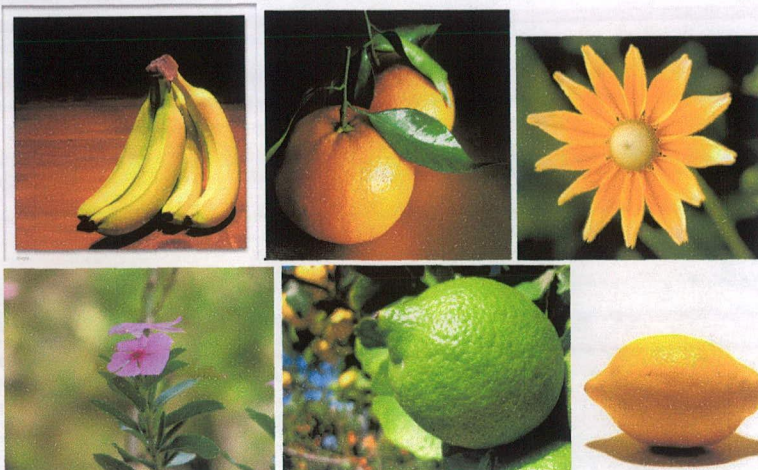


Para los ejercicios del folleto se probó usar una variación de este tipo de árbol, utilizando sólo un círculo ovalado para ejemplificar los árboles. Se bocetaron opciones en donde la punta fuera redondeada, para variar las opciones en algunas de las hojas del folleto, y evitar la monotonía y pérdida de atención del grupo objetivo.

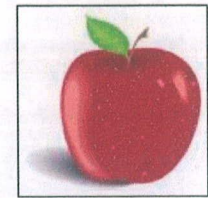
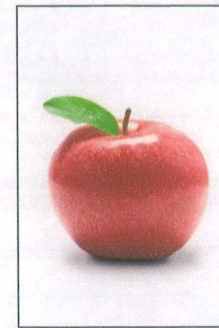
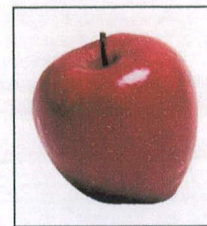


Elementos de apoyo dentro de ambientación:

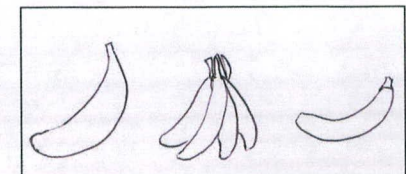
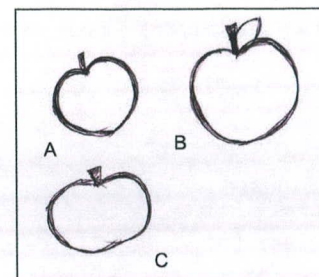
Se necesitaban objetos que representaran los colores en la presentación, por lo que se buscaron referencias de objetos que figurarían los mismos. Fueron buscados elementos que pudieran ser reconocidos por el grupo objetivo, como manzanas, bananos, flores, limones, y manzanas.



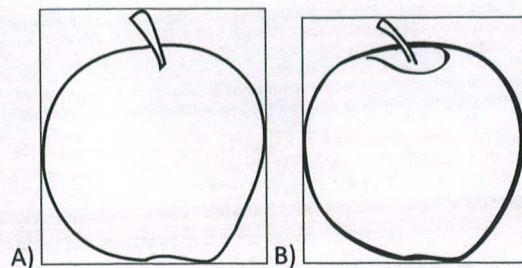
Fuente: Banco de Imágenes de Google



La manzana representaría el color rojo, por lo que fueron buscadas referencias de manzanas que fueran apegadas a lo conocido por el grupo objetivo.



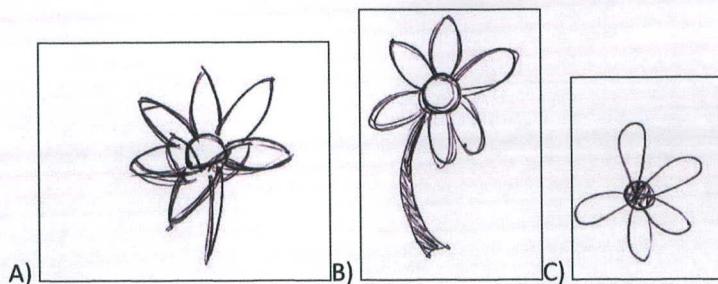
Fueron bocetadas tipos de manzanas, que tuvieran características similares a las referencias encontradas. La opción A, fue escogida para trabajar y digitalizar. Los bananos fueron bocetados y se escogió el banano sobre la penca bananos, para mantener así la atención del grupo objetivo en un solo objeto. Para que éste fuera identificado, se escogió la ilustración de la naranja con la hoja.



La manzana fue modificada de la opción A, a la B haciendo que sus trazos denotaran más volumen.

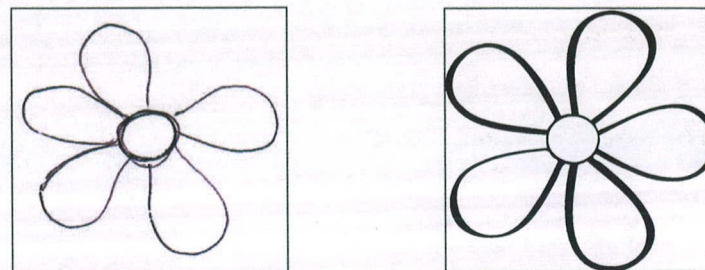


Fuente: Banco de Imágenes de Google

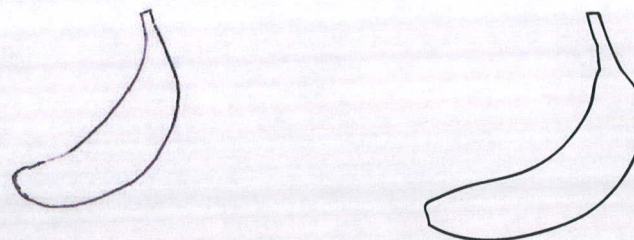


Las violetas, una flor muy común en los jardines de ANINI, fueron tomadas como referencia debido al fácil reconocimiento de la forma de sus pétalos por el grupo objetivo, para ilustrar los objetos que serían las representaciones de los colores azul y violeta.

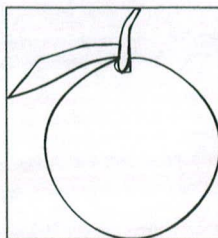
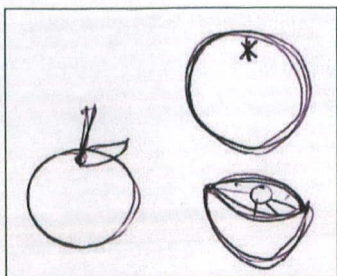
Las opciones A y B fueron descartadas ya que se necesitaba una forma sin ramas, ni formas demasiado que complicaran la identificación de las mismas por los niños de ANINI. Sobre la opción C se bocetó una última flor.



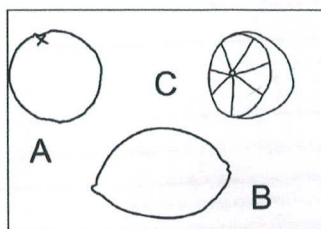
Se bocetó una flor cuyos pétalos fueran incrementando en cuanto a la forma de sus pétalos, manteniendo semejanza con las flores violeta. Fue digitalizada utilizando el mismo estilo de línea aplicado en el elemento de la manzana.



Se digitalizó la forma del banano manteniendo la punta como recién cortado de la "penca". Se mantuvo la misma calidad de línea que los otros objetos.



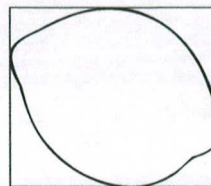
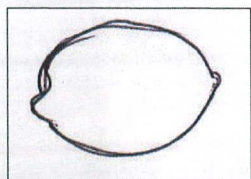
Para el objeto “color naranja”, se ilustraron naranjas que pudieran representarlo. Sobre un boceto inicial de 3 naranjas, una con hoja, una partida, y una sin más objetos que su forma circular, se escogió la opción que tenía la hoja. Sobre esta se trabajó en una forma redondeada y con una hoja, característica de las naranjas un poco más cuadrada y estilizada, distinguiéndola así de la manzana.



El limón representaría el color verde, por lo que se bocetaron tres opciones.

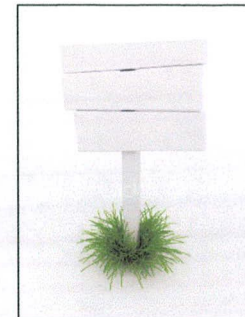
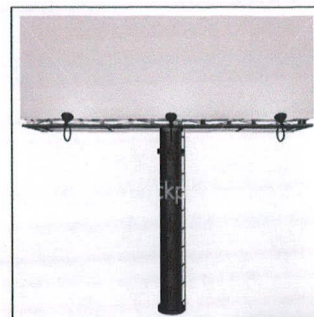
La opción B fue escogida sobre la A la cual tenía podría ser confundida por la naranja, y sobre la opción C, ya que al ser colocada sobre el árbol perdería credibilidad y reconocimiento por parte del grupo objetivo.

Se bocetó otra opción para el limón modificando las curvas a sus lados.

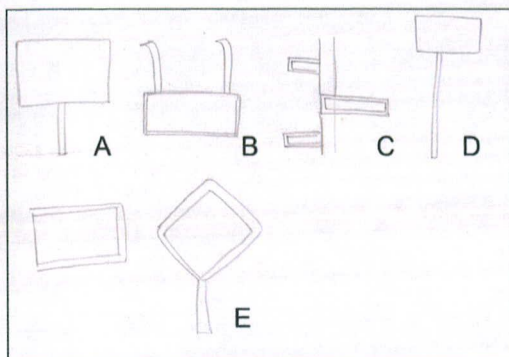


La forma del limón fue digitalizada, y las curvas de su borde fueron suavizadas, logrando una forma más sutil.

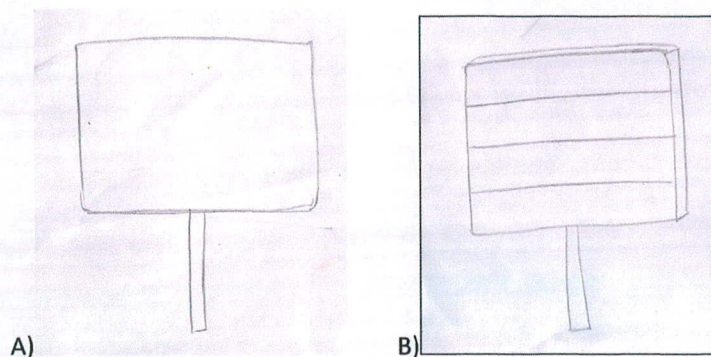
Se necesitaba un objeto en el que se pudiera colocar el texto explicativo de cada tema, sin competir visualmente con los demás elementos. Luego de buscar referencias fueron bocetadas varias opciones.



Fuente: Banco de Imágenes de Google

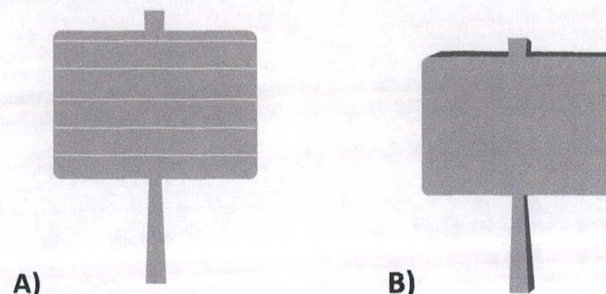


La opción B, necesita de un objeto externo para poder colocarse, por lo que fue descartada. La opción C, necesitaba de textos demasiado puntuales, por lo que las explicaciones perderían continuidad. La opción E limitaría la cantidad de texto a colocarse. Se escogieron las opciones A y D, y ya que podrían utilizar el espacio disponible para colocar el texto de la mejor manera.

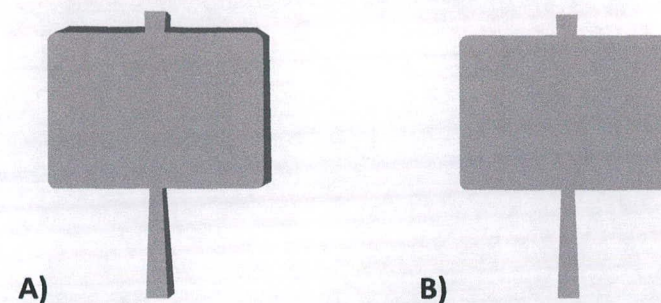


Fue tomada la opción B, ya que al proporcionarle un sombreado a la señal hacía que ésta se viera demasiado pesada. Dos señales fueron bocetadas sobre las elegidas con anterioridad. Una simple sin textura, y otra con textura ejemplificando la madera.

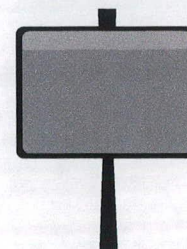
Las opciones bocetadas se digitalizaron para poder escoger la mejor opción.



La opción sin la madera fue escogida ya que ésta proporcionaba un mejor espacio sin distracciones para poder leer el texto.



De acuerdo con la opción escogida fue trabajada una última señal en donde se utilizaba un recuadro menor dentro del mismo para poder ubicar el texto explicativo, y darle un lugar específico al título.



ETAPA 5 PALETA DE COLORES:

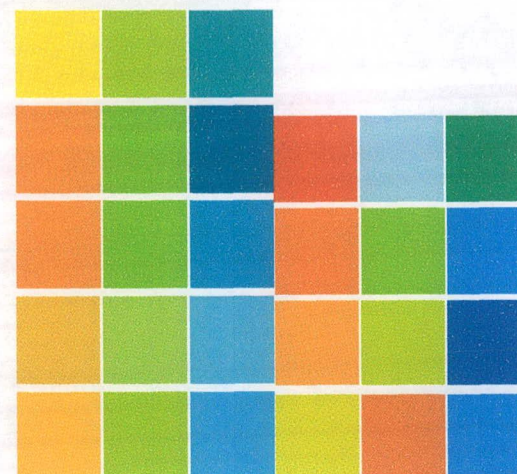


Para establecer una paleta general, se tomaron tonalidades parecidas al logo de Anini para que ellos pudieran familiarizarse con el material, y pudieran asociarlo con algo que les trae alegría.

Dos colores fueron descartados ya que el material solo tendría 3 áreas, y se deseaba que estos identificaran a cada parte del taller.

Para la paleta de colores se usó gamas pastel, ya que estas fueron preferidas por el grupo objetivo. Se tomaron tonalidades parecidas al logo de Anini para que ellos pudieran familiarizarse con el material, y pudieran asociarlo con algo que les trae alegría.

Se probó con colores brillantes dejando tonalidades parecidas que dieran la sensación de progreso.



Anaranjados saturados y rojizos fueron descartados debido a su poca relación con los otros colores.



CMYK=0/23/97/0 CMYK=35/0/96/0 CMYK=72/4/19/0
RGB= 255/197/26 RGB= 177/210/61 RGB= 9/182/204

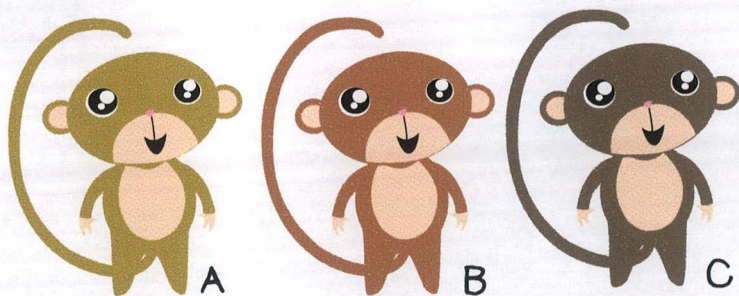
ETAPA 6 APLICACIÓN DE COLOR A PERSONAJE:

Fue aplicado una gama de marrones los cuales servirían para la ambientación de los materiales, y el personaje. Se utilizarían rojos cobrizos para poder contrastar con las gamas amarillentas utilizadas en el resto de los elementos.

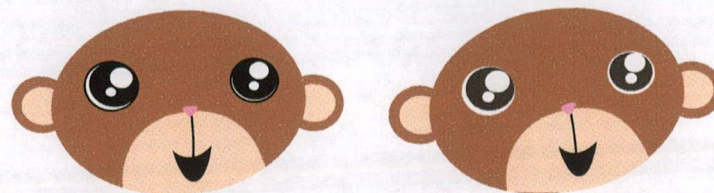


CMYK=39/64/89/35 CMYK=28/69/100/18 CMYK=38/78/96/52
RGB= 118/78/42 RGB= 160/90/37 RGB= 97/47/19

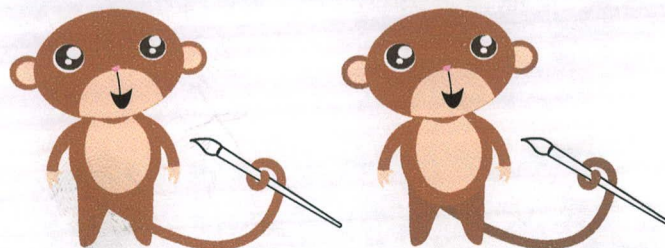
Se hicieron pruebas de color en el personaje con la gama de cafés establecidos.



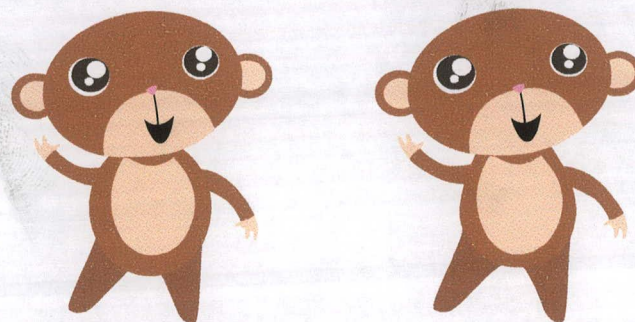
Se escogió la opción B, ya que manejaba un café más cálido, que los otros dos. Y se deseaba que el personaje transmitiera un sentimiento de confianza, y alegría.



Se cambió el color de los ojos de negro, a un café obscuro para poder proporcionarle al personaje una sensación de calidez en sus ojos.



Para poder proporcionarle una sensación de volumen al personaje, se decidió cambiar de tonalidad de café a las extremidades inferiores, así como también a su cola, y orejas.



La forma del estómago del primate fue cambiada ya que era demasiado redonda lo que hacía que su cuerpo se deformara demasiado, por lo que se estilizó la misma dándole una forma más curva.

ETAPA 7 APLICACIÓN DE COLOR A ELEMENTOS DE AMBIENTACIÓN:

Para los elementos ya establecidos se aplicó la paleta de colores con tonalidades similares. Aqua para las “técnicas”, Verde menta para “Agarrando el Pincel”, y Amarillo Mostaza para “Que son los colores”.

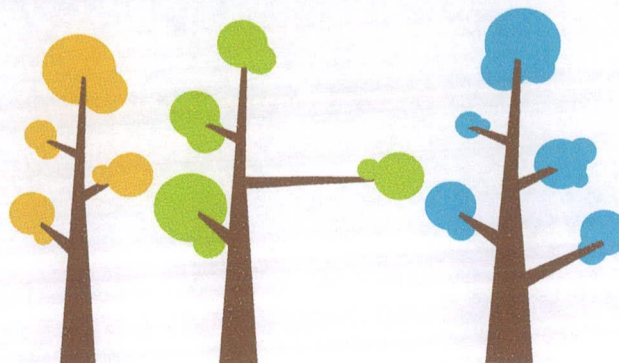


La mancha que ayudaría a resaltar el título del Taller, por lo que su simplicidad era importante. Se modificó para poder incluir un brillo dentro de la mancha resaltando así su forma tan particular.

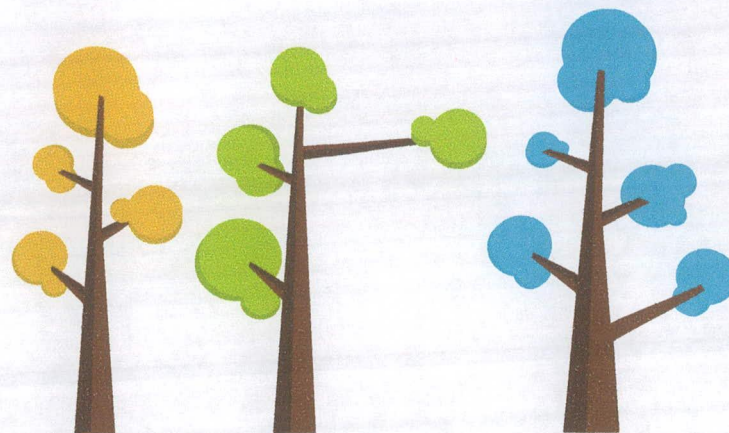


Se añadieron brillos a las otras manchas de los demás colores.

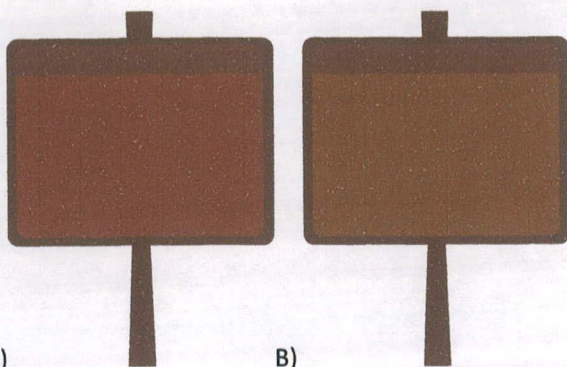
Los árboles también tendrían esta aplicación de color para unificar cada etapa.



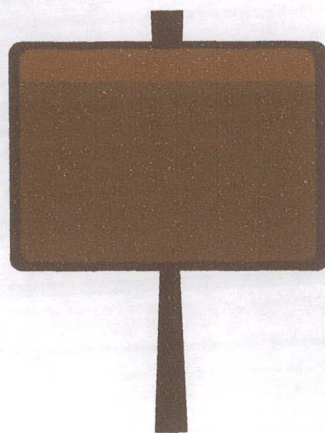
Los árboles fueron modificados a su boceto original, de manera que las hojas de las ramas fueran representadas por varios círculos, manteniendo así más de las características de los árboles localizados en la residencia del G.O.



Se añadieron sombras de tonalidades más oscuras en las ramas para resaltar y darle profundidad a los árboles.



Colores que ejemplificaran la madera de los árboles fueron aplicados a las señales que contendrían el contenido del texto. Haciendo que estas pasaran desapercibidas por el grupo objetivo, pero permanecieran importantes para que las facilitadoras notaran su presencia y fuera legible el texto. Teniendo esto en mente se aplicaron diferentes gamas de cafés que ejemplificaran madera. La opción A fue descartada debido a su alta incidencia de gamas rojas, estas tonalidades resultaban distractoras para el Grupo objetivo. La opción B fue cambiada a la opción C, para que los colores fueran de acuerdo a su escala y no defirieran tanto en cuanto a la gama utilizada en todo el rótulo.



ETAPA 8 ELECCIÓN DE TIPOGRAFÍA GENERAL

Se pensó que la tipografía debería de ser lo más sencilla posible, para no confundir al grupo objetivo. Sin embargo debería de hacer alusión al tema tratado en el taller.

EL ÓLEO:

En arte se conoce como óleo a los aceites que se usan para combinar con otras sustancias y obtener así un producto idóneo para la pintura y como extensión, se fueron llamando óleos a

A) la misma pintura en sí.

En la opción A se manejo un título con tipografía Cataclysmic san sería cual tiene trazos curvos, y estilizados. Para el texto, se quería una tipografía que combinara con el texto, y fuera legible para los facilitadores, por lo que se escogió la tipografía serif.

el óleo:

En arte se conoce como óleo a los aceites que se usan para combinar con otras sustancias y obtener así un producto idóneo para la pintura y como extensión, se

B) fueron llamando óleos a la misma pintura en sí.

B) En esta elección, se decidió cambiar el título por una letra un poco más estilizada, utilizando la tipografía san serif, Vrinda.

EL OLEO:

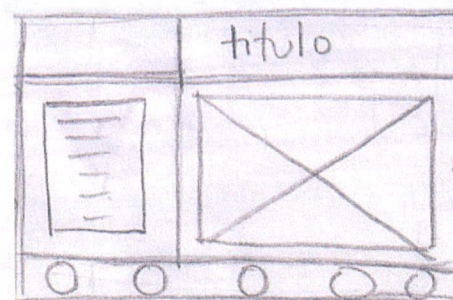
En arte se conoce como óleo a los aceites que se usan para combinar con otras sustancias y obtener así un producto idóneo para la pintura y como extensión, se fueron llamando óleos a la misma pintura en sí.

C)

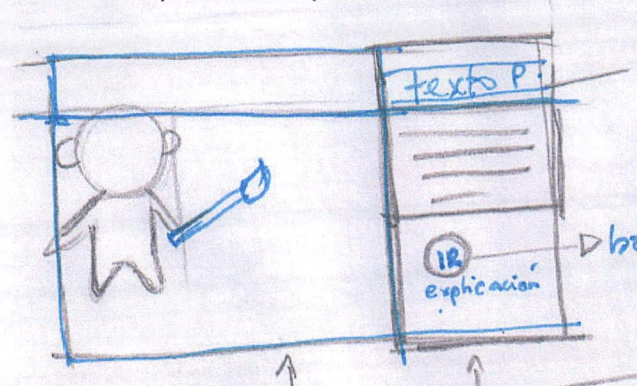
C) En la opción anterior, el título estaba estilizado sin embargo no era del todo legible por el G.O, por lo que se examinó la tipografía Anke Sans, y se dejó la tipografía Myriad Pro para el texto, para mantener una fuente con la suficiente fuerza para ser entendida.

ETAPA 9 LAYOUT PRESENTACIÓN:

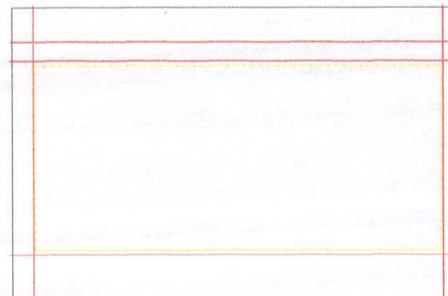
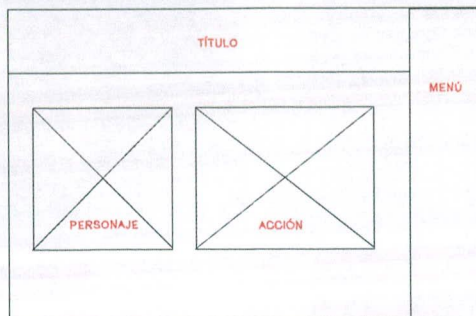
Se pensó que se deseaba enfocar la atención del niño en la acción del personaje, no en el texto. Por lo que las explicaciones pasarían a formar parte secundaria de la diagramación, ya que sólo serían vistas por el facilitador. Su espacio debería de ser menor que el del personaje, y los ejemplos.



En esta diagramación se dejó el área explicativa del lado izquierdo, y el área principal de lado izquierdo. Los botones se centrarían en la parte inferior de la presentación para no estorbar con el área principal.

