

ESTILO DE NARRATIVA

En la literatura infantil es necesario entender la comunicación que se establece entre un escritor adulto y un lector infantil. La intención de este libro ilustrado se basa en la brevedad y fácil comprensión de los buenos modales.

Para esto, se utiliza una poderosa herramienta educativa como lo es la fábula. La fábula se caracteriza por ser un texto narrativo en donde se relatan historias ficticias o de la realidad. Este libro se enfoca en hechos netamente reales, situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

Permiso se relata al estilo de verso, en donde se crea una composición poética, tomando en cuenta la métrica de la sílabas y el ritmo de palabras. Este es un excelente recurso para ayudar a los niños a ejercitar su memoria y recordar de manera más rápida el contenido leído, además de mejorar su expresión y dicción.

NARRATIVA EN VERSO

- ¿Quién hizo la tarea que he **asignado?**,
preguntó el maestro Lalo **entusiasmado.**

Esto a Ralf le **molesta,**
se levanta y con una mala mirada le **contesta.**

Relato al estilo de verso / Composición poética.

En las fábulas, los personajes suelen ser animales y el principal propósito es dejar una enseñanza o moraleja:

***La Responsabilidad** es una cualidad fundamental, si somos responsables
somos capaces de corresponder y cumplir con nuestros compromisos
y decisiones. Ser responsables nos garantiza la confianza de los demás.*

***Compartir** con nuestros semejantes nos aporta
sentimientos de realización, plenitud y solidaridad.*

Moraleja al finalizar una escena.

Las fábulas son un instrumento para incentivar la lectura ya que los niños desde muy pequeños están inmersos en el mundo visual. Este estilo de narrativa se introduce en el mundo infantil como medio de enseñanza didáctica y moral, es una práctica en casi todas las culturas.

Cabe destacar, que el personaje principal de la historia se desplaza en forma ordenada por cada una de las estaciones de los capítulos del libro. Esto es una referencia secuencial de las experiencias que vive el ser humano en los diferentes lugares en los cuales hace vida en su día cotidiano.



Referencia secuencial en las que se traslada el personaje principal.

Técnica de ilustración

Del dibujo a lápiz a la ilustración digital:

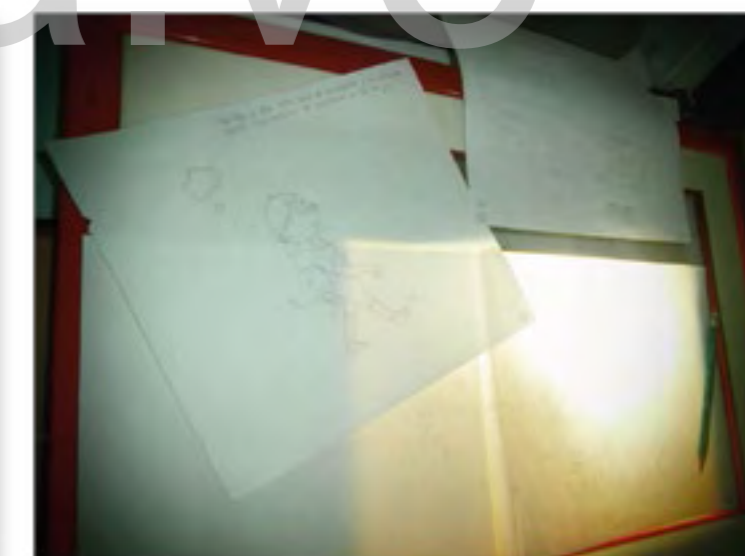
PASO 1

Para la creación de las ilustraciones se emplea un proceso de técnica clásica: se empieza el proceso de bocetos a lápiz, realizando pruebas de dibujo en cuanto a la composición de los elementos, poses, expresiones faciales de los personajes, escenarios, entre

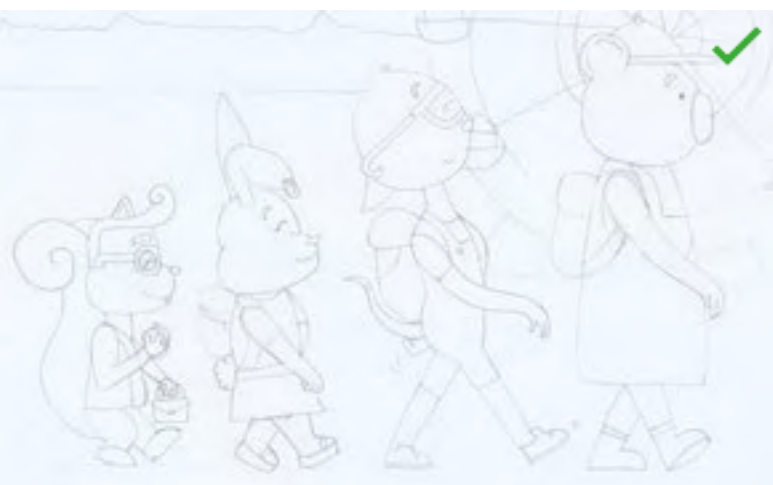
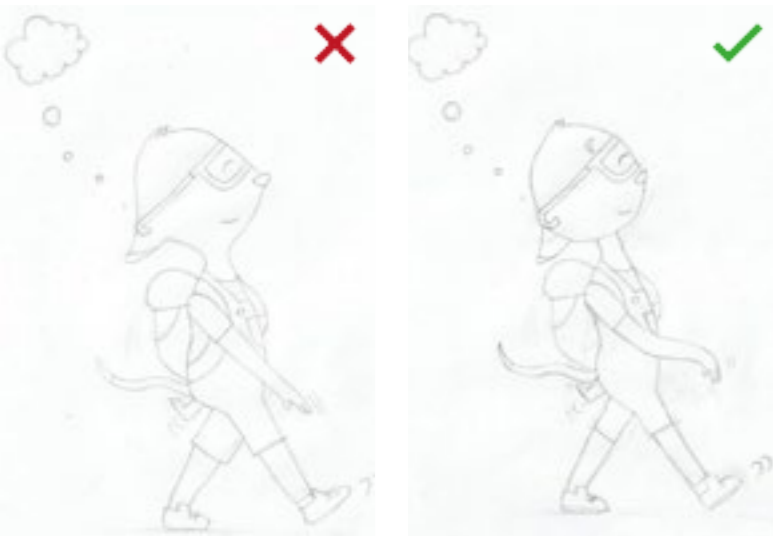
otros. Previamente, se refinan los bocetos con un mejor acabado de trazos en limpio para luego pasar a ser escaneados y así comenzar el trabajo de vectorización en el ordenador.



Bocetos a lápiz.



Bocetos a lápiz / Caja de luz.



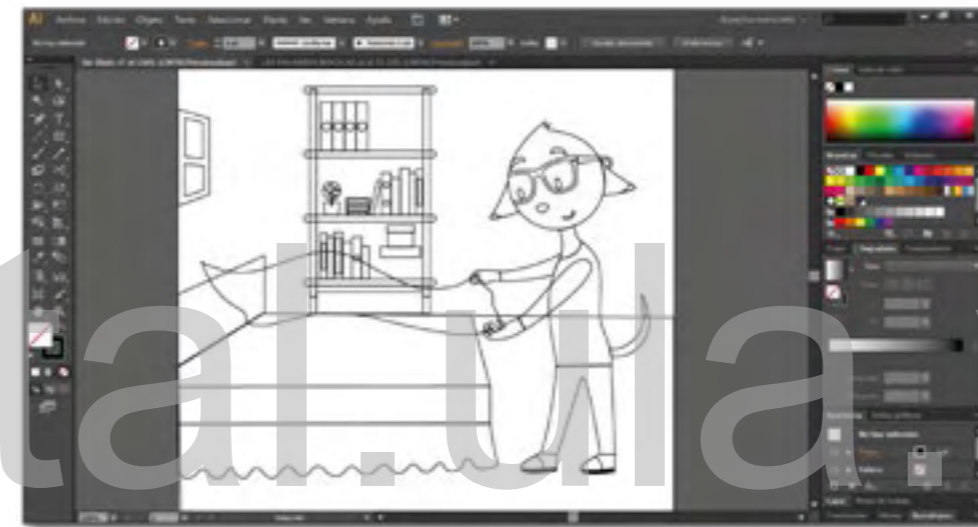
PASO 2



Software utilizado: Adobe Illustrator CS6.

Al tener todos los bocetos escaneados, los mismos sirven como guía o plantilla para dibujar por encima de estos trazos a lápiz.

Cada pieza fué vectorizada individualmente en el programa Adobe Illustrator CS6, a continuación se muestran las herramientas utilizadas:



Herramienta Pluma.



