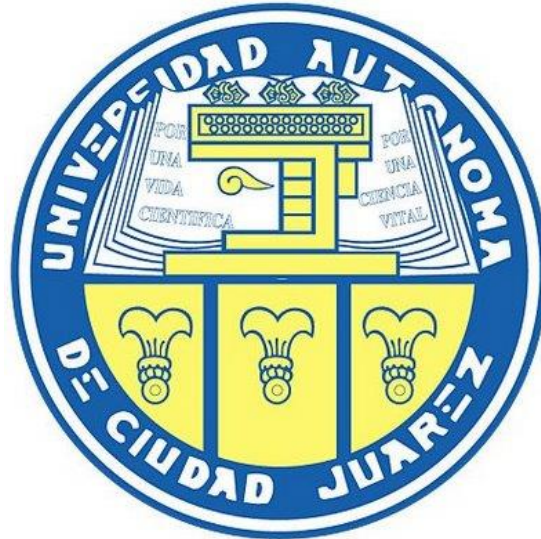


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ
INSTITUTO DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE.
CIUDAD UNIVERSITARIA



“Propuesta gráfica. Los diseños una exploración gráfica de figuras y formas naturales.”

Javier Altuzar Angel 109208

CD. JUÁREZ, CHIH. – 2015

Agradecimientos

Agradezco a mis padres en esta parte para decirles gracias por apoyarme en mis estudios y poder concluir con ellos.

Gracias a la Dra. Erika Rogel Villalba, por las asesorías y consejos para obtener un buen resultado y por el seguimiento y supervisión que mantuvo en mi proyecto.

También a la asesora Lic. Rubí Lizbeth González por su interés mostrado en la orientación de la investigación.

También el profesor Lic. Rigoberto Ponce, y al Dro. Candido Valadez por dejarme hacer las pruebas de los niveles en sus grupos de clases.

A mi maestro Salvador de Jesús Sánchez García que me ayudo a comenzar con mi investigación y a la maestra Gabriela María García Cerros también por ayudarme.

En especial a mi familia, amigos y compañeros de la carrera por darme ánimos a terminar y creer en mí.

Índice General

Resumen	Pág. 6
Introducción	Pág. 9
Capítulo 1	Pág. 12
Planteamiento del problema	Pág. 13
Justificación	Pág. 13
Objetivo general	Pág. 16
Objetivos particulares	Pág. 16
Metodología	Pág. 18
Capítulo 2 - Marco teórico	Pág. 22
Capítulo 3 - Diseño Metodológico	Pág. 37
Capítulo 4 – Desarrollo de la propuesta gráfica	Pág. 45
Capítulo 5 - Evaluación de la propuesta gráfica y resultados	Pág. 52
Conclusiones	Pág. 76
Recomendaciones	Pág. 79
Bibliografía	Pág. 80
Anexos	Pág. 81

Indices de imágenes.

Altuzar, J. (2015) imagen 1.1.....	Pág. 54
Altuzar, J. (2015) imagen 1.2.....	Pág. 54
Altuzar, J. (2015) imagen 2.1.....	Pág. 58
Altuzar, J. (2015) imagen 2.2.....	Pág. 58
García, G. (2015) imagen 3.1.....	Pág. 62
El diario de Juárez como autor de la imagen Jueves 4 de septiembre del 2014 en su edición digital, imagen 3.2.....	Pág. 62
Evaluación de la observación del nivel 1 imagen 1.1 y 1.2.....	Pág. 53
Evaluación de la observación del nivel 2 imagen 2.1 y 2.2.....	Pág. 53
Evaluación de la observación del nivel 3 imagen 3.1.....	Pág. 58
Evaluación de la observación del nivel 3 imagen 3.2.....	Pág. 62
1.1 Desarrollo de la propuesta gráfica.....	Pág. 48
1.2 Desarrollo de la propuesta gráfica.....	Pág. 48
1.3 Desarrollo de la propuesta gráfica.....	Pág. 49
1.4 Desarrollo de la propuesta gráfica.....	Pág. 49
1.5 Desarrollo de la propuesta gráfica.....	Pág. 50
1.6 Desarrollo de la propuesta gráfica.....	Pág. 50
1.7 Desarrollo de la propuesta gráfica.....	Pág. 51

Índice de gráficas.

Gráfica 1.1.....	Pág. 71
Gráfica 1.2.....	Pág. 71
Gráfica 1.3.....	Pág. 72
Gráfica 1.4.....	Pág. 72
Gráfica 1.5.....	Pág. 73
Gráfica 1.6.....	Pág. 73

Índice de cuadros.

Cuadro 1.1.....	Pág. 41
Cuadro 1.2.....	Pág. 42
Cuadro 1.3.....	Pág. 44

Resumen

Resumen

La presente investigación realiza un manual de ejercicios para la licenciatura de Diseño Gráfico con un fin de tener un manual de apoyo para el docente que imparte clases a los alumnos de nivel básico, un manual que contiene materia como imágenes de diseñoide para a partir de ellos observar e imaginar y poder formar construir un diseño que se lograr generar de una figura o forma recordada que es un diseñoide.

Se pensó que deberíamos saber qué tipo de diseñoide existen por lo cual vamos a investigar el concepto de diseñoide y que familias o grupos conforman para tener en cuenta donde se deberían buscar o encontrar por ya conocer nombres de las familias o grupos de las figuras supuestas que observamos y que podemos diseñar.

Una encuesta será lo que utilizaremos para encontrar a qué tipo de personas o alumnos les interesara el observar esto ayudara que el docente puede utilizar como apoyo y con ella podemos saber gustos del alumno para conocer un poco de su forma de inspiración para diseñar o gustos por la observación.

Los indicadores que fueron empleados como ejercicios del manual, la encuesta que salió de la relación que tiene el manual conformado por los ejercicios de observación y poder diseñar por medio de la creatividad y observación.

En el primer capítulo se describe el problema que es que nadie lo ha abordado como herramienta en el diseño gráfico, una herramienta que sea material de apoyo para el docente publicitario el trabajo de observar diseñoide y que sea material para actividades de nivel básico de la licenciatura. La justificación forma parte de este capítulo donde describimos el nombre de dicho objeto a investigar que es el diseñoide, como lo nombra Richard Dawkins en seminario de investigación (2011), que identifica a las imágenes u objetos naturales y accidentales que han sido interpretados con otro significado al que posee naturalmente representa un elemento que se podría considerar básico en el proceso creativo de arte y diseño. Los objetivos como son objetivo general que es generar una propuesta gráfica que permita explorar a través de figuras y formas naturales el proceso de observación, los objetivos particulares son proporcionar a los profesores de la licenciatura de diseño gráfico un manual que ayude en el proceso de diseño de sus estudiantes con ejercicios de creatividad

elaborados a partir de diseñoides y los objetivos específicos contiene como es la descripción del Diseñoides, Exploración y Creatividad estos puntos se utilizan en los objetivos específicos.

La metodología es cualitativa una metodología que lleva método de observación y exploración, es una investigación cualitativa con un enfoque exploratorio. Según Sampieri (2010) “la investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (p.358).

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico en donde podemos encontrar algunas referencias o relaciones con el tema de investigación

En este contexto de las formas naturales es común reconocer características que por cultura o conocimiento previo se otorgan a estas formas generadas de manera accidental en distintas superficies ya sean orgánicas o naturales.

Prueba Piloto (acercamiento a la problemática) Diseño Metodológico se encuentra en el tercer capítulo don se explica cómo se divide el proceso de los 3 niveles para ejercitar la creatividad mental por medio de un observación.

Se divide la propuesta gráfica en tres niveles de ejercicios para el manual de apoyo en el capítulo cuatro se presentan las primeras actividades de cada nivel.

Evaluación de la propuesta gráfica se presenta como el docente puede observar a los alumnos realizar las actividades y su forma de evaluar dicha actividad aplicada.

El diseño de la propuesta gráfica consiste en crear el cuadernillo de ejercicios de apoyo para la observación de los diseñoides. En el capítulo cinco se encontrara la evaluación de la actividad y en el capítulo seis los resultados de las actividades aplicadas.

Introducción

Introducción

Desde el principio de su existencia, consciente e inconscientemente, el ser humano ha tenido la necesidad de comprender y conocer lo que le rodea. Desde la manera de actuar, de sentir, de pensar, las creencias e incluso el arte, son una forma de expresar lo que se percibe en el entorno.

En ese primitivo entorno donde los fenómenos de la naturaleza no tenían una explicación racional, los seres humanos ante lo inexplicable, encontraron una forma de interpretarlos ya sea por medio de símbolos o artefactos. Así, el hombre comenzó a plasmar sus ideas de forma gráfica, tal vez, como una forma de comunicarse visualmente. Y es que el ser humano es generalmente visual. Tiende a observar y asimilar la información antes de comunicarse por medio del habla. Los diferentes estímulos visuales que participan en el proceso de la percepción permiten al hombre construir, plasmar y comunicar sus ideas gracias a la experiencia que tiene según su contexto cultural.

La capacidad que tiene el ser humano para asignar a las figuras un mensaje o información visual significativos, les confiere un gran valor que se puede considerar como resultado de una actividad pensante. Un ejemplo de ello serían las nubes, piedras, lagos o manchas accidentales que presentan ciertos parecidos con representaciones de personajes religiosos, históricos, objetos del entorno y de la vida cotidiana que forman parte de la identidad. Pues pareciera que algunas figuras están hechas a propósito, siguiendo algún plan, pero no es así; ya están ahí por acción de la naturaleza o son una forma creada de manera accidental.

Para entender mejor esta idea se puede hacer una analogía con estos dos mecanismos que intervienen en la evolución: la selección y la mutación. La selección de una idea a partir de una imagen para comunicar y la mutación del trabajo para la elaboración de un diseño. Una imagen o figura pasa de ser un elemento aislado a formar parte de un sistema cuando se incorpora en el proceso de diseño en la comunicación visual.

El diseño viene desde la forma orgánica o natural que se genera sin que el ser humano lo pudiera haber diseñado antes en determinado material o superficie, sino que aparece ahí y se logra relacionar con una imagen que ya existe con base en la experiencia visual de aquella

persona que lo descubra. A estas formas que se relacionan con conceptos previos que se tienen se les puede dar una aplicación en las disciplinas del diseño y la comunicación.

Por tanto, esta investigación pretende ser una herramienta que podrá ser utilizada por los diseñadores gráficos que deseen incorporar en su trabajo los diseñoides, es decir: aquellas figuras naturales o accidentales que se forman en diferentes superficies y materiales.

Esta herramienta es el resultado de un proceso que parte de aprender sobre lo que no se conoce, comprenderlo e incorporarlo en el proceso de diseño.

Inicialmente se tomó como punto de partida el concepto de diseñoide pues es indispensable conocerlo así como a los criterios que se utilizan para su clasificación en grupos o familias; posteriormente se buscan y seleccionan aquellos diseñoides que sean apropiados según las necesidades del proyecto en el que se trabaja.

El banco de imágenes, formas y figuras que un ser humano tiene almacenado mentalmente le permite obtener un diseño creativo cuando se encuentra desarrollando un proyecto determinado. Al encontrar un diseñoide, puede trabajarse de forma que la experiencia visual del diseñador le permita tener una mayor inventiva en la forma que utiliza los recursos gráficos a su alcance. Sin embargo, este proceso requiere de tiempo y si no se cuenta con él, no es posible valerse de esta herramienta creativa.

Fotografiar el diseñoide que se encuentre es fundamental ya que se trata, además de una forma de preservarlo, de un medio de transporte de información para llevarlo a ser trabajado en soportes digitales. Al tener la fotografía del objeto percibido se puede iniciar con la etapa de bocetaje o bien, recrearlo digitalmente para finalmente aplicarlo a un destino predeterminado o, en caso de que este se desconozca, buscar el más apropiado y reservarlo para un uso posterior.

Capítulo 1

Planteamiento del problema

Justificación

Objetivo general

Objetivos particulares

Metodología

Capítulo 1

Protocolo

Un problema que se visualiza es que nadie lo ha abordado como herramienta en el diseño gráfico, una herramienta que sea material de apoyo para el docente en el área de observación como otra forma creativa de llegar a crear un diseño y darle una aplicación en el diseño y diseño publicitario, se ha encontrado que usualmente solo se tiende a crear publicidad con los diseñoides con una fotografía, pero no con su forma natural o accidental que puede llegar a ser una idea para una construcción de un diseño y conformar un diseño publicitario.

Justificación

Si bien existen diferentes procesos en el ejercicio profesional del diseño para alcanzar un objetivo como:

El diseñoide, como lo nombra Richard Dawkins en seminario de investigación (2011), que identifica a las imágenes u objetos naturales y accidentales que han sido interpretados con otro significado al que posee naturalmente representa un elemento que se podría considerar básico en el proceso creativo de arte y diseño. Un diseñoide es la forma de una imagen percibida y recordada, la cual es interpretada gracias a una semejanza que se le encuentra con elementos parecidos a algo natural o artificial, estos objetos existen aun cuando los diseñoides de la naturaleza no son creados intencionalmente.

Los diseñoides como forma natural o accidental forman parte de la percepción íntimamente relacionada con la imaginación, cada persona posee un grado diferente de sensibilidad o fantasía para poder captar los estímulos recibidos.

La importancia de la imaginación coincide como una presentación mental de imágenes que no existen en la realidad pero que pueden ser creadas e imaginadas, que pueden materializarse en algún momento. Por eso, se dice que la fantasía es espontanea, mientras que la imaginación contiene un cierto grado de control activo o pasivo. Independientemente de cuál

de las dos se esté usando, se pueden reconocer en ambas las características de ser innovadoras, productivas, inventivas y constructivas en la génesis de ideas.

Según su clasificación, llegamos a encontrar los diseñoides en las siguientes categorías: Vivos, físicos, místicos, científicos, de objetos artificiales, publicitarios, míticos, de cosas naturales, culturales, sociales.

Se relacionan con una forma o figura de alguna imagen recordada, esto quiere decir que si ya se ha visto alguna imagen con anterioridad, se le puede encontrar en algún material o superficie y al verla puede recordarse y relacionarse con lo ya observado. De esta manera es como se relacionan las imágenes que son imaginadas. Este proceso creativo propone ser una herramienta para los diseñadores gráficos, quienes la podrán utilizar en el desarrollo de soluciones a los diferentes problemas de comunicación visual que les pudieran presentar.

Como menciona Hernández (2014) en su investigación, permite una nueva forma de estudio que se vincule de manera estrecha con la naturaleza, a fin de abstraer conceptos, ideas métodos y procesos creativos que estén centrados en el medio ambiente como una opción gráfica a los procesos creativos en el diseño.

Estos gráficos o formas accidentales no solo se basarán en lo que pueda hallarse en la naturaleza, sino que también en distintos materiales que formen parte de la estructura de diferentes objetos o bien, provenientes de culturas en las que se encuentran imágenes o formas accidentales. Con este proceso se puede llegar al diseño de una propuesta gráfica y posteriormente al desarrollo para aplicar esta última en diseño publicitario.