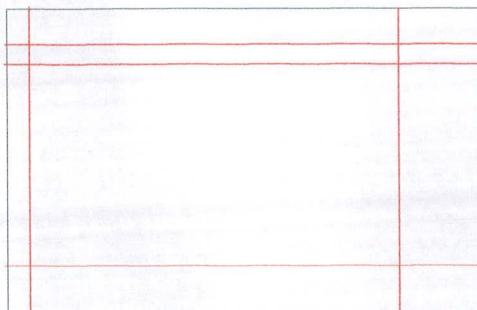


Se decidió cambiar la diagramación por una que dejara la explicación del lado derecho, ya que de esta manera sería más legible y el área principal sería lo primero que llamaría la atención del niño.

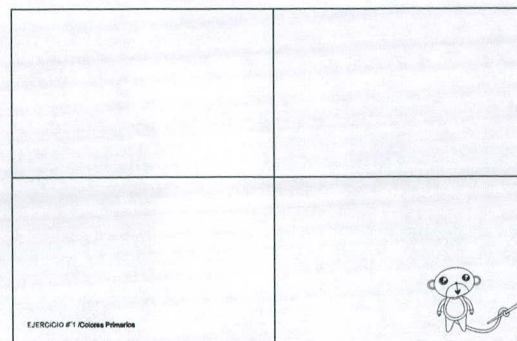


La diagramación fue cambiada, para que el título y el personaje se localizaran en los exteriores del recuadro principal, el cual contendría el ejercicio de las diferentes áreas.

Diagramación Folleto:

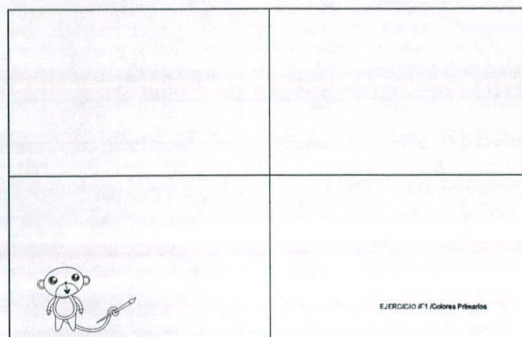


Se ideó en esta diagramación que el área principal fuera en donde se contendrían los ejercicios principales, y el área en la parte derecha fuera donde estaría el texto y la parte explicativa.



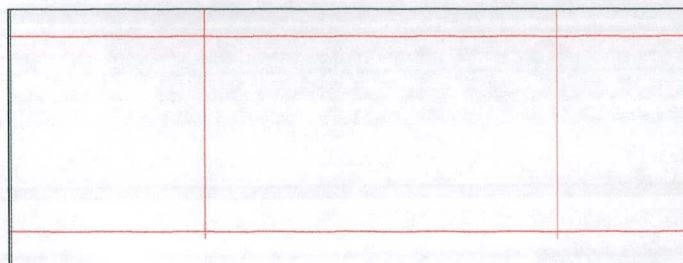
Se utilizó una retícula muy amplia en donde el formato fue dividido en 4 pedazos. En los cuadrantes inferiores se localizaría los elementos del personaje, y el subtítulo.

Era de mucha importancia que el personaje fuera percibido antes que el título, por lo que su posicionamiento dentro del formato fue cambiado de lugar.



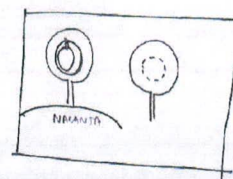
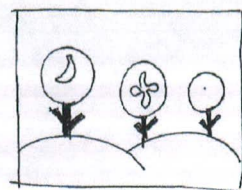
Diagramación Manual Explicativo:

Para el manual explicativo de la presentación digital, se tuvo en mente que el texto tendría el mayor protagonismo dentro del formato. Por lo que se debería de percibir de primero el contenido del texto. Sin embargo los gráficos deberían de ir de la mano del contenido del texto. Teniendo esto en mente, se creó una retícula que permitiera un espacio adecuado para el texto, dejando un espacio justamente a lado del texto para los gráficos que apoyarían al mismo.



Diagramación Folleto (Ejercicios Extra)

Se utilizó para la diagramación de los ejercicios extra la misma utilizada en las otras hojas. Fue modificada la modulación de los elementos dentro de la hoja, ya que en este caso serían tres elementos centrales los cuales ocuparían el formato. (los seis árboles de cada uno de los colores, siendo estas 2 hojas con 3 colores cada una)

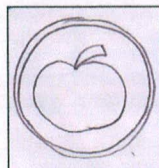


Stickers:

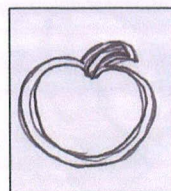


Para las stickers, que serían parte de los ejercicios contenidos en el folleto, se ideó un formato cuadrado y uno redondo en donde se demostrará el concepto a ejemplificar.

Sin embargo fue decidido ejemplificar en las stickers sólo los conceptos de color, por lo que el formato cuadrado fue eliminado ya que se podrían apreciar los objetos de mejor manera en un espacio circular.



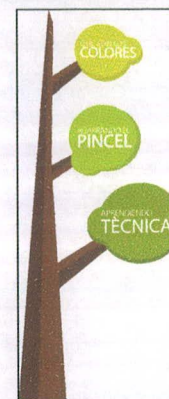
Se decidió dejar un borde blanco como descanso visual



El área blanca fue suprimida en el tamaño total del sticker aprovechando así la mayor cantidad de espacio para el objeto.

ETAPA 10 APLICACIÓN DE COLOR EN MENÚ

Durante el proceso el menú principal fue bocetado con colores de tonalidad verde para poder mantener unidad con el ambiente de todo el layout. Sin embargo se tomó en consideración que las áreas podrían ser confundidas por lo que se aplicaron los colores usados en las tres áreas.



En el menú principal se utilizó la misma paleta de colores, posicionando los elementos en orden ascendente ejemplificando las etapas/áreas del taller.

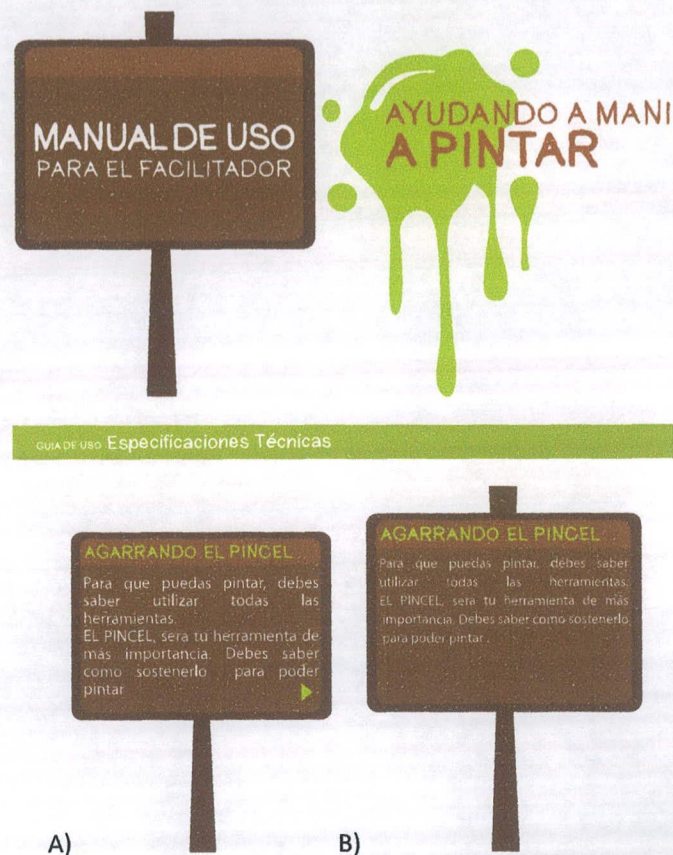


ETAPA 10.1 APLICACIÓN DE TIPOGRAFÍA EN ELEMENTOS:

Para los textos contenidos en la presentación se utilizó el tipo de letra Myriad Pro (textos) y para los titulares se utilizó la fuente AnkeSans. La opción A fue descartada, y se cambió el título a una tonalidad de verde que combinara mejor con el grafismo de la mancha.



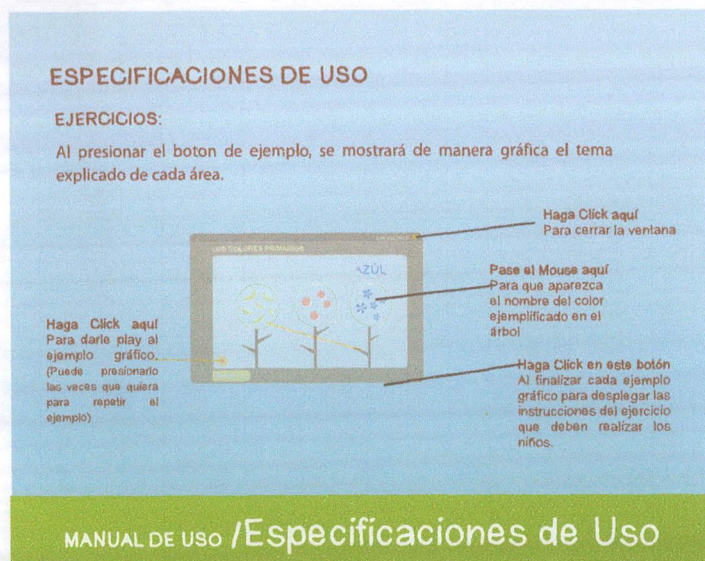
Palabras claves fueron resaltadas con bordes más gruesos, y la diagramación de la letra estaba justificada de manera que todo el bloque de texto fuera de un mismo tamaño.



Se cambió el espaciamiento de los textos explicativos utilizado en la opción A, por un espaciamiento justificado, ayudando a la lectura fluida de los textos.

ETAPA 10.2 APLICACIÓN DE TIPOGRAFÍA EN MANUL:

En los textos explicativos el tipo de letra utilizado fue Myriad Pro, manteniendo siempre una justificación adecuada, y un interlineado de 12 pts para mantener legibilidad y claridad en los mismos.



ETAPA 10.3 APLICACIÓN DE TIPOGRAFÍA EN FOLLETO:

COLOREA CADA OBJETO QUE HAY DEBAJO DE EL.

Se utilizó tipografía Anke Sans para las instrucciones del folleto. Se quería resaltar el texto por lo que la letra **BOLD MAYUSCULA** fue empleada.

Colorea cada objeto con el color que dice debajo de él.



Repite las figuras con tu pincel en las líneas de abajo.



Colorea el paisaje con la técnica de tempera



Fue cambiada la letra Mayúscula a minúsculas exceptuando el inicio de cada oración. De esta manera la instrucción no se vería como una orden, lo que dificultaría el proceso de aprendizaje del G.O.

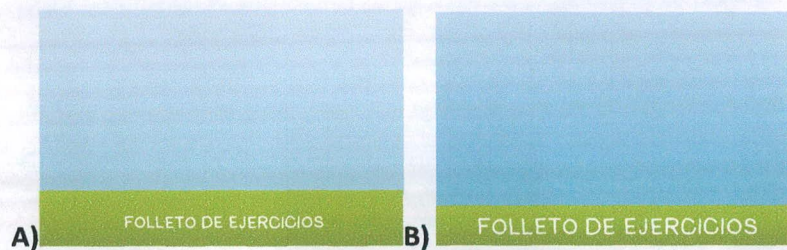
Colorea el paisaje con la técnica de tempera



Colorea el paisaje con la técnica de TEMPERA

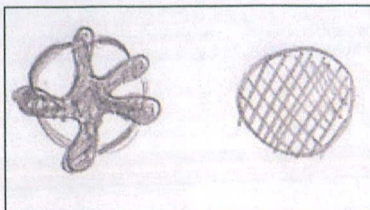


La palabra que definía la técnica en las instrucciones de oleo, tempera y acuarela, fueron cambiadas a mayúsculas, para poder enfatizar el tema del que se hablaba.



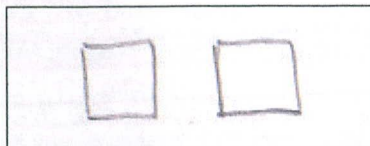
El título utilizado en la opción A fue cambiado al título en la opción B, debido a su presencia dentro del material. En la elección B, el título FOLLETO DE EJERCICIOS podía ser apreciado con más facilidad.

ETAPA 11 BOTONES

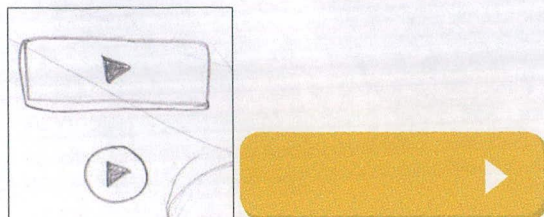


Se bocetaron propuestas para los botones que serían los que llevarían a las diferentes animaciones.

Para las áreas en donde se verían las animaciones de los ejemplos de los diferentes temas, se bocetaron botones con formas muy básicas.



Sin embargo se tuvo en mente que se necesitaba algún otro elemento que hiciera resaltar estos botones, por lo que se integró un triángulo a los botones.

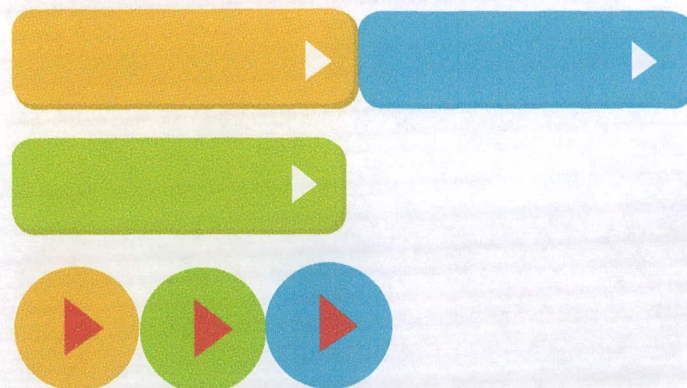


A los botones que incluyeran animaciones se utilizaron triángulos rojos.

Ejemplo

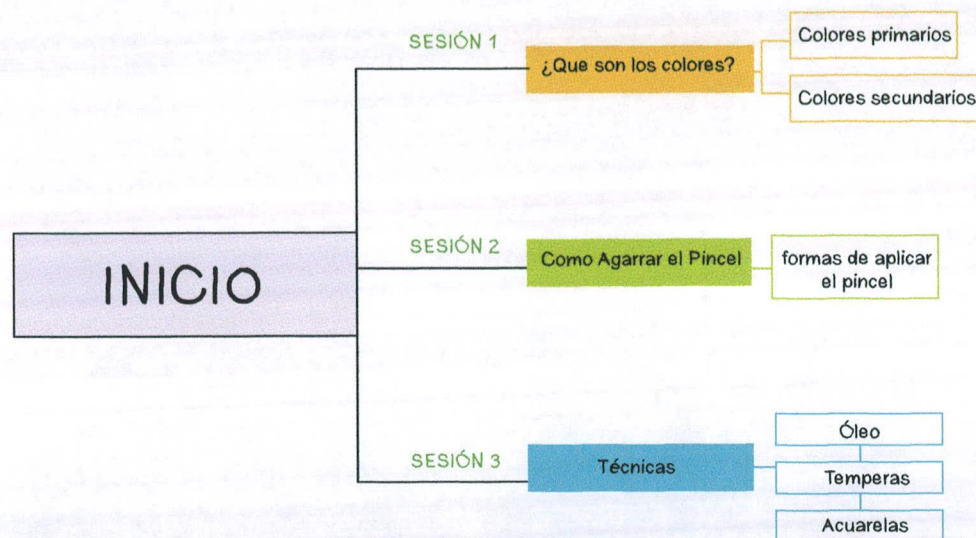
Los botones que serían utilizados en la presentación contendrían los colores pertenecientes a cada sección.

Los botones cuadrados servirían para llevar al facilitador a la explicación de los ejercicios de cada área, después de observar los ejemplos de los diferentes temas. Los redondos tendrían el mismo color que las áreas y estos llevarían a los ejemplos gráficos.



ETAPA 12 ANIMACIONES:

Se inicio con el mapa de la presentación para poder determinar la navegación, links, y animaciones que debería tener cada sección.



Ya que el taller estaría dividido en tres sesiones se propuso hacer 3 secciones, cada una con un tema diferente y una animación diferente.

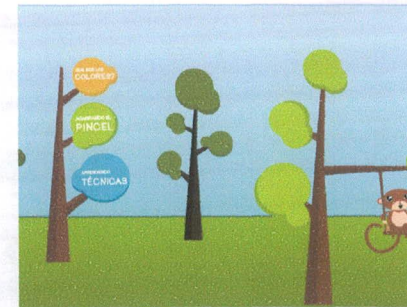
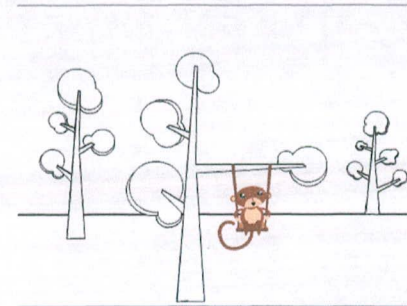
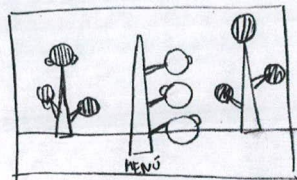
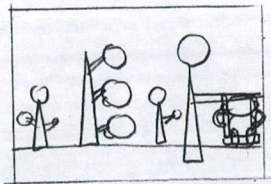
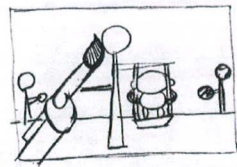
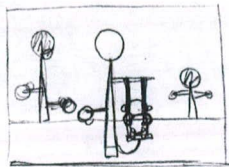
Debido a que el personaje sería el protagonista principal del taller, se necesitaban animaciones que ayudaran a mantener la atención de los niños mientras se les explicaba cada tema. Por lo que se creó un storyboard para cada animación, (3 por cada área), en donde el personaje haría una acción que ayudaría a atraer la atención del niño, facilitando así la explicación del maestro/maestra.

Se inicio con el mapa de la presentación para poder determinar la navegación, links, y animaciones que se deberían de lograr, que ayudaría storyboard de la intro que llevaría al home de la presentación.

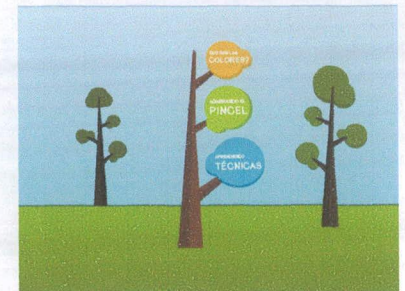
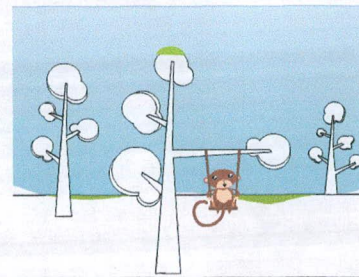
INTRODUCCIÓN:

Escena 1.1/Plano General: Mono columpiándose, y meciéndose en rama de árbol. Mano pintando sobre personaje meciéndose.

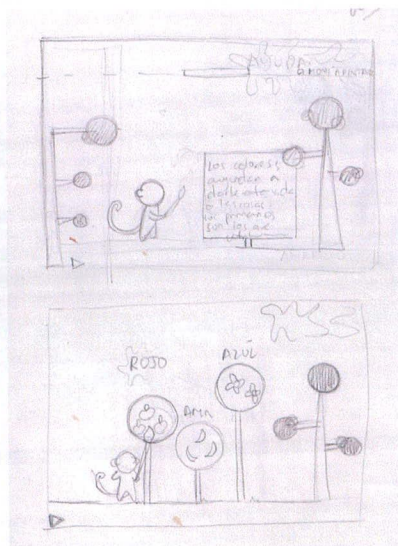
Escena 1.2/Plano general: Paneo del mono columpiándose, y mano pintando sobre el, hasta llegar al árbol del menú principal.



La introducción fue reducida a menos frames, para evitar la distracción de los niños.

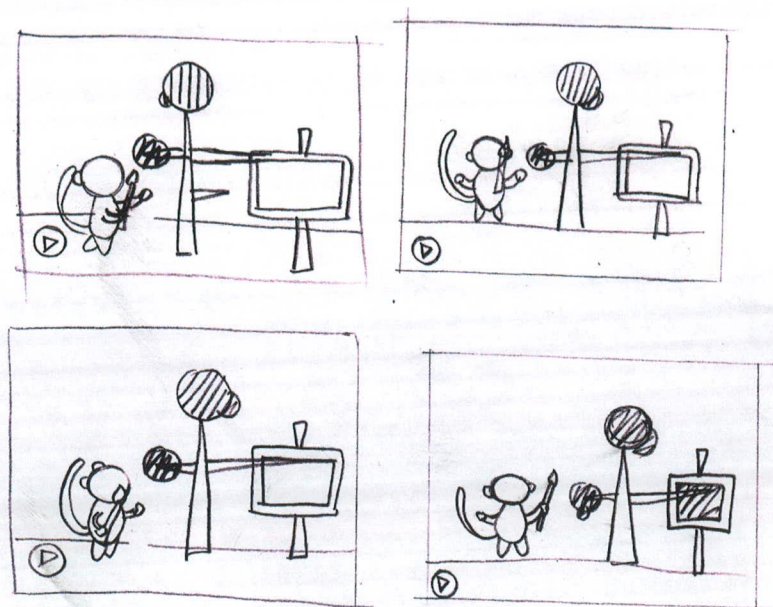


De acuerdo con el bocetaje de la diagramación realizado con anterioridad, se había pensado posicionar el menú del lado derecho de la presentación. Sin embargo al realizar los bosquejos de las animaciones fue observado que este obstruiría y se posicionaría sobre los objetos del texto, por lo que su diagramación fue modificada para que el menú se desplegara del lado izquierdo.

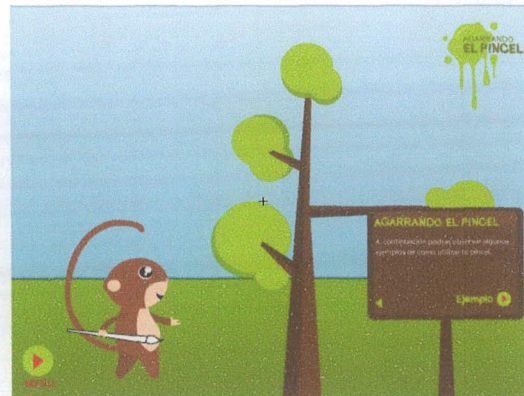
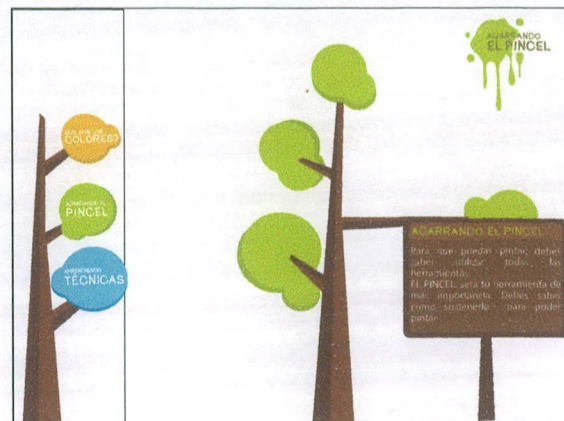
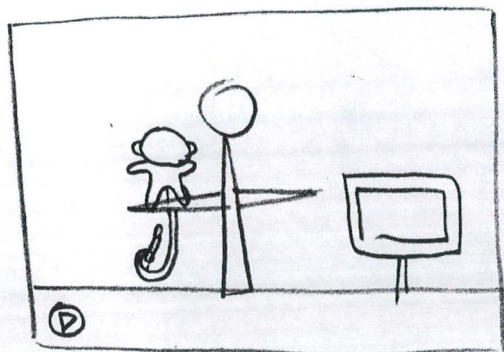
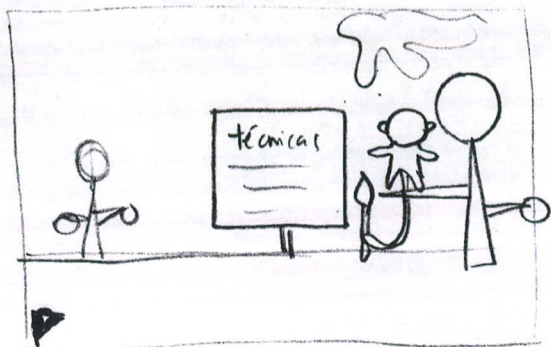


Originalmente se había pensado en utilizar una animación del personaje caminando con su pincel en la mano, para el tema de los COLORES sin embargo debido a que este sería el primer tema presentado en el taller se debería de usar una animación en donde no se presentara algún objeto que ya había sido utilizado.

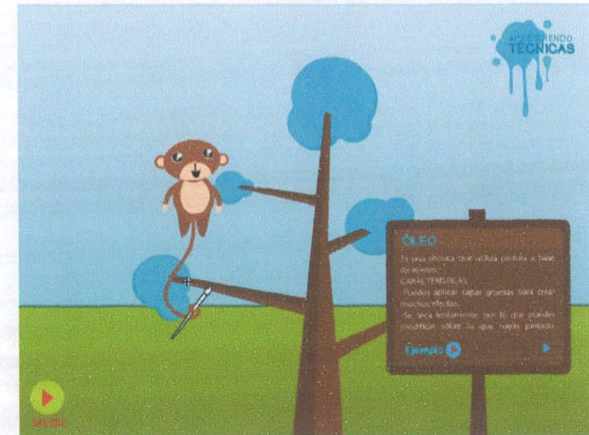
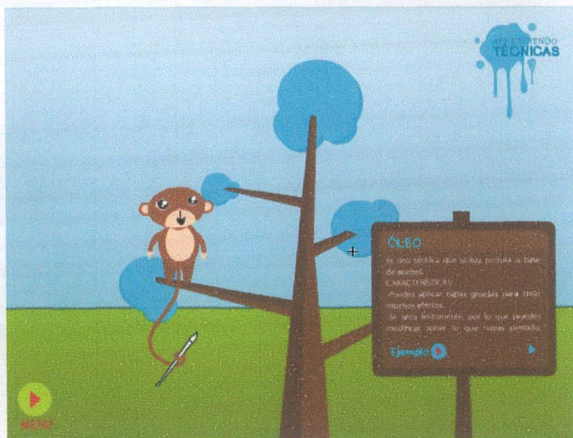
Se creó otro storyboard en donde el mono tuviera su cola atada al árbol. De esta manera no se presentan objetos todavía en las manos del personaje, y no confundirían al niño sobre su origen.



Para las animaciones de LAS TÉCNICAS, y AGARRANDO EL PINCEL , se usó al personaje interactuando con el pincel.



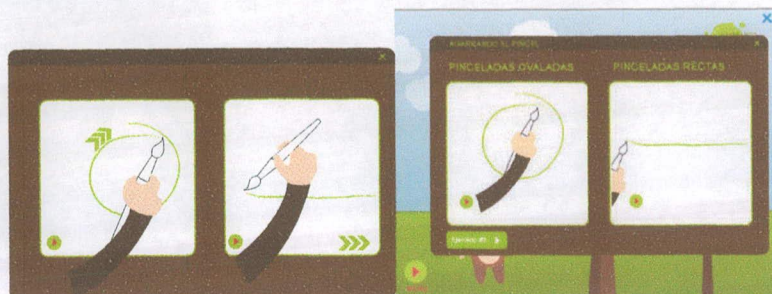
Fue modificada la posición del elemento de madera que contendría las explicaciones, haciendo que esta no estorbara la acción del personaje.