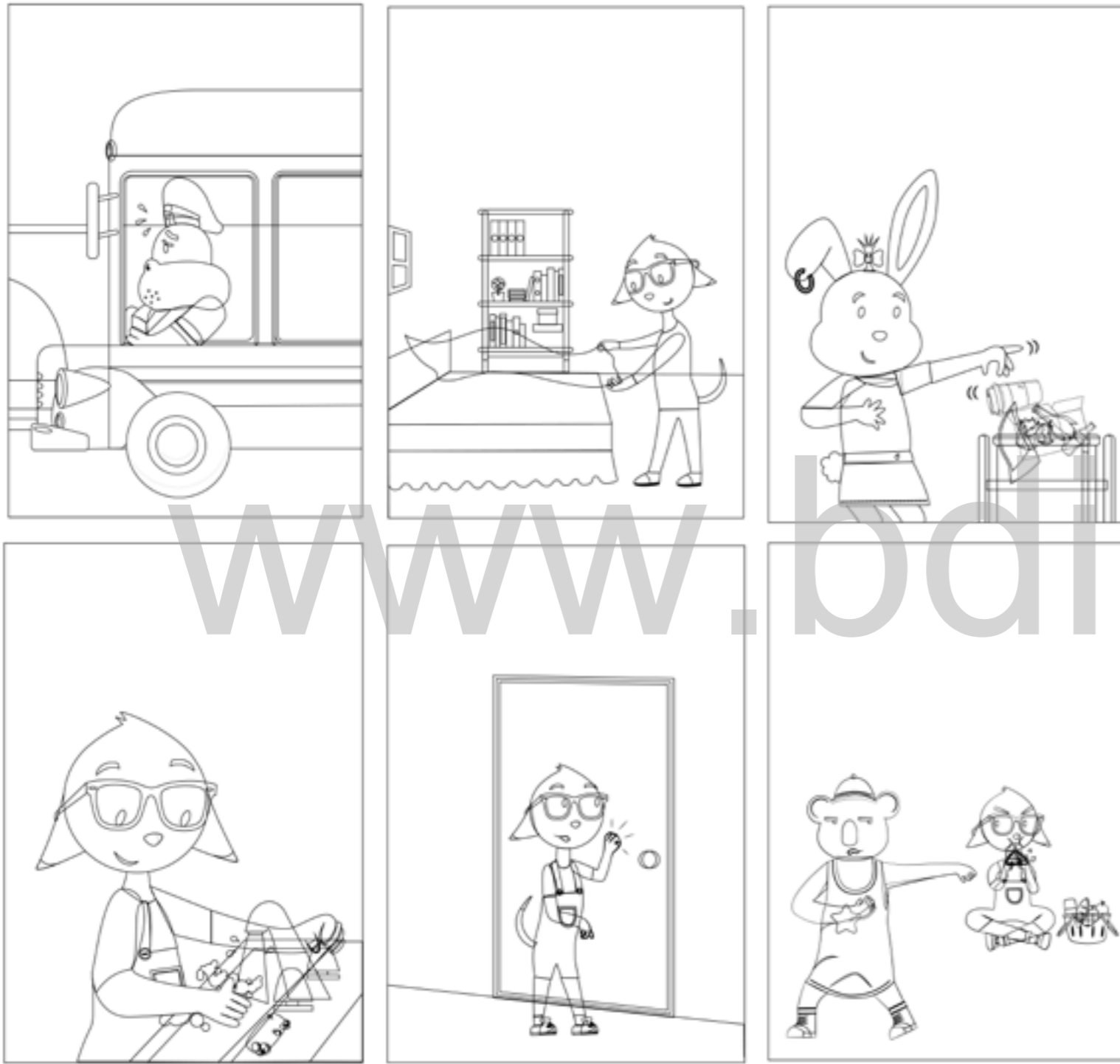
Herramienta Puntos de ancla suavizado.



Herramienta Tijeras.



Herramienta Buscatrazos: Dividir.



Dibujo en vectores / Línea de contorno.
24 | Trabajo Especial de Grado / Permiso - Vanessa Agreda.

PASO 3

Luego de vectorizar todas las piezas, se plantea el análisis, pruebas y aplicación del color. Para la aplicación del color en Illustrator se utilizó la herramienta Cuentagotas. Más adelante se explicará detalladamente la teoría y psicología del color que se seleccionó para las ilustraciones.



Aplicación de color en el programa.



Software utilizado: Adobe Illustrator CS6.



Cuentagotas (Herramienta utilizada)

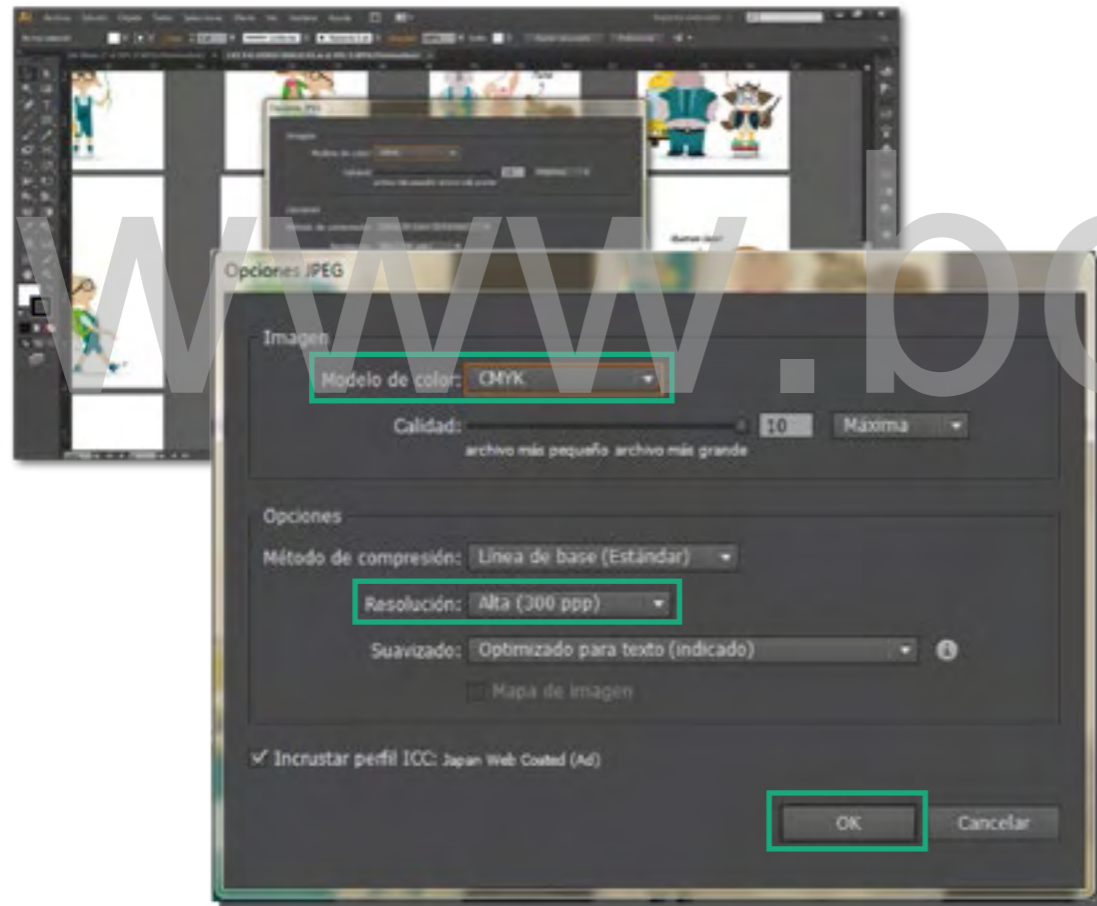


Ejemplo pruebas de color que se aplicó.

PASO 4

Una vez finalizadas todas las ilustraciones se procede a exportar cada una en formato JPG en resolución de 300 dpi y en ambos perfiles de color (RGB para uso digital - CMYK para imprenta). Teniendo ya listas las

ilustraciones como imágenes, inicia el trabajo de diagramación y maquetación en el programa InDesign versión CS6, en el cual se componen los elementos: portada, ilustraciones, cajas de textos, entre otros.



Pautas para exportar en JPG.

PASO 5

Teniendo ya listas las ilustraciones exportadas como imágenes, inicia el trabajo de diagramación y maquetación en el programa InDesign versión CS6,



Software utilizado: Adobe InDesign CS6.

en el cual se componen los elementos sustentados por la retícula: portada, ilustraciones, cajas de textos, entre otros.



Diseño de personajes

Como bien se explica anteriormente, una de las características principales de la fábula es que sus personajes sean animales. Utilizar animales en la literatura infantil es una estrategia para ayudar a los niños a conectarse con la narrativa ya que los niños, exploran su conexión con otros seres vivos a través de su afecto por los animales, además de agregar creatividad e imaginación a la obra permite incentivar a los niños a la lectura.

Las fábulas aprovechan los estereotipos que rodean a las diferentes especies de animales, los inducen en situaciones humanas mediante la personificación.

La personificación:

La personificación o prosopopeya ocurre cuando el autor le atribuye características humanas a las cosas que no son humanas, como por ejemplo animales, objetos o elementos de la naturaleza. Es una técnica que tiene muchas ventajas en los relatos infantiles porque logra captar el interés de los niños ya que desde pequeños relacionan a los animales como amigos o compañeros de juego.

Ulises Wensell lo expresa de la siguiente manera:







“Los animales me parecen tan capaces de expresar sentimientos y emociones como los seres humanos, sean niños o adultos. Me encanta ilustrar historias en que aparezcan como protagonistas o tengan un papel importante en la narración, sean perros, gatos, patos, osos o elefantes. Creo que los animales aportan a las ilustraciones variedad, notas de humor, cierta gracia expresiva y tierna”.

Entrevista realizada al ilustrador Ulises Wensell (2008, p. 57). Revista Peonza. Sacada de la página web: <http://literaharturainfantil.blogspot.com.es/2011/12/ulises-wensell-el-ilustrador-de-la.html>

En este libro, los animales seleccionados son de diferentes especies: roedores, mamíferos, aves, entre otros. Solo se le atribuye un icono preestablecido de personalidad según sus acciones dentro de la historia a algunos personajes, como por ejemplo: la suricata, el zorro, y el búho. Para los demás personajes del relato, se seleccionan otros animales que según su estereotipo y antropología sean especies de animales roedores, mamíferos, reptiles y marsupiales. Su objetivo es representar situaciones que ejemplifiquen los buenos y malos modales que acontecen en cualquier grupo social.