Para esta práctica se empleará la utilización de ilustración a color, para resaltar las figuras y formar ilustraciones nuevas que den a conocer, por medio de la observación y la creatividad, imágenes que están de cierto modo “ocultas a simple vista” en nuestro alrededor; por ejemplo, en un lugar muy recurrido como son los baños de la universidad.

El presente proyecto tiene por objetivo registrar estas formas localizadas en distintos espacios. Algunas se han encontrado en determinados lugares de Ciudad Juárez, como Ciudad Universitaria.

Se trata de un tema que no ha sido abordado desde el punto de vista del ejercicio del diseño gráfico, se pretende documentarlo de la siguiente manera:

El trabajar a partir de diseñoides constituye una nueva técnica creativa, con las formas que aparecen en materiales u objetos naturales donde se puede hacer uso de conocimientos previos de una imagen, lo que permite identificarla para abordar posteriormente el proceso creativo con estas imágenes, empezar a diseñar y así lograr una solución que nace de un diseñoide y que tendrá el fin de ser aplicarlo en el diseño publicitario. Esto es, evitar que sólo se quede en una fotografía sino que se parta de ella para trabajar y se pueda desarrollar un diseño que ha nacido de una imagen, formada de manera natural o accidental, denominada diseñoide.

Para desarrollar efectivamente este proceso, se pretende conocer los diseñoides y qué grupos existen para su clasificación según su tipo.

Vivos: animales y vegetales.

Físicos: manos, alas, órganos sexuales, etc.

Místicos: Dios, la virgen María, ángeles.

Científicos: imágenes que intentan dar explicaciones.

De objetos artificiales: construcciones, instrumentos.

Publicitarios: imágenes comerciales.

Míticos: dragones, unicornios, gigantes, etc.

De cosas naturales: coraza de caracol, hojas, nubes, sol.

Culturales: letras, señales, palabras, imágenes, etc.

Sociales: políticos, científicos, artistas, deportistas, etc.

Identificar en dónde se puede llevar a cabo su búsqueda de diseñoides. Determinar cómo puede integrarse el diseñoide en el diseño publicitario: Desde la creación a su aplicación.

Conocer de qué manera se distribuye el diseñoide según los tipos de diseño publicitario.

Generar y desarrollar una idea, crear un diseño y lograr su aplicación.

La forma como se resuelve con frecuencia es a través de la experiencia, la cual es un indicador para identificar si las imágenes que se perciben tienen algún parecido con lo visto en el mundo real circundante, lo cual ayuda a explicar su presencia; aunque esta reflexión con lleva no sólo la interpretación que por ende tiene un toque de subjetividad, sino que puede además, estar influida por los elementos que afectan la percepción del entorno, como la naturaleza de la fuente de luz que sólo en el caso de los cuerpos luminosos les pertenece como cualidad propia- la posición de las cosas respecto de nuestros propios cuerpos.

Objetivo general: Generar una propuesta gráfica que permita explorar a través de configuración de la imagen, figuras y formas naturales el proceso de observación, visualización y creación que llevan a cabo los estudiantes de diseño gráfico del IADA y CU.

Objetivos particulares:

Proporcionar a los profesores de la licenciatura de diseño gráfico un manual que ayude en el proceso de diseño de sus estudiantes con ejercicios de creatividad elaborados a partir de diseñoides.

Desarrollar un material que permita potencializar la creatividad utilizando los diseñoides; y mostrarle al docente que el alumno puede trabajar la imaginación con otros ejercicios también, que les pueden parecer atractivos y divertidos.

Exploración

Hacer una búsqueda a través de la observación, entrevistas, encuestas del grupo de estudio.

Observaciones al grupo de estudio que consiste en solo estudiantes de los primeros semestres de la licenciatura, entrevistas a los docentes que han impartido o imparten clases de nivel principiante, cuando se realicen las entrevistas se podrá obtener más información, en cuanto a la observación; se necesita saber en dónde está el problema principalmente para ayudar a trabajar más la observación con los ejercicios creativos, en las clases donde se utiliza la observación como herramienta para lograr elaborar trabajos de una manera creativa.

Creatividad.

Desarrollar una propuesta gráfica que apoye a los estudiantes a ser más observadores durante el proceso creativo y en sus actividades gráficas.

Construir un manual de ejercicios de creatividad, utilizando los diseñoides como herramienta para formarlo. Mediante la investigación obtener las actividades que llevará el formato, éste se entregara a los docentes en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez de la Licenciatura de Diseño Gráfico.

Metodología General

La presente es una investigación cualitativa con un enfoque exploratorio. Según Sampieri (2010) “la investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (p.358). Sus conceptos, percepciones, creencias, emociones, pensamientos y experiencias permiten un abanico de resultados muy diversos e interesantes desde diferentes perspectivas humanas. Este proyecto no queda exento de estos conceptos pues la información obtenida a través de la observación estará siempre en función de la perspectiva de quien la realiza.

Se presentará un conjunto de procesos cuyos resultados obedecen a una secuencia de pasos determinada, la cual exige que no se ignore ninguno de ellos, pues esto impediría lograr el objetivo planteado por esta investigación.

La hipótesis se genera a partir de recolectar y analizar las imágenes o figuras las cuáles serán las muestras que proporcionen los datos necesarios para trabajar con ellas.

El estudio cualitativo tiende a seguir de esta manera los patrones o estructuras que se deben conocer previamente al inicio de este proceso, para poder obtener información y recolectar imágenes encontradas en diferentes materiales.

En esta investigación se organizarán los tipos de diseñoides con base en una tabla en la que los diferentes diseñoides que se encuentren puedan ser identificados según en el lugar donde se haya trabajado.

La percepción de las imágenes será siempre diferente de acuerdo a una serie de factores, como la cultura, creencias o historia conocida por el diseñador que esté trabajando con ellas.

La investigación pretende realizar un análisis de las formas encontradas en diferentes materiales con el propósito de estudiar un acontecimiento, en este caso el del diseñoiide, el cual es una imagen o forma creada de manera natural o accidental por la acción de la naturaleza o el tratamiento de los materiales.

Se recolectarán datos por medio de la observación e identificación de imágenes o formas, se registrarán mediante fotografías, anotaciones y bocetos; y posteriormente se organizará la información obtenida.

Esta investigación es cualitativa con enfoque exploratorio (de qué habla el enfoque exploratorio según autores), Por el carácter del enfoque exploratorio, el desarrollo de esta investigación no se basa en medidas numéricas sino que consiste en un análisis de materiales que servirán para un estudio global.

Los datos que se pretenden obtener lograrán ofrecer una amplia gama de posibilidades, la información que se recabe puede ser muy variada dependiendo del contexto en el que se desarrolla cada persona, ya sea de manera individual, grupal o colectiva.

La recolección de estos datos permitirá obtener y comprender información que ayudará en el desarrollo de esta investigación y que dará paso a la comprensión y generación de conocimiento.

La observación es la herramienta principal a utilizarse para la obtención de datos. Durante el proceso de la investigación de campo se observará todo lo que se tiene alrededor en el entorno. Se documentará mediante fotografías de las distintas formas e imágenes encontradas pertenecientes a la clasificación de diseñoides. Se prestará atención a los detalles, eventos e interacciones que se generen en el espacio en el que se lleve a cabo la recolección de datos.

Una herramienta auxiliar en la documentación de este proyecto será un banco de imágenes y formas donde se podrán encontrar diseñoides con los que se puede llegar a trabajar. La manera de abordar y utilizar la información para estructurar esta investigación seguirá un proceso en el que se organizarán los datos obtenidos para poder trabajar con ellos, transportar y documentar aquellas formas que se logren percibir como diseñoides. El seguir cuidadosamente los procedimientos y pasos para llevar a cabo este estudio para incrementar la probabilidad de que los resultados de la investigación sean exactos y proporcione una manera más rápida de trabajar. Se recolectarán con la finalidad de analizarlos y comprenderlos.

El área de trabajo seleccionada para este estudio será Ciudad Juárez, Chihuahua, México, donde se buscarán sitios en los que se puedan encontrar imágenes y utilizar la imaginación como forma creativa de trabajar y construir un diseño. Se recolectarán las imágenes y formas con las que se trabajarán por medio de fotografías, no sólo para trasladar la idea del entorno en el que se encuentra originalmente a un medio digital, sino que además de esto, el uso de fotografías facilitará el acceso a estos datos en un futuro y permitirá su organización en un banco de imágenes.

Lugares antiguos de la ciudad, donde se encuentren diferentes estructuras que permitan buscar e identificar qué cosas se han creado accidentalmente o naturalmente. Algunas fuentes donde se pueden encontrar también son: en la naturaleza (plantas, árboles, animales, el cielo) o en estructuras y construcciones recién hechas.

Esta investigación se ha proyectado a un mes en el que se conocerá qué es un diseñoide y qué tipos hay, esto con la finalidad de comprenderlos mejor y así saber en dónde buscar y darse una idea de cómo se puede trabajar con él digitalmente. El tiempo de trabajo varía según la experiencia visual y percepción del diseñador.

Una cámara fotográfica será la herramienta principal utilizada para recolectar información de la imagen o forma encontrada y como medio de transferencia entre la ubicación original y el entorno digital para así poder trabajar y crear material gráfico a partir de ella. La búsqueda puede realizarse por personas organizadas en grupos o de manera individual, sin embargo, cabe mencionar que aun siendo parte de un grupo, la percepción de lo observado seguirá en función de la mente individual.

Se menciona en el libro de investigación con estudio de casos lo siguiente: La investigación cualitativa parte de la curiosidad humana a lo largo de los siglos, etnógrafos, psicólogos sociales, historiadores y críticos literarios la encauzaron formalmente (Bogdan y Biklin, 1982; Eco, 1994; Halmilton, 1981; Stake, 1978). Hace un siglo, el filósofo Wilhelm Dilthey sostenía que la ciencia no se movía en un sentido que ayudara a los humanos a comprender a sí mismos. Wilhelm Dilthey, sf, citado en Stake, 1998, p.41

También podemos decir que la investigación que se trabaja es de enfoque exploratorio y se utilizaron encuestas para saber algunos factores que tiene como una influencia en los alumnos

así indagamos cuales son los factores en que los alumnos pudieran llegar compartir gustos por algunos tipos de música o gustos por ver dibujos animados estas son las relaciones que se encontraron que los estudiantes.

Tuvieron por lo tanto, un experto en métodos de investigación Philip Runkel (1990), describía la actividad de los investigadores como la de echar redes y la de comprobar muestras. Para averiguar las relaciones comunes entre los casos, echamos las redes para capturar muchos casos. Para averiguar cómo funciona un caso concreto, examinamos las muestras particulares. Runkel llamo a ese echar redes es decir, a la suma de mediciones a los diversos casps, método de frecuencias relativas. (Stake, 1998, p.45)

Los defensores de lo cualitativo, como Egon Guba e Yvonna Lincoln (1982) y Elliot Eisner y Alana Peshkin (1990) otorgan mayor prioridad a la interpretación directa de los acontecimientos, y menor a la interpretación de los datos de las medidas. En guerra y paz, Tolstoy (1869/1978) decía: Mediante la razón el hombre se observa a sí mismo, pero solo se conoce a si mismo mediante la conciencia. (Pág. 1.427.) (Stake, 1998, p.45)

Además de su orientación alejada de la explicación de causa y efecto, y su propensión a la interpretación personal, la indignación cualitativa se distingue por su acento en el trato holístico de los fenómenos (Schwandt, 1994).

Capítulo 2

Marco Teórico

Capítulo 2

Marco Teórico

En este contexto de las formas naturales es común reconocer características que por cultura o conocimiento previo se otorgan a estas formas generadas de manera accidental en distintas superficies ya sean orgánicas o naturales.

Al respecto, Richard Dawkins (2011) ha realizado diferentes investigaciones con el propósito de identificar estas formas que él llama diseñoides. Partiendo de esta definición, en la que un diseñoide es básicamente una imagen percibida e interpretada la cual se recuerda o asocia con algo que ya ha sido observado antes, se logra establecer el objetivo que es trabajar, reconocer e identificar una serie de diseñoides que permitan su uso o aplicación al diseño gráfico y publicitario. Si bien existen diferentes procesos creativos para alcanzar un objetivo, la presente investigación intenta mostrar un proceso alternativo, a partir de un diseñoide, a los ya establecidos por estas disciplinas.

Dawkins (2011) clasifica los diseñoides en diferentes grupos según sus características y las formas que remiten al observador: vivos, físicos, místicos, científicos, de objetos artificiales, publicitarios, míticos, de cosas naturales, culturales, sociales. Estas formas encontramos elementos hallados en la naturaleza como en árboles, el cielo, agua, tierra, frutas o verduras ya que en ellos se observan diferentes texturas. Además del contexto natural, existen otras superficies donde podemos encontrar diseñoides, como lo son la madera de la que están hechos diferentes objetos (mesas, puertas, pisos, etc.), materiales de decoración como el mármol, granito o cantera, los cuales son utilizados en pisos, paredes y techos.

Basta con observar el entorno para encontrar en paredes, nubes, hojas, suelo, follaje, piedras, etc. todo tipo de diseñoides, los cuales han sido resultado de procesos completamente naturales o causados por el hombre de forma accidental y, en algunas ocasiones, inconsciente. El uso del diseñoide como herramienta creativa observa este proceso: investigar, buscar, fotografiar, organizar, diseñar y aplicar.

Investigar qué es un diseñoide, partiendo de este conocimiento empezar a buscar en diferentes partes, objetos o superficies; habiendo encontrado algún diseñoide se toman fotografías para organizarlo en un archivo y poder trabajar con él digitalmente o de manera

tradicional según la técnica que quisiéramos emplear, etapa en la que se torna parte integral de un diseño y este a su vez, en una aplicación que cumpla con el objetivo del proyecto. Cabe mencionar que no siempre se tendrá definida una finalidad para determinado diseño¹ pero aún en el caso de que se esté buscando una imagen para un fin específico, el proceso de trabajo es el mismo.

En la búsqueda y utilización de diseñoides se identifica una herramienta más de desarrollo creativo y una alternativa para encontrar la solución de un problema de diseño; en el caso de esta investigación, de diseño publicitario. De ahí el interés por investigar un tema que no ha sido abordado como herramienta auxiliar en el proceso de diseño gráfico. El uso de diseñoides representa una alternativa de crear una ilustración y aplicarla en el diseño publicitario. Se ha encontrado que, en su mayoría, sólo se crean imágenes publicitarias utilizando los diseñoides en una composición fotográfica, pero se usan las formas naturales o accidentales como punto de partida de lo que puede llegar a ser una idea para la construcción de contenido más complejo que forme parte de un diseño publicitario.