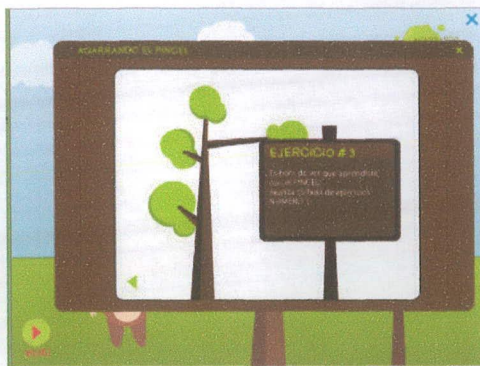
Al bocetar las animaciones de las TÉCNICAS, se pensó que el pincel debería de estar en la cola del mono puesto que por ser el último ejercicio de los talleres este debería de tener el pincel en otra posición diferente a las animaciones de AGARRANDO EL PINCEL

ETAPA 13 EJEMPLOS GRAFICOS ANIMACIONES:

Para los ejemplos gráficos que explicarían cada área del taller, se pensó en utilizar animaciones muy puntuales.



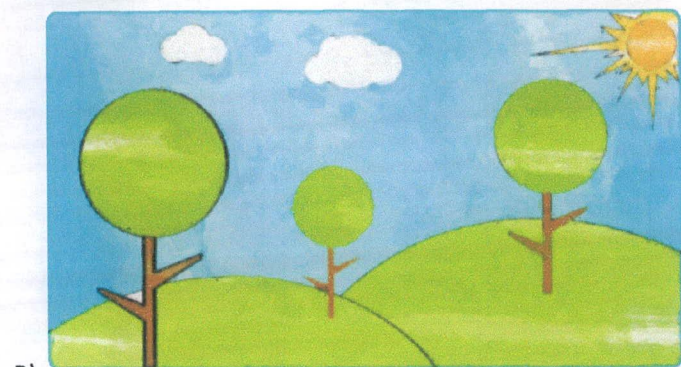
En algunas animaciones fueron eliminadas las flechas ya que causaban distracción y estorbaban con la ejemplificación por parte del personaje. Además de esto se añadieron títulos en la parte superior de las ventanas emergentes de los ejemplos.



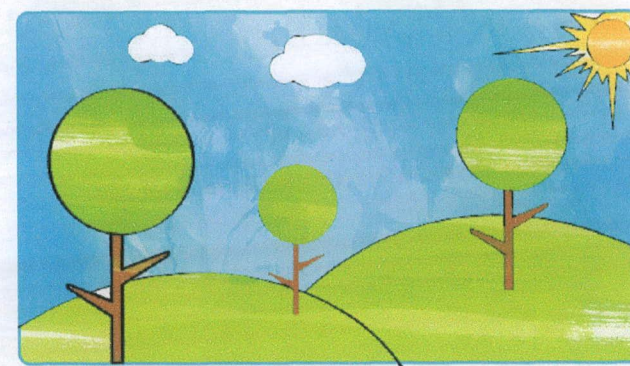
Fue añadido el botón de ejercicios para indicarle a la facilitadora y al niño que después del ejemplo gráfico ellos deberían de completar el ejercicio de su folleto.

Efectos de Ejemplos Gráficos:

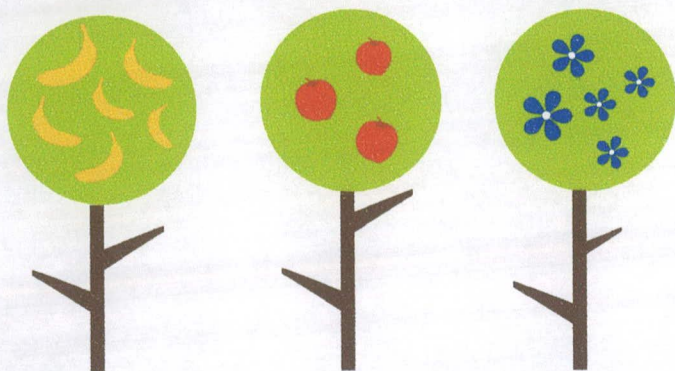
Para poder ejemplificar cada una de las técnicas se necesitaba aplicar diferentes efectos. Por lo que, para la técnica del óleo se hicieron diferentes pruebas.



La opción B fue escogida debido a su claridad, y mejor ejemplificación de la textura proporcionada por la técnica del óleo.



Para las opciones de acuarela se utilizaron diferentes brushes, y tonalidades muy sutiles que indicarán el uso de agua, y pigmentos disueltos en ella. En el ejemplo de la técnica de la témpera, tonalidades más fuertes fueron usadas, empleando brushes que marcaran las pinceladas de la témpera.

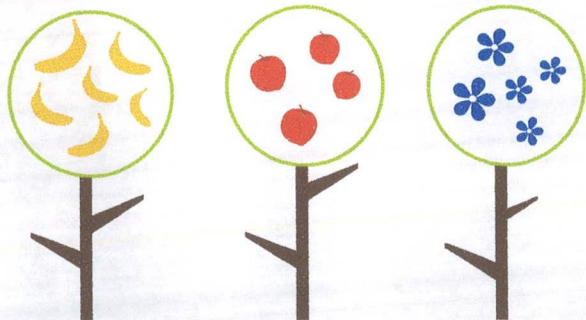


En los ejemplos de los temas de Colores, se ideó dejar el color verde para los árboles que contenían los ejemplos de las tonalidades primarias.

AMARILLO

ROJO

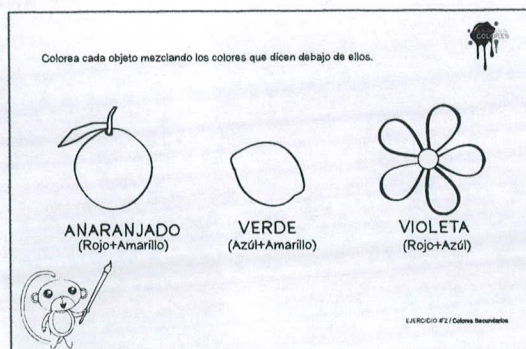
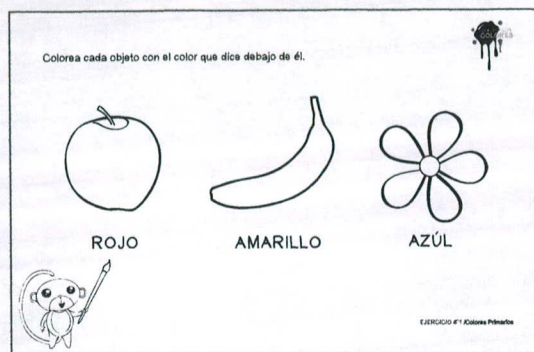
AZÚL



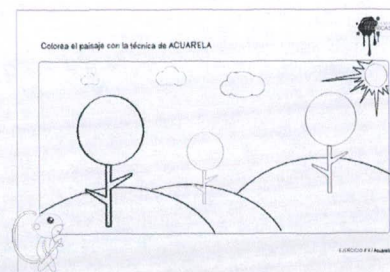
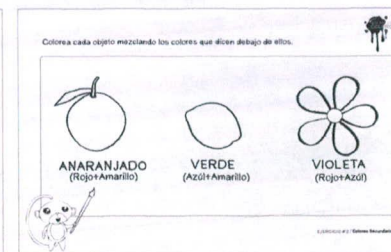
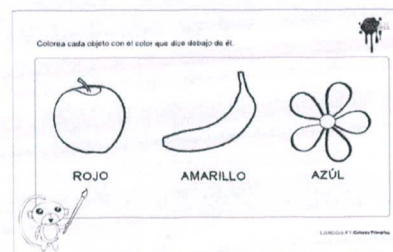
Se decidió cambiar el color de los árboles, dejando solo un sutil delineado en el borde. De esta manera el G.O podría enfocar su atención a los elementos dentro del árbol.

ETAPA 14 FOLLETO DE EJERCICIOS:

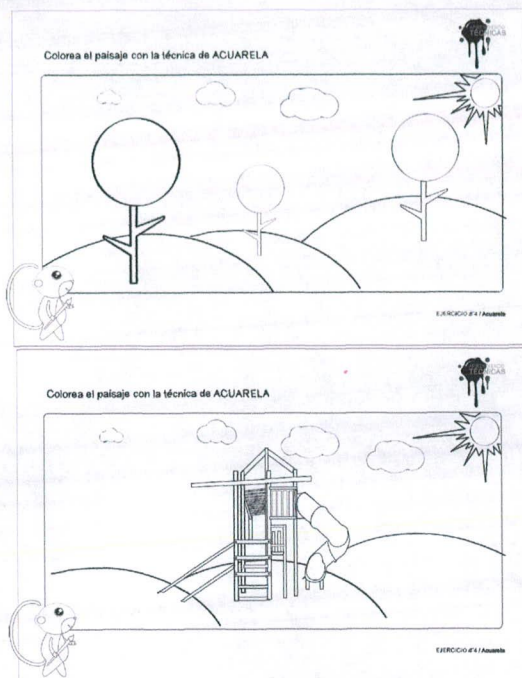
En la creación del folleto de ejercicios se tomaron los ejemplos utilizados en la presentación digital. Para no crear monotonía en el material se utilizaron otro tipo de árboles para los ejercicios de la témpera, óleo, y acuarela.



Fue integrado un cuadrado que ayudaría a establecer un límite para los niños, y crear cierto orden visual en la manera de percibir los elementos. Al estar bordeados por un recuadro los elementos eran concentrados en ese espacio.



Durante la creación de los ejercicios se pensó que los objetos ilustrados en los mismos podrían ser no identificados por el G.O. por lo que se tomaron elementos con los que ellos pudieran familiarizarse. Se utilizaron referencias del área recreativa de la casa Hogar ANINI, y en base a esto se ilustraron objetos tales como un set de juegos.

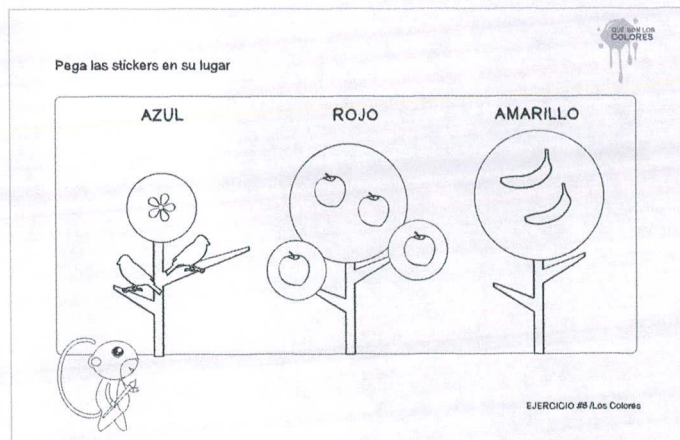
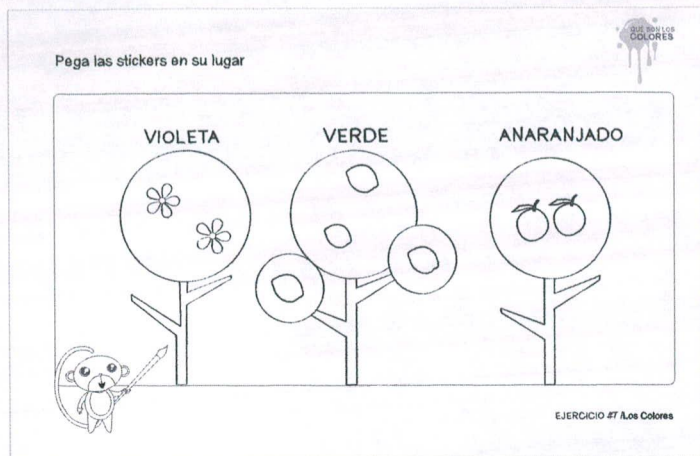


Se notó que los elementos que conformaban el título de cada ejercicio eran de una tonalidad demasiado fuerte por lo que sería un objeto que molestaría y quitaría la atención del G.O. por lo que se cambio la tonalidad a una gama más grisácea.

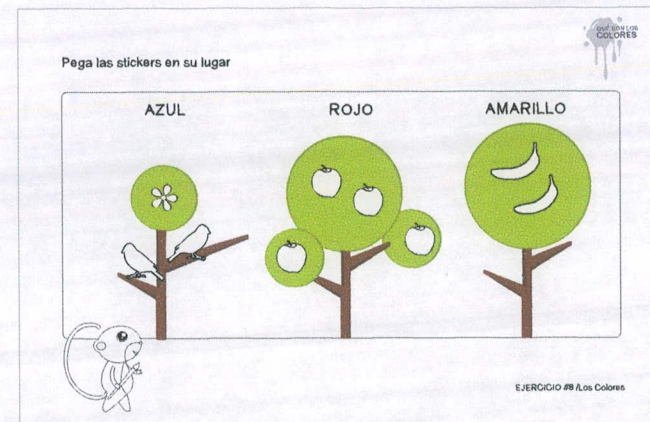
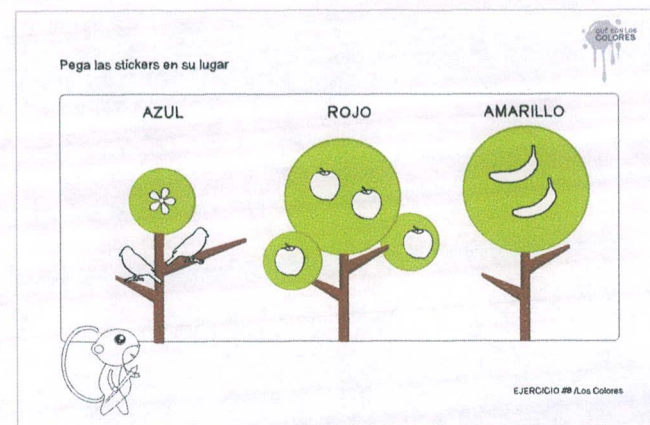


Hojas de Ejercicio con Stickers:

Tomando los árboles con ramas redondeadas utilizados en los demás ejercicios, se crearon las hojas de ejercicio en donde se aplicarían los stickers.

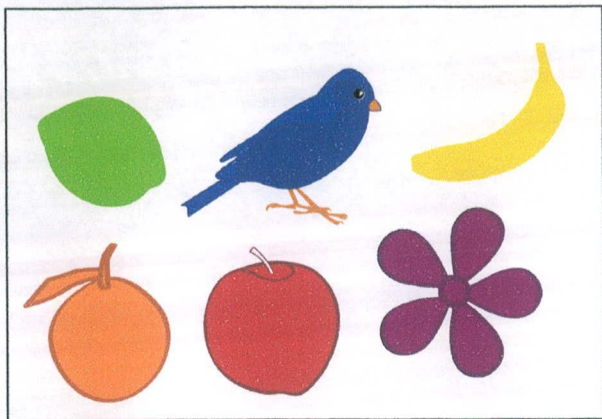


Se agregaron los colores de los árboles, para hacer más llamativo el área en donde deberían pegar los niños los stickers.

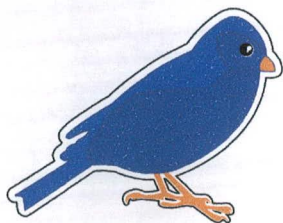


ETAPA 14.1 APLICACIÓN COLOR STICKERS:

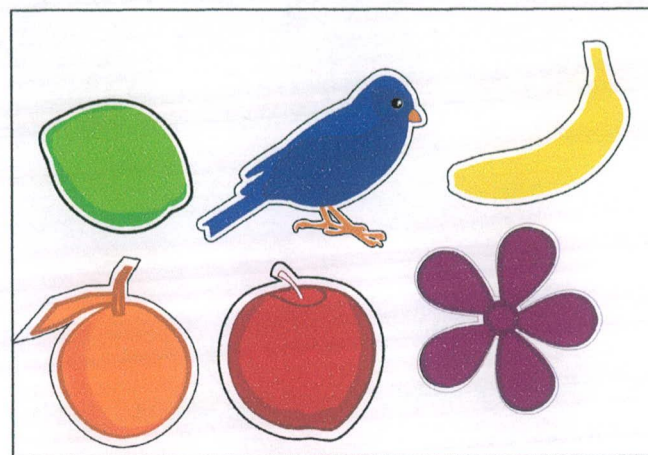
Se tomaron las formas utilizadas para ejemplificar los colores secundarios y primarios.



Se les añadió un exceso blanco con delineado negro a cada sticker proporcionándole así más espacio para el corte de la misma.



Se le añadieron a los stickers bloques de color ejemplificando brillos.

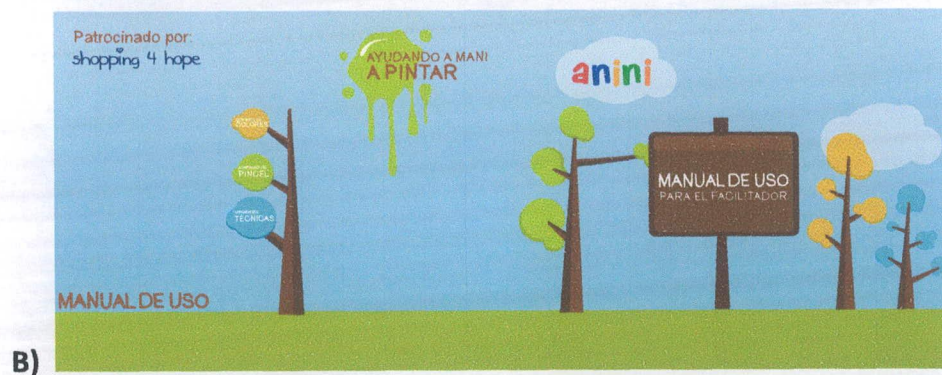
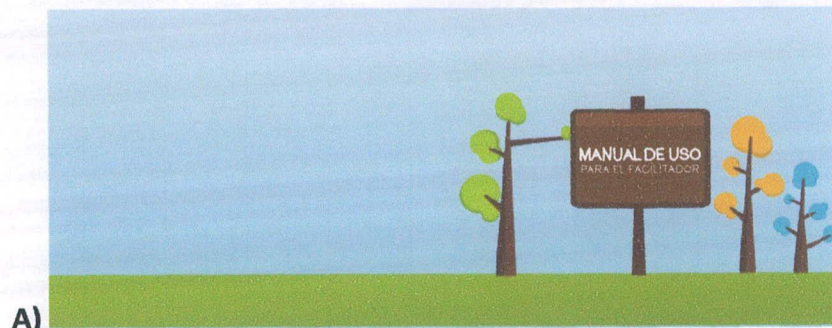


El color del delineado fue cambiado a un gris más opaco para evitar que la línea de corte fuera demasiado notoria.



ETAPA 15 MANUAL DE USUARIO:

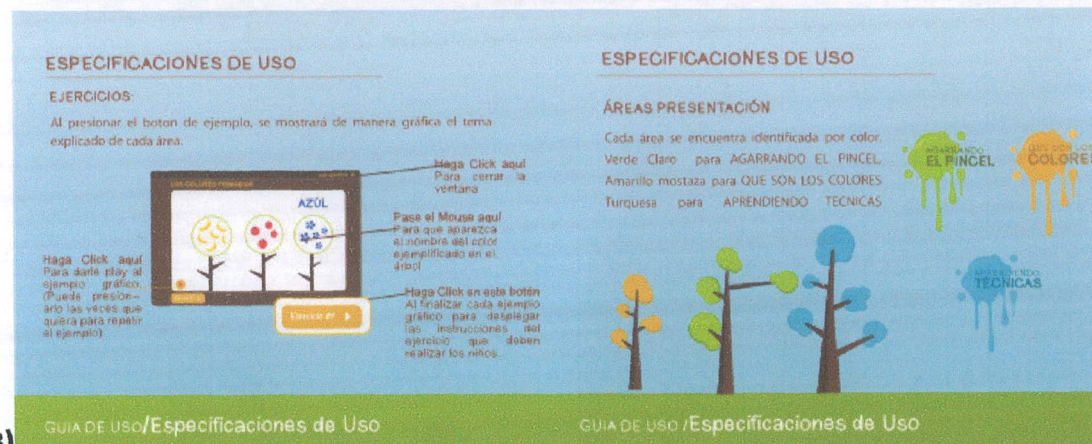
En el manual del usuario se utilizaron los mismos elementos creados durante las etapas anteriores del bocetaje. Sin embargo debido a que este material va dirigido a las facilitadoras no se utilizó el personaje dentro del mismo.



En esta opción se examinó el tamaño del texto de la opción A, y se agrandó para mejor legibilidad. Se añadieron elementos en la parte trasera del manual del usuario para unificar el material y aprovechar el espacio vacío que quedaba en la opción A.

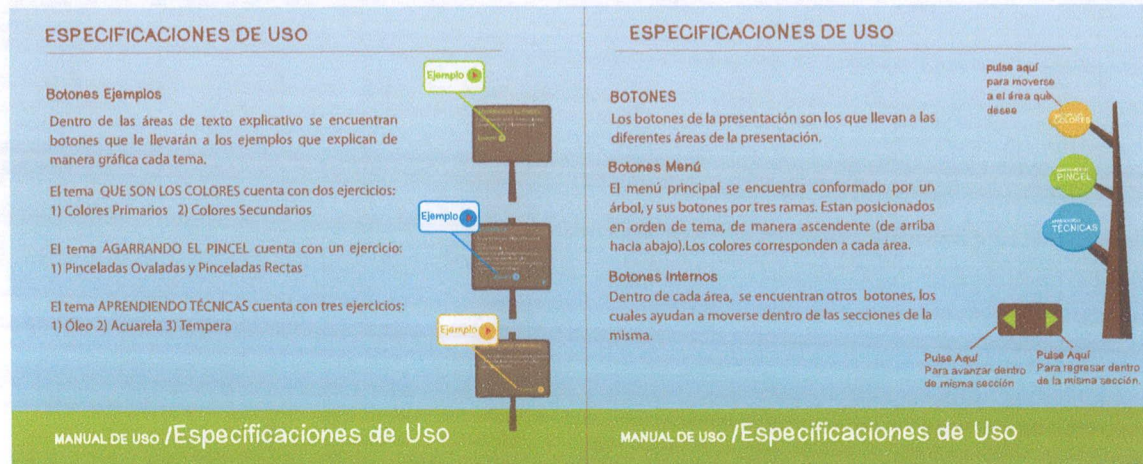


A)

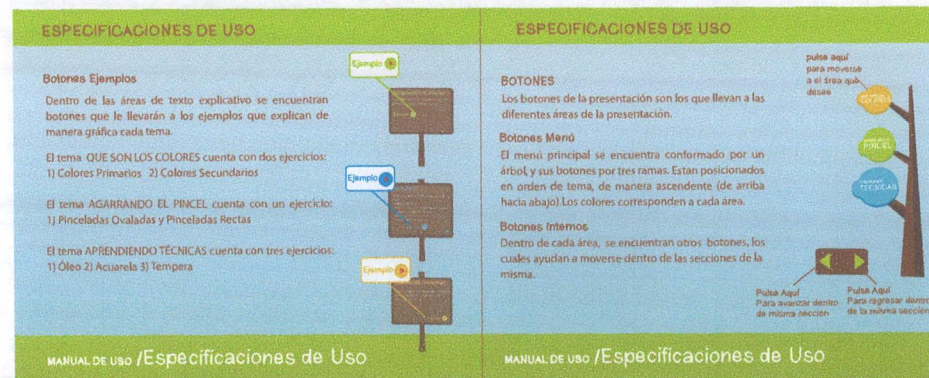


B)

Líneas separativas fueron añadidas sobre la opción A, para crear la opción B la cual dividía los títulos, del texto explicativo de cada elemento.



A)

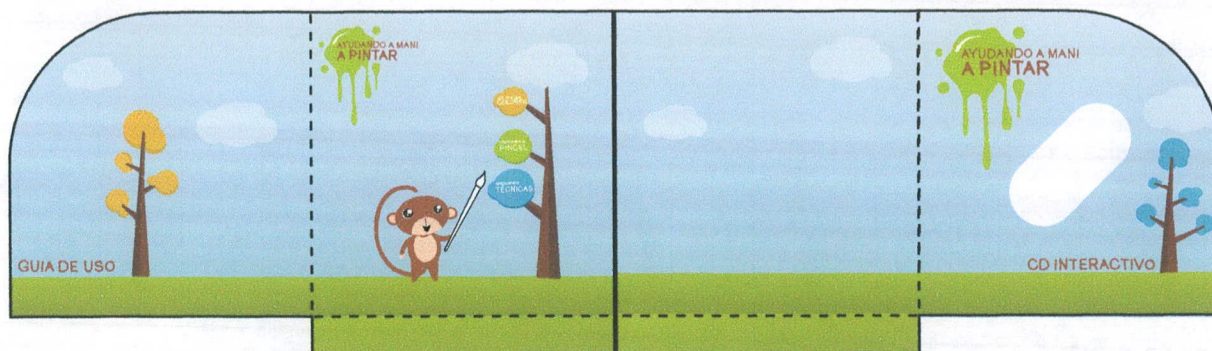


B)

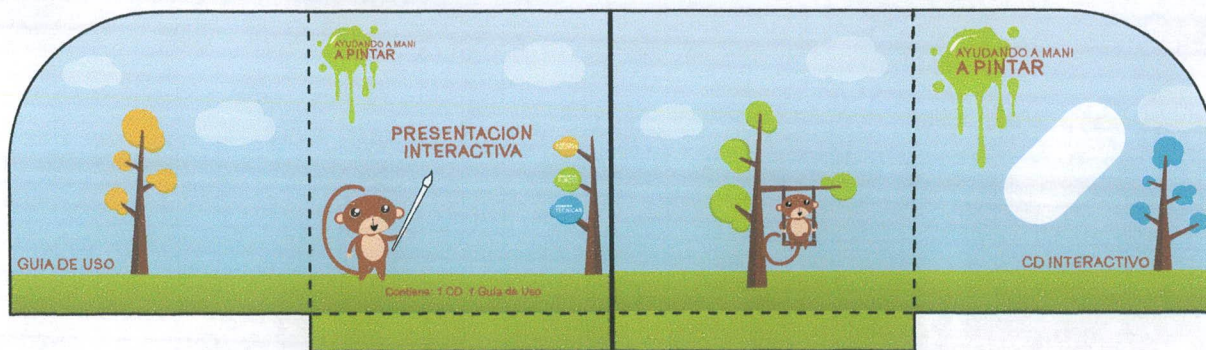
Se modificaron los títulos del manual del usuario en la opción A, creando la opción B la cual resaltaba con un bloque de color los títulos.