¿Por qué se escogen estos animales?

DISEÑO DE PERSONAJE	NOMBRE	ESTEREOTIPO	ANTROPOLOGÍA
	Maxi	Suricata	Popular mamífero africano de apariencia simpática, auténtico y gracioso. De comportamiento sorprendentemente social. Pasan su vida coexistiendo en grupos llamados clanes.
	Moli	Suricata	Las hembras madres suricatas enseñan a sus crías de manera increíblemente rápida a ser independientes e integrarse en grupos de animales carnívoros.
	Lalo	Búho	Símbolo de educación, icono de sabiduría interior y conocimiento sagrado. Inteligentes y sigilosos.
	Danish	Zorro	Ágiles, estratégico y astutos con reputación mal intencionada.
	Joe Ralf Nino Teo	Conejo Koala Ardilla Hipopótamo	Animales supervivientes de diferentes especies: Roedores Mamíferos Marsupiales Réptiles

DISEÑO DE PERSONAJE	NOMBRE	ESTEREOTIPO	ANTROPOLOGÍA
	Jack	Elefante	Animales superviventes de diferentes especies: Roedores Mamíferos Marsupiales Réptiles
	Dori	Jirafa	
	Rocco	Perro	
	Leo	Perro	
	Memo	Cerdo	
	Felipe	Rinoceronte	

DISEÑO DE PERSONAJE	NOMBRE	ESTEREOTIPO	ANTROPOLOGÍA
	Mauro	Oso	Animales superviventes de diferentes especies: Roedores Mamíferos Marsupiales Réptiles
	Bali	Tortuga	
	Kira	Oso Hormiguero	
	Lary	Camello	

ANTROPOLOGÍA: Estudio de la realidad humana.
Ciencia que trata de los aspectos biológicos
y sociales del hombre

ESTEREOTIPO: Imagen o idea aceptada comúnmente
por un grupo o sociedad con carácter inmutable.

Diccionario RAE (2016)

Nombres de los personajes:

Permiso cuenta con 18 personajes: 7 personajes entre principales/secundarios y 11 personajes extras que por lo general aparecen en una sola escena. Los nombres de los personajes tienen la intencionalidad de contener la esencia ilustrativa de cada personaje. Por coherencia se han asignado nombres cortos y de fácil pronunciación, para que estos mismos sean fáciles de identificar por el lector. Así mismo a los personajes extra se les asigna un nombre para crearles un universo y si el libro llegara a tener una continuación de una segunda o tercera edición, estos mismos personajes tengan su participación bajo un nombre real.

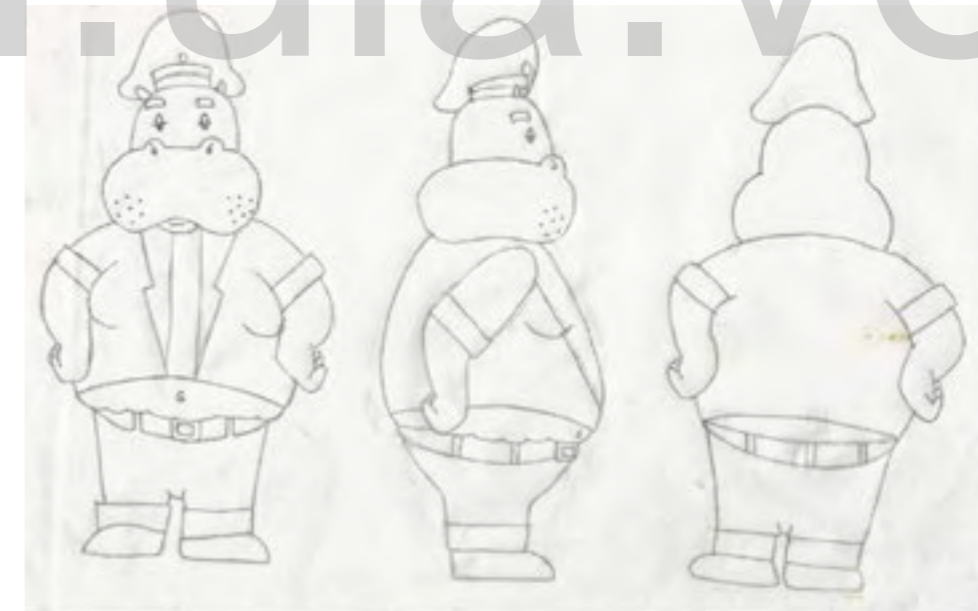
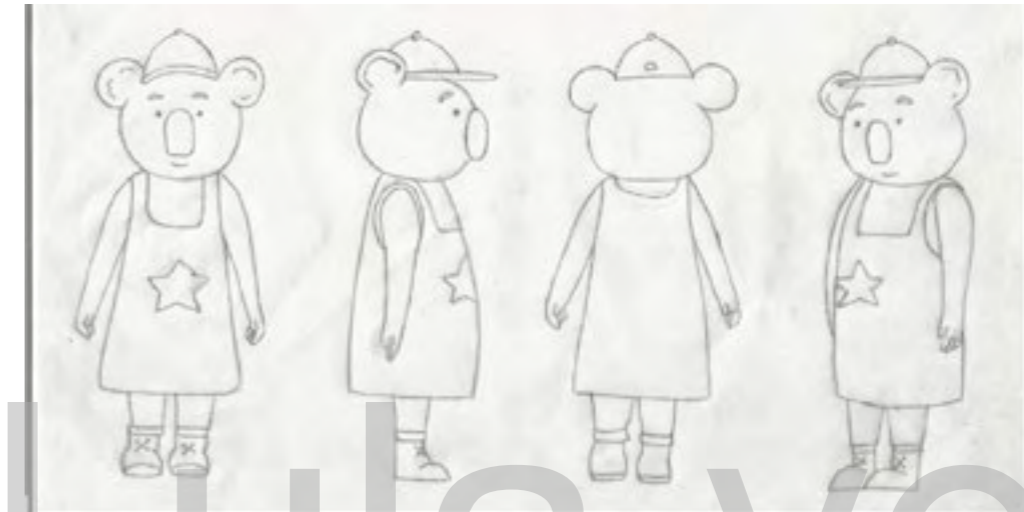
Nombres de personajes principales y secundarios:

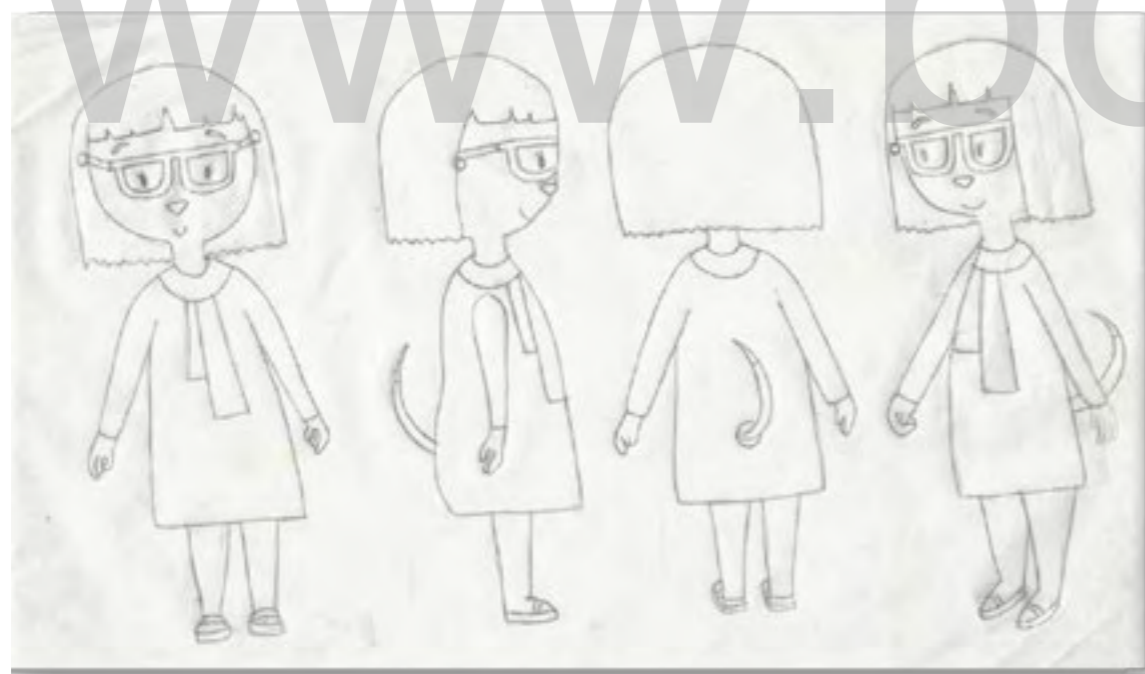
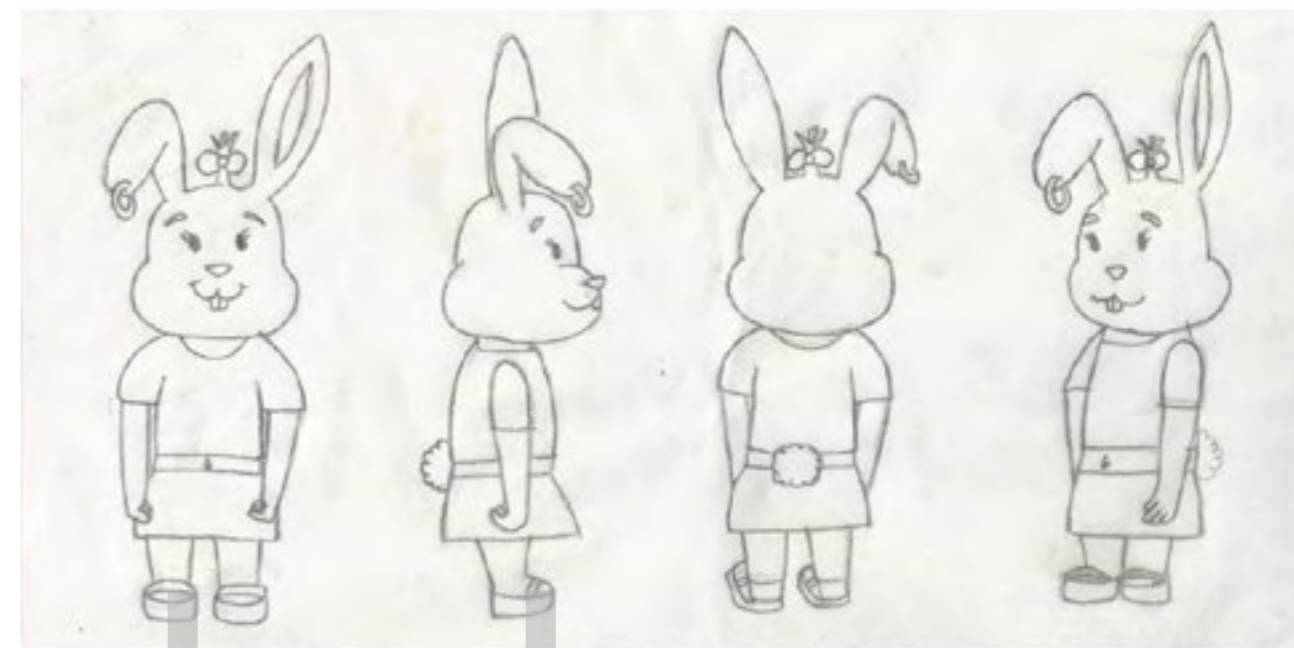
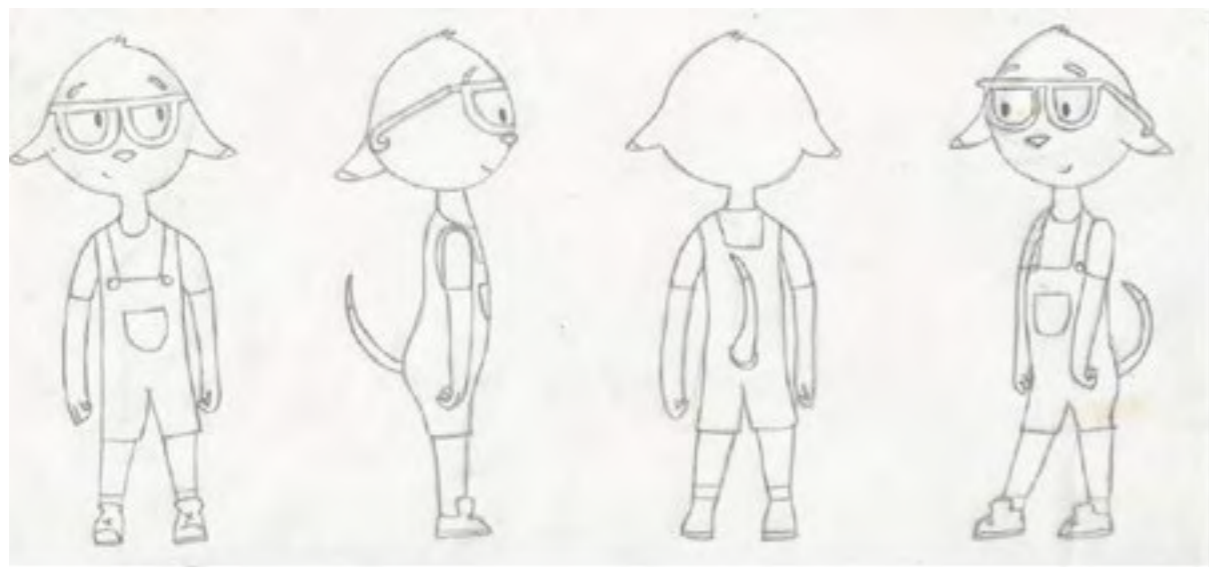
Maxi, Joe, Nino, Ralf, Teo, Lalo.

Nombres de personajes extras:

Kira, Lary, Bali, Mauro, Memo, Felipe, Leo, Rocco, Dori, Jack.

TURN AROUND / VISTAS PRINCIPALES:







Maxi



Nombre: Maxi
Rol: Protagonista (Personaje Principal)
Animal: Suricata
Sexo: Masculino



Moli



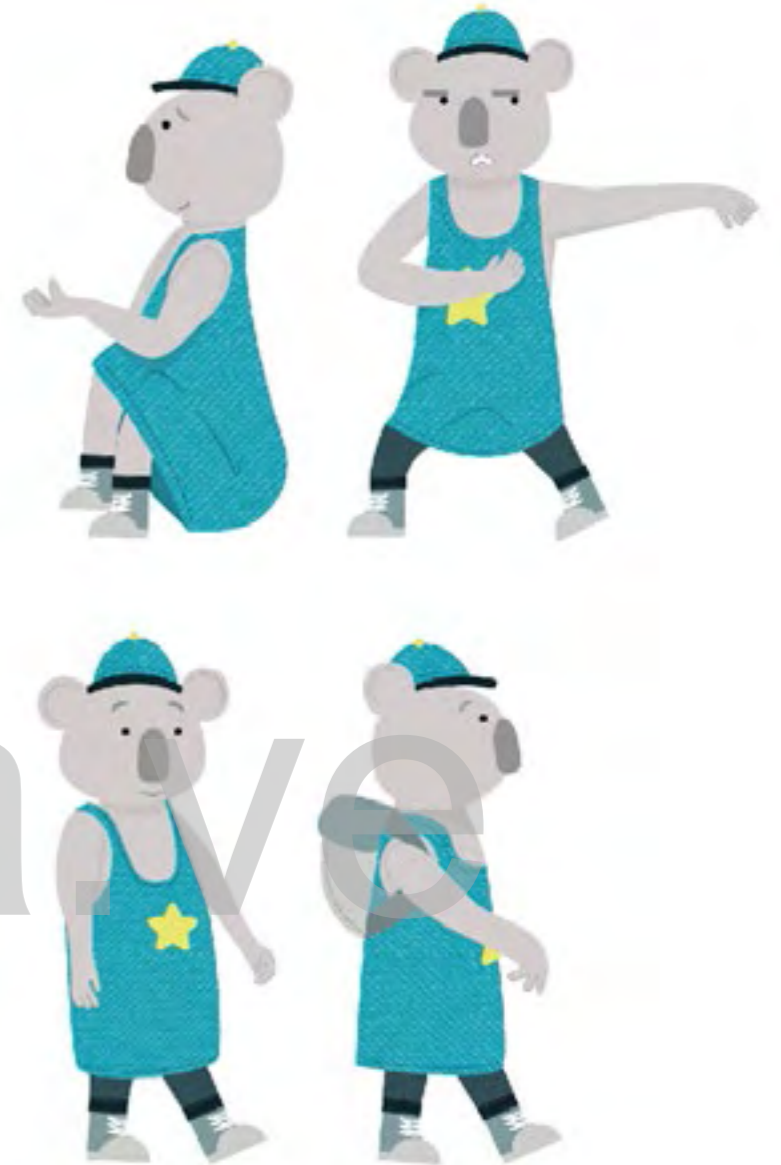
Nombre: Moli
Rol: Personaje Secundario (Madre de Maxi)
Animal: Suricata
Sexo: Femenino



Nombre: Joe
Rol: Personaje Secundario
Animal: Conejo
Sexo: Femenino



Nombre: Ralf
Rol: Personaje Secundario
Animal: Koala
Sexo: Masculino





Nombre: Nino
Rol: Personaje Secundario
Animal: Ardilla
Sexo: Masculino



Nombre: Lalo
Rol: Personaje Secundario (Profesor)
Animal: Búho
Sexo: Masculino



Nombre: Teo
Rol: Personaje Secundario
Animal: Hipopótamo
Sexo: Masculino



Jack



Dori



Bali



Danish



Memo



Felipe



Rocco



Mauro



Leo



Kira



Lary

CRITERIOS CROMÁTICOS:

El color ha constituido el elemento fundamental de la expresión creadora, posee un carácter inagotable y enriquecedor que da esplendor a cualquier ilustración, por ello los colores son esenciales en las ilustraciones, ya que pueden evocar emociones y logran reflejarse en nuestra conducta o en nuestro estado de ánimo, a esto se le conoce como la psicología del color, la misma influye en nuestro comportamiento.

Siguiendo en la misma línea, Max Lüscher (2008) en su escrito *Teoría Psicológica del Color*, plantea que los niños producen respuestas a los estímulos adquiridos por el color, que no solo les permiten aprenderse

los colores, sino que también les ayuda a demostrar sus expresiones y sentimientos.

En la propuesta, los colores son utilizados como un recurso que permite categorizar el contenido por capítulos. A cada personaje se les asignó un esquema de color específico que permite diferenciarlo de los demás. Los colores que se utilizan para cada personaje esta dictaminado por varios criterios importantes:

1. Para la piel y rasgos físicos de todos los personajes se seleccionaron colores básicos, tonalidades similares al mismo color de piel que poseen los animales en la vida real. Estos colores son comunes es muchas otras fábulas o ilustraciones de animales en general.