¹ Al observar diferentes superficies encontramos formas de manera aleatoria, las cuales pueden no ser de utilidad en ese instante por diferentes motivos; por ejemplo, si ocurre que las formas no se ajustan en su totalidad a lo que se está buscando o que se encuentre otra forma que se asemeje más a lo que se requiere utilizar. Independientemente de esto, todas las formas encontradas pasan a formar parte de un archivo en el que se organizan todos los diseñoides encontrados, el cual se puede revisar en un futuro en busca de determinada forma.

Una nueva técnica para el ejercicio creativo

Es dar a conocer la creatividad con la que formamos ilustraciones o gráficos a partir diseñoides para resaltar aquellas de formas y figuras ya existentes que muchas veces se

¹ Al observar diferentes superficies se encontramos formas de manera aleatoria, las cuales pueden no ser de utilidad en ese instante por diferentes motivos; por ejemplo, si ocurre que las formas no se ajustan en su totalidad a lo que se está buscando o que se encuentre otra forma que se asemeje más a lo que se requiere utilizar. Independientemente de esto, todas las formas encontradas pasan a formar parte de un archivo en el que se organizan todos los diseñoides encontrados, el cual se puede revisar en un futuro en busca de determinada forma.

encuentran a simple vista pero no se toman en cuenta ya que pasan desapercibidos, con esto se crean diseños, que también llegamos a aplicar a la publicidad.

En el caso de la visión, las sensaciones forman una imagen visual gracias a los complejos mecanismos de la percepción, los cuales permiten distinguir la profundidad y la distancia de lo que nos rodea, ya que podemos transformar una imagen que es percibida en la retina en dos dimensiones, en otra imagen que es de carácter tridimensional. Esto se puede realizar gracias a las denominadas claves, que nos indican cuando un objeto está atrás de otro, y así la profundidad se vuelve automática. Según Ortiz (2008):

La percepción sería, entonces, el conjunto de sensaciones organizadas, congruentes con la disposición del mundo exterior, de carácter totalmente mecánico, automático e inconsciente, ya que su contenido nos es conocido gracias al ámbito ambiental y cultural en el cual nos desenvolvemos (p. 15).

El pensamiento creativo es la capacidad de trascender más allá de lo ordinario, de ser original, de innovar y de tener un pensamiento flexible. Por ejemplo, la creación de un dispositivo nemónico (una ayuda para memorizar algo) es una forma de pensar creativamente, conectado cosas no relacionadas entre sí mediante un único concepto visual en un contexto de diseño.

Otros aspectos del pensamiento creativo son los que se describen a continuación:

Pensamiento asociativo reconocimiento de las cosas o atributos comunes. El Pensamiento metafórico se fundamenta en la identificación de similitudes entre cosas aparentemente no relacionadas. Mientras que en la elaboración y modificación se trabaja con los detalles y se es capaz de proponer alternativas. Por otra parte, el pensamiento imaginativo es pensar imágenes e imaginar lo inverosímil.

Características de los pensadores creativos:

Dawkins (2011) menciona que un diseñoide es “una imagen u objeto natural y de forma accidentales” (p. 11). El diseñoide también tienen esta explicación puede explicarse desde el proceso psicológico de significación. (Una vez en el cerebro, la información llega a regiones como el núcleo geniculado lateral y la corteza visual. Es en el cerebro donde se ubica la

facultad humana de agrupar o segregar datos que son recibidos sensorialmente -en este caso por la vista-, a los cuales se les otorga un significado, cualquiera que sea; pero con la particularidad de estar determinado por las experiencias previas que el sujeto guarda en la memoria, y siempre bajo la condición de estar referido a algo concreto y lleno de sentido.) Del diseño orgánico se han tomado formas de flores para lámparas como accesorios de una casa, se pueden tomar colores de algunos frutos o texturas encontradas en la piel o pelaje de los animales. De acuerdo a lo anterior podemos decir que relacionamos las imágenes o formas con cosas u objetos que ya antes pudimos haber observado en nuestra vida o nuestras experiencias; con esto ya tenemos almacenada la información y podemos relacionar las cosas si encontramos algún diseñoide en nuestro entorno.

Según Ortiz (2008) “Otra característica de la percepción visual se refiere a la focalización, que como su nombre indica enfoca la atención en una parte de la imagen, concentrando la información que se ha obtenido a través de la experiencia” (p.16). Es decir, se puede enfocar la vista en un punto determinado y prestarle atención y si se encuentra una imagen es porque se le ha relacionado con la información visual que se tiene por experiencia obtenida durante el desarrollo y vivencias de quien realiza este ejercicio.

La forma cómo resolvemos con frecuencia es a través de la experiencia , que nos indica si las imágenes que percibimos tienen algún parecido con lo visto en el mundo real circundante y nos ayuda a explicar su presencia aunque esta reflexión conlleva no sólo la interpretación que por ende tiene un toque de subjetividad, sino puede además estar influida por los elementos que afectan la percepción del entorno, como la naturaleza de la fuente de luz (que sólo en el caso de los cuerpos luminosos les pertenece como cualidad propia), la posición de las cosas respecto de nuestros propios cuerpos y el proceso de configuración de la imagen (Ortiz, 2008, pp.16-18).

Con la explicación anterior se puede decir que las formas y figuras encontradas son descifradas con base en la experiencia, y que las imágenes que se perciben tienen algún parecido con lo visto en el mundo real circundante y ayuda a explicar su presencia.

Para ello, es importante el uso de La teoría de la Gestalt, la cual explica que:

Los hechos psíquicos elementales se presentan siempre entrelazados en conjuntos, dándoles un significado verdadero, y se rigen por una serie de leyes denominadas leyes de la Gestalt o forma, las cuales explican los fenómenos gestálticos basados en la agrupación de los estímulos para su organización (Ortiz, 2008, pp. 24-25).

Se puede también hablar de la forma, que es algo que también se logra percibir a través de la vista. Y según Landa (2011):

El contorno o perfil general de algo es una forma; en un área configurada o delimitada en una superficie de las dimensiones creada total o parcialmente por líneas o por colores, tonos o texturas. También se define como una forma cerrada o una trayectoria cerrada (p.70).

Partiendo de lo que Landa (2011) ha mencionado sobre la delimitación de las formas, la cual puede ser por colores, tonos y texturas, resulta sencillo que al observar determinada superficie o material sea posible captar formas, ya que en ellos cuentan con estas mismas propiedades que ya se han mencionado: colores, tonos y texturas.

Los grupos que podemos asociar como:

la buena figura, y tratan de explicar cómo son vivenciadas las manifestaciones perceptuales en una unidad extendida en el espacio o tiempo. Asimismo, definen las condiciones para la ordenación existente en el área de la percepción: el movimiento, el aprendizaje y la acción (Merani, 1989 citado en Ortiz, 2008, p. 25).

De esta manera se llega a dar la estructuración de lo que se logra percibir, siempre y cuando esté de acuerdo con los principios que lleva la buena figura, los elementos que externos no siempre logran estar estructurados de acuerdo al proceso, el cual busca una armonía, “estando las partes subordinadas acertadamente a la figura, apoyados por la simplicidad, claridad, simetría y armonía” (Ortiz, 2008, p.25)

La manera en la que se clasifican los distintos diseñoides se puede asociar con las diferentes clasificaciones de las formas. Ferrater (1979) citado en Ortiz (2008) menciona que “Existen diversas clasificaciones de la forma, ejemplo de ello es el orden que hicieron los escolásticos (p. 58), en donde las formas pueden ser:

- ✓ Naturales, como el alma.
- ✓ Artificiales, son aquellas construidas por el hombre.
- ✓ Sustanciales, las que tienen como componente las sustancias corporales.
- ✓ Accidentales, que se agregan al ser sustancial para individualizarlo (como el color).
- ✓ Puras o separadas, que se caracterizan por su realidad.
- ✓ Inherentes, cuando se aplican a una materia específica.

Una de las clasificaciones mencionadas anteriormente es la de las formas sustanciales, las cuales tienen componentes de sustancias corporales. Por ejemplo, si alguna parte del cuerpo derrama sangre y queda impregnada en alguna superficie, ésta sería una mancha accidental, el resultado de esta formación no controlada o planeada se puede tomar como base para el diseño de unas salpicaduras de tinta de algún color o combinación de colores distintos. Esto es porque se puede relacionar dicha salpicadura de sangre con aquellas realizadas con un pincel. Para Fonari (1989):

Las formas se clasifican en materiales, que son propiamente los objetos, como una creación del hombre o la naturaleza; las mentales, que se forman a través de preceptos (elaboración a través del proceso perceptual), y las imágenes, que son representaciones de índole figurativa, cumple una función psíquica, como las obras de arte, ya que están dirigidas a satisfacer el aspecto emocional de los hombres, y dentro de éstas se encuentran las informativas, como las señales (Fonari, 1989 citado por Ortiz, 2008, p. 58).

Pero también cabe mencionar que las imágenes pueden ser experiencias del pasado que se han guardado en la memoria y alguna vez se recodarán o utilizarán, por lo tanto, como menciona Arnheim (1989) que “reconoce que la forma puede ser modificada por las experiencias del pasado” (Arnheim, 1989 citado en Ortiz, 2008, p.58). Cuando se habla de figura, se habla también del tamaño, uno de los principales elementos que la conforman y que logran en algunos casos darle un significado alterno. Es decir, si alguna figura es grande o chica puede ser también una analogía de otros conceptos como los de mayor o menor, donde se expone que para analizar la forma se requiere tomar en cuenta el tamaño y el contexto, porque éstos pueden modificar la percepción y el significado de los objetos (Daucher, 1978 citado en Ortiz, 2008).

En los materiales que se encuentran se pueden hallar formas en una aparente tercera dimensión pero en superficie plana:

Una forma es esencialmente plana lo que significa que realmente tiene dos dimensiones y para medir mediante una altura y una anchura. La manera en que se dibuja la forma define su cualidad. Todas las formas pueden derivarse básicamente de tres delineaciones fundamentales: el cuadro, el triángulo y el círculo. Cada una de estas formas básicas tiene una forma volumétrica correspondiente o sólido: el cubo, la pirámide y la esfera (Landa, 2011, pp. 70-71).

Pueden observarse y encontrarse diseñoides y dentro de ellos detectar que están compuestos de algunas formas como triángulos, cuadrados y círculos: las figuras esenciales que el cerebro tiene como base de datos y con las que se ha trabajado antes, por lo que resulta relativamente sencillo lograr detectar las diferentes formas en los diseñoides. También en los diseñoides se puede encontrar el punto, que es la unidad más pequeña que se logra captar y que puede tener una figura independientemente del soporte en el que esta se encuentre:

Un punto es la unidad más pequeña que conforma una línea y normalmente se suele representar mediante una forma circular. En una imagen para pantalla, un punto es un píxel individual de luz (con o sin color) con forma cuadrada en lugar de circular. En el mundo del software de pintura digital, todos los elementos están compuestos por píxeles (Landa, 2011, p.69).

El punto, al igual que la línea, es otro componente que se puede encontrar en los diseñoides; al poder trabajarlos de forma digital se utilizarán el píxel, el equivalente digital al punto, para empezar a trabajar un diseño conforme a la figura encontrada en alguna superficie o material. Las investigaciones respecto a la figura y su relación con el fondo concluyen que “la percepción de las figuras se produce siempre en un fondo, en el cual la mayoría de veces se ve como un conjunto indeterminado, amorfo. Edgar Rubin (citado por Morin, en Ortiz, 2008:29, 30) llegó a cuatro conclusiones acerca de figura-fondo:

1. La figura tiene una forma definida mientras que el fondo parece no tenerla.
2. El fondo parece continuar detrás de la figura.

3. La figura parece estar más cercana a nosotros con una localización clara en el espacio, mientras que el fondo está más alejado y o tiene una localización definida.

4. La figura es dominante y nos impresiona más que el fondo, se recuerda mejor y se asocia con un mayor número de formas.

Esta investigación intenta demostrar que la creatividad al usar diseñoides, es decir: trabajarlos y construir a partir de ellos un elemento gráfico, constituye una herramienta alterna para el ejercicio de diseño. Esto es posible al utilizar la imaginación y percepción que tiene cada diseñador con relación al banco de imágenes que se ha ido construyendo en la memoria con durante la trayectoria de vida de la persona. Dentro de la experiencia que se adquiere durante el estudio y ejercicio del diseño gráfico, se puede encontrar que:

El pensamiento creativo es la capacidad de trascender más allá de lo ordinario, de ser original, de innovar y de tener un pensamiento flexible. Por ejemplo, la creación de un dispositivo nemónico (una ayuda para memorizar algo) es una forma de pensar creativamente, conectado cosas no relacionadas entre sí mediante un único concepto visual en un contexto de diseño (Landa, 2011, p.125).

La relación figura/fondo en el proceso de encontrar y observar diseñoides se da de esta manera: la mente separa los elementos gráficos que percibe como figuras independientes de los elementos de fondo. En algunas ocasiones en el fondo se encuentran figuras que se pueden percibir o distinguir, en este caso se debe tomar en cuenta el fondo como una parte integral de la composición. Como menciona Landa (2011):

La Figura/fondo, también conocido como espacio positivo y negativo es un principio básico de la percepción visual y hace referencia a la relación de formas o figuras respecto al fondo en una superficie de dos dimensiones. Para comprender mejor lo que se está representando, la mente separa los elementos gráficos que percibe como figuras de los elementos de fondo. En relaciones figura/fondo, el observador ve pistas visuales que le ayudan a distinguir las formas que representan figuras de las que están colocadas como fondo. La figura o forma positiva es una forma definida. Se identifican inmediatamente como fondo o formas negativas. Dado que el observador busca las figuras que tienen sentido visual, el fondo parece que no estuviera ocupado

y parece sin forma para un observador inexperto; sin embargo, un diseñador debe considerar siempre el fondo como una parte integral de la composición. En teoría e, incluso de forma literal, el fondo realmente toma la forma, la forma negativa. Considerar todo el espacio como activo nos obliga a considerar el espacio en su totalidad (Landa, 2011, pp. 71-72).

Dice Alexander (1975) que al hablar de diseño el objeto real de la discusión no es solo en forma, sino el conjunto que corresponde a esta y a su contexto. Desde un punto de vista lógico, cognitivo y científico es necesario no despreciar o ignorar ningún detalle, porque ellos resultan determinantes para el desarrollo de una propuesta. De los elementos orgánicos, como de las frutas, las texturas visuales o táctiles que se asemejan a los diseñoides tienen las mismas similitudes. Es decir, si se tomara una fotografía a la textura de un melón se puede observar que tiene venas que resaltan a simple vista, a partir de estas formaciones se podría diseñar o asociarlas con venas de un ser humano, telarañas o identificarlas con neuronas, estas serían algunas cosas que ya conoce el cerebro y las guarda como imágenes de lo que ya es conocido.