ETAPA 16 EMPAQUE Y CARÁTULA:

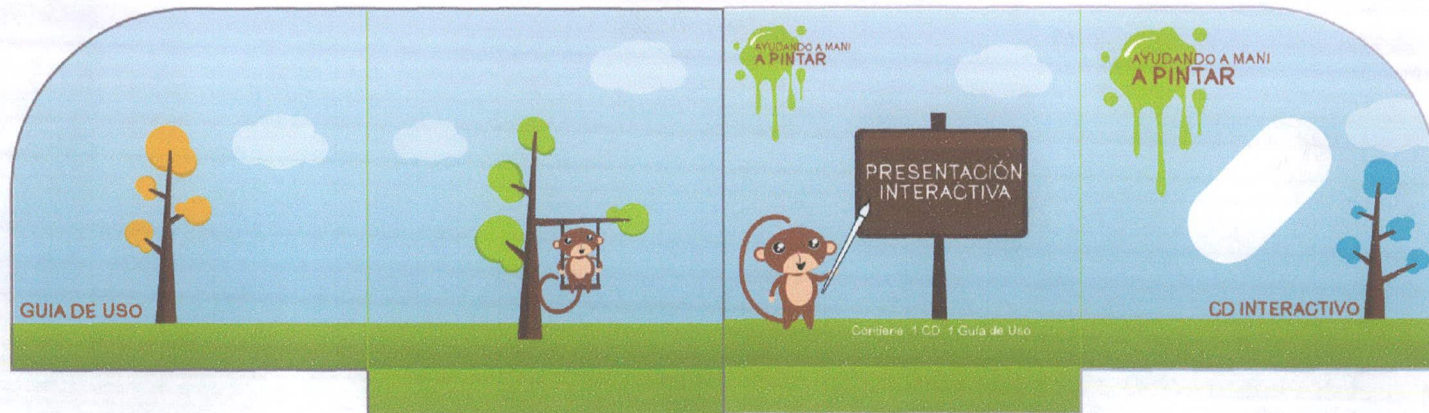
Utilizando todos los elementos en la presentación y el folleto de ejercicios, se diagramó una opción en donde el personaje estuviera en la contraportada del mismo.



Fue modificada la opción anterior a una que tuviera el título al centro, disminuyendo de tamaño el gráfico del árbol con las áreas.



La imagen de la portada fue cambiada para que el personaje en el columpio fuera visto en la contraportada, de manera que el empaque fuera abierto en el sentido de las agujas del reloj, viendo así la portada ocupada por el primate con el pincel. Se le añadió al título, el elemento de madera, y se cambió el color a blanco, contrastando así con el fondo café.

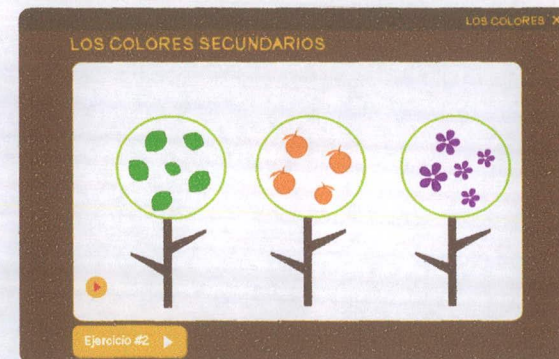
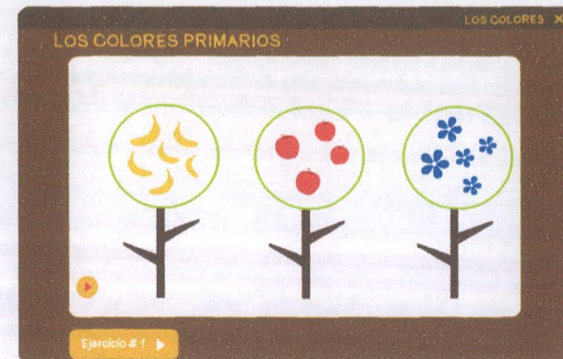
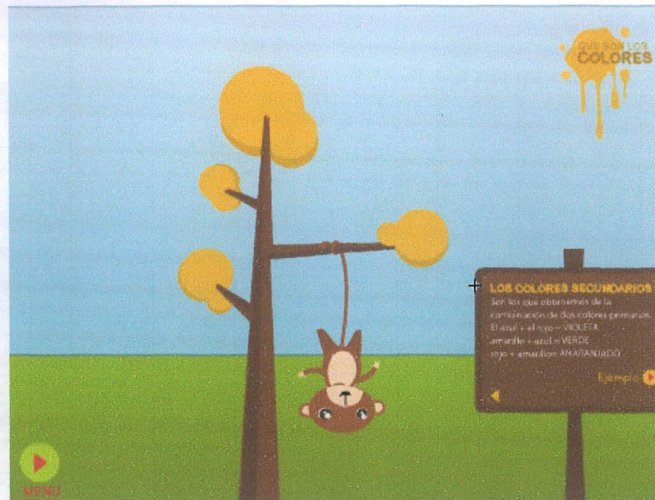


PROPUESTA PRELIMINAR:

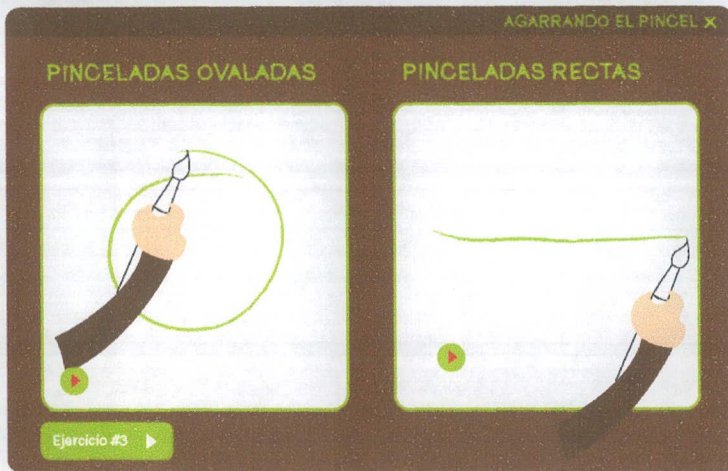
Luego de finalizar el proceso de bocetaje, se presentaron las propuestas preliminares de la presentación Digital, Folleto de ejercicios, manual del usuario y empaque.

Presentación

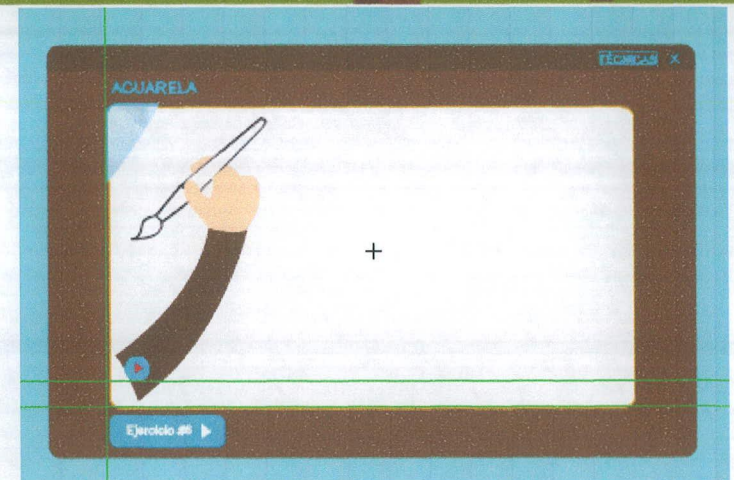
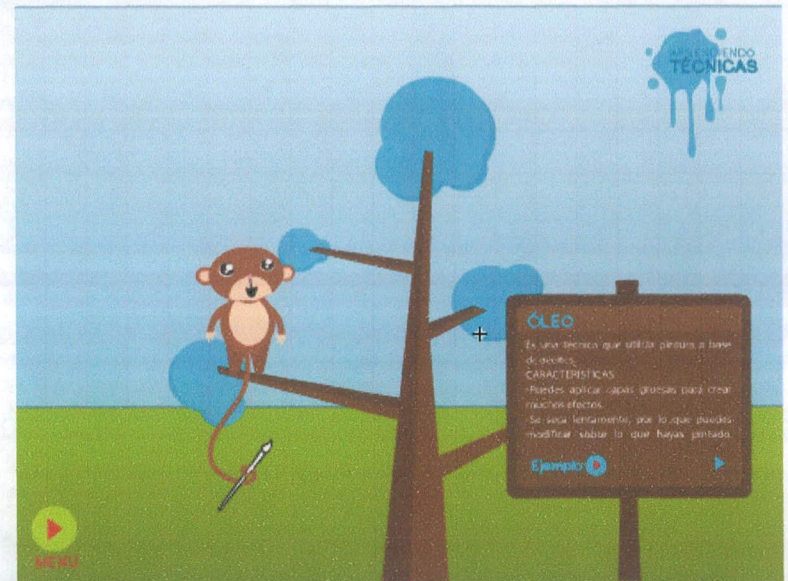
Área: Que son los colores?

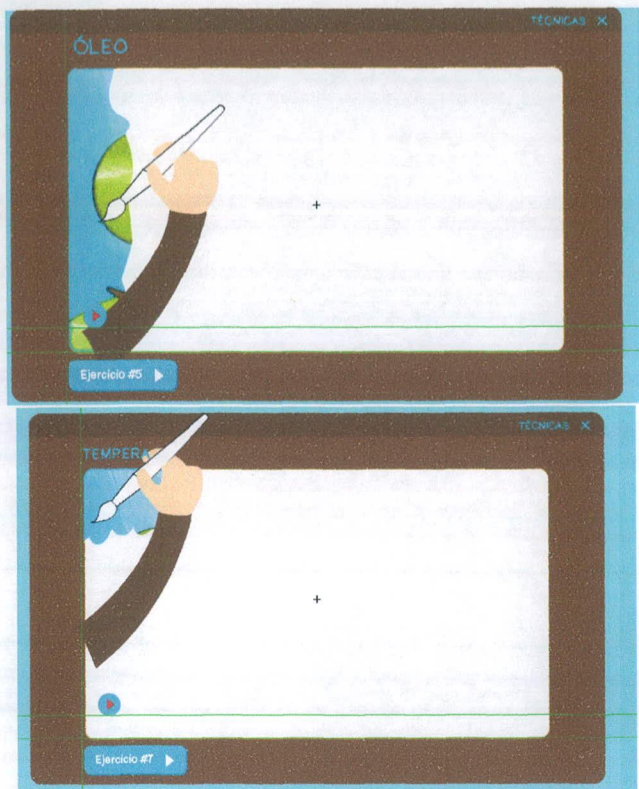


Área : Agarrando el Pincel:

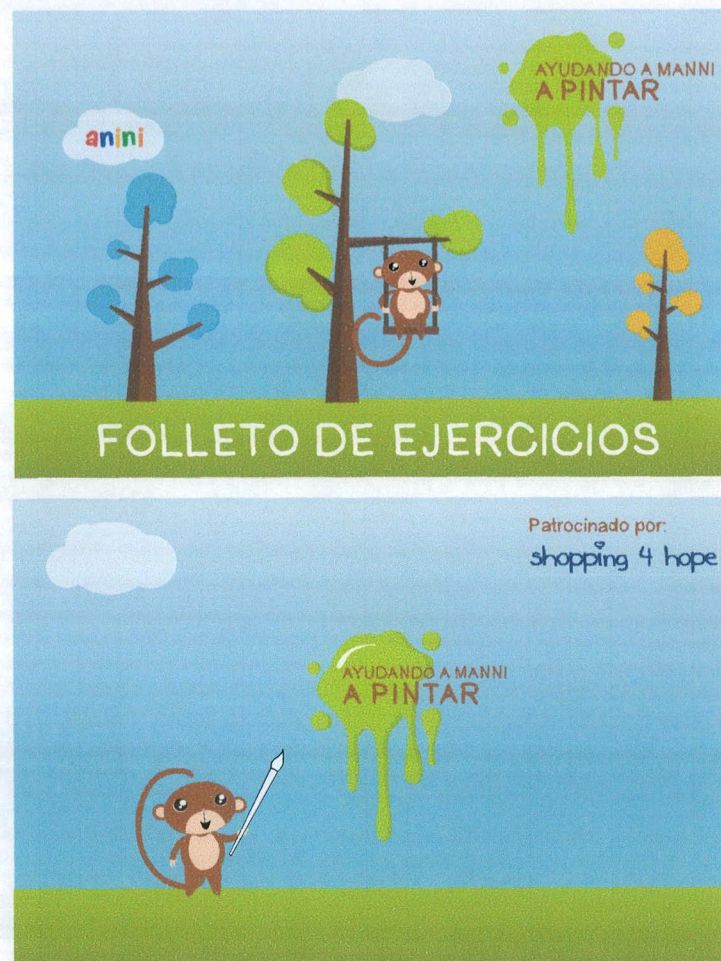


Área: Técnicas:





Folleto De ejercicios:



Colorea cada objeto mezclando los colores que dicen debajo de ellos.



ANARANJADO
(Rojo+Amarillo)



VERDE
(Azul+Amarillo)

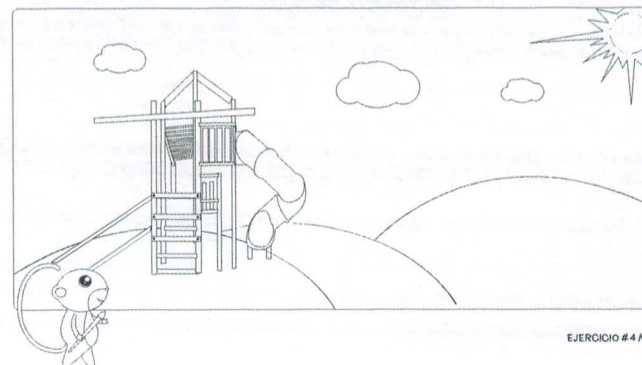


VIOLETA
(Rojo+Azul)



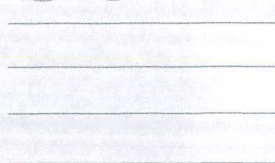
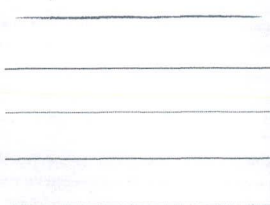
EJERCICIO #2 / Colores Secundarios

Colorea el paisaje con la técnica de ÓLEO



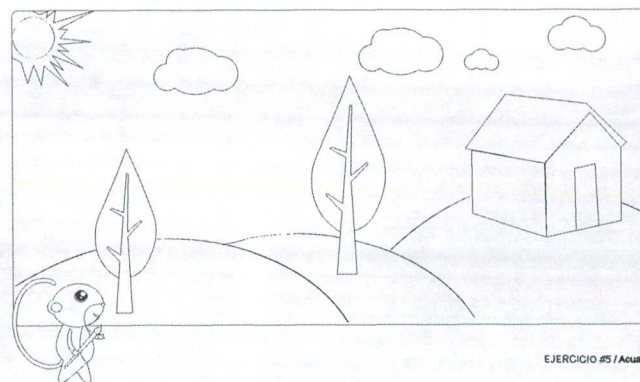
EJERCICIO #4 / Óleo

Repite las figuras con tu pincel en las líneas de abajo.



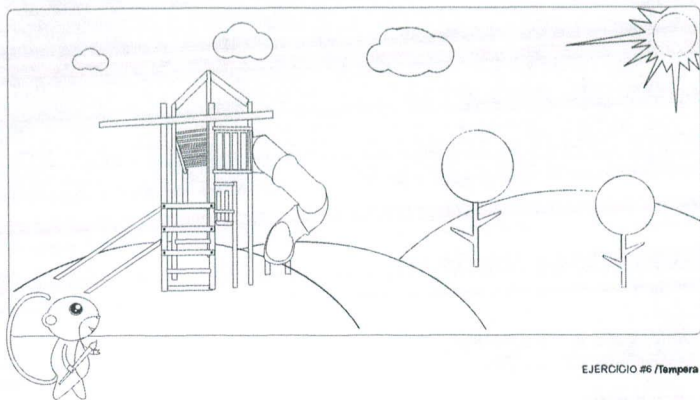
EJERCICIO #3 / Agarrando el pincel

Colorea el paisaje con la técnica de ACUARELA



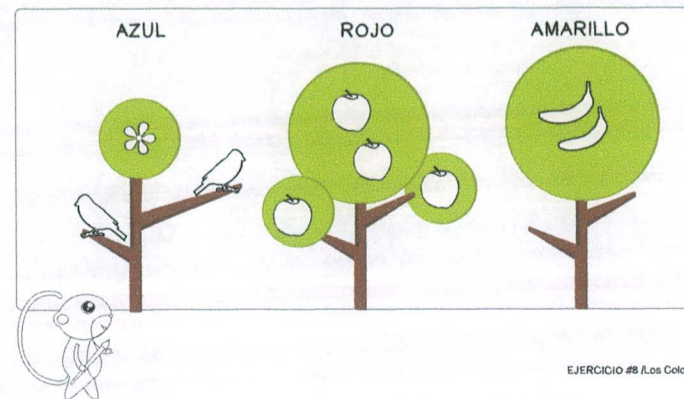
EJERCICIO #5 / Acuarela

Colorea el paisaje con la técnica de TEMPERA



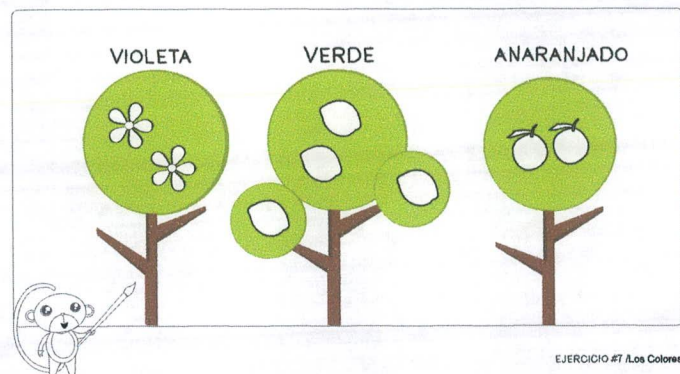
EJERCICIO #6 /Tempera

Pega las stickers en su lugar



EJERCICIO #8 /Los Colores

Pega las stickers en su lugar



EJERCICIO #7 /Los Colores

Manual del Usuario:

ESPECIFICACIONES DE USO	ESPECIFICACIONES DE USO
EJERCICIOS: Al presionar el botón de ejemplo, se mostrará de manera gráfica el tema explicado de cada área. Haga Click aquí Para darle play al ejemplo gráfico. (Puede presionar la tecla que indica para pasar al siguiente ejemplo). Haga Click aquí Para poner la ventana. Pase el Mouse aquí Para que aparezca el nombre del color representado en el botón. Haga Click en cada botón Al finalizar cada ejemplo gráfico para desplegar las instrucciones del ejercicio que deben realizar los niños. GUIA DE USO /Especificaciones de Uso	ÁREAS PRESENTACIÓN Cada área se encuentra identificada por color: - Verde Claro para AGUARDANDO EL PINCEL - Amarillo montañas para QUE SON LOS COLORES - Turquesa para APRENDIENDO TÉCNICAS GUIA DE USO /Especificaciones de Uso

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	ESPECIFICACIONES DE USO
1) Inserte el CD dentro del computador. 2) Abra la carpeta llamada TALLER PRESENTACION 3) La presentación se abrirá automáticamente. 4) En caso que esta fallara, abra la carpeta de nuevo y busque el archivo TallerPresentación.exe al darle doble click este comenzará su computadora. Requerimientos: 1) Windows XP/ Windows Vista 2) Flash Player Version 9 MANUAL DE USO /Especificaciones Técnicas	EJEMPLOS TÉCNICAS: Haga Click aquí Para darle play al ejemplo gráfico. (Puede presionar la tecla que indica para pasar al siguiente ejemplo). Haga Click en cada botón Al finalizar cada ejemplo gráfico para desplegar las instrucciones del ejercicio que deben realizar los niños. MANUAL DE USO /Especificaciones de Uso

ESPECIFICACIONES DE USO	ESPECIFICACIONES DE USO
EJERCICIOS: Al presionar el botón de ejemplo, se mostrará de manera gráfica el tema explicado de cada área. Haga Click aquí Para darle play al ejemplo gráfico. (Puede presionar la tecla que indica para pasar al siguiente ejemplo). Haga Click aquí Para poner la ventana. Pase el Mouse aquí Para que aparezca el nombre del color representado en el botón. Haga Click en cada botón Al finalizar cada ejemplo gráfico para desplegar las instrucciones del ejercicio que deben realizar los niños. GUIA DE USO /Especificaciones de Uso	ÁREAS PRESENTACIÓN Cada área se encuentra identificada por color: - Verde Claro para AGUARDANDO EL PINCEL - Amarillo montañas para QUE SON LOS COLORES - Turquesa para APRENDIENDO TÉCNICAS GUIA DE USO /Especificaciones de Uso

Patrocinado por:

shopping 4 hope

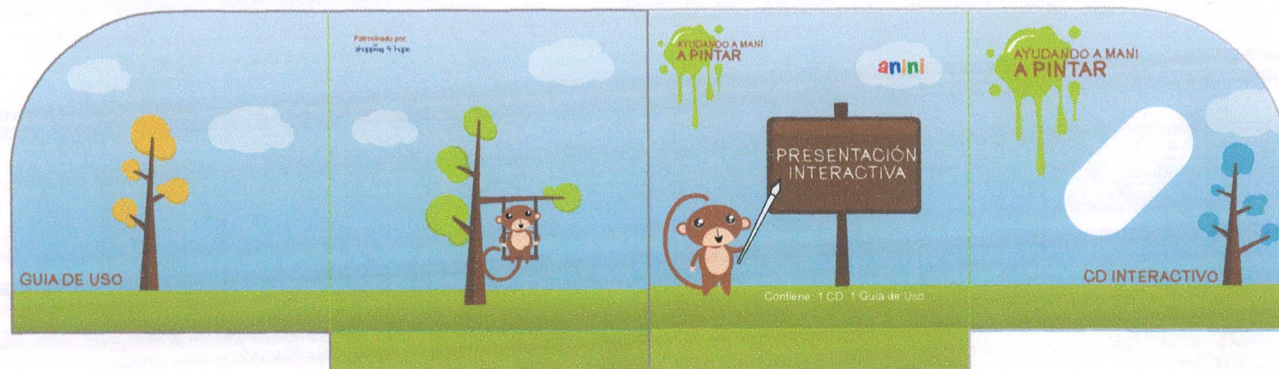
AYUDANDO A MANI A PINTAR

anini

MANUAL DE USO PARA EL FACILITADOR

MANUAL DE USO

Empaque:



Carátula de Disco:



11.VALIDACIÓN TÉCNICA

11.A) RESULTADOS GENERALES:

Tras finalizar el proceso de bocetaje se llegó a la propuesta preliminar del material. En él se puede observar cómo se desarrolló la temática del taller de arte utilizando situaciones que ejemplificaran el mismo. Se alcanzó la mediación pedagógica de la forma a través de diferentes elementos establecidos en la tabla de requisitos. Al finalizar con la propuesta preliminar, se construyeron instrumentos de selección múltiple, en donde se pudiera validar el material con tres grupos: grupo objetivo, expertos en diseño gráfico, y el experto del tema.

Con la validación del grupo objetivo se pudo verificar el material desde el punto de vista del usuario, para detectar posibles fallas y poder mejorar el mismo.

En el grupo de expertos el tema se validó la manera en la que información era presentada ante los niños.

El grupo de expertos en diseño gráfico validó el área de creación de personajes, y el área multimedia.

Interpretación Grupo Objetivo:

Más del 67 por ciento del grupo objetivo concordó con que los colores de los grafismos utilizados en la presentación, les proporcionaban una sensación de diversión e intriga.

La mayor parte de los niños discapacitados opinaban que la tipografía utilizada en los materiales tanto en el folleto como en la presentación digital les parecía agradable.

En cuanto al personaje, un 60% le parecía amistoso, y otro 20% gracioso. Más de la mitad sentía motivación al ver las acciones del primate, en pantalla. Sin embargo un 40% no entendía en su totalidad los ejemplos gráficos de las técnicas. En respuesta a esto los ejercicios de las técnicas no son completados a su perfección.*

* (cifras detalladas ver anexos 8)

Interpretación Experto en Tema:

En su mayoría los expertos pedagogos opinaron que los colores le brindaban unidad a cada sección. Consideraban que las tonalidades usadas en el personaje transmitían en el niño cierta amabilidad y alegría.

Un 90% mencionaba que los elementos percibidos de primero por los niños, serían las animaciones y las ilustraciones, y un 10% aseguraba que los colores serían percibidos de primero.

De acuerdo con un 80% de los expertos el personaje lograba captar la atención e interés del niño.

Un 50% consideraba que los ejemplos de las técnicas no ilustraban de manera correcta los textos explicativos acerca de los temas.

Todos los expertos afirmaban que el formato de los ejercicios impresos era cómodo y manejable para los niños, pero mencionaba que los ejercicios deberían de concordar con lo descrito en los ejemplos de la presentación.**

** (cifras detalladas ver anexos 9)

Interpretación Validación Técnica:

En su mayoría los diseñadores opinaban que la diagramación de los materiales ayudaba a percibir las acciones de los personajes, y que proporcionaba amplios espacios de lectura.

Más del 80% percibía que los colores determinaban tonalidades para cada parte del proceso, y un menor porcentaje opinaba que la paleta creaba tonalidades que armonizaban y daban sensación de proceso. No obstante, una gran mayoría mencionaba que el porcentaje de colores utilizados en las piezas impresas como el manual de usabilidad, y en las piezas de empaque eran demasiado opacos y algunos colores desvanecían ciertos elementos.

Un 50% de los expertos en diseño gráfico mencionaron que el formato de la presentación digital 800 x 600 era adecuada para poder percibir las animaciones, sin embargo un 60% sugirieron añadirle el comando de full screen para poder garantizar una mejor visualización de la presentación.

En cuanto a la guía de presentación la mayoría opinaba que su formato era adecuado para manejarlo y leer todo con comodidad. Y creían que su esquema explicativo era fácil de entender.

La tipografía fue considerada sencilla por el 50% de los diseñadores, y un 40% opinó que sus trazos redondeados hacían fácil la lectura. Un 20% de los encuestados opinaron que los textos explicativos dentro de la presentación estaban demasiado pequeños para ser vistos, y un 10% pensaba que el espaciado no era el correcto.

La mayor parte de los diseñadores pensaban en las ilustraciones y el personaje en ser amigables, y un menor porcentaje consideraba las ilustraciones básicas pero atrayentes.

De acuerdo con la mayoría de los expertos en diseño gráfico, la secuencia con la que se navegaba la presentación era lógica, y ordenada. Sin embargo un 40% opinaba que la navegación se hacía difícil cuando se desplegaban los ejemplos y estos tenían que ser cerrados para ver la explicación gráfica de nuevo. Un 30% opinó que el menú debería de ser

estático para evitar demasiados clicks para llegar a él.

En referencia a los botones en la presentación muchos de los expertos consideraban que eran entendidos como botones, y eran fáciles de encontrar y manejar. Un 60% de los diseñadores opinaron que sería de más conveniencia debido al G.O, mantener el botón de inicio a los ejemplos gráficos de manera más grande y visible, mientras que un 10% consideró quitar el botón para que la animación diera play al momento de presionar la ventana emergente de los ejemplos.

Las animaciones tanto del personaje, como de los ejemplos que describían las explicaciones de cada tema fueron interpretadas por su mayoría como fluidas, y naturales. Un bajo porcentaje consideraba que en el menú principal después de la introducción debería de haber elementos en movimiento para hacerla más atractiva al G.O.