2. Se debe acotar que se hizo una excepción con el personaje de nombre Joe (Conejo de color rosa), aunque en el mundo real los conejos rosados no existen, este color se asigna por una poderosa razón: para que los niños identifiquen de manera más rápida o inmediata que el personaje es niña (sexo femenino).

Los escenarios continúan la misma línea cromática de los personajes, buscando realzar con tonalidades tenues, ambientes simples pero acogedores, además de una consideración primordial que se tomó en cuenta: una paleta cromática armoniosa que permita que la figura de los personajes hagan contraste con el fondo y se logre una conformidad cromática.







Círculo Cromático.






Según Lüscher:






“Las teorías que relacionan la elección cromática con la psicología de la personalidad reciben el nombre de psicología funcional”.





A continuación se podrá apreciar de mejor manera los colores aplicados, visualizamos la separación de los colores que componen y caracterizan a cada personaje y su relación con la psicología del color:

% C M Y K






	Piel		13	26	40	0	Seguro - Sociable - Independiente
	Vestuario		84	55	54	59	Masculino
			81	25	38	8	Amistoso - Defensivo - Autónomo
			46	3	25	0	Pasivo


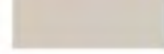
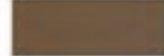


	Piel		6	25	27	0	Femenina
	Vestuario		8	92	36	0	Jovial
			56	87	18	5	Fantasia - Moda - Frescura
			28	61	0	0	Serenidad






	Piel		20	18	17	1	Natural - Neutral
	Vestuario		61	7	18	0	Serenidad - Ternura - Afecto
			87	63	58	73	Masculino - Conservador
			14	0	68	0	Espontáneo - Cálido - Activo


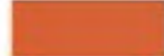



	Piel		13	22	39	2	Seguro - Sociable - Independiente
	Vestuario		12	94	73	3	Enérgico - Excéntrico - Cálido
			62	61	45	42	Imparcial - Conservador - Reflexivo
			31	50	73	28	Dependiente - Perezoso - Receptivo

% C M Y K

	Piel		13	26	40	0	Segura - Sociable - Independiente
	Vestuario		59	4	100	0	Constante - Tranquila - Tolerante
			0	86	32	0	Tierna - Dócil - Femenina
			0	48	29	0	Delicada - Dócil

	Piel		21	20	25	0	Neutral - Reflexivo - Modesto
	Vestuario		62	64	77	16	Receptivo
			92	72	54	15	Inteligente - Conocedor - Práctico
			7	28	80	0	Sabio - Brillante - Planificador

	Piel		20	27	20	0	Ambiguo - Subjetivo - Convencional
	Vestuario		53	65	31	16	Mágico - Curioso - Misterioso
			72	30	36	0	Frío - Autónomo
			92	55	60	8	Sincero - Perceptivo

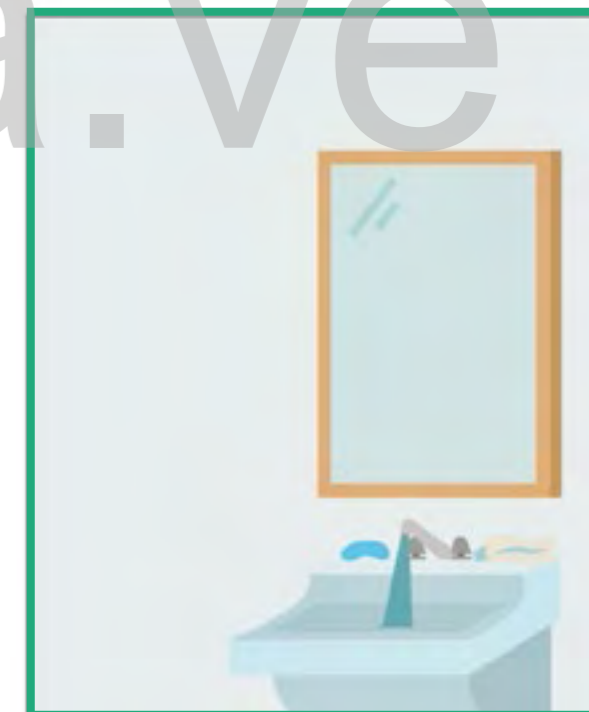
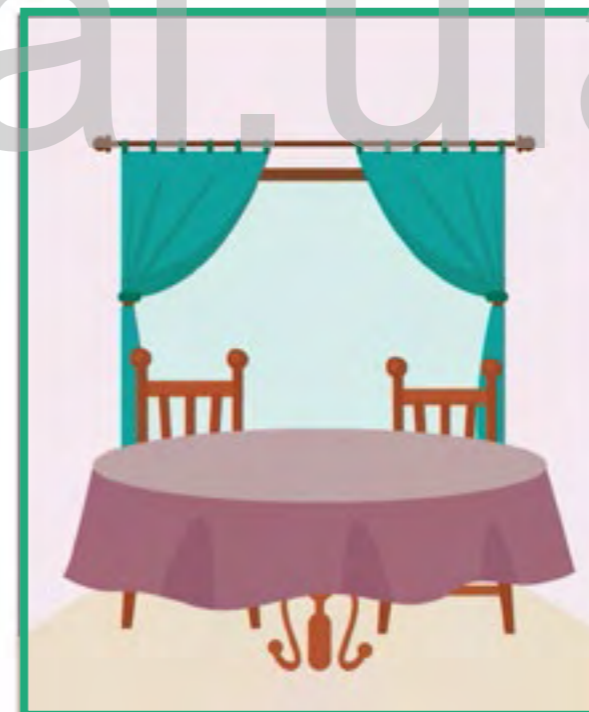
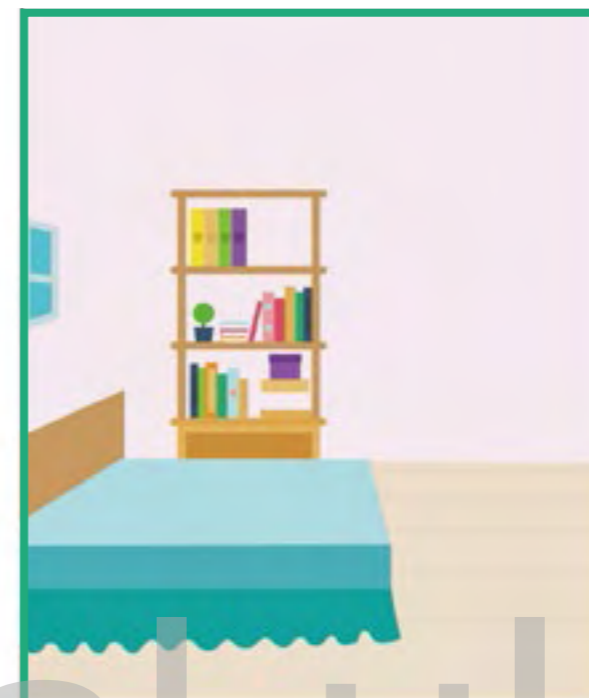
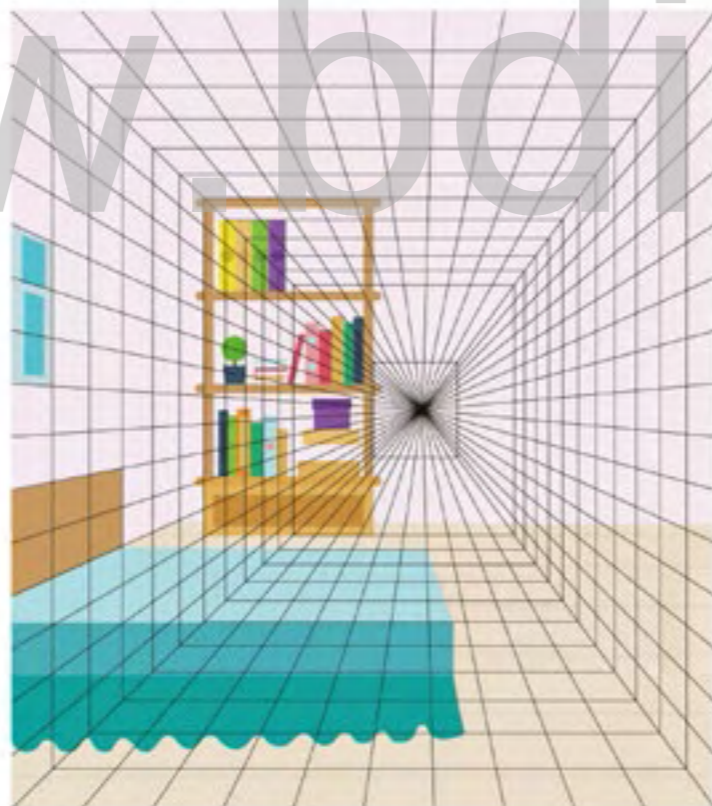
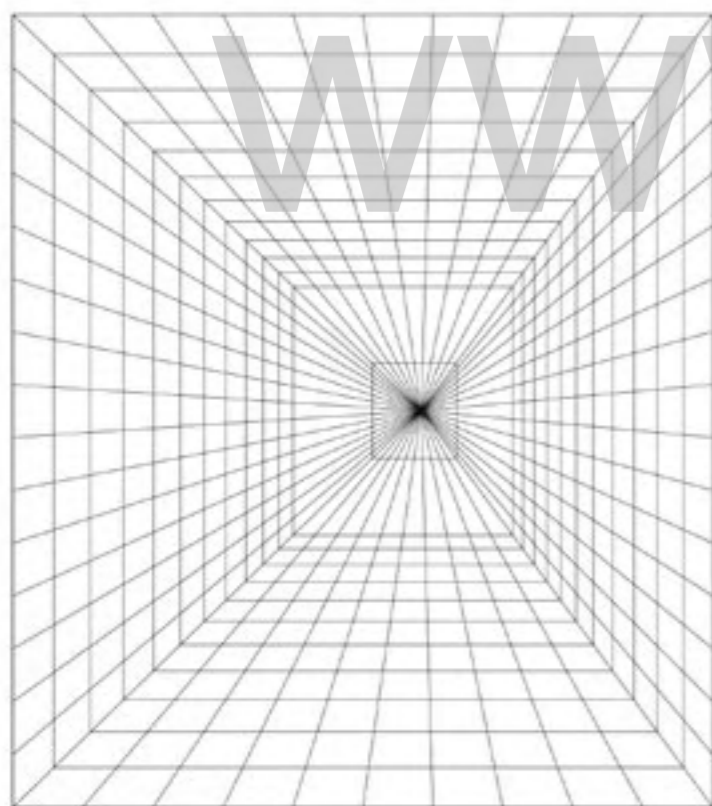
	Piel		13	72	89	0	Extrovertido - Llamativo - Astuto
	Vestuario		45	95	100	28	Sorpresivo
			4	4	38	0	Optimismo
			85	50	0	0	Masculino - Independiente