Al igual que con los diseñoides, al trabajar con formas de la naturaleza orgánica en la actualidad, nos podemos dar cuenta de cómo el usuario adquiere aquellos productos con los que siente una conexión.

En nuestro entorno o donde vivimos y desenvolvemos diariamente solemos ver tanto materiales y animales que parecen tener algún tipo de diseño en sus pieles o pelajes tal como menciona Richard Dawkins, que el mundo viviente está poblado de criaturas que parecen milagrosamente diseñadas para la vida que llevan, criaturas todas ellas que parecen haber alcanzado su punto óptimo, la cúspide imposible.

Dawkins, R. (2011). *escalando el monte improbable*. 16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente: versión PDF.

El alumno necesita observar figuras y tratar de repetir las o trabajar con ellas ver que más figuras se podrían crear, esto es un ejercicio para poder ejercitar el sentido de la creatividad y después poder llevarlo a solo crear y trabajar un diseño con la finalidad de utilizar la observación para llegar a la creatividad.

Un ejemplo de ello es Leonardo Da Vinci dice el que lo primero que debe aprender un joven es que el joven ante todas las cosas debe aprender la perspectiva para la justa medida de las cosas después de estudiar copiando buenos dibujos, para acostumbrarse a un contorno correcto: luego dibujara el natural para ver la razón de las cosas que aprendió antes; Y últimamente debe ver y examinar las obras de varios maestros para adquirir la facilidad en practicar lo que ya ha aprendido.

Da Vinci, L. (2010). El tratado de la pintura. Consultado 16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente: Versión PDF.

En este caso el alumno, primeramente debe aprender a observar para crear es el proceso de (Leonardo Da Vinci En El tratado de la pintura 2010) un ejemplo que pretende aportar esta investigación, al igual lo que dice Leonardo es que luego de conocer las perspectivas y de dibujar el alumno deberá ver y examinar las imágenes para poder crear diseños por medio de la observación, el tendrá que observar diferentes texturas, materiales y superficies para trabajar con ellas y ejercitar la creatividad para poder adquirir facilidad con lo ya aprendido.

El proceso como mencionan Luna Cárdenas S.B; Carrillo Chávez Irma que la función principal de los ojos es ver en **DISEÑOIDES: ÁMBITO CIENTÍFICO DE LAS FORMAS SEUDODISEÑADAS EN LA NATURALEZA**, ellas dicen que es una capacidad física es una de las ventanas que el hombre tiene para acceder al conocimiento.

Y como parte complementaria para entender los procesos de la percepción de los diseñoides es importante explicar, aunque de manera sencilla, el proceso físico de la visualización por la cual se perciben y conocen formas Luna Cárdenas S.B; Carrillo Chávez Irma en **DISEÑOIDES: ÁMBITO CIENTÍFICO DE LAS FORMAS SEUDODISEÑADAS EN LA NATURALEZA**.

El proceso de visualización para esta investigación se explica de la manera que trabajan los ojos humanos como es que percibimos los objetos y cuáles son las razones de las funciones físicas del ojo humano que es con lo que se trabaja esta investigación que por medio de la observación puedan nacer diseños creativos trabajando con diseñoides esta es la manera de observar del ser humano.

La vista es nuestro sentido principal a la hora de desarrollarnos en el ambiente. Otros animales se guían más por el olfato o por el oído, pero para el ser humano carecer de una correcta visión, algo por otro lado muy frecuente, es una de las cosas que más afecta a su calidad de vida. Es importante considerar la estructura y el funcionamiento de la compleja “cámara” que nos permite ver: el ojo.

Para entender cómo funciona el ojo, primero vamos a conocer un poco su estructura y las conexiones que tiene con el cerebro, que son, al fin y al cabo, las que nos permiten elaborar las imágenes que percibimos.

De Andrés, D. y Vaqué, J. (2013). El ojo humano, cómo funciona?. Ciencia inquieta.

Consultado 16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente en:

<http://cienciainquieta.com/2013/12/02/el-ojo-humano-como-funciona/>

El ojo está localizado y protegido en el interior de una estructura ósea, la **órbita**, formada por varios huesos (frontal, lagrimal, maxilar, palatino, malar, etmoides y esfenoides). En el esquema de la izquierda se muestran de forma simplificada las partes principales que lo forman:

- **Esclera:** es la estructura que recubre el ojo por su parte más externa, desde el nervio óptico hasta la córnea. Es de color blanco y se encuentra recubierta por un epitelio que recibe el nombre de **conjuntiva**, cuya inflamación por diversas causas da lugar a las conocidas conjuntivitis.
- **Córnea:** es una de las dos lentes que posee el ojo. Es completamente transparente y se encuentra localizada en la parte más anterior del globo ocular, por delante de la pupila. Anatómicamente es continuación de la esclera.
- **Cristalino:** es la otra lente del ojo, que permite terminar de enfocar el rayo de luz en la mácula de la retina (zona de máxima visión). Es también completamente transparente y tiene forma biconvexa. Su opacificación se conoce con el nombre de cataratas. Además, divide estructuralmente el ojo en polo anterior (con humor acuoso) y polo posterior (con humor vítreo).
- **Úvea:** se encuentra localizada inmediatamente por debajo de la esclera, recubriendo todo el globo ocular (excepto la cámara anterior). Consta de tres partes que son continuación

las unas con las otras: **coroides**, **cuerpo ciliado** e **iris**. El iris es la parte de color que identificamos en el ojo a simple vista y que nos permite diferenciar entre ojos marrones, verdes o azules. Además, delimita la **pupila** y tiene capacidad de contracción gracias a los músculos esfínter de la pupila y dilatador del iris. El iris también divide el polo anterior del ojo en dos cámaras: una anterior, entre la córnea y el iris; y una posterior, entre el iris y el cristalino. Entre ambas cámaras se encuentra la pupila, que es simplemente un orificio de comunicación.

- **Retina:** se encuentra en la parte interna del polo posterior del ojo y contiene las células sensitivas capaces de captar las imágenes y convertirlas en impulsos nerviosos que serán los que nuestro cerebro interprete. Estas células sensitivas son de dos tipos: conos (permiten la visión en color) y bastones (permiten la visión monocromática en blanco y negro en condiciones de baja luminosidad). La mayor concentración de células sensitivas se encuentra en la **mácula** y el punto de máxima visión dentro de ésta recibe el nombre de **fóvea**. En la imagen se observa un fondo de ojo a través de la pupila, donde podemos ver la retina y la mácula (región más oscura). Además, la zona más blanquecina desde donde parten los vasos que irrigan la retina recibe el nombre de **papila**, y es también el punto de reunión de todas las fibras nerviosas procedentes de cada cono y cada bastón para formar el nervio óptico.
- **Nervio óptico:** inicia su recorrido en la papila y abandona el globo ocular por el polo posterior para dirigirse al interior del cráneo a través de la hendidura oftálmica de la órbita.

De Andrés, D. y Vaqué, J. (2013). El ojo humano, cómo funciona?. Ciencia inquieta.

Consultado 16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente en:

<http://cienciainquieta.com/2013/12/02/el-ojo-humano-como-funciona/>

Los anteriores puntos son las principales partes que conforman el ojo humano estas partes nos ayudan a que pueda tener una realización de trabajo al estar observando se mencionan las partes por la importancia de conocer el nombre de la parte y su función que desarrolla en

el ojo. De tal manera que todo estos puntos nombrados y describiros anteriormente funcionan de esta manera.

¿Cómo funciona todo esto?

Imaginemos el ojo como una cámara de fotos estenopeica, donde tras pulsar el disparador se abre el diafragma (iris) y la imagen entra por un pequeño orificio (pupila) que concentra los rayos de luz en una película fotográfica (células sensitivas) donde queda impresionada de forma invertida. A grandes rasgos éste es el funcionamiento del ojo humano, aunque la cosa no es tan sencilla.

Nuestra pupila es demasiado grande como para ejercer de estenopeico, por lo que el ojo necesita que sus dos lentes (córnea y cristalino) funcionen a la perfección para que los rayos converjan de forma adecuada en la retina y no exista “visión borrosa”. La córnea es la que se encarga de que los rayos de luz converjan exactamente en la retina y no delante ni detrás de ella. La función del cristalino es la acomodación, es decir, el enfoque “fino” que permite ver tanto de lejos como de cerca pudiendo enfocar rápidamente al modificar la distancia a la que miramos. Esto se consigue gracias a la modificación del grado de curvatura de la lente mediante el músculo ciliar que sujeta el cristalino. De todo esto se deduce que la córnea es más importante que el cristalino fisiológicamente hablando, de forma que la córnea tiene una potencia de 42 dioptrías (D), mientras que el cristalino aporta 20 D.

Por otro lado, en función de la cantidad de luz que existe en el entorno, el enfoque de la imagen en la retina se acompaña de una contracción o dilatación del iris, de forma que la pupila queda más grande (midriasis) o más pequeña (miosis), dejando pasar más luz si está oscuro o menos si hay demasiada luz. El objetivo de este mecanismo es evitar “deslumbrarnos” y permitir que la retina perciba una imagen nítida.

Del contenido del ojo, únicamente mencionaremos que el humor acuoso se encuentra bañando el polo anterior del globo ocular. Se genera en la cámara posterior (cuerpo ciliado) y circula hacia la cámara anterior a través de la pupila, donde se reabsorbe de nuevo en la malla trabecular, localizada en el ángulo que forman la córnea y el iris. La alteración de la circulación del humor acuoso es la que da lugar al glaucoma. El polo posterior del ojo

contiene el humor vítreo, que se encuentra adherido a la retina, con una tasa de renovación muy baja y es de densidad tipo “gel”

Resumiendo, la secuencia que nos permite ver es la siguiente:

1. Los rayos de luz penetran en el ojo a través de la **córnea**, con un primer efecto refractivo de 42 D.
2. A continuación, pasan a través de la **pupila** y vuelven a modificar su refracción en el **crystalino** (unas 20 D).
3. A través del humor vítreo llegan a la **retina**, donde se concentran mayoritariamente en la **mácula** y en la **fóvea** (punto de máxima visión).
4. Los **conos** y **bastones** allí localizados transforman la información luminosa en impulsos eléctricos, que viajan a través de fibras nerviosas formando el nervio óptico.
5. El **nervio óptico** sale del ojo y penetra en el cráneo, donde se dirige hacia el **quiasma óptico**, situado en la base del encéfalo y que es el punto de encuentro de los dos nervios ópticos. En el quiasma, algunas fibras nerviosas pasan al lado opuesto para continuar su viaje por las **cintillas ópticas**.
6. Durante el recorrido, se produce un primer procesamiento de la información a modo de “filtro” en el **núcleo geniculado lateral**, desde donde parten las **radiaciones ópticas** (fibras nerviosas) hasta los lóbulos occipitales (**corteza calcarina**).
7. Es en este punto donde nuestro cerebro es capaz de interpretar las señales eléctricas y proporcionarnos información del entorno en forma de imágenes.

De Andrés, D. y Vaqué, J. (2013). El ojo humano, cómo funciona?. Ciencia inquieta.

Consultado 16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente en:

<http://cienciainquieta.com/2013/12/02/el-ojo-humano-como-funciona/>

Capítulo 3

Diseño Metodológico

Capítulo 3

Diseño Metodológico

El proceso se divide en 3 niveles que ayudarán a medir y ejercitar la creatividad mental por medio de la observación. La importancia de la observación es que puede ser un instrumento de registro utilizando el levantamiento de datos. Se observa el evento para saber qué pasa, en qué se puede trabajar, observar permite obtener datos del exterior al igual que recopilar información necesaria para investigar o indagar situaciones en las que se esté trabajando un tema determinado y llegar a sacar conclusiones.

En esta investigación la importancia de la observación es muy relevante. Aparte de ser una herramienta exploratoria, porque a partir de ella se puede llegar a indagar, buscar, discutir y concluir con las ideas que se tienen en mente.

Se necesita aplicar los niveles de la propuesta gráfica y que sea visto para poder lograr argumentos lógicos e ir recopilando datos.

1. Diseños.

Hacer acopio de toda la información de los diseños, teoría, relación con las prácticas y ejercicios.

Investigar información acerca de los diseños en cuanto a la teoría con prácticas y ejercicios, la búsqueda de esta investigación será realizada en ciudad Juárez donde se observará para encontrar diseños, en el ciclo escolar de agosto – diciembre 2015, ya que este trabajo es para obtener material para el manual de ejercicios que se pretende realizar, de esta forma se usarán dentro del formato que se entregará a los alumnos de la licenciatura por parte de los docentes, en los institutos de IADA campus norte y CU- IADA.

2. Exploración

Hacer una búsqueda a través de la observación, entrevistas, encuestas del grupo de estudio.

Observaciones al grupo de estudio que consiste en solo estudiantes de los primeros semestres de la licenciatura, entrevistas a los docentes que han impartido o imparten clases de nivel principiante, cuando se realicen las entrevistas se podrá obtener más información,

en cuanto a la observación; se necesita saber en dónde está el problema principalmente para ayudar a trabajar más la observación con los ejercicios creativos, en las clases donde se utiliza la observación para lograr trabajos de una manera creativa.

3. Creatividad.

Desarrollar una propuesta gráfica que apoye a los estudiantes a ser más observadores durante el proceso creativo y en sus actividades gráficas.

Construir un manual de ejercicios de creatividad, utilizando los diseñoides como herramienta para formar el manual. Mediante la investigación obtener las actividades que llevará el formato, éste se entregara a los docentes en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez de la Licenciatura de Diseño Gráfico.

Características del Grupo de estudio.

Para la propuesta número 2: un cuadernillo de ejercicios a partir de diseñoides, se eligió como grupo de estudio a los docentes del programa de Diseño Gráfico de la UACJ; esta fue la propuesta que obtuvo mayor ventaja, por lo tanto se seleccionó para que los docentes lo apliquen a los alumnos de nivel básico de la Lic. De Diseño Gráfico. A los estudiantes a los que se les aplicó una prueba mencionan que los ejercicios son divertidos e interesantes, es por esto que se cree que la propuesta presentada podría tener éxito.

Para trabajar con el grupo de estudio seleccionado, se pretende buscar un espacio adecuado para poder utilizar el cuadernillo. Se escogió el grupo de estudio de los docentes ya que son los que están más cerca de los alumnos al aplicar actividades escolares y de aprendizaje.

El grupo de estudio surge a partir de la necesidad de darles a los alumnos más ejercicios de creatividad con los que ellos puedan trabajar y obtener respuestas nuevas de diseño y que los alumnos utilicen más la exploración, la observación e investigación, así que el mejor grupo a escoger fueron los docentes para que ellos tengan este material de apoyo y puedan trabajar la observación y la exploración con los alumnos. Con esta propuesta se pretende atender necesidad y apoyo de aprendizaje.