Se razonó que en el folleto debería de aparecer un pequeño pantallazo de las acciones ejemplificadas en la presentación, para que los niños pudieran asociar lo que vieron en la misma con el ejercicio escrito.

Un 10% opinó que debido a que “MANI” era el personaje que guiaría al niño dentro de la presentación, éste debería de tener más protagonismo en la redacción de los ejemplos. ***

*** (cifras detalladas ver anexos 9)

Interpretación Expertos Diseño Gráfico (materiales Stickers y Hojas de Ejercicio):

Se añadieron tres hojas más en el folleto de ejercicios. Ya que el material adicional sería parte del folleto de ejercicios, y por lo tanto no variaría el contenido, se decidió validar solamente con diseñadores gráficos.

11.B) RESULTADOS GENERALES:

En la validación de las propuestas preliminares se notaron varias constantes:

Presentación:

- a) Existía una dificultad con los botones dentro de los ejemplos ya que al momento de ser desplegada la ventana existía un espacio en blanco demasiado grande e innecesario, lo cual causaba que el botón de “play” se perdiera de vista por completo.
- b) Debido a que el texto explicativo de cada tema ocupaba demasiado espacio dentro de la presentación no podía quedarse como un simple refuerzo para la facilitadora.
- c) La visualización de los ejercicios, y ejemplos se perdía ya que la presentación no tenía modalidad “full screen”.
- d) Existía dificultad con el botón de inicio ya que perdía tiempo y se utilizaban demasiados clicks para ir a otra área.
- e) En el fondo después de la introducción debería de haber elementos en movimiento para hacerla más atractiva al G.O.
- f) Las animaciones de los ejemplos de las técnicas no ilustraban del todo a las mismas, por lo que dificultaban su entendimiento.

Folleto:

- g) Los ejercicios no eran asociados de manera correcta con los ejemplos de la presentación.

Manual de Usabilidad:

- h) El fondo del manual hacia poco legible algunos textos explicativos.

Hojas Adicionales Folleto de ejercicios:

- a) Los elementos a destacar en la hoja de ejercicios para aplicar las “stickers” eran demasiado pequeños.

PRESENTACIÓN:

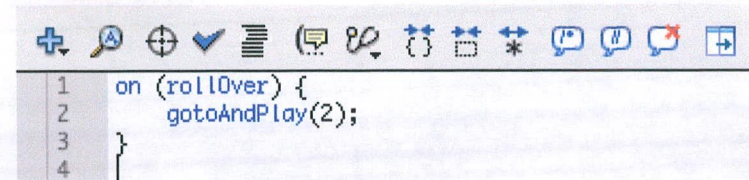
A) Botón Menú:

ANTES:

El botón del menú al ser desplegado en otras secciones utilizaba demasiados clicks para ir a las otras áreas.

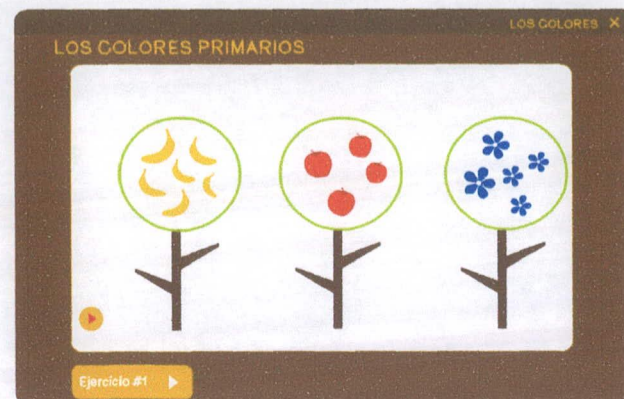
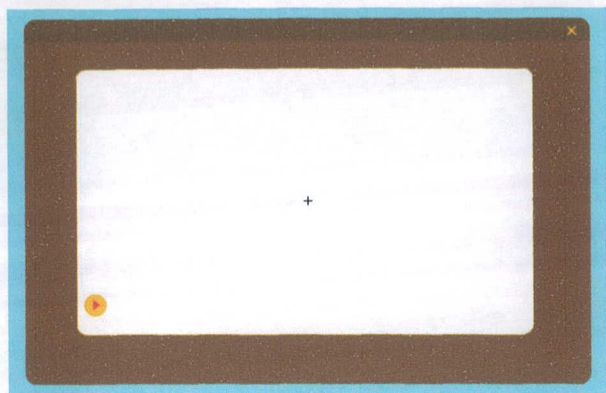
DESPUÉS:

Se le dio un rollover al botón de menú para que cuando la facilitadora posicione el mouse sobre el menú este se despliegue sin necesidad de tantos clicks.



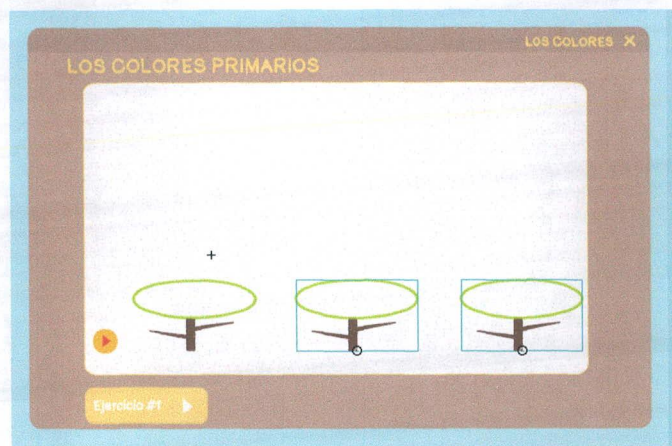
ANTES:

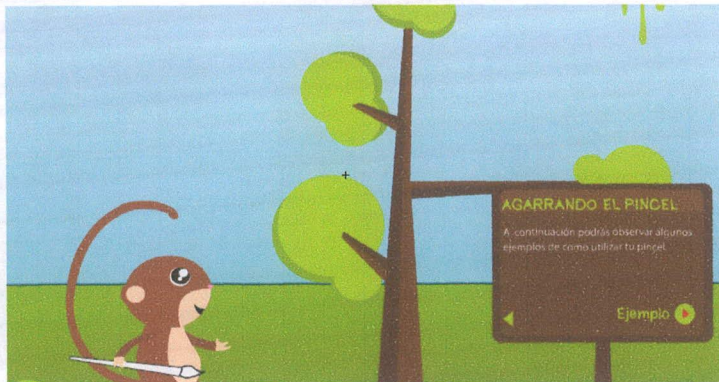
El botón de play era demasiado pequeño para ser visto lo cual dificultaba la visibilidad del mismo. El exceso de espacio blanco hacía que los niños se desconcentraran



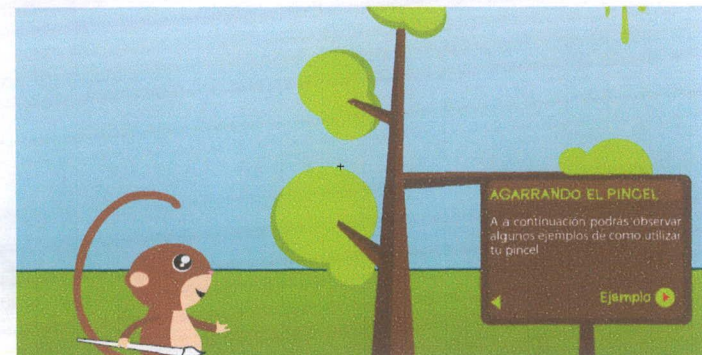
DESPUÉS:

Se quitó el botón de play, para que la acción inicie de una sola vez. Dejando el botón de play sólo para repetir la animación.



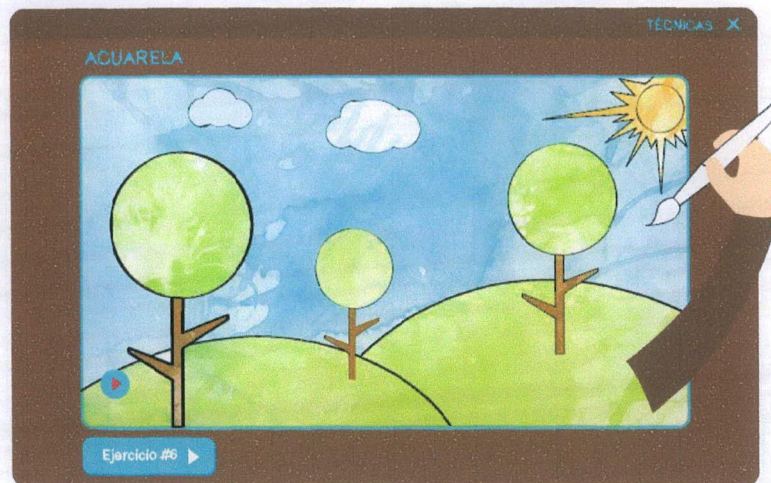


ANTES: La tipografía era demasiado pequeña para ser vista en su totalidad por los niños, por lo que se cambió el pt 12 a pt 15.

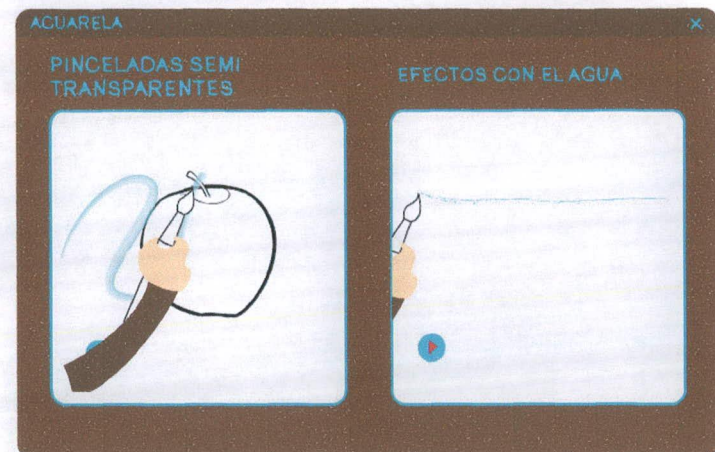


DESPUÉS: Al agrandar los textos a pt 15, se hace más entendible y legible el texto contenido en cada barra explicativa.

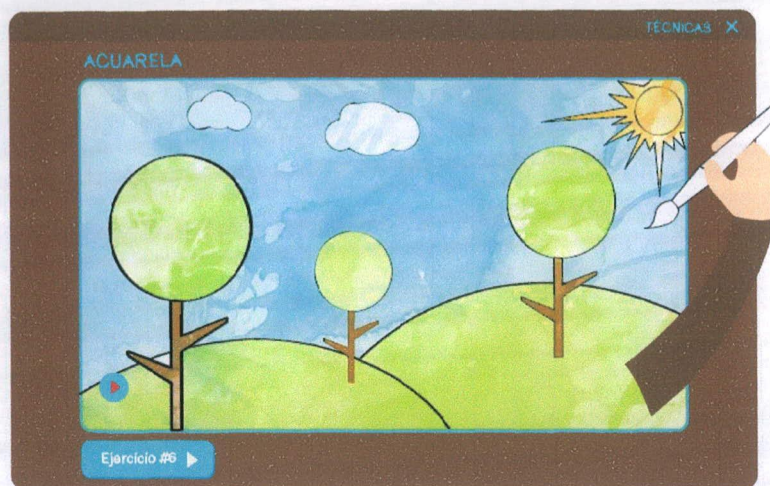
ANTES: Las animaciones de los ejemplos de las técnicas de pintura como el óleo, acuarela y tempera no ejemplificaban el texto explicativo en su totalidad. Las características importantes no eran demostradas sólo el producto final.



DESPUÉS: Para poder ejemplificar bien las características de cada técnica se utilizaron ejemplos más gráficos que describen las mismas. En el ejemplo de las acuarelas se utilizaron imágenes en donde se puede observar el efecto de transparencia.



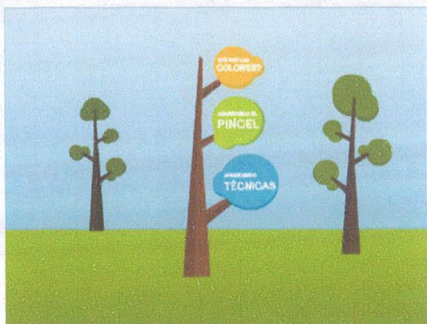
ANTES: Las animaciones de los ejemplos de las técnicas de pintura como el óleo, acuarela y témpera no ejemplificaban el texto explicativo en su totalidad. Las características importantes no eran demostradas sólo el producto final.



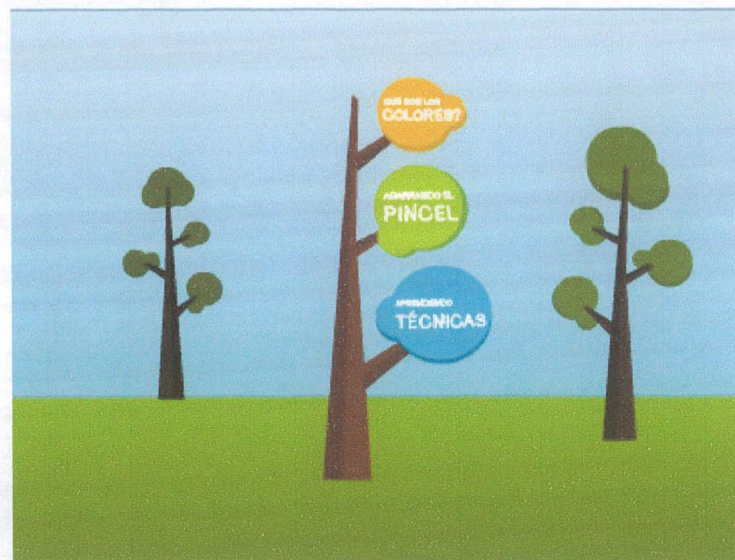
DESPUÉS: En la sección del óleo se añadió otra ventana en donde se utilizó un reloj para ejemplificar que el óleo era un material de secado lento, la mano trazando las líneas indica capas gruesas, y el reloj indicando la hora ejemplificaba el proceso de largo secado de la técnica.



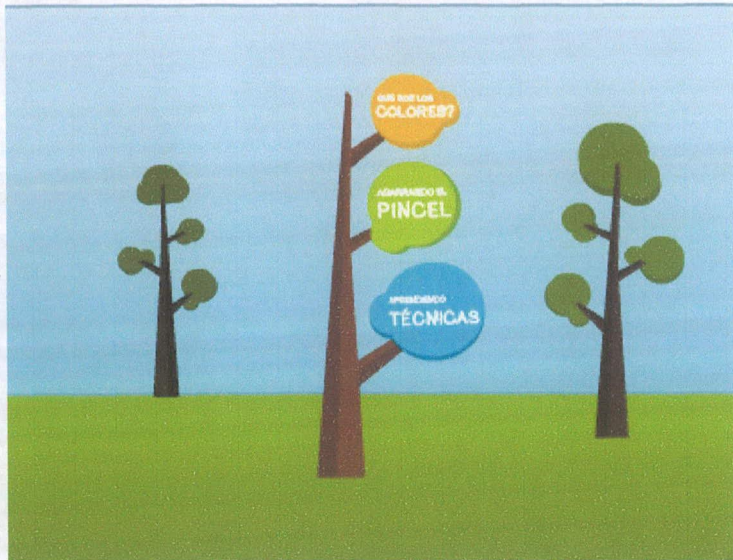
ANTES: El tamaño de la presentación era de 800 pixeles por 600, lo que dificultaba su visualización.



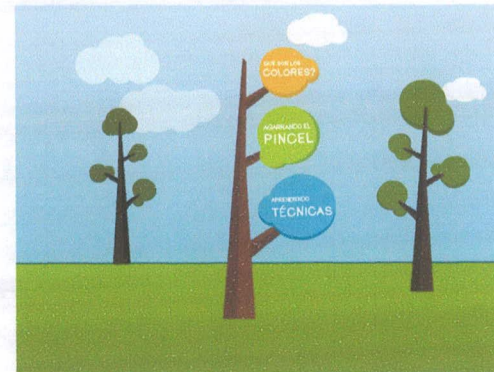
DESPUÉS: La presentación de 800 por 600 fue ampliada al darle "full screen" (pantalla completa) para que el G.O pueda visualizarla con mayor facilidad.



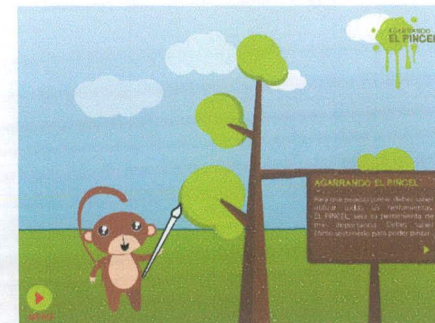
ANTES: El fondo de la presentación era un poco plana y le faltaba elementos que la hiciera más atractiva.



DESPUÉS: Se agregaron animaciones de nubes pasando en el fondo para ambientar la presentación y hacerla más atractiva y llamativa al Grupo Objetivo.



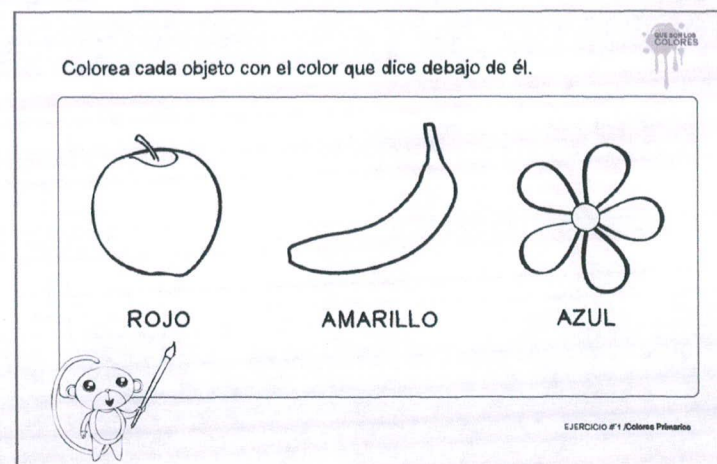
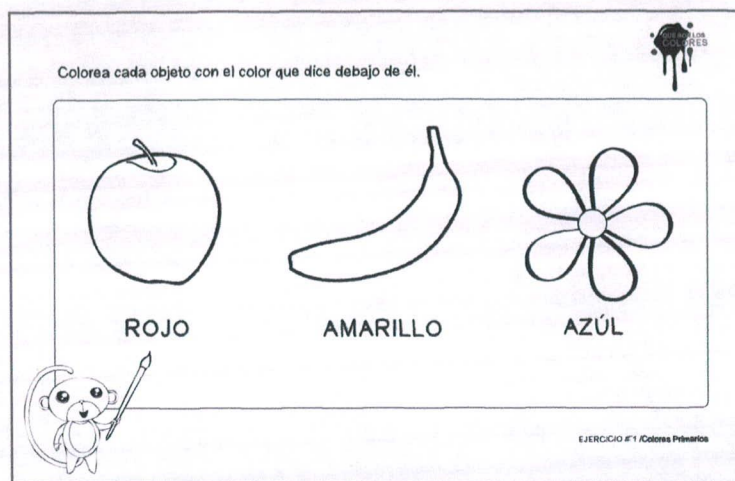
Las nubes fueron añadidas en todas las secciones de la presentación, para no perder la ambientación creada en la introducción.



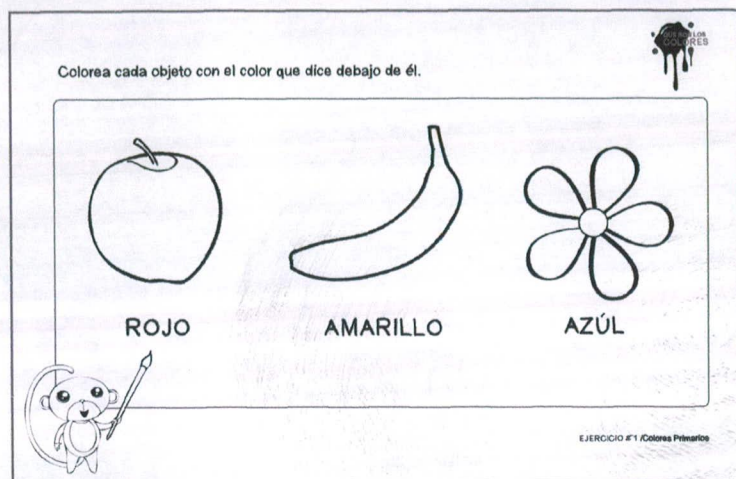
FOLLETO DE EJERCICIOS:

ANTES: Los ejercicios no eran entendidos en su totalidad por parte de los niños, la letra dificultaba un poco la lectura de los ejercicios.

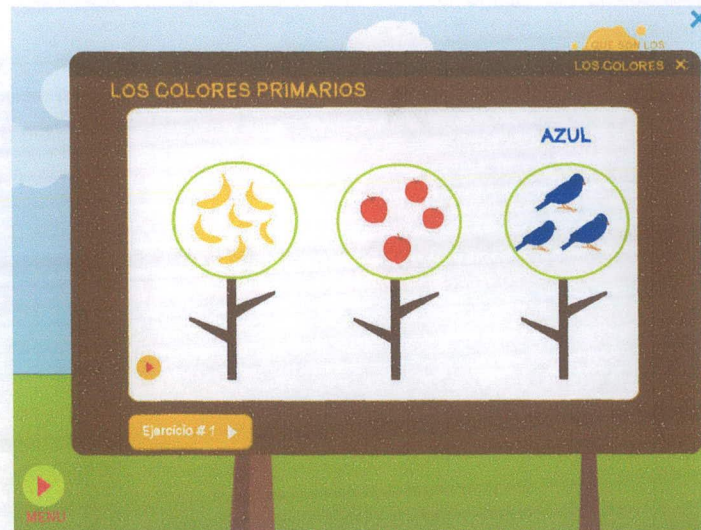
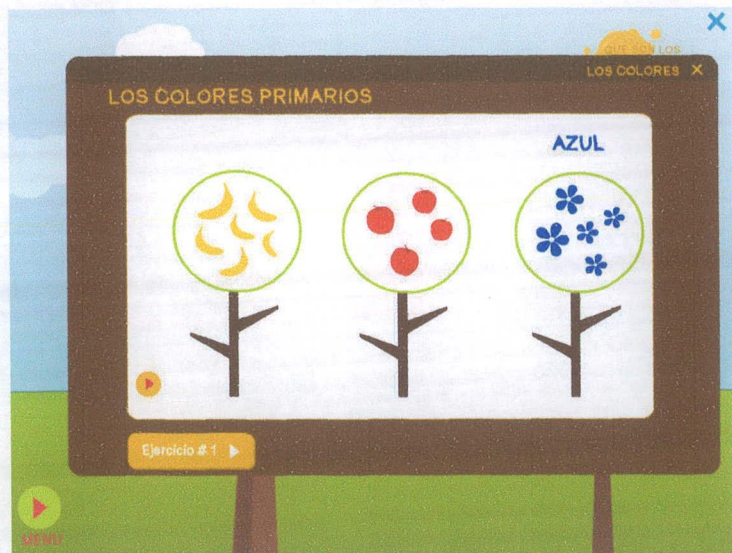
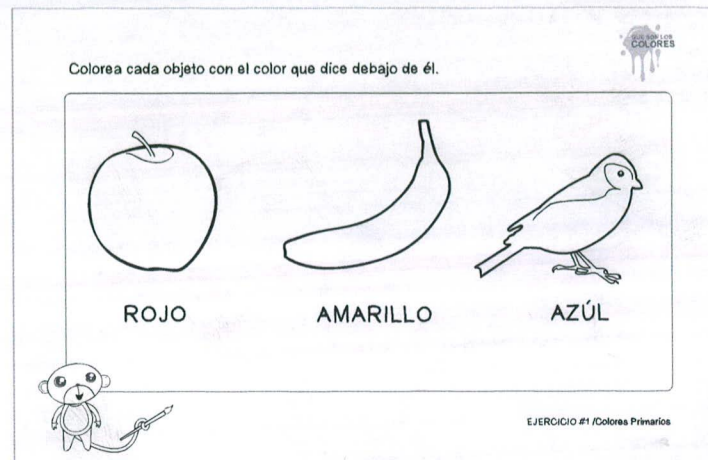
DESPUÉS: Para mejorar la legibilidad, se aumentó el tamaño de letra de la explicación para que el G.O pueda entender la explicación y no se confundiera acerca de lo que tendría que hacer. Se bajó la tonalidad del título para evitar distracciones y centrar toda la atención del niño en el ejercicio.



ANTES: El elemento utilizado para identificar al color azul era confundido por los niños con el color violeta, ya que este era igual al objeto que identificaba el color azul.



DESPUÉS: Para poder lograr que el niño identifique con facilidad el color azul se decidió cambiar el elemento de una flor por un pájaro. Este cambio se realizó en la presentación, y el folleto de ejercicios.



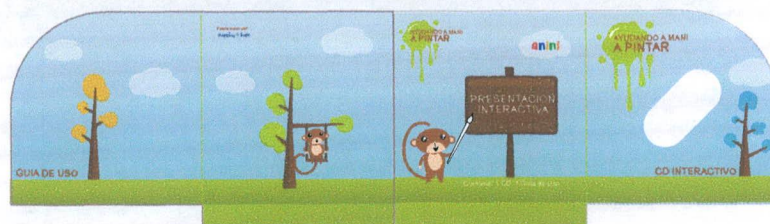
ANTES: El color del fondo dificultaba el entendimiento de las explicaciones acerca del funcionamiento de la presentación.



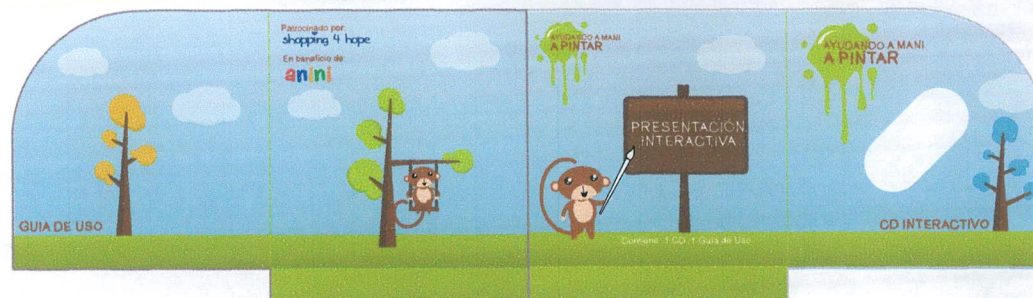
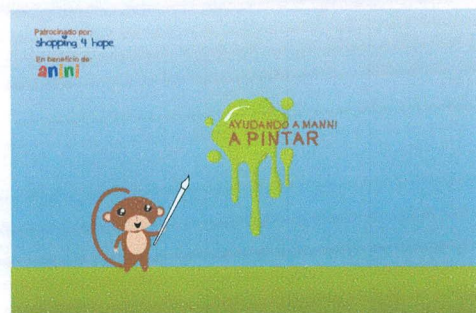
DESPUÉS: Se añadieron recuadros blancos para las explicaciones dentro del manual para mejorar la legibilidad que era comprometida por el fondo color celeste. Adicionalmente el contraste del fondo fue mejorado, y se intensificó la gama de azules para que no se pierdan los elementos dentro del mismo.



ANTES: El logo de ANINI aparecía en la portada del manual del usuario, folleto de ejercicios, empaque.