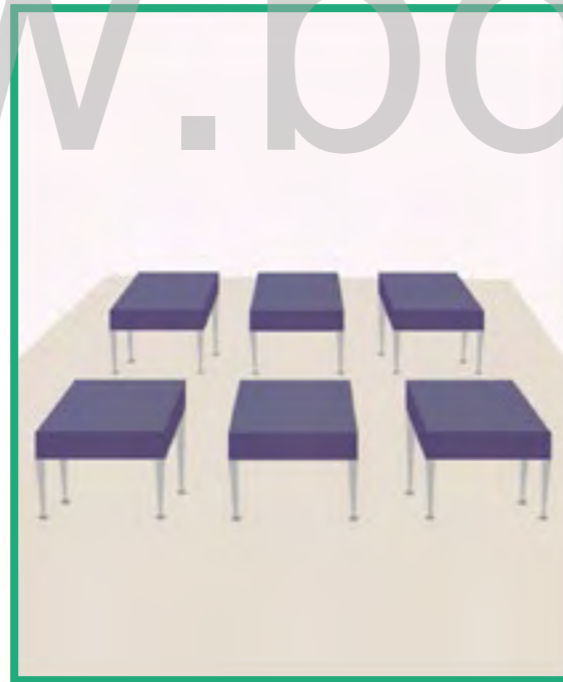
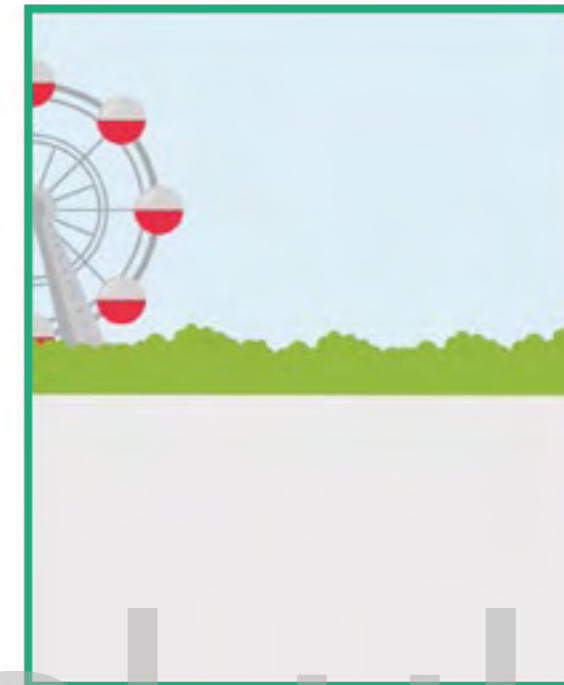
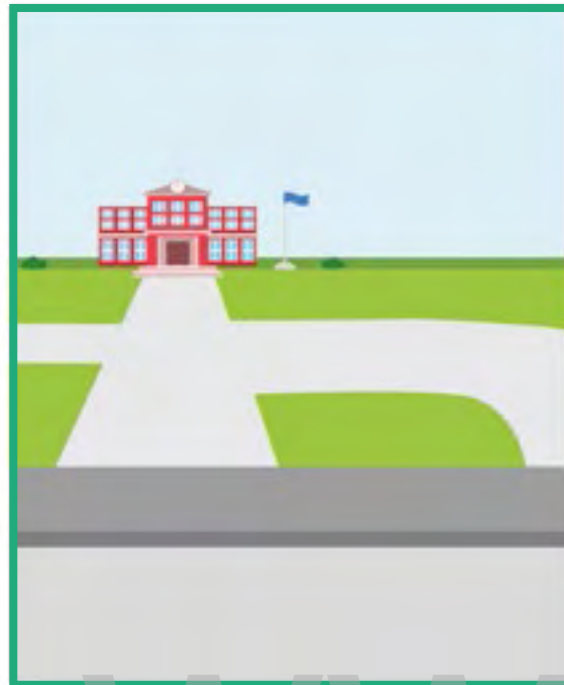
Escenarios

Uno de los factores más importantes que se destacan en el diseño de este libro ilustrado es el orden en el que se clasifica la presencia de buenos modales, según el lugar donde se ubican los niños o los sitios más comunes a los que acuden en su día a día. De acuerdo al estilo ilustrativo y la aplicación del color se decidió tomar como guía una grilla o malla con líneas guías que parten desde un punto de fuga, para así crear una perspectiva y los personajes logren destacarse sobre el escenario, pues dado a que las compo-

siciones de piezas en vectores son planas los personajes no deben de perderse sobre el fondo.

Cabe destacar, que no se le otorgó ningún color en especial tanto a superficies de paredes como al cielo, esto asegura una agradable y correcta legibilidad del texto, los cuales se encuentran superpuestos en las ilustraciones. Los escenarios seleccionados son tres: hogar, escuela y sitios públicos.





Accesorios e indumentaria

Indumentaria:

Para la vestimenta de los personajes, se creó una textura en vectores la cual hace similitud a una tela de

jeans, esto aporta un valor estético y realza sobre los colores planos ya aplicados.

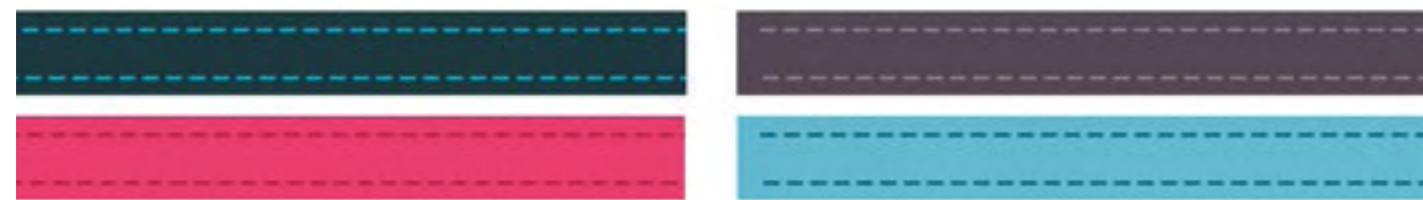


Textura en vectores.

Textura en vectores en diferentes colores.



Otros detalles utilizados en el vestuario.



Detalles de costuras.

Objetos / Accesorios:

El estilo ilustrativo de este libro se caracteriza por el diseño digital de piezas vectoriales sencillas, las cuales con combinaciones de colores todas se distinguen. A diferencia de otras técnicas de ilustración, acá no encontraremos sombras o luces pronunciadas que le den un sentido de realismo. Sin embargo, se crearon

pequeñas piezas que además de acentuar más esencia sobre los personajes, estos pequeños objetos lograrán capturar la atención del lector, harán que los niños hagan una pausa para detallar todos los elementos compositivos y se sumerjan por completo en todo este instrumento literario.



Objetos y accesorios utilizados.



Sistema de Impresión

Cuatricromía:

Existen varios perfiles de color que se pueden utilizar en la realización de un diseño y su selección se adecua según sea su presentación.

La gestión de colores en RGB es utilizada para la reproducción del diseño en una pantalla, bien sea un televisor, ordenador o dispositivos móviles. Para la impresión del mismo se debe de usar el perfil de impresión por cuatricromía o **CMYK**.

El sistema de impresión recomendado para este libro ilustrado será el de **CMYK**, mediante el cual las tintas

corresponden a los colores: Cyan, Magenta, Amarillo y Negro. En este caso cada impresión debe pasar cuatro veces por las diferentes planchas de la separación de color, para lograr los colores deseados y el resultado final de la publicación sea óptimo. De llegar a imprimirse este trabajo en grandes cantidades, se hará a través de la impresión **Offset**; este tipo de impresión es uno de los más comunes, que proporciona una imagen de alta calidad, clara y definida, además de ser de bajo costo para largos tirajes. Sin embargo, si la cantidad de unidades a imprimir es pequeña, puede recurrirse a la impresión offset digital.