Propuestas Gráficas

Este proyecto de investigación revisa la pertinencia de tres posibles propuestas gráficas para que, a través del grupo de estudio, se pueda determinar cuál de ellas es la más viable para su desarrollo.

1- Aplicar la herramienta de creatividad a los primeros semestres y hacer pruebas con resultados.

Para encontrar la oportunidad en el examen de admisión y para fortalecer el contenido de la creatividad utilizando los diseñoides como ejercicio de imaginación y creatividad.

Se preguntó a un maestro de 3 semestre y de la materia de metodología del diseño qué es lo que más se les dificulta a los alumnos en cuanto a creatividad, y él respondió que ellos necesitan explorar más, que parece que les da miedo experimentar con cosas nuevas o cosas que ellos pueden observar fuera de lo común, que ellos solo buscan lo ya conocido y lo adaptan.

Ventaja: Que alumno que está realizando el examen observe esta participación con el contenido de las formas como diseñoides que será para observar más allá de lo que ya conoce, él se dará cuenta que con la libertad que se le da puede echar a volar la imaginación y así crear diferentes bocetos, ilustraciones o diseños.

Desventaja: Que lo pudieran llegar a ver como un simple ejercicio.

Materiales, tiempo y costos

Se utilizará una cámara para levantar las imágenes.

Si se tienen que hacer impresiones, se deberá considerar si se cuenta con un espacio para poner la parte de los diseñoides en el examen de entrada de la Lic. Diseño Gráfico.

El costo se calculará solo si se tiene que proporcionar el material impreso, en el caso de obtener una oportunidad para tener un espacio pequeño designado a los ejercicios e imprimirlo dentro del examen aplicado para entrar a la carrera el costo sería absorbido por la universidad.

Con el tiempo, el trabajo se limitaría a buscar diferentes diseñoides y poner niveles de dificultad, como sería el caso de diseñoides más complejos donde se tendría que observar más detalladamente y reflexionar qué podrían contener un fondo o texturas que no se está acostumbrado a estar contemplando y descubriendo imágenes.

Materiales	Cantidades	Precios	Sub total
Papel	2	0	0

Cuadro 1.1

2- Ejercicio como herramienta de creatividad con diseñoides para los profesores en las materias de primeros semestres.

Es crear un cuadernillo donde contengan ejercicios para los alumnos de nivel básico de la carrera, y que sirva como apoyo para el docente que quiera reforzar el nivel de imaginación o creatividad del estudiante.

Ventajas: Que el alumno encuentre que puede observar en diferentes texturas, formas y figuras, el explorar otros lugares donde pueden ellos ser más imaginativos y observativos. Será creado por ejercicios entretenidos y divertidos para ellos.

Desventajas: Que a los profesores no les guste o no les parezca interesante la propuesta.

Materiales, tiempo y costos

El factor tiempo será en el levantamiento de diseñoides que llevara como máximo un mes de búsqueda para formar el cuadernillo de ejercicios.

El tiempo de las aplicaciones de los tres niveles de pruebas son diferentes; en el primer nivel se utilizó un tiempo de entre 5 y 7 minutos, en el segundo entre 6 y 8 y en el tercero entre 7 y 9.

También se utilizará la cámara para levantar y recopilar imágenes para trabajar con ellas y crear el manual de herramienta creativa para primeros semestres. Las impresiones tienen un costo de 10 pesos por cada hoja, así que si se hicieran 7 hojas por manual además de la portada y una explicación del ejercicio, el total sería de 9 pesos porque contendría 9 hojas.

También se podría pasar al profesor el manual en PDF para tenerlo en digital y poderlo proyectar.

<u>Materiales</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Precio</u>	<u>Sub total</u>
<u>Hojas</u>	<u>9</u>	<u>10 pesos</u>	<u>90 pesos</u>

Cuadro 1.2

3- Instalación interactiva en IADA y CU

Colocar en los institutos del IADA y Cu para la carrera de diseño gráfico fotografías de los diferentes diseñoides, se instalarán de manera que la fotografía tendrá un vidrio arriba donde se puede dibujar encima con algunos marcadores de agua que se puedan borrar para que diferentes alumnos participen.

Ventaja: Exposición interactiva para los alumnos que lo pueden observar, puedan dibujar sobre él, divertirse y permitir que encuentren otra manera de observar y ser creativos.

Desventajas: Que no lo vean divertido.

Materiales, tiempos y costos

El costo de la hoja de madera es de 270 pesos, en ella se colocarían 7 fotografías de un tamaño 11x 17 pulgadas. Adicionalmente, se comprarían 7 cristales en una medida 12 x 18 cuya función es proteger a la imagen. Se gastaría en las fotografías 18 pesos por cada una, por lo que el total por siete fotografías es de 126 pesos. En los vidrios se requeriría una inversión de 350 pesos, para los barrotos que se ocupan para sostener la hoja de madera, el costo es de 70 pesos por cada uno y en 4 piezas el costo es de 280 pesos, más el precio de mano de obra. En total, la suma asciende a 1026 pesos.

El factor tiempo sería más largo por el proceso de construcción de la estructura donde estarían las propuestas en un tamaño relativamente grande. Se necesita poco más de un mes según como se trabaje el diseño de la plataforma donde las imágenes serían expuestas a los alumnos.

<u>Material</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Precio</u>	<u>Sub total</u>
<u>Papel fotográfico</u> <u>(11x 17 in)</u>	<u>18</u>	<u>7</u>	<u>126</u>
<u>Vidrio (12 x 18 in)</u>	<u>50</u>	<u>7</u>	<u>350</u>
<u>Madera hoja</u>	<u>270</u>	<u>1</u>	<u>270</u>
<u>Barrotes soportes de</u> <u>madera</u>	<u>70</u>	<u>4</u>	<u>280</u>

Cuadro 1.3

Capítulo 4

Desarrollo de la propuesta Gráfica

Capítulo 4

Desarrollo de la propuesta Gráfica.

La propuesta gráfica consiste en crear el cuadernillo de ejercicios de apoyo para la observación de los diseñoides. Alternativamente, se puede implementar como material multimedia proyectándolo en clase y como ventaja adicional, esto permite que las imágenes que se utilizan se puedan apreciar en una mayor calidad, Esta actividad de ejercicios con diseñoides fomenta el utilizar la observación como herramienta auxiliar en el proceso de diseño, que para nuestra carrera es de suma importancia.

La propuesta en su versión impresa no deberá exceder las 11 hojas y su tamaño se limitará a una medida de 8.5 por 11 pulgadas. En estas hojas se encontrarán divididas las actividades en los tres diferentes niveles: 1, 2 y 3.

Cada nivel constará de tres secciones de imágenes diferentes, incluyendo con una explicación para el docente e instrucciones y recomendaciones para la aplicación de dichos ejercicios. La propuesta gráfica cuenta con portada, contenido y contra portada siendo un total de 11 hojas de material de ejercicios.

La portada llevará el título de la investigación, información de quien lo realizó y el logotipo de la institución donde fue llevado a cabo el trabajo de investigación. El contenido de este cuadernillo cuenta con los niveles mencionados antes, que serán aplicados a los alumnos de nivel básico y que servirán como apoyo de observación y creatividad para el docente de la licenciatura de diseño gráfico y sus alumnos. La propuesta gráfica cuenta con imágenes, instrucciones tanto para el alumno como para el maestro que este aplicando la actividad. Los tres niveles mencionados anteriormente están conformados por tres ejercicios con diferentes imágenes que se han capturado y levantado como información visual para poder crear el ejercicio, el docente tendrá que observar el comportamiento del alumno al trabajar mientras desarrolla las actividades en la clase y así poder notar si algún alumno no entendió las instrucciones y es necesario volverlas a explicar.

Esta actividad es totalmente libre, no se indicará qué tipo de formas se tienen que buscar o encontrar en la imagen sino que el alumno debe encontrar por si solo alguna imagen que pueda generar a partir de un diseñoides, esto despertará su creatividad según el bando de

imágenes que tiene en su historial visual y qué tanto puede llegar a bocetar o dibujar en un promedio de tiempo de 5 a 7 minutos en el primer nivel. El segundo nivel tiene otra dificultad que es encontrar diseñoides en espacios más abiertos o en aquellos espacios que contienen muchos elementos y varíe la creación de bocetos y dibujos que observe el alumno. En el tercer nivel y ultimo ellos, los estudiantes ya están familiarizados con la dinámica y ya saben qué tienen que hacer, solo que ahora se trata de encontrar diferentes tipos de imágenes que están en diferentes materiales, texturas e identificar qué tipo de diseñoides son o a que familia de diseñoides pertenecen.

La propuesta permite la libertad de expresión del alumno, quien puede generar material a partir de lo que observa y empieza a imaginar en su cabeza y lo puede plasmar. Que el alumno tenga esa costumbre de indagar en lugares que no son comunes para buscar ejemplos o inspiración para realizar sus diseños y despertar la creatividad por medio de la observación.

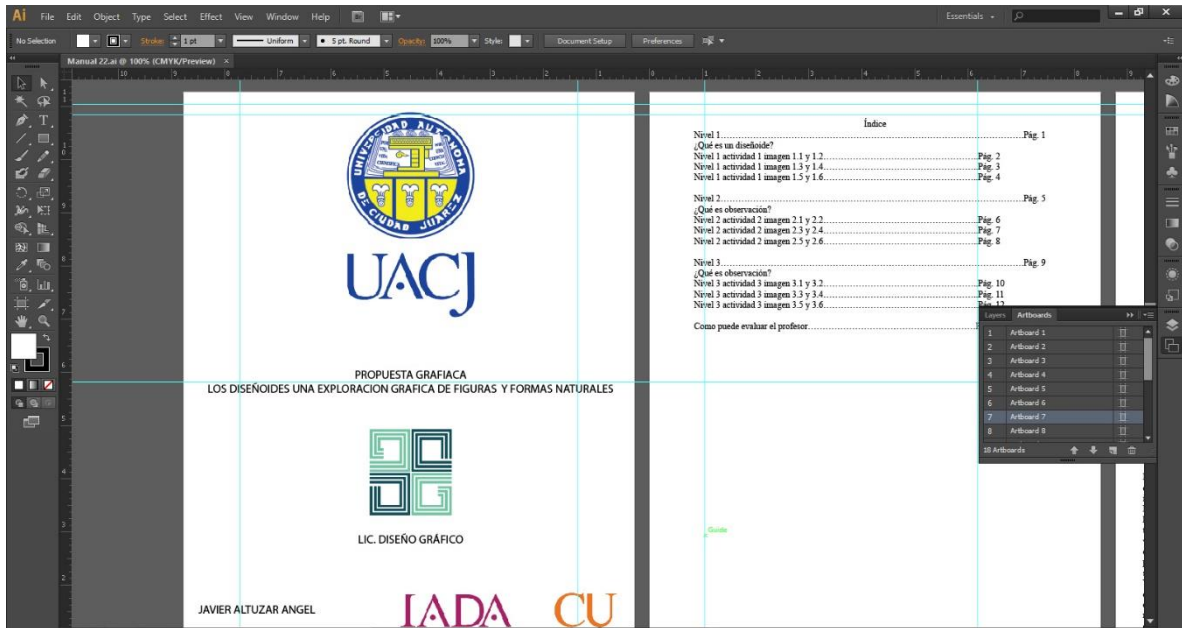
El 5 de octubre del 2015 se comienza la creación del cuadernillo y se concluye el 15 de octubre del mismo año. Durante esas semanas se tiene que trabajar lo que ya se ha mencionado, como las instrucciones de las actividades que contiene cada nivel, donde se indica que se debe observar detalladamente, dibujar o bocetar lo que se encuentra o imagina cuando se observa lo que se tiene enfrente, comenzar a plasmar las ideas que se estén generando con la observación y por ultimo darle el toque o gusto de más detalle y realismo si es que así se desea hacerlo.

Cabe mencionar que en todas las actividades de observación, al plasmarlas son totalmente libres porque no todos los alumnos visualizan e imaginan lo mismo al ver las imágenes con las que se están trabajando los ejercicios o el nivel que se está practicando.

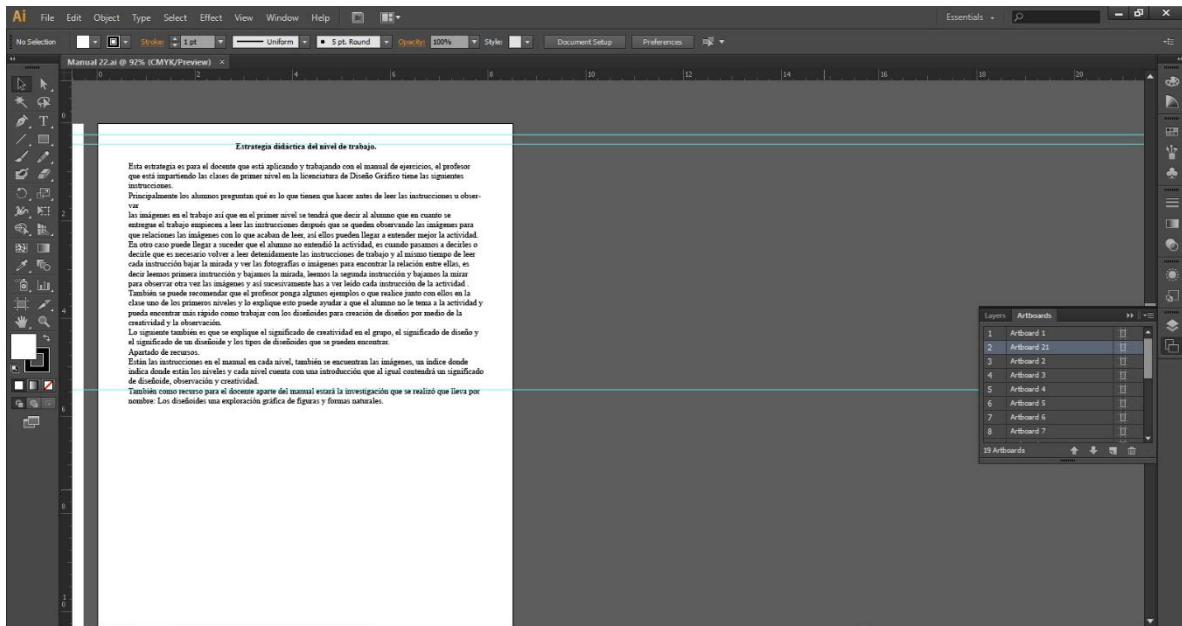
La contra portada del manual llevará agradecimientos a personas importantes que me asesoraron en la creación del cuadernillo de ejercicios y que me ayudaron a realizar mi investigación y me apoyaron.

La edición que contendrá el manual que se piensa entregar con el tema de investigación será un pequeño impreso en un tamaño carta con la finalidad de que se tenga un archivo en físico y otro digital si se llega a tener en la coordinación de la carrera o en la biblioteca.