DESPUÉS: Fue cambiado el logo de ANINI a la contraportada del manual del usuario, y del folleto de ejercicios, y el empaque, indicando así que el material era en beneficio de la asociación, y patrocinado por “Shopping4Hope”.



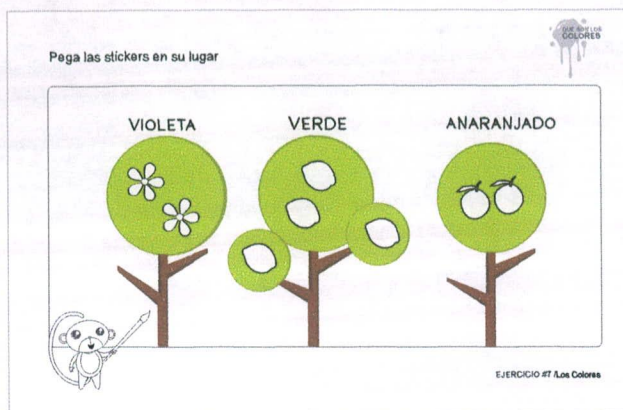
ANTES: La ortografía del nombre del personaje "Mani", era confundido por el G.O como "Maní" de la palabra Manía.



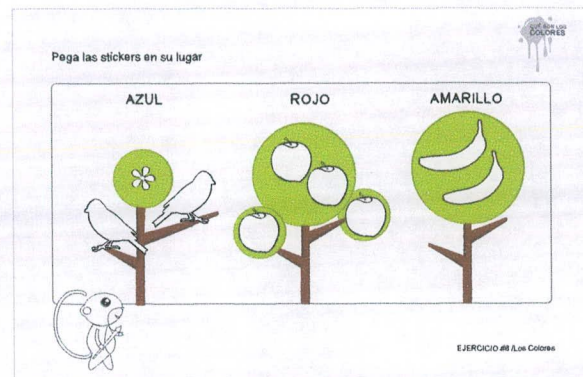
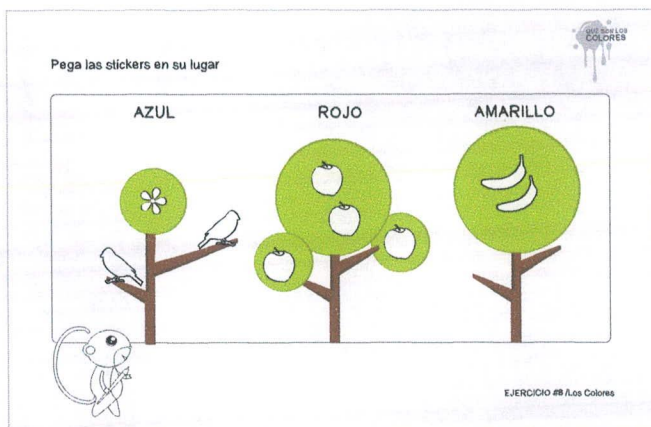
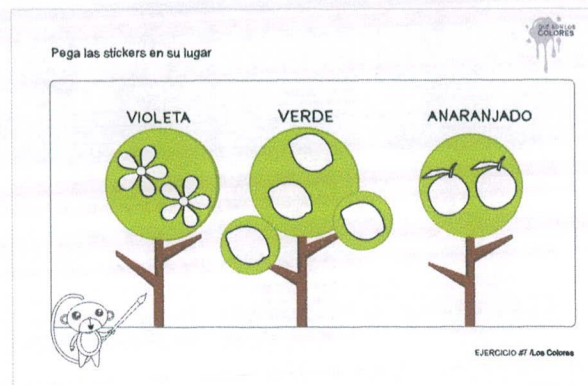
DESPUÉS: Se cambió la ortografía del nombre de MANI a MANNI, para evitar confusiones por parte del G.O



ANTES: Los elementos dentro de los árboles eran demasiado pequeños en comparación con el resto del layout.



DESPUÉS: Se ajustaron los tamaños de los elementos, para que estos ocuparan un mayor espacio dentro de los árboles.



12.FUNDAMENTACIÓN:



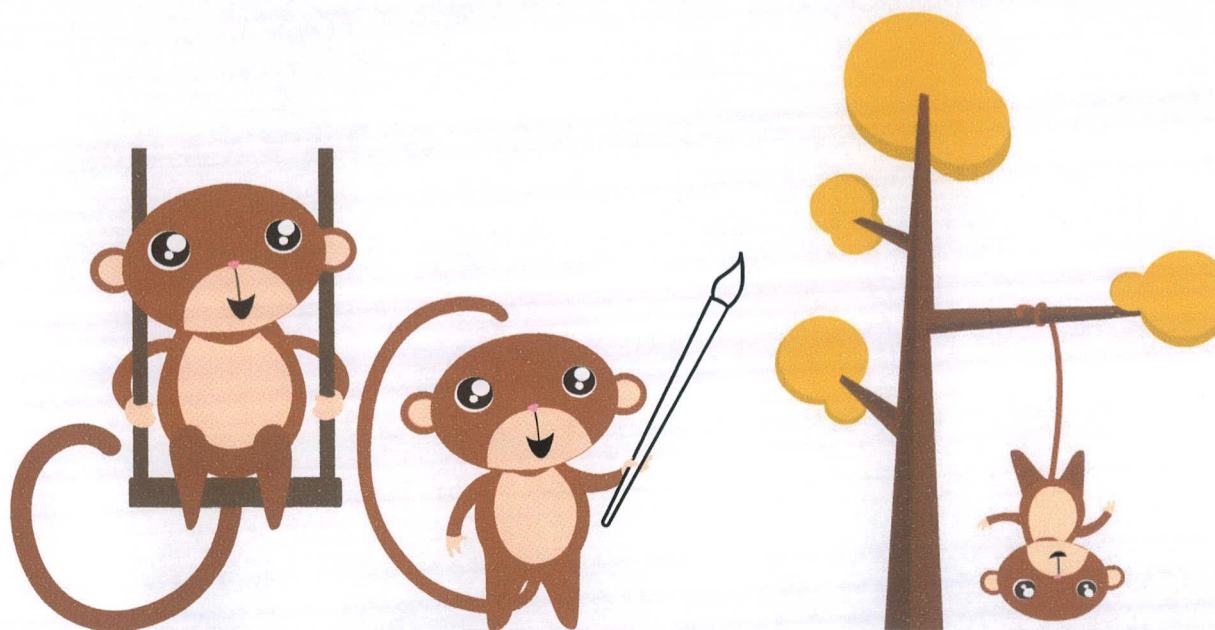
De acuerdo con Morales (2008), el arte terapia brinda un medio de comunicación no verbal y alternativo a aquellas personas cuya utilización del lenguaje o comprensión de las palabras es parcial o inexistente, por lo que era necesario que para este taller los temas fueran explicados de una manera muy gráfica y lo menos verbal posible. Teniendo eso en consideración se escogió como soporte general una presentación digital, un medio rico en imágenes, y movimiento para ayudar motivar a los niños a captar la información proporcionada durante el taller de arte.

DIVISIÓN DE TEMAS:

Los temas presentados en el taller se distribuirían en 3, cada una de las áreas sería explicada durante 1 sesión:

- 1) **Agarrando el Pincel:** el cual explica la manera correcta de utilizar el pincel.
- 2) **Qué son los colores?:** Explica de manera muy básica la utilidad de los colores, y sus clasificaciones más importantes
 - a) Colores Primarios (los colores amarillo, azul, y rojo son ejemplificados con objetos familiares para los niños)
 - b) Colores Secundarios (el origen y mezcla de los colores: naranja, violeta, y verde son ejemplificados y explicados)
- 3) **Técnicas de Pintura:** Explica 3 de las técnicas más básicas:
 - a) Óleo (explicación breve de la técnica y formas de lograrla)
 - b) Acuarela(explicación breve de la técnica y formas de lograrla)
 - c) Témpera(explicación breve de la técnica y formas de lograrla)

PERSONAJE



Según Ingalls (1982) las personas con retraso mental moderado que comprenden edades arriba de los 6 años de edad tienen coeficiente mental de 36-51, equivalente a un niño de 6-7 años de edad, por lo que se necesitaría de algún elemento que ayudara a guiarlos a través de los diferentes temas.

Salisbury (2004) nos menciona que la creación de personajes convincentes es básica para el buen resultado de una narración visual. Esto es todavía más certero cuando se desarrolla un material educativo dirigido hacia niños. Ya que ellos más que ninguno son muy imaginativos, se guían mucho por los colores, formas, trazos.

Para poder ejemplificar todas las técnicas, se necesitaba de un personaje con el que se pudieran identificar los niños, y a su vez mantener un nivel de fantasía y jovialidad. Este personaje sería su guía a lo largo del taller.

Los rasgos de los personajes deberían de proyectar confianza, alegría, expresividad, para que el niño pudiera ser guiado correctamente a lo largo del proceso.

Fue escogido un primate debido a sus similitudes con el humano, y su alto nivel de expresividad y movilidad que brindaría al protagonista. Para poder ejemplificar los temas e interactuar de una manera indirecta con los niños debería de poder moverse con facilidad. Sus características humanizadas ayudarían al niño a sentirse identificado, e incluido dentro de todo el proceso del taller.

Conjuntamente debido a su visita a Ecoaventura los niños tenían referencias en su cabeza de los monos, por lo que sería fácil que reconocieran a un personaje de este tipo.

Ya que se deseaba que los niños pudieran sentirse familiarizados con todo el proceso, se necesitaba que pudieran confiar en el personaje, por lo que su nombre y involucramiento dentro del taller sería de suma importancia.

El nombre “Manni”, resulta un nombre muy fácil de pronunciar por lo que el G.O podría hacerlo sin dificultad, lo que evitaría frustraciones por parte de ellos al querer enunciar su nombre.

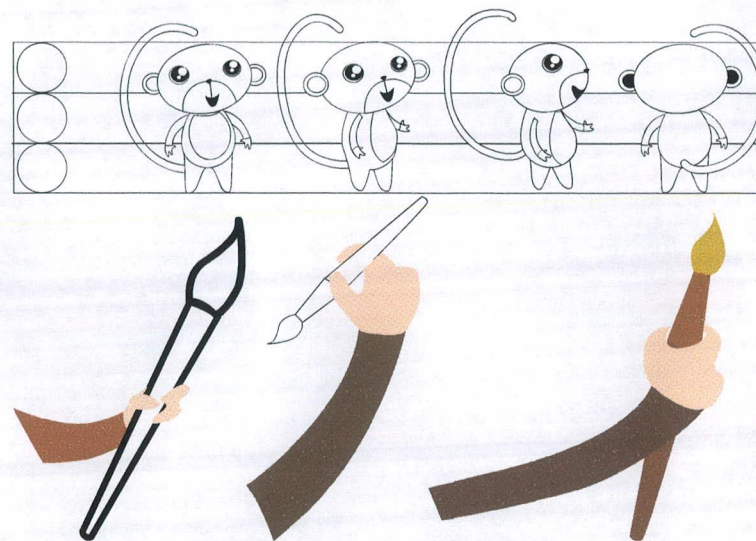
Se tomaron como referencias distintos primates, y se anotaron las características de más importancia para poder incluir en la creación del personaje llamado “Manni”. Por medio de formas básicas, y simples se mantuvieron estas características del personaje, haciéndolo reconocible como un “mono”, sin saturarlo con elementos muy complicados que dificultarían el proceso de reconocimiento por parte del niño. Mantendría las características básicas de un primate: manos (similares a las humanas) manteniendo 3 dedos, 1 pulgar, 1 índice y dedo pequeño.

Se creó un personaje que fuera de presentación, ya que se deseaba que influyera en el niño indirectamente. Era importante que ejemplificara los diferentes temas del taller, y sirviera de apoyo, complemento, y estímulo, pero que no compitiera con la presencia de la facilitadora en dicho taller, ni con el tema en sí.

El personaje “Manni”, tendría tres cabezas de alto, y una y media de ancho. Sus características serían similares a las de un niño de 6-8 años, por lo que su altura se ve reflejada en su estructura. Un primate masculino, que le gusta pintar, es amigable, curioso, inquieto, características que definen al G.O. Se escogió que el personaje disfrutara de actividades al aire libre, ya que de acuerdo con el instrumento realizado en los niños, sus actividades de preferencia eran realizadas afuera.

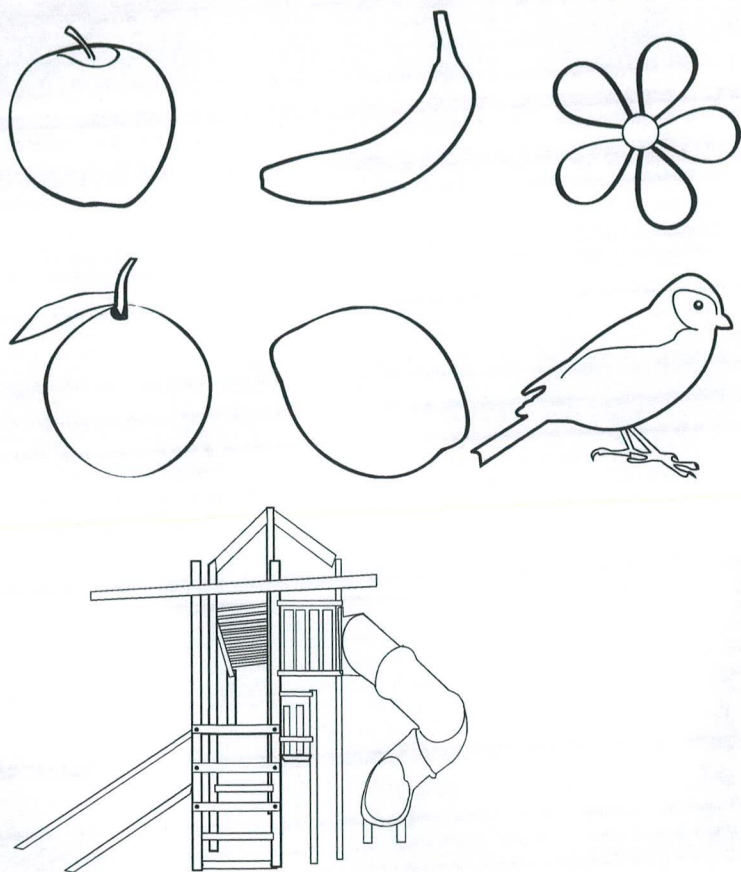
La utilización de 3 dedos en la construcción de la mano facilitó el dibujo del personaje y la ejemplificación del mismo, en diferentes situaciones en donde la mano requería una movilidad, o que esta agarrase un objeto.

La técnica utilizada en el personaje sería de tipo vectorial, aplicando brillos con bloques de menos intensidad de color, de la misma forma indicando sombras y planos con bloques de mayor intensidad de color.



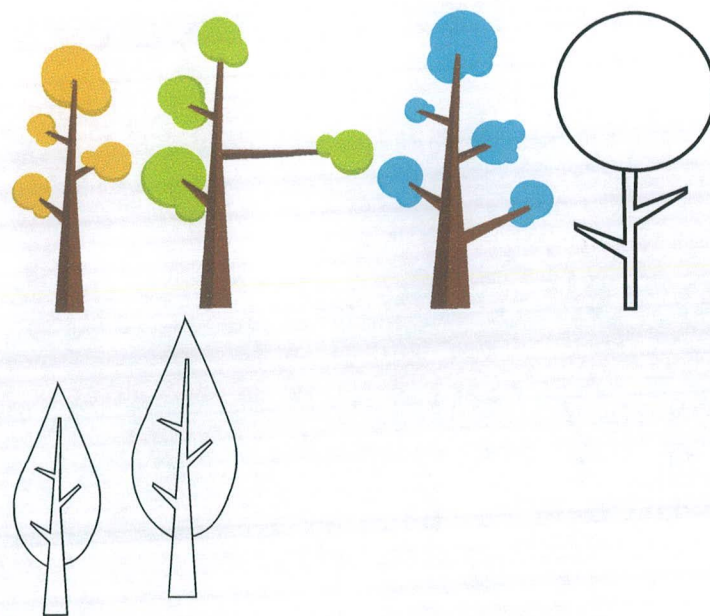
ILUSTRACIONES Y ELEMENTOS GRÁFICOS DE APOYO:

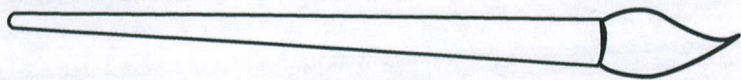
Las ilustraciones utilizadas en los materiales tenían diferentes niveles de simplificación. Existían algunos elementos tales como: la manzana, banano, naranja, limón, flor, pájaro, set de juegos, en donde se deseaba que el niño se identificara con las ilustraciones y reconociera los objetos. Por lo que no se podía simplificar demasiado los elementos ilustrativos, porque perderían sus características reconocibles por el grupo objetivo.



Para las ilustraciones de los árboles se tomaron referencias de los existentes en la casa hogar ANINI. Partiendo de esto se generaron ilustraciones con un nivel de abstracción más alto que el de los demás objetos, ya que su función principal sería de ambientar el espacio, suscitar en el niño sensaciones de jovialidad, y enriquecer su imaginación. Fueron utilizados en el folleto de ejercicios y en el área de los colores, arboles mucho más simples, ya que los elementos a resaltar en esas áreas eran otros. Se utilizó otra variedad de árboles en algunos ejercicios para evitar la monotonía, y variar los ambientes de cada técnica.

Para unificar las ilustraciones con el personaje, se aplicó la técnica vectorial, utilizando bloques de color más oscuros para indicar sombras en los elementos.





Como elemento que acompañaría al personaje en su explicación por la presentación, se ilustró un pincel. Este objeto fue conformado por trazos básicos y simples para poder ilustrar un pincel genérico y reconocido por el grupo objetivo. Su longitud permitiría la fácil utilización de este a través del taller.

El pincel funcionó como elemento de apoyo para poder enfatizar los temas contenidos en el taller. El pincel conjunto con la mano de "Manni", fue utilizada durante la presentación para demostrar los ejercicios. Su ausencia de color (a excepción de la introducción) en casi todos los ejercicios ayudaba a enfocarse en la acción descrita, o en la acción creada por el mono. En el caso de la introducción se deseaba que la falta de color fuera representada por el ambiente objeto pintado por la mano, y no en la mano en sí.

Dentro de los elementos gráficos se utilizaron manchas de pintura que ayudaran a resaltar los títulos. La imagen funcionó como isotipo que enfatizaba el tipo de taller, y las técnicas usadas en el mismo.



Para resaltar el texto explicativo dentro de la presentación se utilizó una señal de madera para que fuera en unidad con los árboles, y que este no compitiera con el texto. Su orientación rectangular facilitaría el posicionamiento de las explicaciones.

En el se localizarían también los botones que llevarían a las diferentes animaciones explicativas.

COLORES:

Se utilizó una paleta de colores que pudiera enfatizar la parte del proceso del taller. Utilizando gamas parecidas se tomaron tres colores base que sirvieron para identificar cada área. Los cambios sutiles en color, ayudó a proporcionar sorpresas dentro de todo el material, para poder diferenciar cada área.

Las gamas con alta luminosidad, eran los preferidos por el grupo objetivo, por lo que la paleta escogida tenía colores de este tipo.

Por otra parte su proximidad en el círculo cromático, hacia que éstas matices diera una sensación de proceso.

De acuerdo con el sitio *web Cosas de la Infancia (2009)*, los colores o tonalidades rojizos no deberían de ser usados en niños con problemas de hiperactividad, o niños que le sea difícil concentrarse, puesto que genera en ellos sentimientos de agresividad, y hostilidad. Tomando esto en cuenta la paleta de colores no incluía matices de este tipo para no desconcentrar a los niños.

El color amarillo-mostaza fue utilizado para el área del taller que describía los colores, por ser el primer tema descrito en la presentación. Además es un color que estimula la actividad mental, y es utilizado en niños con poca concentración. Debido a que es un color muy cercano al naranja estimula diversión, alegría, y expresa calidez.

El color verde se utilizó para describir el siguiente tema en el taller, que consistía en aprender a usar el pincel. Las gamas verdes producen una sensación de armonía, y fluidez.

Finalmente el color celeste fue utilizado para describir las técnicas, el último tema del taller.



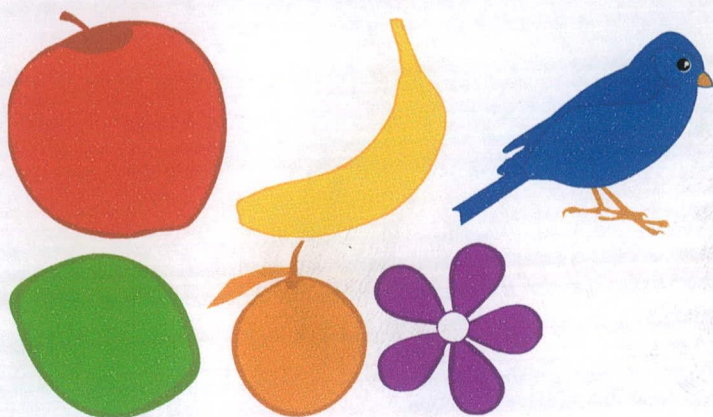
CMYK=0/23/97/0 CMYK=35/0/96/0 CMYK=72/4/19/0



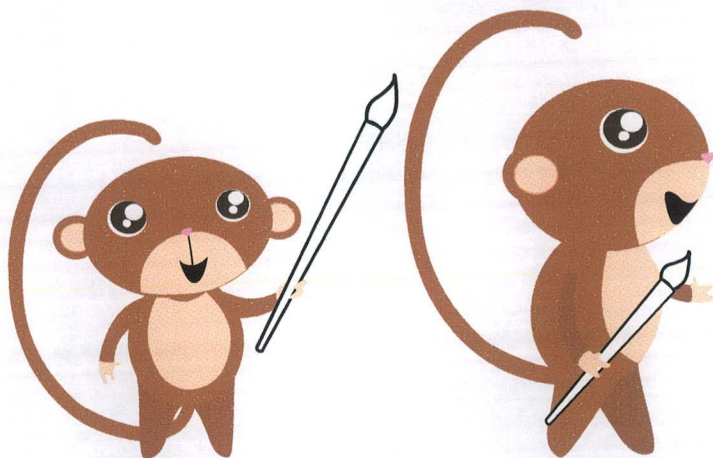
Se utilizaron tonalidades oscuras de las mismas gamas para matizar los textos, títulos, sombras de arboles, etc.



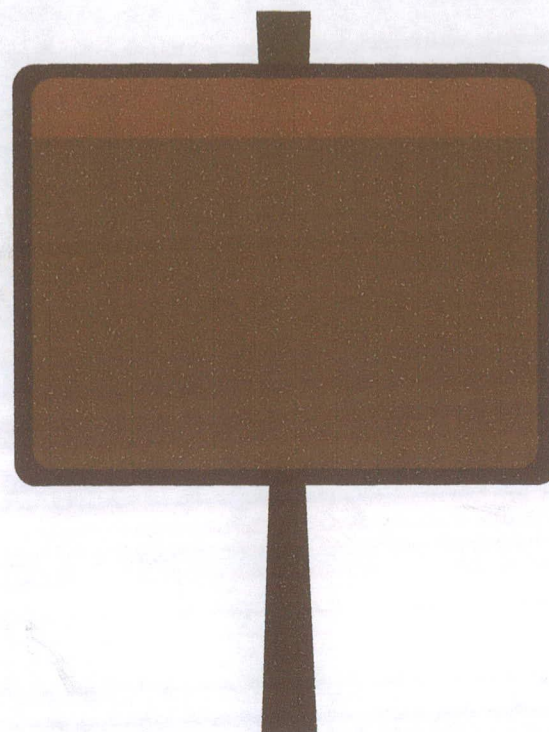
AGARRANDO EL PINCEL
ACUARELA
LOS COLORES PRIMARIOS



Para los elementos dentro de los ejercicios fueron usados los colores puros, ya que se necesitaba resaltar la identificación por parte de los niños de estos colores.



Para el personaje se deseaba que los niños lo identificaran por lo que se utilizaron colores que se apegaran a referencias reales de primates. Gammas de café, mezcladas con tonalidades rojizas y amarillas, fueron usadas para darle vida a "Manni". Detalles como la nariz, y su trompa fueron manejadas con matices de café muy tenues, ejemplificando las de un mono real.



La señal de madera tomaría las tonalidades empleadas en los arboles, ya que se deseaba que su material fuera percibido como madera. Se utilizó un recuadro de una gama de café con menor intensidad, para poder posicionar en ella los títulos de los textos. La forma fue adaptada de una señalización tomada de referencias, utilizando una forma uniforme y cuadrada que facilitaría la lectura e interpretación de los textos.

TIPOGRAFÍA

Titulares:

Para los titulares fue utilizada la tipografía Anke Sans ya que esta por tener trazos estilizados como si fueran pintados a mano ayudaría a la ambientación del taller. Sin embargo se necesitaba que el mismo fuera legible, por lo que sus trazos ligeramente estilizados le otorgaron a la tipografía un grado mayor de legibilidad. La intensidad del color, y describiría la jerarquía de los temas.

Se variaron los tamaños de los títulos en elementos como el menú, y en los rótulos explicativos, dejando así espacio para sorpresas o rupturas evitando caer en la monotonía.

QUE SON LOS COLORES? AGARRANDO EL PINCEL TÉCNICAS DE PINTURA

TÉCNICAS 17 pts

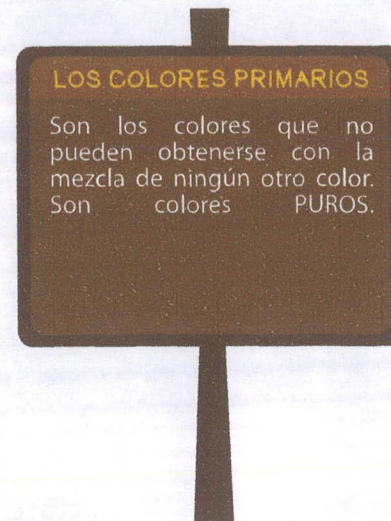
COLORES SECUNDARIOS LOS COLORES PRIMARIOS ÓLEO

14pts

Cuerpo de Texto:

Debido a que el nivel de lectura grupo objetivo es muy bajo, se debía de mantener el menor texto posible. La utilización de frases cortas, otorgándole continuidad al texto con imágenes, facilitó la comprensión de lo escrito.

Se utilizó para el cuerpo de texto la tipografía san serif Myriad Pro para mantener niveles de sencillez, y legibilidad. Se utilizó un interlineado de 15 pts. para poder mantener la mejor visualización posible.



LAYOUT:

Para el layout se delimitaron espacios con ejes centrales de manera que los gráficos ilustrativos fueran los principales en orden de jerarquización. Dejando espacio también para imágenes con temas complementarios al eje central, y áreas con mucho “blanco”, para proporcionarle a la diagramación descansos visuales, y no saturar la percepción del grupo objetivo.

Las animaciones deberían de ser las primeras en ser notados, por lo que se utilizó una retícula amplia con los elementos principales centrados en el espacio más grande del layout.

La diagramación de cada área sería la misma para poder mantener unidad, y no confundir al niño sobre la ubicación de los elementos.