Síntesis sustractiva

OFFSET

Técnica de impresión en la que la tinta se transfiere de una placa de impresión a un cilindro mantilla y de ahí al papel o al soporte. Harris, (2006)

ENCUADERNACIÓN

Técnica de encuadernación: La encuadernación será con la técnica Americana, de acuerdo a la cantidad de hojas que contiene el libro, se distingue por encolar con pegamento las hojas sueltas por el lateral del lomo de la cubierta, para luego ser integradas a la cubierta para el acabado final de la encuadernación.

Tripa: Impresión láser sobre papel Bond 200gr.

Cubierta: Impresión láser sobre papel Glassé 300gr, con laminado mate.



Ejemplo vista previa de imprenta en la portada y contraportada.

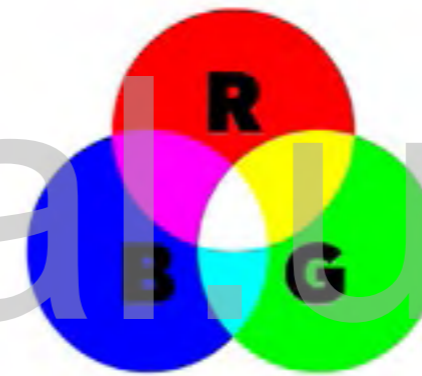


Ejemplo vista previa de imprenta en páginas.

DiFUSIÓN DiGiTAL

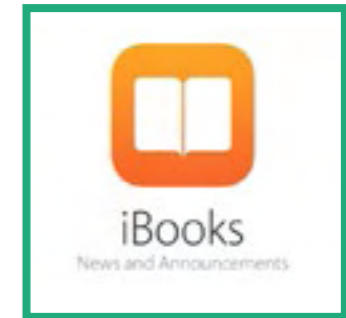
Perfil de color para uso digital:

RGB: Representación de un color mediante la mezcla por adición de los tres colores de luz primarios.



Síntesis aditiva

En caso de que el libro sea ofertado a través de plataformas digitales, como por ejemplo sitios web E-Commerce (Comercio-Electrónico), el mismo será difundido en plataformas como iBooks de Apple, Amazon Kindle o formato de archivo PDF (Portable File Document), en tipo PDF protegido para evitar su edición, plagio y piratería.



iBooks de Apple



PDF protegido



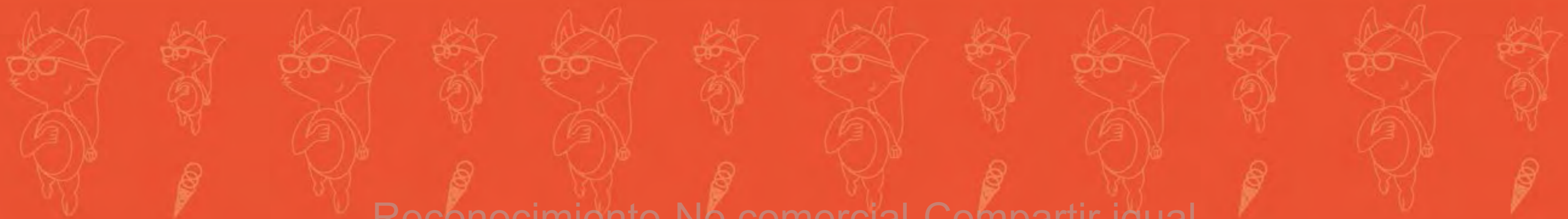
Amazon Kindle



www.bdigital.uia.ve

CAPÍTULO 6

Conclusiones



CONCLUSIÓN

El desarrollo de este trabajo especial de grado me permitió ampliar los enfoques analíticos e investigativos y las múltiples posibilidades que poseemos los diseñadores gráficos para comunicar visualmente una idea o un determinado mensaje.

Cualquier diseño con un propósito social, amerita un mayor grado de responsabilidad, pues será un aporte destinado a apoyar los valores humanos. Por tal motivo, existe la obligación de analizar actitudes, comportamientos y estilos de vida para contribuir con una mejoría en los mismos y beneficiar a la sociedad.

Además de poner en práctica los conocimientos y herramientas adquiridas durante la carrera de Diseño Gráfico, puede determinar la importancia que tenemos los diseñadores en el mundo actual y el reto que asumimos de investigar, recopilar, escribir, ilustrar y editar al mismo tiempo.

Sin embargo, es indispensable entender que la práctica en el diseño no es solo transmitir una idea que solo se enfatice en el embellecimiento de la obra, sino también como una práctica de investigación, estudio funcional y crítica personal.

En cuanto a la metodología, es difícil encontrar un autor o un libro en el que se explique detalladamente una metodología exacta a seguir en el desarrollo de una propuesta, desde mi punto de vista personal aunque el diseñador se guíe por un plan lógico, a medida que se ejecuta el proyecto se encontrará con obstáculos inesperados y determinará las formas de resolverlos, creando así su propio método.

La elaboración de *Permiso* me permite concluir que, además de los recursos editoriales, la ilustración siempre será la herramienta más poderosa y viable

para comunicar e instruir en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los infantes, ya que comparado con otros medios, esta es una disciplina de difusión masiva, no solo en los libros ilustrados, sino en medios televisivos, juegos infantiles, entre otros.

Para dar continuidad a este proyecto en un futuro, considero que este libro ilustrado tiene el camino abierto con posibilidades a la creación de una segunda y hasta tercera edición, que siga promoviendo los buenos modales en la sociedad. Además, todos los elementos gráficos podrían ser provechosos para trascender a otras áreas como por ejemplo: la animación 2D, campañas publicitarias, diseño de juegos de razonamiento básico, etc.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ambrose, & Harris. (2006). Color. (M. Mas, Trad.) Barcelona: Parramón Ediciones.
- Ambrose, & Harris. (2008). Formato. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Anderson, N (2008) La Literatura Infantil. Estados Unidos.
- Bhaskaran, L (2007) ¿Qué es el diseño editorial?. Editorial IndexBook. Barcelona, España.
- Buen Unna, J (2000) Manual del Diseño Editorial. Editorial Santillana. México.
- Calle, A. (1989). Manual del diseño y la ilustración del libro. Bogotá: CERLALC.
- Hurtado, V (2008) Jean Piaget. Libro Digital.
- Molina, D (2012) Anotaciones del contenido de la materia "Tipografía". Facultad de Arte. ULA. Venezuela.
- Molina, D (2014) Anotaciones del contenido de la materia "Empaques". Facultad de Arte. ULA. Venezuela.
- Montoya, V (2003) Literatura infantil: lenguaje y fantasía. La Hoguera Editorial. Bolivia.
- Montoya, V (2005) La ilustración infantil. La Hoguera Editorial. Bolivia.
- Munari, B. (2004). ¿Cómo nacen los objetos? (C. Rodríguez, Trad.) Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Proenza Segura, R (1999) Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico. Editorial 3R Editores. Colombia.
- Rousseau, JJ (1762) Emilio o de la Educación. Fundación el libro total y (Sic) Editorial.
- Vallejo Gómez, M. (1999) Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura, Francia.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

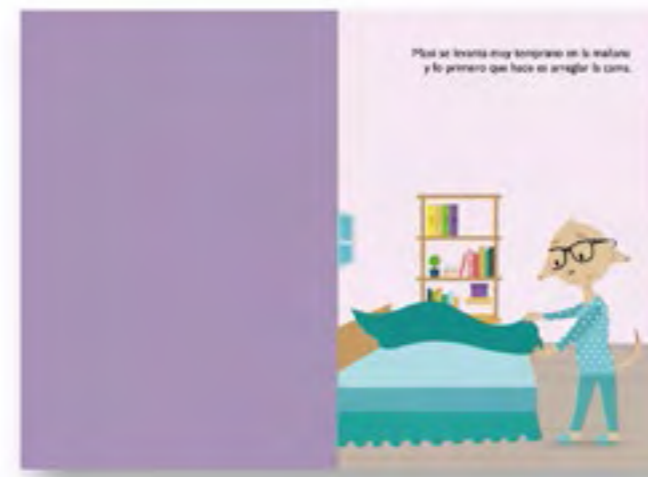
- Almela, R. (2008). La ilustración, ¿arte o diseño? Recuperado en agosto de 2012, de Homines. Portal de arte y literatura: <http://www.homines.com/>
- Andrade, J. (noviembre de 2009). El diseñador gráfico y la creación de personajes. Recuperado en septiembre de 2012, de Red Bibliotecaria Matías: <http://biblioteca.ujmd.edu.sv/>
- Barvo, C. (2009). El libro ilustrado y su importancia en el fomento a la lectura. Recuperado el 15 de Febrero de 2013, de <http://www.derechodeautor.gov.co/>
- Durán, T. (2005). Ilustración, comunicación y aprendizaje. Recuperado el 12 de agosto de 2012, de Revista de educación: <http://www.revistaeducacion.mec.es/>
- Erro, A. (2000). La ilustración en la literatura infantil. Recuperado el 13 de octubre de 2012, de Depósito Académico Digital Universidad de Navarra: <http://dspace.unav.es/>
- Misenta, M. (2008). El ilustrador como autor: creación de sentido a través de la idea gráfica. Recuperado en noviembre de 2012, de Centro de Difusión e Investigación de la Literatura Infantil y Juvenil : <http://www.cedilijweb.com.ar/>
- RAE. (2016) Diccionario de la lengua española ©. [Documento en línea]: <http://www.rae.es>
- Wikipedia. (n.d.). Wikipedia, Enciclopedia libre. [Documento en línea]: <http://www.es.wikipedia.org>.