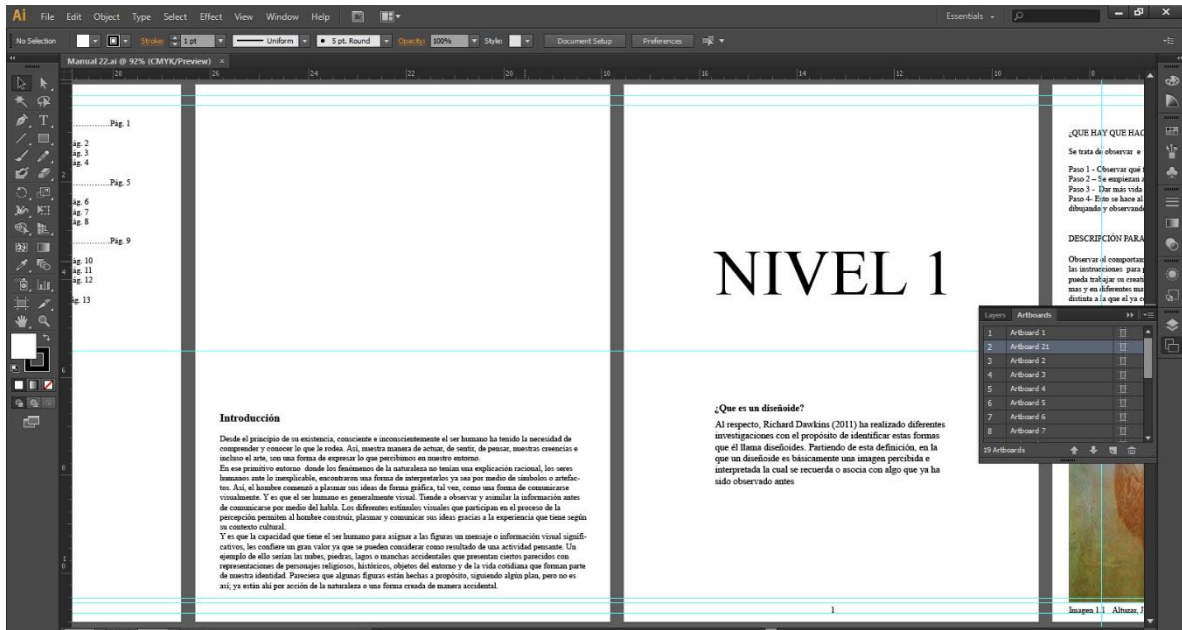
Se desarrolló con un programa de vectores con el cual se logró crear el diseño del manual de apoyo.



1.1 imagen.

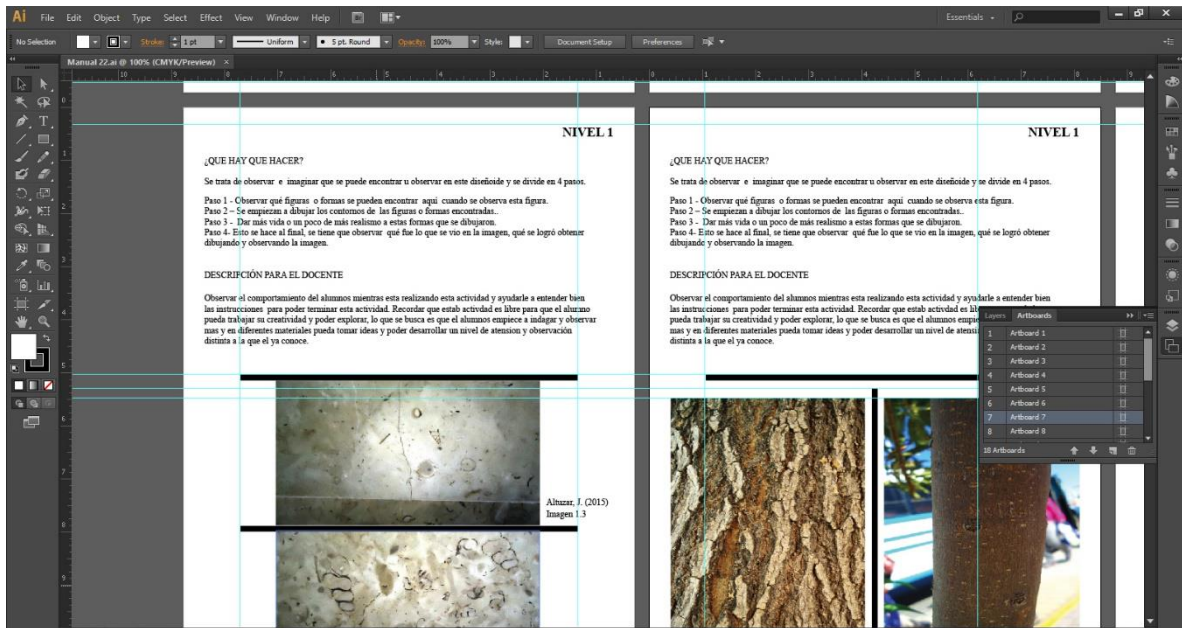


1.2 imagen.



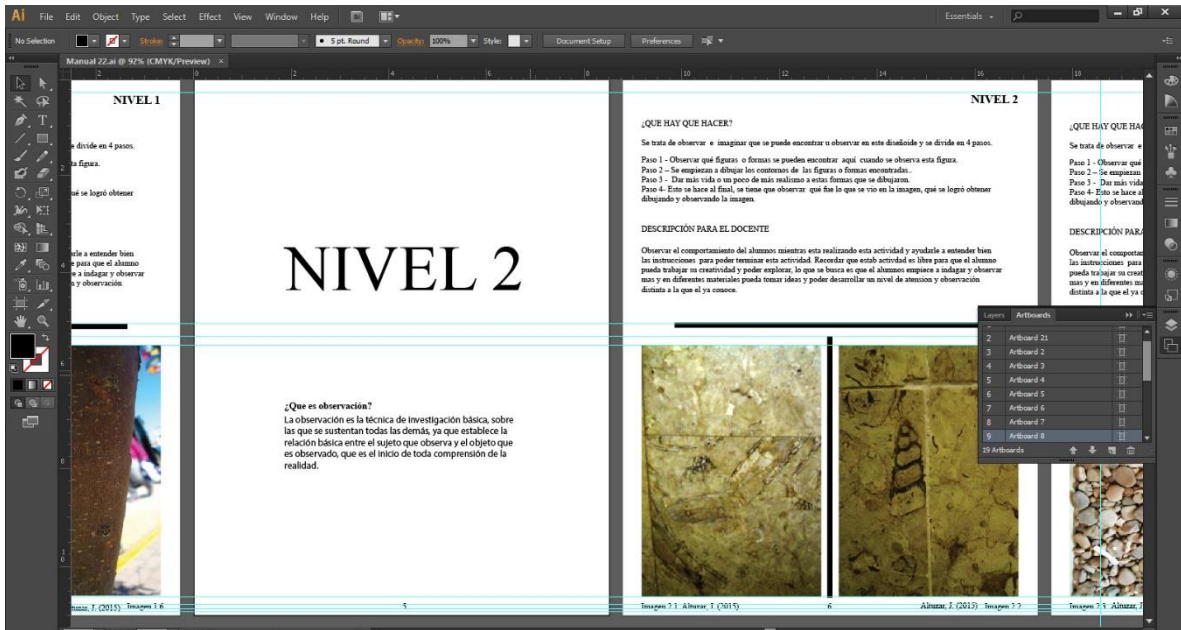
1.3 imagen.

Contiene su portada, estrategia didáctica del nivel de trabajo e índice para iniciar y luego pasar a la introducción del manual.



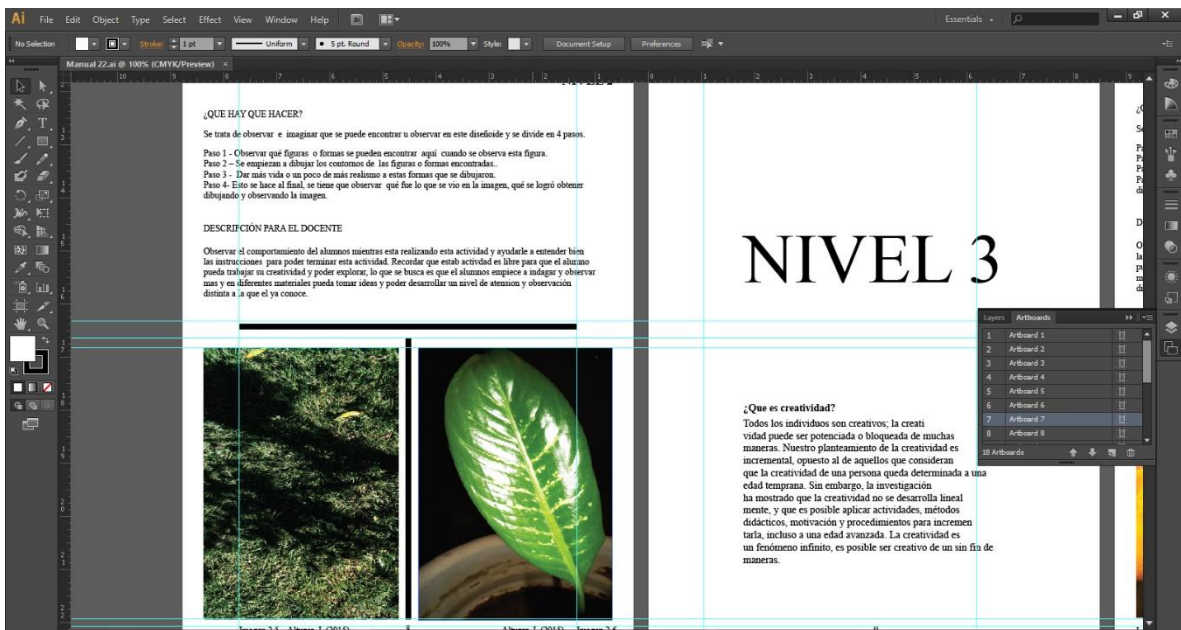
1.4 imagen.

La propuesta se dividió en niveles por enfoque de lo que se pretende que se vea con lo que se va a trabajar.



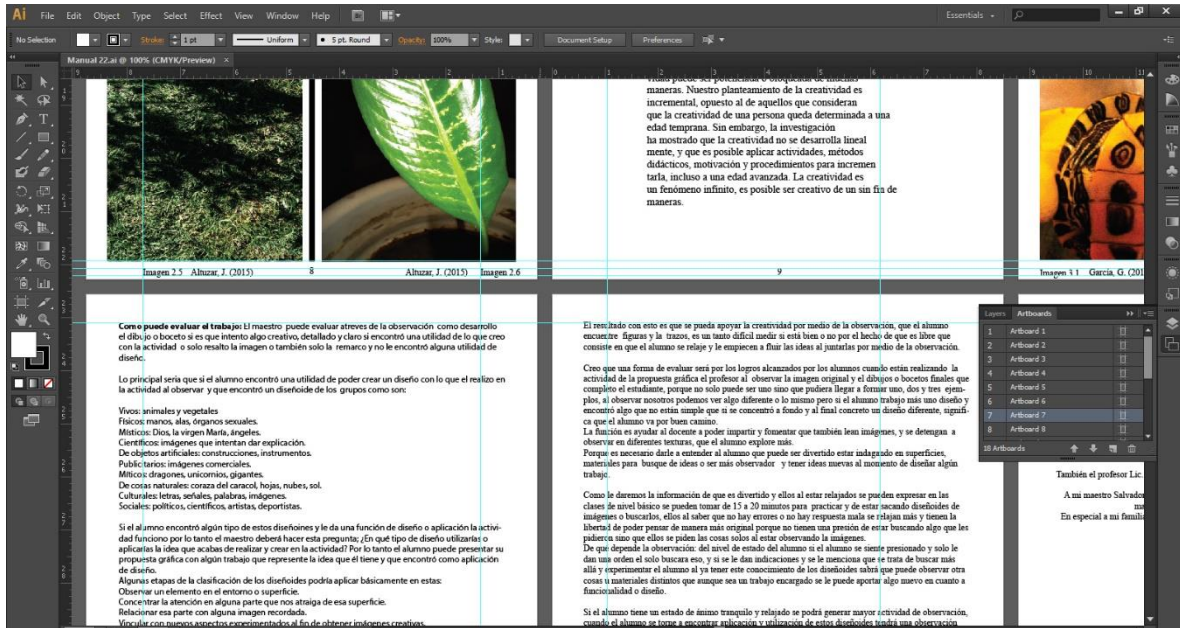
1.5 imagen.

En el nivel dos se muestran más formas y figuras con las que se pueden trabajar así también es como se colocaron al diseñar el manual cada nivel tiene un significado con el cual se trabaja y se tiene que conocer.



1.6 imagen.

Se colocó también el tercer nivel en el manual con otro significado para saber otra palabra y conocer con que se trabaja de esta manera el manual cuenta con entradas a los niveles las entradas son los significados que se deben conocer para trabajar el manual.



1.7 imagen.

Se propone al igual colocar la forma de evaluar.

Capítulo 5

Evaluación de la propuesta gráfica y resultados

Capítulo 5

Evaluación de la propuesta gráfica y resultados.

Fui al grupo de CU donde los diseñadores alumnos del tercer semestre participaron con las actividades se les aplicó del nivel 1 al nivel 3 y esto fue lo que sucedió al aplicar las primeras actividades de los tres niveles de ejercicios.

Al igual se aplicaron los ejercicios en los grupos del IADA dos grupos de alumnos diseñadores también de tercer semestre, de la misma forma que en el grupo de CU.

Se divide la propuesta gráfica en tres niveles de ejercicios para el manual de apoyo y comenzó así.

Los tiempos se conocieron con las aplicaciones de ejercicios los niveles y las imágenes van aumentando por su percepción visual de la siguiente manera.

En el primer nivel se trabajan colores, texturas y formas al igual que figuras.

En el segundo nivel se trabajan colores, textura, superficies y formas o figuras.

En el tercer nivel se trabajan, colores, texturas, superficies, materiales, formas, figuras.

Nivel 1

Se trata de observar e imaginar qué se puede encontrar en este diseño y se divide en 4 pasos.

Altuzar, J. (2015) imagen 1.1



Altuzar, J. (2015) imagen 1.2

Paso 1 - Observar qué figuras o formas se pueden encontrar aquí cuando se observa esta imagen.

Paso 2 – Se empiezan a dibujar los contornos de las figuras o formas encontradas..

Paso 3 - Dar más vida o un poco más de realismo a estas formas que se dibujaron.

Paso 4- Esto se hace al final, se tiene que analizar qué fue lo que se vio en la imagen y qué se logró obtener dibujando y observando la imagen.

¿Qué te parece esta actividad con diseñoides?