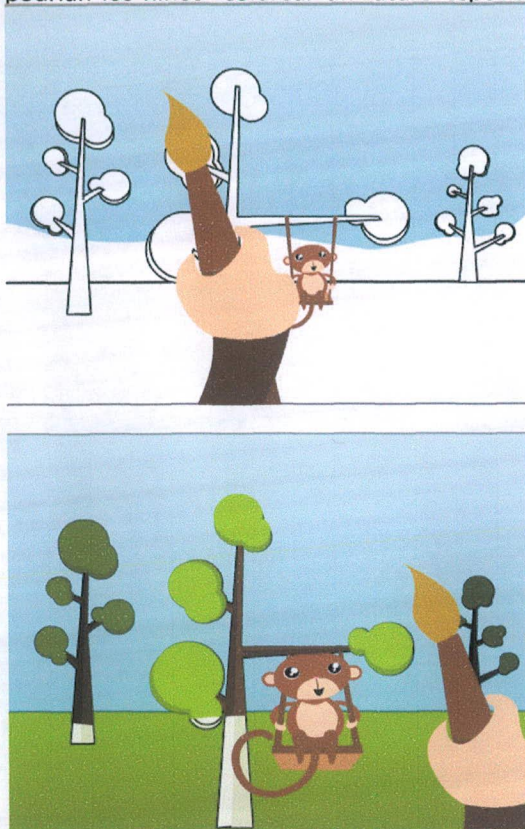
Para no quitarle presencia al personaje el área del texto utilizada era un poco más pequeña que el de la animación.



ANIMACIONES:

Reflejando el concepto coloreando un futuro especial, se utilizaron animaciones que servirían de estímulo visual para motivar a los niños a aprender a desarrollar sus habilidades artísticas.

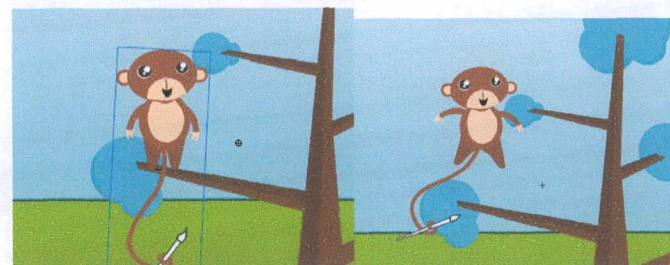
En la animación principal, el pincel pasa a formar protagonismo al pintar el mundo en el que vive "Manni" haciendo alusión a cómo podrían los niños "colorear un futuro especial", si completan el taller.



Para poder estimular visualmente a los niños se utilizó una animación del personaje para cada área. De manera que durante la explicación de cada tema los niños pudieran mantener interés en el material.

Mientras se avanza por las lecciones del taller, Manni va realizando una acción diferente, facilitando en el niño una sensación de avance mientras que completa los diferentes ejercicios de cada sección.

Las acciones de Manni a parte de estimular, proveen al grupo objetivo con una motivación para realizar los diferentes ejercicios que se le presentan a lo largo del taller. Los movimientos del personaje ejemplifican la inquietud del grupo objetivo, y le proporcionan a la presentación una sensación de diversión.



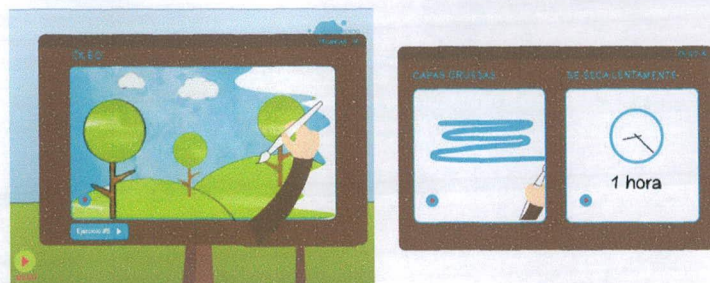
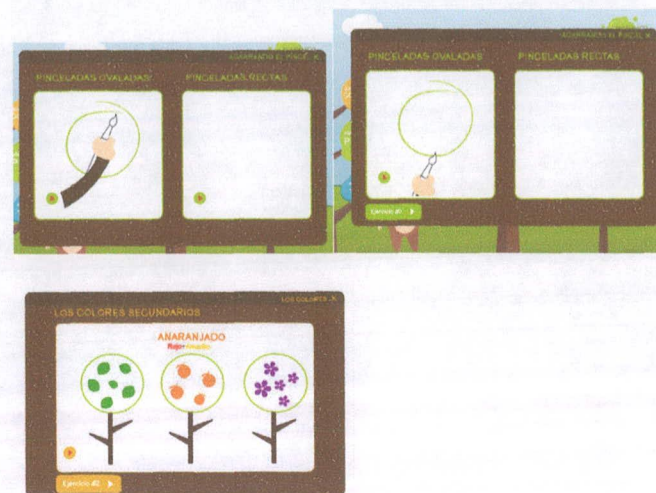
Ejemplos de Cada Área:

Debido a que el grupo objetivo necesitaba de incentivos visuales para poder visualizar casi cualquier cosa se decidió hacer pequeñas animaciones simples que ejemplificaran cada tema expuesto en el taller.

Las actividades utilizadas para describir cada área eran animaciones con ventanas emergentes, las cuales eran desplegadas del menú de cada tema. Algunos ejemplos tenían 2 explicaciones en cada ventana, ape­gándose al texto explicado por la facilitadora.

De acuerdo con De La Rosa¹, la mayoría de los niños con retraso mental, aprenden por condicionamiento clásico, por lo que la necesidad de reforzar todos los elementos aprendidos era de suma importancia. Teniendo esto en mente las animaciones creadas para ilustrar cada tema, podrían ser repetidos las veces que se deseara. El botón de acción de play, que funcionaba también como botón de replay estaba encargado de esto.

En el caso de los ejercicios de las técnicas se utilizaron 2 ejemplos gráficos, uno el cual describiría de manera visual las características explicadas en cada técnica, y otra en donde se demostrara la técnica aplicada en un paisaje.



¹ Según entrevista informal a Psicóloga Lic. Ximena de la Rosa 19 de Septiembre 2008

BOTONES:

Los botones incluidos dentro de la presentación eran formas muy básicas, lo cual facilitaría su comprensión dentro de la presentación.

Botones Ejemplos:

El rojo era el color empleado para distinguir los botones que llevaban a animaciones. La flecha fue usada para ejemplificar movimiento, y avance hacia algún tema o ejercicio.

Ejemplo  Ejemplo  Ejemplo 

Botones Ejercicios:

Ejercicio #1  Ejercicio #2  Ejercicio #4 

Botones Regresar y Continuar:



Botones Salida:   

Se utilizaron como botones de salida pequeñas cruces para que las facilitadoras pudieran cerrar la ventana emergente que explicaba los ejercicios después que esta ya le había sido útil.

Botones Menú Principal:

Ya que se deseaba que el menú no formara parte esencial del layout porque este distraería al grupo objetivo, este fue limitado a aparecer solo cuando se deseara ir a otra área. Para no perder la ambientación proporcionada por los demás elementos dentro de la composición, se integraron los botones dentro de ramas de un árbol. Utilizando para cada botón los mismos colores usados en cada área. El botón circular de "menú", funcionaría como rollover para que al momento de poner el mouse sobre este el menú principal fuera desplegado. Para evitar distracciones el menú se localizó en el área izquierda del menú, manteniendo libre el resto para la explicación y animación.



MANUAL DE USABILIDAD:

Se estructuró una retícula la cual provocaría el orden y jerarquización de los diferentes elementos informativos y explicativos que contiene el manual.

Para mantener unidad con todos los materiales se utilizaron elementos similares a los de la presentación digital, tales como la señalización de madera, el color del fondo, y la tipografía para describir los títulos de cada tema.

ELEMENTOS GRÁFICOS DE APOYO:

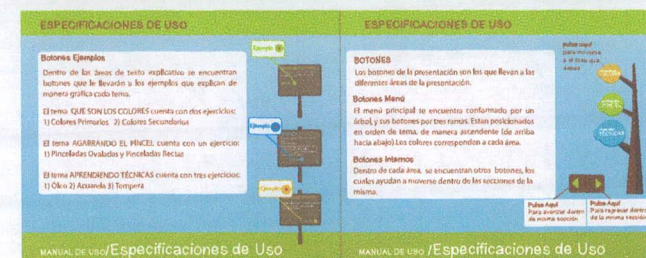
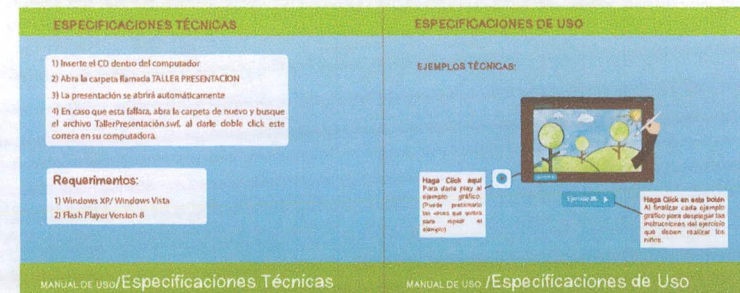
Fueron utilizados recuadros blancos para proporcionar más énfasis en las áreas explicativas, y evitar que las mismas se perdieran con el fondo. Franjas verdes fueron colocadas en los extremos inferiores del material para colocar el área en la que se encontraba el usuario en el manual.

TIPOGRAFÍA:

Se utilizó la tipografía anke sans para poder guardar unidad con los demás materiales, y mantener la temática del taller de pintura. El color café fue escogido para las explicaciones ya que era una tonalidad agradable a la vista, y contrastaba muy bien con el fondo.

SOPORTE:

Era de suma importancia que el manual fuera pequeño para poder ser guardada en conjunto con el empaque, por lo que su tamaño sería de 5x4, lo suficientemente grande para que los elementos gráficos y textuales fueran comprendidos, y lo suficientemente pequeña para poder ser transportada con comodidad.



FOLLETO EJERCICIOS:

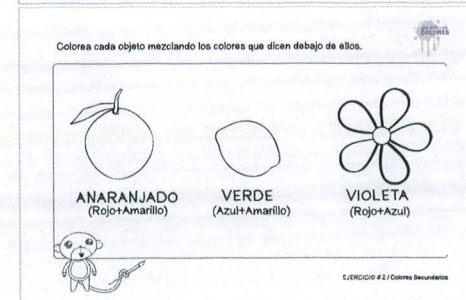
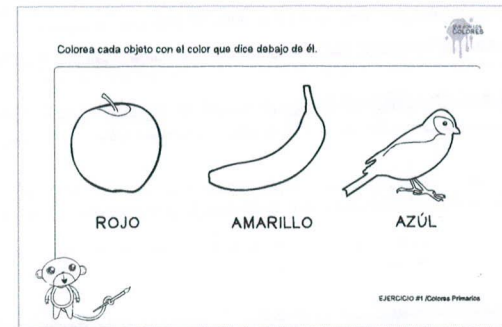
En el folleto de ejercicios se utilizaron diagramaciones horizontales en donde los ejercicios pudieran ser apreciados con más facilidad.

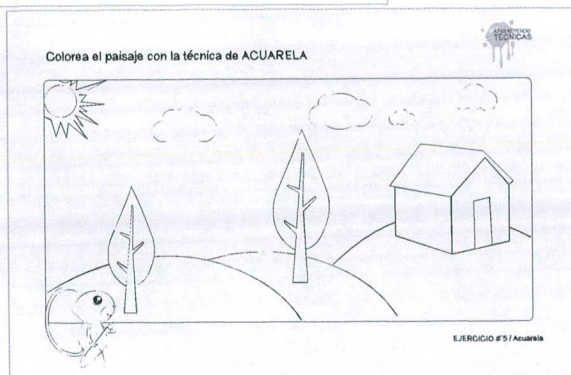
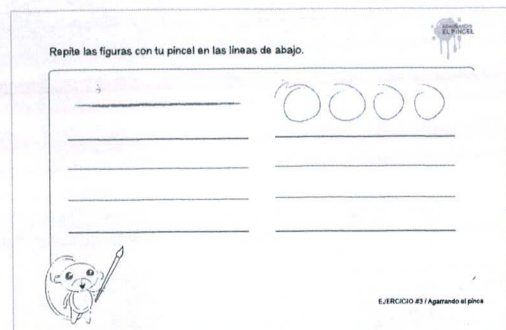
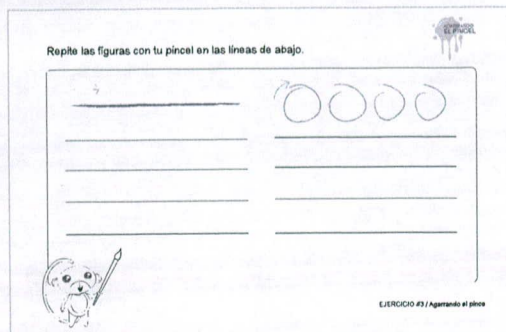
Los elementos utilizados fueron los mismos aplicados en la presentación digital, ya que se deseaba que los niños los reconocieran para poder realizar los ejercicios de la mejor manera.

El personaje fue aplicado en la esquina inferior izquierda de todos los ejercicios, y aunque su jerarquía era menor que la de los demás elementos, su presencia ayudaba a reforzar el interés de los niños proporcionando una sensación de confianza, y alegría por el material.

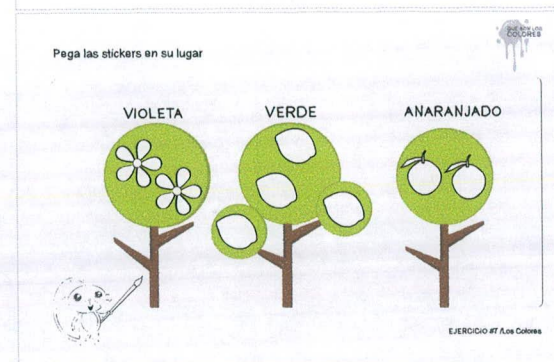
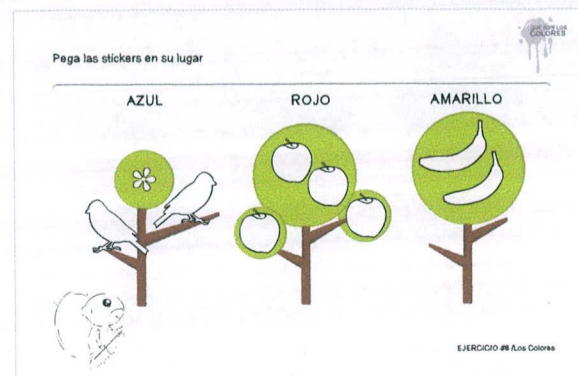
Soporte: El tamaño del folleto 11 x17 debería ser lo suficientemente grande para poder dibujar sobre él, pero lo suficientemente pequeño para poder llevarlo y que este quepa sobre la mesa usada por los niños para dibujar.

Tipografía: La tipografía redondeada Anke Sans, ayudaría a los niños a recordar la presentación, y su fácil lectura mejorara la comprensión de las explicaciones.





Dentro del proceso de bocetaje se añadieron 2 hojas más para poder ejercitar en el niño los conceptos de los colores, por lo que se utilizó la misma diagramación del resto del folleto, y se integraron colores dentro de los árboles para dirigir la atención hacia los elementos de la manzana, banano, pájaro, y naranja.

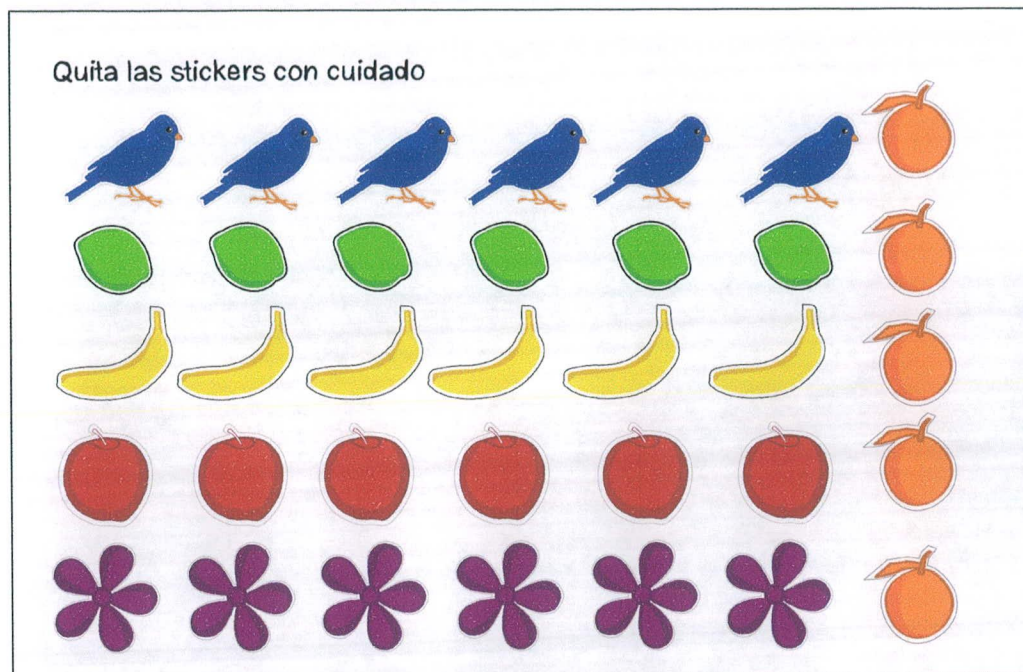


STICKERS:

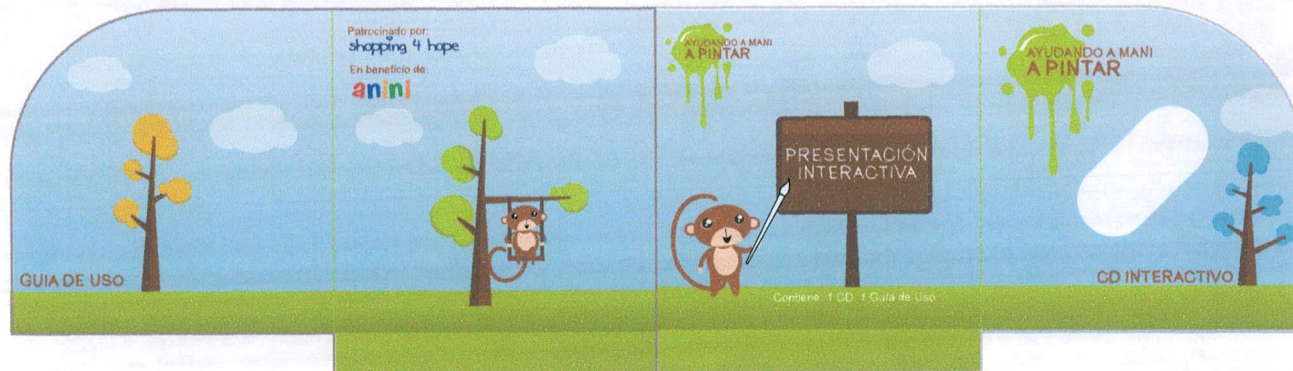
Se aplicaron los elementos utilizados en la presentación digital y en las hojas de ejercicio para ejemplificar los colores primarios y secundarios, naranja, violeta y verde (secundarios) rojo, amarillo y azul (primarios). Su volumen fue enfatizado con bloques de color de una tonalidad más oscura, haciendo que estos resalten y llamen la atención del grupo objetivo.

Se posicionaron los elementos de manera que se aprovechara el espacio, utilizando una retícula cuadrada.

Las instrucciones fueron posicionadas en la parte superior del formato para mantener legibilidad y jerarquía sobre las ilustraciones de los colores.



EMPAQUE CD Y PORTADA DISCO



La diagramación del empaque fue la misma usada en los demás materiales, dejando espacio para los titulares. Se utilizó la señalización de madera, y el personaje en su portada para ambientar a la facilitadora, y proporcionarle al espectador un pequeño “preview”, para saber de qué trata la misma.



La etiqueta del cd lo identifica como parte del proyecto. Esta busca transmitirles a las facilitadoras la dinámica de la presentación, integrando para ello elementos utilizados en las otras piezas tales como personaje, tipografía, colores, y elementos gráficos de apoyo.

13. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN:



13.1 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS PIEZAS

Material	Cantidad	Tamaño	Tipo de Soporte	Aplicación técnica del color	Extras
Presentación Interactiva	2 cds	800 x 600 (con full screen)	Digital	Digital RGB	Archivo Autoejecutable
Folleto Ejercicios	6 ejemplares	11" x 17" horizontal	Interiores 8: Hojas Opalina cal 12 Portada: Opalina cal. 12	Impreso CMYK a una sola tinta.	Hojas con margen para poder fotocopiarlas con facilidad.
Manual de Uso	5 ejemplares	5" x 4" horizontal	☐ Interiores: bond 100 grs. ☐ Portada: Texcote cal. 12	Digital CMYK	
Empaque	2 impresiones	☐ Abierto 20"x4" ☐ Cerrado 5"x4"	☐ Texcote cal. 14	Digital CMYK	Troquel
Portada Disco	2 impresiones	☐ Diámetro 4.5"	☐ Autoadhesivo	Digital CMYK	☐ Corte ☐ Pegado manual
Stickers	6 Impresiones	☐ 8.5x11	☐ Autoadhesivo	Digital CMYK	☐ Troquel

13.2 INFORME TÉCNICO QUE ACOMPAÑA LOS ARCHIVOS DIGITALES PARA IMPRENTA:

Guatemala 4 de Mayo 2009

A quien interese:

Favor leer detenidamente las instrucciones:

Adjunto un disco con los materiales a ser impresos, junto con un dummie del material.

MATERIAL:

Dentro de la carpeta titulada TALLER PINTANDO CON MANNI, encontrará 4 carpetas, con los materiales en PDF para su impresión

1 carpeta titulada: FOLLETO EJERCICIOS/Paginas interiores folleto.pdf, portada y contraportada.pdf y páginas a color

1 carpeta titulada: PORTADA DISCO/portada disco.pdf

1 carpeta titulada: MANUAL DE USO/manual de uso.pdf

1 carpeta titulada: EMPAQUE/empaque.pdf

1 carpeta titulada: HOJAS STICKERS/stickers.pdf

13.3 PRESUPUESTOS DE DISEÑO E IMPRESIÓN:

Presupuesto de Diseño:

Estimadas Coordinadoras de la entidad SHOPPING4HOPE:

A continuación se les presentará con un desglosé del presupuesto del proyecto “AYUDANDO A MANNI A PINTAR”, aprobado por sus autoridades.

Material:

1 Presentación Interactiva Digital (archivo ejecutable quemado en CD) :

-3 secciones, animación de personaje, y ambientación de presentación..... Q6,000.00

Conceptualización e Ilustración de Proyecto.....Q4,000.00

Instructivo, Empaque y Carátula PresentaciónQ400.00

Folleto de Ejercicios.....Q500.00

TOTAL PRESUPUESTO DISEÑO *

Q10,900.00

El precio incluye tres revisiones por material, un CD con artes finales, un CD con el archivo ejecutable, y los dummies de cada una de las piezas del material.

PRESUPUESTO DE IMPRESIÓN:

Se realizaron tres cotizaciones de las tres piezas, en centros de impresión digital, adjuntadas en los Anexos 11.

PLANO PLOT:

PIEZA	COSTO
Folleto de Ejercicios 11x17 plgs.	Q600 (6 folletos de 8 hojas)
Hoja Stickers Impresa en papel Autoadhesivo	Q90 (6 hojas)
Manual de Usuario	Q40
Carátula Disco	Q8
Empaque	Q20
TOTAL	Q 738

COPIAS PROFESIONALES:

PIEZA	COSTO
Folleto de Ejercicios 11x17 plgs.	Q600 (6 folletos de 8 hojas)
Hoja Stickers Impresa en papel Autoadhesivo	Q60 (6 hojas)
Manual de Usuario	Q80
Carátula Disco	Q8
Empaque	Q15
TOTAL	Q 773

R & D IMPRESIÓN DIGITAL:

PIEZA	COSTO
Folleto de Ejercicios 11x17 plgs.	Q840 (6 folletos de 8 hojas)
Hoja Stickers Impresa en papel Autoadhesivo	Q120 (6 hojas)
Manual de Usuario	Q40
Carátula Disco	Q8
Empaque	Q15
TOTAL	Q 1003

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:



14.1 CONCLUSIONES

1) Se diseñó una presentación interactiva como material educativo que funcionará como herramienta para facilitar la comprensión de los temas del taller impartido a los niños de ANINI a través de elementos gráficos que apoyarán al mismo. Utilizando elementos gráficos como la temática en que se desenvuelve la presentación, un personaje dinámico con características similares a las del grupo objetivo, animaciones dinámicas y precisas, tipografía sencilla de trazos simples pero estilizados. Se logró presentar los temas del taller de artes plásticas de una manera en la que los niños pudieran recibir el contenido y asimilarlo con mayor facilidad debido a su déficit de atención, y dificultad de aprendizaje.

Creando un empaque que pudiera contener la presentación y cuyo diseño se adaptara a la temática manejada dentro del material educativo, manteniendo funcionalidad con un tamaño práctico y cómodo.

2) Fue elaborado un folleto de ejercicios que funcionará como recurso pedagógico, aplicando los mismos elementos de la presentación digital. En este material los niños podrían aplicar las técnicas y conceptos aprendidos en el taller apropiando, y asimilando el contenido a través de hojas de ejercicios en los cuales pudieran aplicar las técnicas, utilizando también hojas de ejercicio en donde tuvieran que identificar los colores aplicando stickers que describieran y ejemplificaran los mismos.

3) Un manual de usuario fue elaborado en donde se representara los elementos de más importancia de la presentación, para que las facilitadoras pudieran utilizarla y así transmitir el contenido del taller de artes. Explicaciones cortas y puntuales, en conjunto con ejemplos extraídos directamente de la presentación fueron utilizadas para guiar a la maestra.

14.2 RECOMENDACIONES

1. Al realizar materiales educativos dirigidos a niños con problemas de aprendizaje, se recomienda utilizar elementos gráficos sencillos, que puedan ser comprendidos fácilmente y no funcionen como distractores o elementos que causen confusión en el grupo objetivo. Esto debe mantenerse igualmente en las animaciones, siendo las mismas muy claras sin perder el dinamismo.
2. Se recomienda que todo material educativo realizado, se acompañe por un recurso pedagógico que refuerce el contenido presentado y sirva como una herramienta para que el grupo objetivo se involucre completamente con el material y se apropie del contenido presentado en el mismo.
3. Se recomienda la elaboración de un manual de uso cuando exista un material interactivo en donde intervenga un facilitador. Para poder optimizar la presentación, y ayudar a la transmisión de los conceptos presentados durante el mismo.
4. Al utilizar animaciones para ejemplificar características es importante tomar en cuenta su proceso de interpretación, por lo que es necesario utilizar algún elemento dentro de la animación que permita la repetición del ejemplo en caso que este no fuera asimilado la primera vez de ser observado.