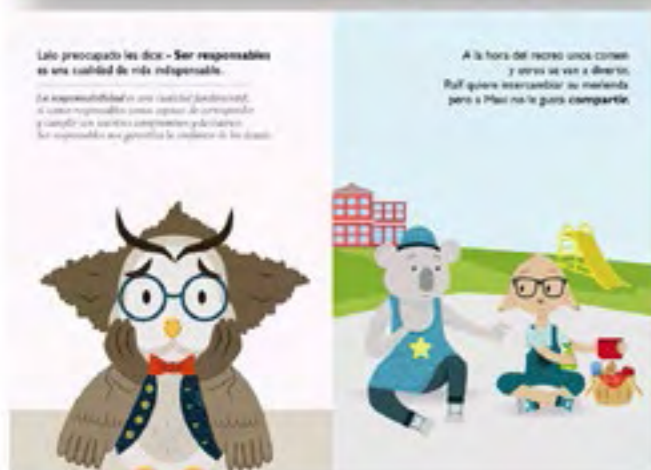


www.bdigital**ANEXOS**



Reconocimiento-No comercial-Compartir igual





...Procura ser la mejor versión de ti mismo.

VOCABULARIO

A
AFRECHO: Cáscaras del grano de cereal blanqueado por la tostada.
AFABILIDAD: Tener un tipo de atención personalida hasta el otro. Esperanza o modo de lo que una persona muestra su respeto hacia otro.
APETOSO: Que está relacionado con la parte / carnes de los platos.
APRESURADO: Que se hace con prisa o rápido.
ARROJAR: Echar o dejar caer.
ASEO: Limpieza o arreglo de una persona o una cosa.
ASIGNACIÓN: Establecimiento de lo que corresponde a algo por un determinado alguien.
ATENCIÓN: Cuidado, utilidad, demostración de respeto.
AVENTURAS: Experiencia de naturaleza en algún momento compuesta de eventos inesperados.

B
BACTERIAS: Microorganismo vegetal, sin núcleo, que se reproduce en grandes cantidades y puede ser la causa de enfermedades infecciosas.
C
CEDE: Dar, transferir.
CIDADANO: Natural o vecino de una ciudad o lugar geográfico.
COLEADO: Infundido. / Echar o poner a escurrir o con angulo en algún sitio.
COHESIÓN: Unión, utilidad, beneficio.
COMPARTIR: Repartir o distribuir las cosas en partes para que otro o otros puedan beneficiarse de ellas.
COMPROMISO: Convenio entre personas por el que se someten al dictamen de un tercero.
CONCIENCIA: Conocimiento que el ser humano posee sobre sí mismo, sobre su existencia y su relación con el mundo.

CONDICIÓN: Modo de ser y de comportarse habitualmente una persona.
CONOCIMIENTO: Facultad del ser humano para comprender por medio de la razón la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas.
CORTESÍA: Demostración de amor con que se muestra atención, respeto o afecto.
COSTUMBRES: Hábitos adquiridos por la práctica frecuente de un acto.
CUIDADO: Vigilancia por el bienestar de alguien o por el funcionamiento de una cosa.
D
DESAGRAVABLE: Que causa molestia o fastidio.
DESCANSO: Pausa o reposo en el trabajo o en la actividad que se realiza.
DESPEDIDA: Palabra, expresión, gesto o cualquier otro acto que una persona dirige a alguien cuando se despiden.
DESTRUCCIÓN: Destrucción total o desaparición de alguna cosa.

DEVOLUCIÓN: Restitución, entrega de lo que se había dado o prestado.
DIVERSION: Esparcimiento proporcionado por un acto alegre.
E
EDAD: Medida que permite hacer mención al tiempo que ha transcurrido desde el nacimiento de un ser vivo.
EDUCACIÓN: Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.
EGRESO: Tránsito o salida que tiene una persona por el mundo, y que le hace sentir desembarazado a su respecto, mirando un presupuesto del de los demás.
ENSEÑANZA: Enseña, acción o suceso que sirve de enseñanza.
ENTUSIASMO: Inspiración, fervor.
ESCUPIR: Arrojar saliva por la boca.
ESPACIO: Medio físico en el que se sitúan los cuerpos y los movimientos, y que suele caracterizarse como

homogéneo, continuo, tridimensional e infinito.
EXPERIENCIA: Enseñanza que se adquiere con la práctica.
EXPRESADO: Manifestado, declarado, reflejado.
Q
OPINIÓN: Idea, juicio o concepto que se tiene sobre alguien o algo.
P
PAPELERA: Cartera para echar los papeles usados.
PERMISO: Licencia o consentimiento para hacer o decir una cosa.
POSICIÓN: Puesto que corresponde a una persona de una cosa que se ha referido entre varias.
PREOCUPACIÓN: Inquietud, inquietud o temor que produce alguna cosa.

PRESENCIA: Circunstancia de estar presente o de existir alguien o algo en determinado lugar.
PRETENSIÓN: Aspiración, deseo o propósito.
PREVENCIÓN: Para más insertar o profunda de la vida de una persona, que comprende sus sentimientos, vida familiar o relaciones de amistad.
R
RESPECTO: Acatamiento que se hace a uno. / Consideración, atención, veneración.
RETARDO: Retraso, demora.
S
SALUDABLE: Que es bueno o beneficioso para la salud o que le proporciona.
SIGNIFICADO: Idea o concepto que representan o encierran los elementos lingüísticos, como las palabras, expresiones o textos.
SOLIDARIDAD: Adhesión o apoyo incondicional a causas o intereses ajenos, especialmente en situaciones comprometidas o difíciles.


El presente libro es propiedad del autor de copyright de 2017 en todos los derechos reservados. / A.M. / 2017 / 1000 ejemplares.
Impreso en España / 1000 ejemplares.









www.bdigitalclave.com **La comunicación visual
con perspectiva social**



Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Los diseñadores gráficos asumimos un reto importante dentro de la sociedad, somos capaces de afrontar la responsabilidad que abarca esta hermosa profesión.

Más allá de contribuir con la creación y transformación positiva de materiales visuales físicos presentes en el entorno, debemos entender la realidad actual de nuestra cultura, los aspectos que conforman nuestra ciudad o país y su problemática para entender que sucede y por qué sucede. Es allí donde cumplimos con la tarea de comunicar para solventar problemas y aportar nuevas propuestas innovadoras, nuevas maneras de comunicar. Todo esto por supuesto como mencioné anteriormente se basa en fundamentos investigativos, los cuales debemos tomar la iniciativa ante cualquier planteamiento.

Si bien es cierto, una de las ideologías fundamentales del diseño gráfico se centra en el mercado, el cual muchas veces carece de

sentido crítico, he aquí donde poseemos tres ingredientes principales: la crítica, la reflexión y la propuesta de la solución.

Nolberto Chaves lo dice de esta manera: “Para esta sociedad, ser racional no es producir algo intrínsecamente bueno, es producir algo que funciones armónicamente con la lógica del mercado” (Chaves, 2002, pág. 28).

Una de las ventajas que obtenemos siendo profesionales en diseño gráfico es que tenemos la dicha de conocer muy de cerca los procesos de comunicación que muchas personas desconocen, es por esto que los valores que nos complementan nos hace proponer ideas visuales para la comunidad y para nosotros mismos, donde el fin de la codicia y las ganancias económicas no debe ser nuestro primer deseo o prioridad. Considero que el diseñador es para muchos un agente indispensable en la sociedad de información y conocimiento.

Sin embargo, me atrevo a decir que ahora nos encontramos en una etapa donde las nuevas tecnologías están acelerando las comunicaciones, en donde cada vez las herramientas para difundir mensajes aumentan cada vez más, contemplando la posibilidad de sacar provecho de estas mismas siempre y cuando todo el uso sea determinado con responsabilidad. Todo esto indudablemente son factores que transforman y evolucionan al diseño.

Los vínculos que nos conectan con la cultura industrial nos sitúa en la participación de procesos y cambios positivos, tomamos decisiones que nos responsabilizan de lo que puede afectar directamente a los demás ciudadanos.

No obstante, es bueno hacer conocimiento a los demás de que una persona que se desenvuelve como diseñador no solo es saber manejar a la perfección un programa o software de diseño en el computador, tampoco una persona que se dedica solo a hacer dibujos, entre otras muchas más apreciaciones y conceptos que las personas creen, sino que además de esto y otros desenvolvimientos somos profesionales que en todas las disciplinas que practicamos entendemos que en cada proyecto existe una gran responsabilidad, ya que el manejo de nuestros conceptos influyen en los grupos sociales a los que nos dirigimos con imágenes, mensajes e ideas.

Todo lo que encontramos a nuestro alrededor es diseño, ahora en la modernidad, el diseño es universal, se aplica en todos los ámbitos y está en todas partes tanto en le mundo real como en le mundo digital.

En el escrito *Comunicaciones de masa y cambio social*, el autor Jorge Frascara nos dice que “El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y presentación visual de sus mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido”.

Por esto, los procesos de diseño de comunicación visual se caracterizan por implicar variables e información disponible acerca de ellas que en la mayoría de los casos se encuentran incompletas.

Es evidente que el diseño de comunicación visual tiene un papel que desempeñar en la sociedad y que el foco de las preocupaciones profesionales no puede estar formado por la discusión entre modernismo y posmodernismo, la obsesión por las computadoras o las innovaciones estilísticas publicadas en el último anuario. Es hora de que el diseño de comunicaciones se ocupe de las cosas que realmente importan: la vida, la muerte, el dolor, la felicidad y el bienestar de la gente.

www.bdigital.ula.ve



UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES Y DISEÑO GRÁFICO

Mérida, Venezuela.