La anterior pregunta fue respondida por 36 alumnos de 3 semestres de la Lic. Diseño Gráfico, ellos pertenecen al nivel básico de la carrera de los institutos del IADA y CU que realizaron el primer nivel que se aplicó utilizando diseñoides, formaron pequeños trazos o bocetos de lo que observaron; unos hicieron lo que veían en una imagen, otros terminaron combinando las imágenes para formar algo y esto fue lo que respondieron ellos:

Nota: Todos los comentarios de los niveles 1,2 y 3 están escritos tal cual ellos escribieron, por eso al final de cada comentario lleva “SIC” que significa Como tal, sic es un vocablo utilizado fundamentalmente en textos escritos, donde se citan o transcriben las palabras o declaraciones de otra persona, siendo que quien está incorporando las palabras al texto está consciente de la incorrección y, por lo tanto, quiere dejarlo sentado en su texto de manera explícita al igual que los comentarios que dieron los grupos.

“Te despierta la imaginación y es divertido puedes crear composiciones a partir de nada. Combinación de imágenes.” “SIC”

“Ya había visualizado figuras así, pero jamás las había plasmado, fue divertido.” “SIC”

“Se me hace muy interesante porque te das cuenta todo lo que te imaginas en ver solo una imagen. Mezclar las dos imágenes.” “SIC”

“Interesante porque se pueden ver diferentes imágenes en una simple mancha o figura. Combinadas las imágenes.” “SIC”

“Es un buen espacio para poder sacar un diseño basándose solo en figuras.”

“Divertido es como ver nubes porque la naturaleza diseña a su estilo y cada persona mira lo que quiere o interpreta.” “SIC”

“Es una actividad interesante y divertida porque hace que uses un poco más de imaginación que otras.” “SIC”

“Me parece muy creativa, te hace ver imágenes donde muchos no las ven.” “SIC”

“Es realmente impresionante saber cómo la imaginación te lleva a crear cosas más allá de una imagen. Fue un dibujo combinando ambas imágenes.” “SIC”

“Genial, te eleva la creatividad” “SIC”

“Buen ejercicio para la mente” “SIC”

“Un ejercicio interesante para la imaginación” “SIC”

“Buen ejercicio para la imaginación” “SIC”

“Muy interesante y divertido ejercicio” “SIC”

“Me gusto inmediatamente asocie las formas” “SIC”

“Fue simple encontrar las formas” “SIC”

“Fue algo fácil abstraer una idea de las imágenes, las formas y texturas que se presentaban” “SIC”

“Buen ejercicio” “SIC”

“Es divertido” “SIC”

“Me parece una dinámica muy divertida e interesante para desarrollar nuestra imaginación” “SIC”

“En este nivel me fue más difícil ya que las figuras me parecían aún más abstractas”

“La actividad es divertida e interesante” “SIC”

“Las actividades nos permiten interpretar y hacer volar nuestra imaginación” “SIC”

“El ejercicio me pareció muy interesante porque puedes echar a volar tu imaginación y te puedes dar cuenta de que todas las personas tienen distintos puntos de vista” “SIC”

“Me agrado en buscar una relación y encontrar formas y darle realismo a la imagen” “SIC”

“Son ejercicios muy buenos e interesantes” “SIC”

“Me gusto esta dinámica” “SIC”

“Es muy interesante la práctica, ya que cada quien interpreta su percepción. Es muy dinámico” “SIC”

“Es difícil hacerlas a realismo” “SIC”

“Súper interesante las diferentes percepciones de una misma imagen” “SIC”

“Esta divertido ya que buscarle la forma y bocetar esta padre” “SIC”

“Divertido” “SIC”

“Deja volar la imaginación” “SIC”

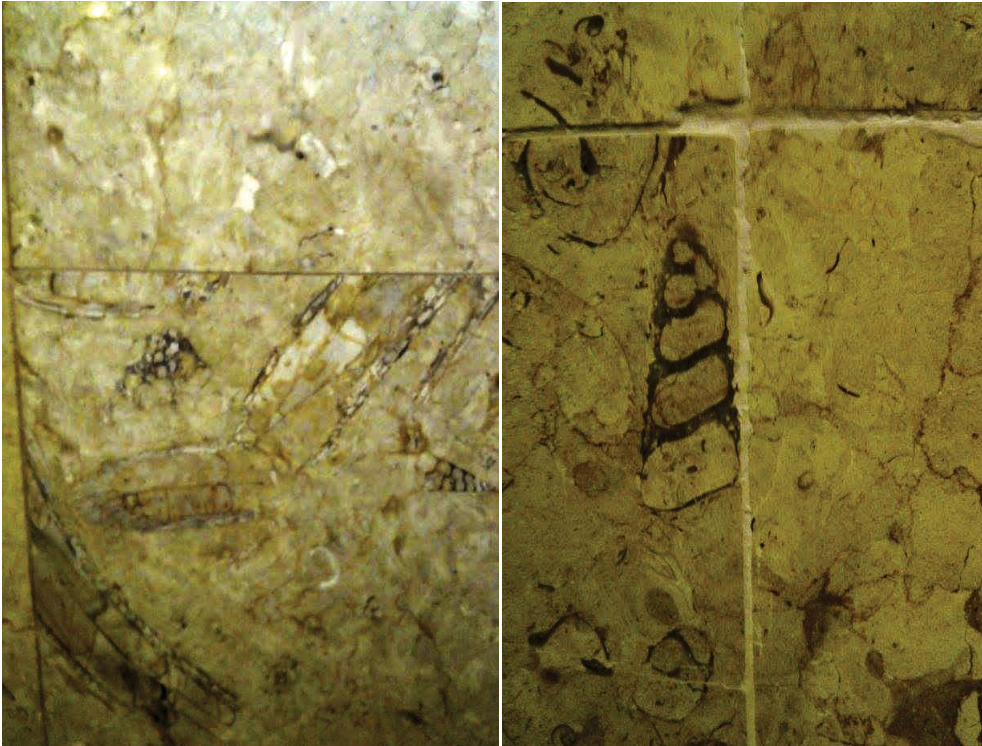
“Las imágenes son sencillas, el ejercicio es interesante” “SIC”

“Es interesante encontrar diferentes cosas en las manchas, y más que alguien más vio lo mismo” “SIC”

Nivel 2

Se trata de observar e imaginar qué se puede encontrar u observar en este diseñoide y se divide en 4 pasos.

Altuzar, J. (2015) imagen 2.1



Altuzar, J. (2015) imagen 2.2

Paso 1 - Observar qué figuras o formas se pueden encontrar aquí cuando se observa esta imagen.

Paso 2 – Se empiezan a dibujar los contornos de las figuras o formas encontradas.

Paso 3 - Dar más vida o un poco más de realismo a estas formas que se dibujaron.

Paso 4- Esto se hace al final, se tiene que analizar qué fue lo que se vio en la imagen y qué se logró obtener dibujando y observando la imagen.

Después de haber probado el primer nivel se regresó a aplicar el segundo nivel a los mismos 10 alumnos de 3 semestre, esta vez las imágenes contienen más figuras y fondos donde ellos tuvieron que exigirse ser un poco más creativos que en el nivel 1. Esta vez ellos se quedaron observando más tiempo las imágenes antes de realizar la actividad pues ellos ya conocían los pasos a seguir e instrucciones, así que solo se dedicaron a observar.

Comentarios del segundo nivel del mismo grupo del IADA y CU que se aplicó el primer nivel y ellos comentaron:

“No tuve problema, ya que estaban más a la vista las imágenes” “SIC”

“Se me hizo muy padre porque se profundiza en la primer imagen para ver dos opciones de perspectiva” “SIC”

“Las imágenes no tenían mucho sentido pero reflejaba una vaga forma cada una de ellas y fue la que plasme” “SIC”

“Se me hizo fácil plasmar algún dibujo por ser más abstracto” “SIC”

“Me parecieron unas imágenes donde se podían encontrar más cosas ya que tenían muchas formas y esto ayudaba a imaginar un poco más” “SIC”

“El nivel dos fue un poco más interesante, ya que eran figuras más marcadas, sin embargo, cada quien vio algo diferente” “SIC”

“Tenía un poco más de dificultad el segundo nivel” “SIC”

“En este nivel dos, fue mucho más interesante ya que teníamos más de donde sacar imágenes fue mucho más fácil este nivel” “SIC”

“En este nivel me base más en mis gustos porque influenciaron las cosas que vi” “SIC”

“Fue una buena actividad, siento que con este tipo de ejercicios se estimula la creatividad”
“SIC”

“Al principio fue difícil encontrar figuras y al observar por más tiempo se encontraron muchos más”

“Las imágenes son complejas” “SIC”

“Hay más formas y tienes que esforzarte más y usar más la imaginación” “SIC”

“No vi nada real” “SIC”

“Está un poco difícil pero encuentras muchas figuras” “SIC”

“Solo veía una cosa y los demás varias” “SIC”

“Use mi imaginación” “SIC”

“Es un poco más complicado requiere más observación, por lo tanto las figuras que podemos encontrar son más” “SIC”

“Solo vi animales y una combinación de animales con partes del cuerpo humano” “SIC”

“Son ejercicios interesantes” “SIC”

“Esta con un poco más de dificultad este nivel” “SIC”

“Creo que este nivel deja más a la imaginación y las posibilidades de darle una forma se vuelven más amplias” “SIC”

“Fue un poco más complicado” “SIC”

“Es un poco más difícil que el primer nivel” “SIC”

“Pude ver imágenes más claras y con más facilidad de dibujar” “SIC”

“Está muy padre porque empiezas a imaginar” “SIC”

“Se ven una mayor cantidad de formas lo cual permite generar más imágenes” “SIC”

“Es buena la actividad al igual que el nivel uno” “SIC”

“La textura era más simple, por lo tanto no fue tan tan rarillo el crear o sacar formas de la fotografía” “SIC”

“Fue simple con la segunda imagen” “SIC”

“Pude identificar inmediatamente lo que hay que hacer” “SIC”

“Me agrado” “SIC”

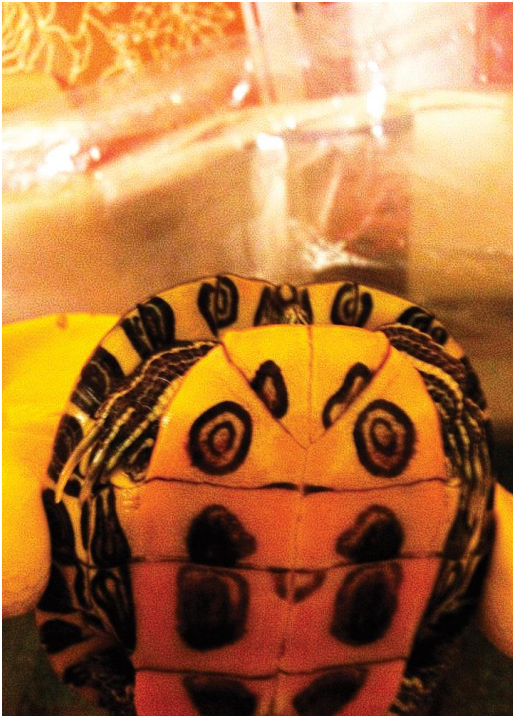
“Se pueden ver más figuras y formas” “SIC”

“Este nivel tiene más formas” “SIC”

Nivel 3

Se trata de observar e imaginar que se puede encontrar u observar en este diseñoide y se divide en 4 pasos.

García, G. (2015) imagen 3.1



El diario de Juárez como autor de la imagen Jueves 4 de septiembre del 2014 en su edicion digital, imagen 3.2

Paso 1 - Observar qué figuras o formas se pueden encontrar aquí cuando se observa esta imagen.

Paso 2 – Se empiezan a dibujar los contornos de las figuras o formas encontradas.

Paso 3 - Dar más vida o un poco más de realismo a estas formas que se dibujaron.

Paso 4- Esto se hace al final, se tiene que analizar qué fue lo que se vio en la imagen y qué se logró obtener dibujando y observando la imagen.

Al finalizar el tercer nivel los grupos del IADA y CU dejaron también un comentario como en los niveles anteriores, y esto fue lo que ellos opinaron:

“En esta tuve problemas para captar en la imagen del puente ya que veía imágenes normales, y me indica más a mi mente, me gusto trabaje más mi investigación” “SIC”

“Me gusto que usaras dos imágenes que son lo contrario que era la tortuga (naturaleza), carretera (construcción de carreteras), para hacer un conjunto” “SIC”

“Las imágenes eran imágenes y eran difícil interpretar algo que ya está interpretado, aunque más formas y los contornos dieron idea a otras imágenes” “SIC”

“Se me hizo más complicado dibujar algo propio ya que las imágenes las relacionaba con la realidad y no hacia algo que yo quería” “SIC”

“La primer imagen, la forma estaba más definida pero con esto te esforzabas a ver algo más, la segunda favorecía en uso de profundidad y tamaño en los elementos” “SIC”

“El nivel tres fue divertido ya que eran imágenes con algo de cultura general, y se distinguía en la idea de los participantes” “SIC”

“El ultimo nivel fue un poco más difícil porque no podría apreciar muchas cosas pero todo fue muy divertido” “SIC”

“Me parece una buena actividad ya que nos despierta la imaginación y creatividad, así no nos quedamos con una sola cosa o idea” “SIC”

“En el último nivel batalle con la última imagen para encontrar una forma para dibujar” “SIC”

“Un poco más complicado por ya tratarse de formas bien definidas” “SIC”

“Se pueden ver figuras muy extrañas en el entorno donde vivimos siempre” “SIC”

“La segunda imagen se me dificulto y creo que no me aleje mucho de la referencia” “SIC”

“Difícil no asociar la primer figura con caras. Más complicado encontrarles una apariencia” “SIC”

“Buena dinámica para buscar opciones” “SIC”

“Pude fusionar las dos imágenes porque no podía ver nada en cada fotografía hasta que las junte las dos pude realizar la actividad” “SIC”

“Se tenían muchos elementos que apoyaban a tener referencias para crear una imagen” “SIC”

“Me divertí con las imágenes” “SIC”

“Me pareció buena la actividad” “SIC”

“Es interesante encontrar recuerdos en manchas” “SIC”

“Las figuras se ven más sencillas porque nuestra observación se abre” “SIC”

“Las figuras vinieron más rápido a mi mente, se relacionaban más con elementos que he visto” “SIC”

“Me gusto, me divertí” “SIC”

“Imágenes más realistas” “SIC”

“Las posibilidades de darle una forma se vuelven más amplias” “SIC”

“En este nivel encontré muy parecido a la letra M” “SIC”

“Es muy interesante y me hizo observar más” “SIC”

“Solo vi una montaña” “SIC”

“Encontré parecido con algún animal” “SIC”

“Divertida y encontré más figuras” “SIC”

“Está más imaginativo deja que tu mente vuele” “SIC”

“Entre más realista menos cosas puedo ver” “SIC”

“Se ven más formas al ser imágenes más comunes” “SIC”

“Las imágenes son más claras” “SIC”

“Al principio fue difícil encontrar figuras y al observar por tiempo se encontraron muchos más” “SIC”

“Aun que fue prácticamente la misma actividad, creo que esta vez fue más fácil imaginar o encontrar una imagen para dibujar creo que cuando hay más imágenes en una imagen es más sencillo (ver) cosas que realmente no están ahí” “SIC”

Durante la aplicación del nivel 3 a los mismos 10 alumnos de 3 semestre, se llevó más tiempo al estar observando y pensando, ya que ellos empezaron a preguntar si había algo en esas imágenes que pudieran encontrar, así que solo se les respondió solicitándoles observar bien las imágenes e imaginar a qué les recuerdan o que pueden llegar a generar. Los alumnos empezaron a bocetar, al final entregaron los bocetos que hicieron. Se encontró que observaron durante más tiempo que en el nivel 1 o el nivel 2 pues el nivel 3 presenta un poco más de dificultad porque ya se componen de diferentes figuras, fondos y colores que forman otros tipos de diseños.