15.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



- 1) Buxarrais, M (2008) "Educar para la solidaridad"
(Documento www) Disponible en Línea:
http://www.revistafuturos.info/futuros21/educar_sol2.htm
(consultado Enero 2009)
- 2) Buxarrais, M (1998) "La mejor manera de educar la solidaridad es practicándola".
(Documento www) Disponible en Línea:
http://www.revistafuturos.info/futuros21/educar_sol.htm
(consultado Enero 2009)
- 3) Bulian, A (2002) "Los chicos especiales y el trabajo". <http://www.monografias.com/trabajos/chicesptrab/chicesptrab.shtml?monosearch>
(consultado Enero 2009)
- 4) Bedard, N (1999) "Como interpretar los dibujos de los niños". Barcelona, Editoriales Sirio S,A.
- 5) Cámara, S (2006) El Dibujo Animado. Barcelona, España. Editoriales Parramon. (pp 65-100)
- 6) Cosas de la Infancia (2009) "La influencia del color en los niños". <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-compor12.htm>
(Consultado Abril 2009)
- 7) Dr. Pérez, A (2003). "La discapacidad como problema de Salud". Camagüey 2003 (documento en línea: http://www.cadenagramonte.cubaweb.cu/proyecto_esperanza/articulos/discapacidad_problema_salud.htm) (consultado Marzo 2009)
- 8) Gardener, H (2002). "La mente no escolarizada, como piensan los niños y como deberian de enseñar las escuela". Barcelona, España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- 9) Gardner, J.M. y Bates, P. (1991) Attitudes and atributions on use of microcomputers in school by students who are mentally handicapped. Education and Training in Mental Retardation, 26, 1, 98-107.
- 10) García, S. (2005). "El Diseño Gráfico y la mediacion pedagógica en los libros de nivel-preprimario". Tesis Universidad Rafael Landívar.

- 11) Gómez, M (2007) "Arte y Discapacidad: conocimiento, comunicación y expresión". http://www.educared.org.ar/integrared/links_internos/noticias/04_arte_ego/index.asp (Consultado Enero 2009)
- 12) Gordon, B (2005) "The Complete guide to digital graphic design" Reino Unido, Inglaterra. Editorial Thames & Hudson Ltd.
- 13) Gutierrez, D. (1995). "Mediación Pedagógica". Guatemala: Editoriales DDA. Página 123.
- 14) Grebler, E. (2007). Flash animation for teens. Boston: Thomson Course Technology
- 15) Ingalls R. (1982) Retraso mental, la nueva perspectiva. México: Editorial Moderno.
- 16) Ilustraciones y dibujos infantiles. (Documento www) Disponible en Línea: <http://ilustracionesydibujosinfantiles.blogspot.com/>
(Consultado Enero 2009)
- 17) Lemus, D, (2003). "Implementación de un taller de arte con el fin de motivar las conductas creativas y de relaciones interpersonales, en niños escolares de la escuela de la Cooperativa UPAVIM". Tesis, Psicología Clínica. Universidad Rafael Landívar.
- 18) Montoya, V (2005). "La ilustración en la Literatura Infantil"._Leeme un Cuento, Argentina.
(Documento www) Disponible en Línea:
<http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>
Fecha De Consulta: Enero 2009
- 19) Mora, D. (2002). "Educación de adultos y didáctica universitaria en un sistema de educación a distancia". Revista de la Universidad de Costa Rica.
- 20) Morales, P. (2008). "Desarrollo de Arte Terapia en Chile". arteterapia y educación artística para la inclusión social
- 21) Ovalle B (2002). Manitas Exploradoras, juego educativo para el desarrollo de habilidades motrices finas en niños.
- 22) Ortega, F(2002) "Ya es hora de hacer un parentesis, hablemos de Alzheimer". Guatemala. Tesis Universidad Rafael Landivar.
- 23) Recrea Servicios Educativos Ltda. Material Educativo, (2005) Recrea. http://www.recrea-ed.cl/de_material_educativo/realizacion_desde_el.htm (Consultado Enero 2009)
- 24) Reyes, M (2007). Material Educativo sobre los Derechos del Niño_Guatemala, Tesis, URL.
- 25) Salsbury (2004), Ilustración de libros Infantiles. Barcelona, España. Editorial Acanto. (pp. 73-130).
- 26) Simpson, R (1994). Biblioteca del Diseño Grafico, Diseño e ilustración: (pp. 39-57) (1era Edicion). Barcelona, Editorial NIESA.

- 27) Smith, R. (1993). Children with mental retardation: A parents' guide. Bethesda, WoodbineHouse.
- 28) Spltz, R (1960). "The Psychoanalytic Study of the Child". New York, USA.
- 29) Spltz, R (1960). "The Psychoanalytic Study of the Child". New York, USA.
- 30) Spurling, H (2007) "Matisse the Master: A Life of Henri Matisse: The Conquest of Colour, 1909-1954". U.S.A. Knopf Editoriales. Página 430.
- 31) Torres, C(2008) "El dibujo infantil: importante forma de comunicación La educación". Artículo Revista Recursos de Información. 4 de noviembre 2008.
- 32) Wikimedia Foundation, Inc. Enciclopedia en Linea."Discapacidad". (2005) <http://eswikipedia.org/wiki/Discapacidad> (Consultado Enero 2009).
- 33) Wikimedia Foundation, Inc. Enciclopedia en Linea."dibujo animado". (2005) <http://eswikipedia.org/wiki/Discapacidad> (Consultado Enero 2009).

16. ANEXOS:



ANEXO 1: INSTRUMENTO PARA GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

Buenas días/tardes soy estudiante de la Universidad Rafael Landivar, y me encuentro realizando un proyecto de diseño sobre los talleres que brindan aquí en ANINI. Necesito de su colaboración, para poder conocer bien sobre los gustos, y características de los niños

Marque con una X la respuesta que más se acerque a su opinión acerca de los niños aquí en ANINI.

1) ¿Cuántos años tiene el niño/niños de/los que cuida?_____

2) ¿Cuál es el sexo del niño al que cuida?

a) Femenino_____

b) Masculino_____

3) ¿Qué tipo de discapacidad tiene el niño?

a) Discapacidad mental (especificar cuál) _____

b) Discapacidad sensorial (deficiencia visual, sordomudo, et) _____

c) Discapacidad Psíquica (trastornos en el comportamiento, por algún trauma)_____

d) Discapacidad Física (limita el funcionamiento motor de la persona afectada)_____

4) ¿Cuántos hermanos o hermanas tiene el niño/niños del/los cual/ cuales se encuentra usted a cargo?

a) No tiene_____

b) 1-2_____

c) 3-4_____

d) Más de 4_____

5) ¿Cuáles son sus actividades durante el día?

a) Pintar, Dibujar_____

b) Hacer Manualidades_____

c) Leer_____

d) Ejercicios Físicos (deportes, jugar afuera) _____

6) ¿Qué actividad prefiere el niño/niños?

a) Colorear, dibujar_____

b) Hacer manualidades_____

c) Jugar con sus amiguitos_____

d) Ver televisión_____

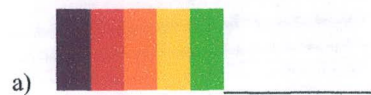
e) Hacer deportes_____

f) Escuchar Música _____

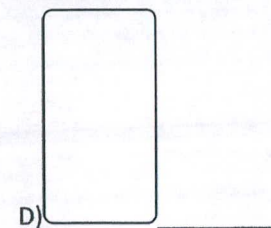
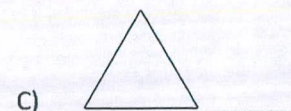
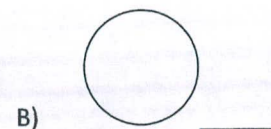
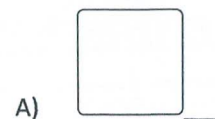
7) Qué imagen cree usted que el niño le gustaría más?



8) ¿Qué grupo de colores cree que les gustaría más?



9) ¿Qué forma considera que le gustaría más a su niño?



1) 10) ¿Qué animal le gustar más?



a)



b)



c)



d)

ANEXO 2: INSTRUMENTO PARA GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

Preguntas realizadas a la institución ANINI, sobre las cuidadoras que atienden a los niños.

1) ¿En que zona vive?

a) Santa catarina Pinula_____

b) San Jose Pinula _____

c) _Fraijanes____

d) zona 1-5_____

2) Sexo: Masculino _____

Femenino_____

3) Edad:a) 18-22 años_____

b) 22-26 años_____

c) 26-32años_____

d) 32-40años_____

4) Vive usted: a) con familia_____

b) sola _____

c) con familia e hijos _____

5) Hobbies: a) leer_____

b) salir a comer _____

c) ir al cine _____

d) ver televisión_____

6) Que colores de estos prefiere:



7) Al leer cualquier texto usted prefiere:

a) Lecturas que tengan imágenes, gráficos o personajes

b) Lecturas que no tengan imágenes

ANEXO 3: RESULTADO INSTRUMENTO PARA GRUPO OBJETIVO PRIMARIO:

Buenas días/tardes soy estudiante de la Universidad Rafael Landívar, y me encuentro realizando un proyecto de diseño sobre los talleres que brindan aquí en ANINI. Necesito de su colaboración, para poder conocer bien sobre los gustos, y características de los niños

Marque con una X la respuesta que más se acerque a su opinión acerca de los niños aquí en ANINI.

- 1) ¿Cuántos años tiene el niño/niños de/los que cuida?_____
- 2) ¿Cuál es el sexo del niño al que cuida?
 - a) Femenino___2___
 - b) Masculino___4___
- 3) ¿Qué tipo de discapacidad tiene el niño?
 - a) Discapacidad mental (especificar cuál)___6___ (5 retraso mental 1 síndrome de down)
 - b) Discapacidad sensorial (deficiencia visual, sordomudo, et)___2___
 - c) Discapacidad Psíquica (trastornos en el comportamiento, por algún trauma)___2___
 - d) Discapacidad Física (limita el funcionamiento motor de la persona afectada)_____
 - e) Discapacidad Física y mental___4___
- 4) ¿Cuántos hermanos o hermanas tiene el niño/niños del/los cual/cuales se encuentra usted a cargo?
 - a) No tiene___4___
 - b) 1-2___2___
 - c) 3-4___0___
 - d) Más de 4___0___
- 5) ¿Cuáles son sus actividades durante el día?
 - a) Pintar, Dibujar___6___
 - b) Hacer Manualidades___5___
 - c) Leer___1___
 - d) Ejercicios Físicos (deportes, jugar afuera)___4___

6) ¿Qué actividad prefiere el niño/niños?

a) Colorear, dibujar 5

b) Hacer manualidades 4

c) Jugar con sus amiguitos 3

d) Ver televisión 2

e) Hacer deportes 1

f) Escuchar Música 2

7) ¿Qué imagen cree usted que el niño le gustaría más?



8) ¿Qué grupo de colores cree que les gustaría más?



¿Qué animal le gustar más?



2



3

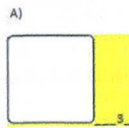


1

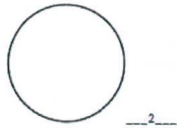


0

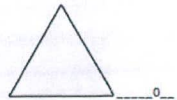
9) ¿Qué forma considera que le gustaría más a su niño?



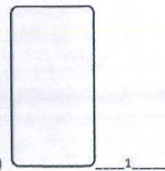
B)



C)



D)



10)

ANEXO 4: RESULTADO INSTRUMENTO PARA GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

1) ¿En que zona vive?

a) Santa catarina Pinula _2__

b) San Jose Pinula _0__

c) _Fraijanes_ 4_

d) zona 1-5 _1__

2) Sexo: Masculino _____

Femenino _____

3) Edad: a) 18-22 años _____

b) 22-26 años _____

c) 26-32 años _2__

d) 32-40 años _4__

4) Vive usted: a) con familia _____

b) sola _1__

c) con familia e hijos _5__

5) Hobbies: a) leer _2__

b) salir a comer _1__

c) ir al cine _4__

d) ver televisión _1__

6) Que colores de estos prefiere:



7) Al leer cualquier texto usted prefiere:

a) Lecturas que tengan imágenes, gráficos o personajes _____

b) Lecturas que no tengan imágenes _____

ANEXO 5: INSTRUMENTO VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO

Buen Día, soy estudiante de Diseño Grafico en la Universidad Rafael Landívar. El siguiente cuestionario forma parte de la investigación de un proyecto universitario. Por favor lea a los niños cuidadosamente cada pregunta y ayúdele a seleccionar la respuesta o respuestas que más le aproximen a su situación. Esta información es completamente confidencial y anónima.

Gracias por su colaboración.

1. Los colores de los dibujos te parecen:

- a) divertidos___
- b) tristes___
- c) aburridos___
- d) amistosos___

2. El monito te parece:

- a) interesante___
- b) aburrido___
- c) gracioso___
- d) amistoso___

3. Las letras en los dibujos te parecen:

- a) agradables___
- b) aburridas___
- c) te llaman la atención___
- d) te parecen muy grandes___

4. Cuando ves las letras te parecen:

- a) Molestas___
- b) Aburridas___
- c) Fácil de Leer___
- d) Alegre___

5. Cuando miras al personaje moverse te sientes

- a) Alegre___
- b) Motivado___
- c) Aburrido___
- d) Triste___

6. Al ver tus hojas de ejercicio tú sientes:

- a) Ganas de dibujar___
- b) Aburrido___
- c) Contento___
- d) Desganado___

7. Cuando miras todas las figuritas en la pantalla te sientes:

- a) confundido___
- b) Intrigado___

c) Aburrido____

d) Feliz____

8. Al completar la hoja de ejercicios tu:

a) Te diviertes realizándolas____

b) No entiendes los ejercicios____

c) Entiendes los ejercicios y puedes realizarlos____

d) Te aburren____

Buen Día, soy estudiante de Diseño Grafico en la Universidad Rafael Landívar. El siguiente cuestionario forma parte de la investigación de un proyecto universitario.

Por favor lea cuidadosamente cada pregunta y seleccione la respuesta o respuestas que más le aproximen a su situación. Esta información es completamente confidencial y anónima.

Gracias por su colaboración.

CONCEPTO: "Coloreando un futuro especial"

GRUPO OBJETIVO: Niños y niñas con retraso mental moderado que comprenden las edades de socioeconómico bajo, los niños se encuentran entre las edades de 13-20 años.

1. Considera que la diagramación :

e) No centra la atención hacia ningún objeto ____

f) Proporciona espacios amplios y de fácil lectura____

g) Ayuda a percibir las acciones del personaje ____

h) Crea un caos visual____

2. Cree que el color:

a) Determina una tonalidad para cada parte del proceso____

b) Se confunden las tonalidades para cada proceso ____

c) Crean tonalidades que armonizan y dan una sensación de proceso. ____

d) Crea tonalidades muy opacas, que no dan continuidad y sensación de unidad. ____

3. El formato de la presentación digital 600x 400 es :

a) Muy pequeño para ser visto a distancia ____

- b) Demasiado pequeña para las ilustraciones__
- c) Del tamaño adecuado para poder percibir todos los elementos__
- d) El espacio del formato es adecuado__

4. Opina que la tipografía sans serif :

- a) Produce cansancio visual__
- b) Es dinámica__
- c) Es aburrida__
- d) Es distractora__

5. El formato 6" x 6" del folleto es:

- e) Demasiado grande para manejarlo__
- f) Tamaño adecuado para manejarlo y leer todo con comodidad__
- g) Demasiado pequeño para las ilustraciones.__
- h) Del tamaño correcto para ser visto. __

6. Piensa que las ilustraciones:

- a) Son sencillas, y fáciles de entender__
- b) Son muy complejos__
- c) Son básicas, pero atrayentes__
- d) Son muy sencillos__

7. Cree que el manual:

- a) Contiene la informacion suficiente__

- b) Su esquema explicativo es facil de entender__
- c) Su esquema explicativo es dificil de entender__
- d) No se entiende la informacion__

8. Considera que el tipo las animaciones:

- a) Son demasiado rápidas para ser entendidas__
- b) Es fluida__
- c) Es lenta y pausada__
- d) natural __

9. Considera que la secuencia con la que se navega dentro de la presentacion es

- a) Ordenada__
- b) Logica __
- c) Confusa __
- d) Desordenada__

10. Piensa que la navegacion dentro de la presentacion:

- a) Fluida__

- b) Confusa____
- c) Intuitiva____
- d) No funciona, los links no sirven, los botones no llevan a donde deberían ____

11. Piensa que los materiales:

- a) guardan unidad entre ellos____
- b) Su línea grafica difiere mucho____
- c) Son exactamente iguales____
- d) Se complementan____

universitario.

Por favor lea cuidadosamente cada pregunta y seleccione la respuesta o respuestas que más le aproximen a su situación. Esta información es completamente confidencial y anónima.

Gracias por su colaboración.

1) Los colores que identifica a cada sección le transmiten :

- c) Continuidad ____
- d) Confusión____
- e) Unidad____
- f) Desorden____

10. Considera que los colores en el personaje, le transmiten al niño:

- e) Amabilidad____
- f) seriedad____
- g) hostilidad____
- h) alegría____

11. Considera que los elementos primeros a ser percibidos son:

- e) Las animaciones e ilustraciones_
- f) Los títulos y textos____
- g) Los colores____
- h) Todos los elementos son percibidos a la vez ____

ANEXO 7: INSTRUMENTO VALIDACIÓN EXPERTO:

Buen Día, soy estudiante de Diseño Grafico en la Universidad Rafael Landívar.
El siguiente cuestionario forma parte de la investigación de un proyecto

ANEXO 8: RESULTADOS INSTRUMENTO VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO:

Buen Día, soy estudiante de Diseño Grafico en la Universidad Rafael Landívar. El siguiente cuestionario forma parte de la investigación de un proyecto universitario. Por favor lea a los niños cuidadosamente cada pregunta y ayúdele a seleccionar la respuesta o respuestas que más le aproximen a su situación. Esta información es completamente confidencial y anónima.

Gracias por su colaboración.

1. Los colores de los dibujos te parecen:

- a) divertidos__1__
- b) tristes__0__
- c) aburridos__1__
- d) amistosos__4__

2. El monito te parece:

- a) interesante__1__
- b) aburrido__0__
- c) gracioso__2__
- d) amistoso__4__

3. Las letras en los dibujos te parecen:

- a) agradables__3__
- b) aburridas__0__
- c) te llaman la atención__3__
- d) te parecen muy grandes__0__

4. Cuando ves las letras te parecen:

- a) Molestas__1__
- b) Aburridas__0__
- c) Fácil de Leer__2__
- d) Alegre__4__

5. Cuando miras al personaje moverse te sientes

- a) Alegre__2__
- b) Motivado__3__
- c) Aburrido__0__
- d) Triste__0__

6. Al ver tus hojas de ejercicio tu sientes:

- a) Ganas de dibujar__3__
- b) Aburrido__1__
- c) Contento__3__
- d) Desganado__0__

7. Cuando miras todas las figuritas en la pantalla te sientes:

- a) confundido__3__
- b) Intrigado__2__
- c) Aburrido__0__
- d) Feliz__1__

8. Al completar la hoja de ejercicios tu:

- a) Te diviertes realizándolas_2_
- b) No entiendes los ejercicios_0__
- c) Entiendes los ejercicios y puedes realizarlos_3_
- d) Te aburren_1_

ANEXO 9.

RESULTADOS INSTRUMENTO VALIDACIÓN DISEÑADOR GRÁFICO:

Buen Día, soy estudiante de Diseño Grafico en la Universidad Rafael Landívar.
El siguiente cuestionario forma parte de la investigación de un proyecto universitario.

Por favor lea cuidadosamente cada pregunta y seleccione la respuesta o respuestas que más le aproximen a su situación. Esta información es completamente confidencial y anónima.

Gracias por su colaboración.

CONCEPTO: "Coloreando un futuro especial"

GRUPO OBJETIVO: Niños y niñas con retraso mental moderado que comprenden las edades de socioeconómico bajo, los niños se encuentran entre las edades de 13-20 años.

1. Considera que la diagramación :

- a) No centra la atención hacia ningún objeto ____
- b) Proporciona espacios amplios y de fácil lectura_4__
- c) Ayuda a percibir las acciones del personaje _3__
- d) Crea un caos visual____

2. Cree que el color:

- a) Determina una tonalidad para cada parte del proceso_5__
- b) Se confunden las tonalidades para cada proceso ____
- c) Crean tonalidades que armonizan y dan una sensación de proceso.
__2__
- d) Crea tonalidades muy opacas, que no dan continuidad y sensación de unidad. _____

3. El formato de la presentación digital 800 x 600 es :

- a) Muy pequeño para ser visto a distancia _1__
- b) Demasiado pequeña para las ilustraciones____
- c) Del tamaño adecuado para poder percibir las animaciones_4__
- d) El espacio del formato es adecuado_5__

4. Opina que la tipografía sans serif :

- a) Produce cansancio visual____
- b) Es sencilla_5__
- c) Es aburrida____
- d) Sus trazos redondeados hacen fácil la lectura_4__

5. El formato 5" x 4" de la manual de presentacion:

- e) Demasiado grande para manejarlo____
- f) Tamaño adecuado para manejarlo y leer todo con comodidad_5__
- g) Demasiado pequeño para entender ____
- h) Su orientación es adecuada (horizontal) _3__
- i) Su orientación es inadecuada(horizontal)_

6. Piensa que las ilustraciones:

- a) Son amigables_6__
- b) Son muy complejos____
- c) Son básicas, pero atrayentes_1__
- d) Son demasiado sencillas____

7. Cree que la manual:

- a) Contiene la información suficiente_1_
- b) Su esquema explicativo es fácil de entender_6_
- c) Su esquema explicativo es difícil de entender____
- d) No se entiende la información____

8. Considera que el tipo las animaciones:

- a) Son demasiado rápidas para ser entendidas____
- b) Es fluida_5__
- c) Es lenta y pausada_1__
- d) natural_4__

9. Considera que la secuencia con la que se navega dentro de la presentación es

- a) Ordenada_5_
- b) Lógica_3__
- c) Confusa_1__
- d) Desordenada____

10. Piensa que la navegación dentro de la presentación:

- a) Fluida_4__
- b) Confusa____

c) Intuitiva_3_

d) No funciona, los links no sirven, los botones no llevan a donde deberían ____

11. Dentro de la navegación considera que los botones:

- a) Se entienden como botones_4__
- b) Se pierden dentro de la presentación____
- c) Estorban y quitan presencia a otros elementos____
- d) Son fáciles de encontrar y manejar_5__

12. Piensa que los materiales:

- a) guardan unidad entre ellos_6__
- b) Su línea gráfica difiere mucho____
- c) Son exactamente iguales____
- d) Se complementan_4_

ANEXO 10

RESULTADOS INSTRUMENTO VALIDACIÓN EXPERTO:

Buen Día, soy estudiante de Diseño Grafico en la Universidad Rafael Landívar. El siguiente cuestionario forma parte de la investigación de un proyecto universitario.

Por favor lea cuidadosamente cada pregunta y seleccione la respuesta o respuestas que más le aproximen a su situación. Esta información es completamente confidencial y anónima.

Gracias por su colaboración.

1. Los colores que identifica a cada sección le transmiten :

- a) Continuidad ____
- b) Confusión ____
- c) Unidad _3_
- d) Desorden ____

2. Considera que los colores en el personaje, le transmiten al niño:

- a) Amabilidad _1_
- b) seriedad ____
- c) hostilidad ____
- d) alegría _2_

3. Considera que los elementos primeros a ser percibidos son:

- a) Las animaciones e ilustraciones _3_
- b) Los títulos y textos ____

c) Los colores _1_

d) Todos los elementos son percibidos a la vez ____

4. En su opinion el personaje logra que el niño

- a) Que los niños se identifiquen con él. ____
- b) Que los niños se confundan y distraigan ____
- c) Captar la atención e interés de los niños _3_
- d) Mantiene aburridos a los niños ____

5. Considera que el formato del folleto de los ejercicios impresos hace que:

- a) Sea incomodo para dibujar ____
- b) Sea cómodo y manejable para los niños _3_
- c) Sea muy pequeño ____
- d) Sea muy grande ____

6. Considera que el manual de usabilidad:

- a) Es cómodo para leer ____
- b) Es confuso ____

- c) Hace que se facilite la manejabilidad de la presentación digital __3__
- d) Es demasiado pequeño para leer __

7. Cree que los textos en la presentación digital :

- a) Son difíciles de leer debido a su tamaño _3__
- b) Son del tamaño adecuado __
- c) Se confunden con el fondo __
- d) Se entienden y resaltan __

8. Considera que durante el uso de la presentación, esta:

- a) Es intuitiva __
- b) Es confusa __
- c) Es sencilla de manejar __1__
- d) Es compleja __2__

9. En cuanto a las animaciones:

- a) Son demasiado pequeñas para ser entendidas __
- b) Su velocidad hace que se entiendan fácilmente _1__
- c) Son confusas __
- d) Son del tamaño adecuado __2__

10. En su opinión las acciones del personaje representadas dentro de la presentación y los ejercicios:

- a) Estimulan el aprendizaje _3__
- b) Crean confusión __
- c) Ayudan a mantener la atención __1__
- d) Dificultan el aprendizaje __

11. Los dibujos representados en los ejercicios :

- a) Demasiado complejos para ser entendidos __
- b) Simples y fáciles de entender _1__
- c) Reconocibles por los niños _2__
- d) No son reconocibles por los niños __

ANEXO 11
COTIZACIONES:



Plano Plot:

Teléfonos: PBX: 2360-5260

Responsable: Saúl Armando Arriaza

Dirección: Boulevard Liberación 4-29 zona 9 Plaza Asadis

24 Impresiones Tabloide 11 x 17 plgs papel
expresión..... Q360.00

24 Impresiones Tabloide Blanco y Negro.....Q240.00

Empaque de 20 x 4 plgs. con troquel..... Q20.00

Carátula huskie cover 4 x 5 plgs.....Q8.00

TOTAL.....Q738.00

R & D IMPRESIÓN DIGITAL:



Guatemala, 29 de Abril del 2009

Srita. Gabriela Castañeda

Estimada Señorita: Es un gusto presentarles a continuación la cotización solicitada esperando sea de su agrado:

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	TOTAL
24	Portada de Folleto full color husky cover-10 Tamaño 11 x 17 plgs.	Q. 15.00	Q360.00
24	Ejemplares full color de 2 folios tiro y retiro en Texcote-12 Tamaño 5 x 4 plgs.	Q. 10.00	Q.240.00
1	Empaques Troquelados 20x4 plgs. Texcote 12	Q20.00	Q20.00
6	Impresiones en hojas de calcomanía	Q10.00	Q60.00
6	Hojas a Color 5 x 4 en papel husky cover 10	Q15.00	Q90.00
TOTAL A PAGAR SETECIENTOS SETENTA Y TRES CON CERO CENTAVOS Q773.00			

FORMA DE PAGO: CONTRA ENTREGA

ENTREGA: A CONVENIR

Atentamente,

Ronald Valdez
Cel.: 5121-5913
Tels.: 2440-4326 / 2440-4327



Teléfonos: PBX: 2366-8615 y 2366-8617
 Responsable: Daniel Mendoza
 Dirección: 9 calle 0-50 zona 14. Plaza Bella Local 2

A continuación se detalla la cotización solicitada:

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
24	Hojas Tabloide papel Husky cover Full color	Q20.00	Q480.00
24	Hojas Tabloide papel husky cover Blanco y Negro	Q15.00	Q360.00
1	Empaque 20 x4 plgs	Q15.00	Q15.00
4	Hojas Tamaño carta	Q10.00	Q40.00
2	Hojas tamaño tabloide en papel calcomanía	Q20.00	Q100.00
1	Hoja tamaño carta Autoadhesible	Q8.00	Q8.00
	TOTAL:		Q1003.00

Agradeciendo su confianza, quedamos a su disposición