Las imágenes que se utilizaron fueron tomadas y encontradas por el investigador, a excepción de dos imágenes que se presentan aquí: las dos primeras imágenes del nivel 3.

Fueron facilitadas por maestra Gabriela García Cerros del programa de diseño gráfico. Una de las imágenes es de una tortuga que tiene como mascota, a la que se le tomó una fotografía de la parte inferior de su cuerpo. La otra fotografía es del puente de Sanders de Ciudad Juárez y es **El Diario de Juárez al que se puede acreditar como autor o propietario de la imagen, publicada el jueves 04 Septiembre 2014 en su edición digital.**

DESCRIPCIÓN PARA EL DOCENTE: Observar el comportamiento de los alumnos mientras está realizando esta actividad y ayudarle a entender bien las instrucciones para poder concluir los ejercicios. Recordar que esta actividad es libre para que el alumno pueda trabajar su creatividad y poder explorar, lo que se busca es que el estudiante empiece a indagar y observar en más y en diferentes materiales, pueda tomar ideas y poder desarrollar un nivel de atención y observación distinta a la que él ya conoce.

Como puede evaluar el trabajo: El maestro puede evaluar a través de la observación como desarrollo el dibujo o boceto si es que intento algo creativo, detallado y claro si encontró una utilidad de lo que creo con la actividad o solo resalto la imagen o también solo la remarco y no le encontré alguna utilidad de diseño.

Lo principal sería que si el alumno encontró una utilidad de poder crear un diseño con lo que él realizó en la actividad al observar y que encontró un diseño de los grupos como son:

Vivos: animales y vegetales

Físicos: manos, alas, órganos sexuales.

Místicos: Dios, la virgen María, ángeles.

Científicos: imágenes que intentan dar explicación.

De objetos artificiales: construcciones, instrumentos.

Publicitarios: imágenes comerciales.

Míticos: dragones, unicornios, gigantes.

De cosas naturales: coraza del caracol, hojas, nubes, sol.

Culturales: letras, señales, palabras, imágenes.

Sociales: políticos, científicos, artistas, deportistas.

Si el alumno encontró algún tipo de estos diseños y le da una función de diseño o aplicación la actividad funciona por lo tanto el maestro deberá hacer esta pregunta; **¿En qué tipo de diseño utilizarías o aplicarías la idea que acabas de realizar y crear en la actividad?** Por lo tanto el alumno puede presentar su propuesta gráfica con algún trabajo que represente la idea que él tiene y que encontró como aplicación de diseño.

Algunas etapas de la clasificación de los diseños podría aplicar básicamente en estas:

Observar un elemento en el entorno o superficie.

Concentrar la atención en alguna parte que nos atraiga de esa superficie.

Relacionar esa parte con alguna imagen recordada.

Vincular con nuevos aspectos experimentados al fin de obtener imágenes creativas.

Asociar elementos percibidos con elementos no experimentados para obtener imágenes inventadas.

Identificar la forma percibida con la imagen recordada.

Como sea mencionado anteriormente la propuesta gráfica es que el alumno por medio de la observación trabaje la creatividad.

Si el estudiante de nivel básico solo resalta la imagen o también solo la remarca y no le encontró alguna utilidad de diseño significa que el alumno necesita volver a ver la imagen o leer las instrucciones para que el alumno de nivel básico concluya la actividad y poder resolver este problema tendrá que hacer lo siguiente:

Observar la imagen por más tiempo, leer las instrucciones de nuevo y pensar sobre la pregunta que se mencionó con anterioridad que el profesor le tiene que hacer después de terminar la actividad, la pregunta mencionada fue **¿En qué tipo de diseño utilizarías o aplicarías la idea que acabas de realizar y crear en la actividad?** así el alumno termina y concluye la actividad.

El resultado es que se pueda apoyar la creatividad por medio de la observación, que el alumno encuentre figuras y los trazos, es un tanto difícil medir si está bien o no por el

hecho de que es libre que consiste en que el alumno se relaje y le empiecen a fluir las ideas al juntarlas por medio de la observación.

Creo que una forma de evaluar será por los logros alcanzados por los alumnos cuando están realizando la actividad de la propuesta gráfica el profesor al observar la imagen original y el dibujos o bocetos finales que completo el estudiante, porque no solo puede ser uno sino que pudiera llegar a formar uno, dos y tres ejemplos, al observar nosotros podemos ver algo diferente o lo mismo pero si el alumno trabajo más uno diseño y encontró algo que no están simple que si se concentró a fondo y al final concreto un diseño diferente, significa que el alumno va por buen camino.

La función es ayudar al docente a poder impartir y fomentar que también lean imágenes, y se detengan a observar en diferentes texturas, que el alumno explore más.

Porque es necesario darle a entender al alumno que puede ser divertido estar indagando en superficies, materiales para busque de ideas o ser más observador y tener ideas nuevas al momento de diseñar algún trabajo.

Como le daremos la información de que es divertido y ellos al estar relajados se pueden expresar en las clases de nivel básico se pueden tomar de 15 a 20 minutos para practicar y de estar sacando diseñoides de imágenes o buscarlos, ellos al saber que no hay errores o no hay respuesta mala se relajan más y tienen la libertad de poder pensar de manera más original porque no tienen una presión de estar buscando algo que les pidieron sino que ellos se piden las cosas solos al estar observando la imágenes.

De qué depende la observación: del nivel de estado del alumno si el alumno se siente presionado y solo le dan una orden el solo buscara eso, y si se le dan indicaciones y se le menciona que se trata de buscar más allá y experimentar el alumno al ya tener este conocimiento de los diseñoides sabrá que puede observar otra cosas u materiales distintos que aunque sea un trabajo encargado se le puede aportar algo nuevo en cuanto a funcionalidad o diseño.

Si el alumno tiene un estado de ánimo tranquilo y relajado se podrá generar mayor actividad de observación ya cuando al alumno se torne a encontrar aplicación y utilización de estos diseñoides tendrá una observación que recuerde y asocie tan solo con solo mirar y buscarle un uso.

La siguiente encuesta fue diseñada para ayudar con la investigación sobre la propuesta gráfica:

Los diseñoides una exploración gráfica de figuras y formas naturales.

Responde sí o no y si tiene incisos la pregunta encierra o márcala con una línea debajo de la respuesta.

¿Qué tipo de música escuchas más?

A) Rock B) Rap C) electrónica D) clásica E) Blues F) Jazz G) Pop H) otros

¿Te gustan los dibujos animados (caricaturas)? ¿Sí o No?

¿Te gusta leer? ¿Sí o No?

¿Te gusta observar imágenes ya sea en internet, revistas o libros? ¿Sí o No?

¿Del nivel 1 al nivel 2 como te sentiste en cuanto a las imágenes?

A) Tuviste algún problema con que se encontraban más figuras e imágenes en el nivel 2, y duraste más pensando y también imaginando que plasmar.

B) No tuviste problema porque ya conocías las instrucciones de la actividad.

C) No tuviste ningún problema.

¿Del nivel 2 al nivel 3 como te sentiste en cuanto a las imágenes?

A) Tuviste algún problema con que se encontraban más figuras diferentes e imágenes, colores y formas en distintos materiales en el nivel 3, y duraste más pensando e imaginando que plasmar.

B) No tuviste problema porque ya conocías las instrucciones de la actividad.

C) No tuviste ningún problema.

Se realizó una encuesta para saber qué aspectos influyen en los estudiantes a los que se les aplicaron los niveles 1, 2 y 3 de la propuesta gráfica: Los diseñoides una exploración gráfica de figuras y formas naturales.

Se graficaron los resultados de los análisis para tener registrado el conteo de las preguntas que se realizaron para conocer qué cosas están en sus gustos y pudieran llegar a ser parte de su observación.

Se les pidió a los alumnos del grupo de estudio que contestaran una serie de preguntas para saber que gustos y características comparten con sus otros compañeros.

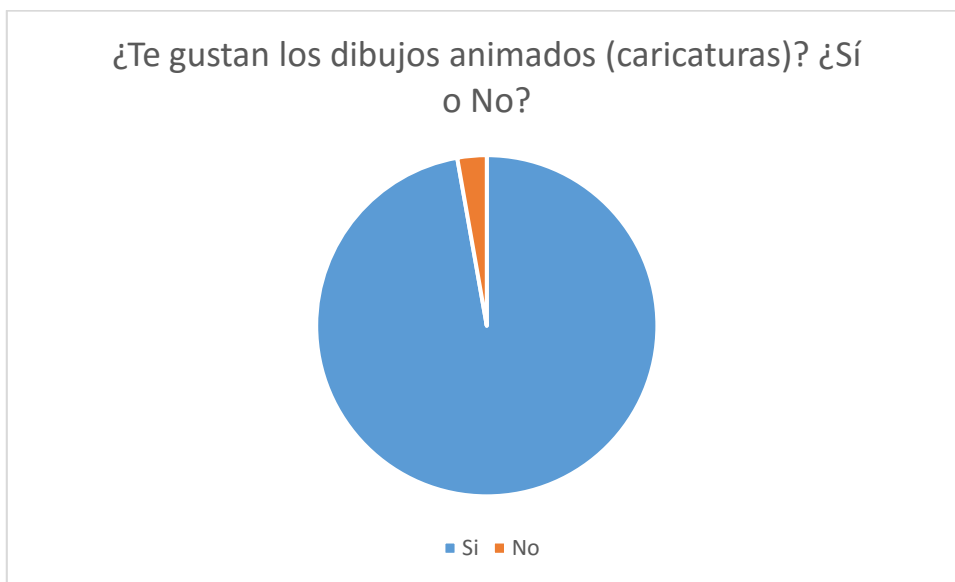
El porqué de esta encuesta es principalmente saber y conocer cosas que influyen en la observación del grupo de estudio.

El primer nivel se aplicó en el campus de Ciudad Universitaria el día 30 de septiembre, el segundo nivel el 7 de octubre, y el tercer nivel se aplicó el día 14 de octubre. Todas estas aplicaciones se llevaron a cabo en el año 2015, para tener pruebas del trabajo y dar a conocer la investigación, funcionamiento y sobre todo obtener conocimiento de lo que se está

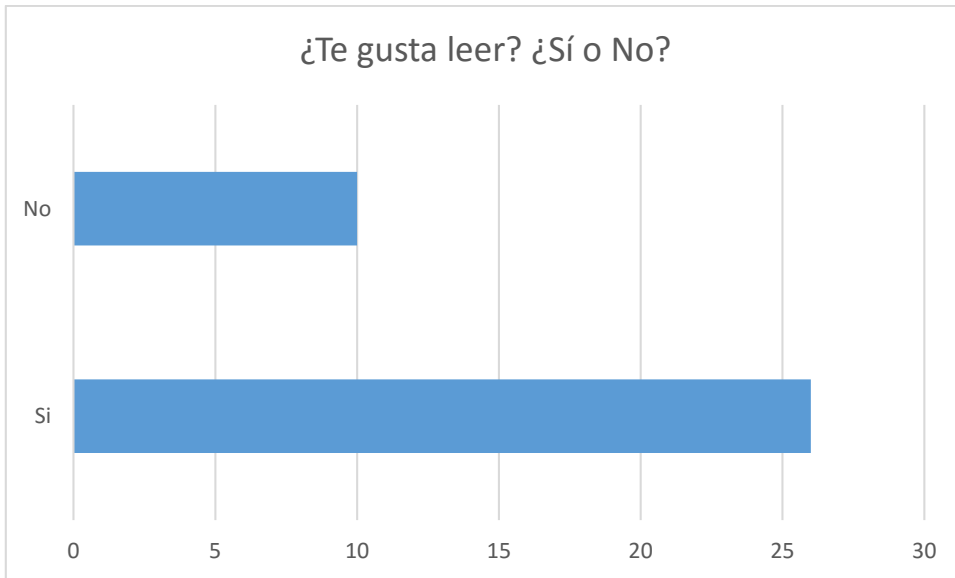
haciendo con los alumnos; así como la forma de trabajo que debe de llevar la propuesta gráfica.



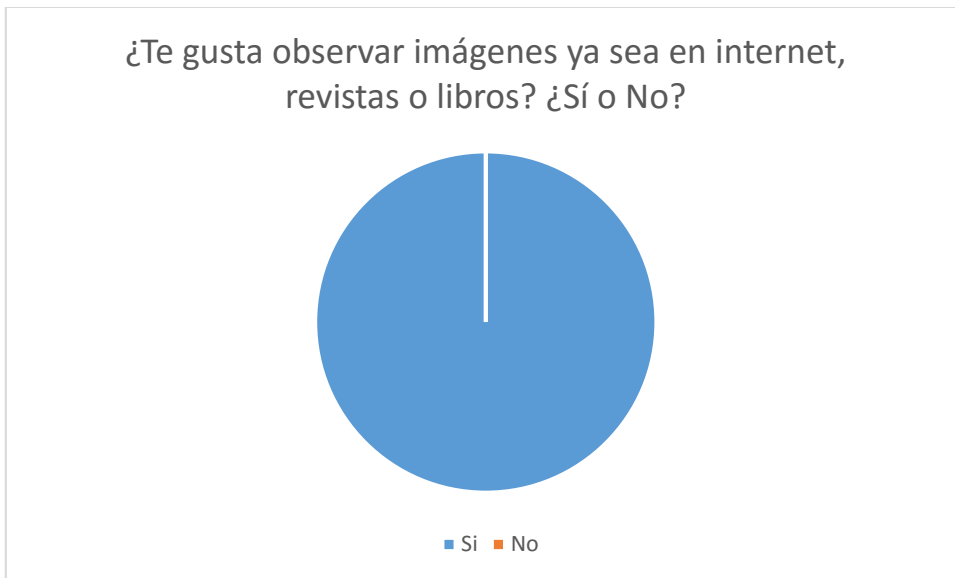
Gráfica 1.1



Gráfica 1.2

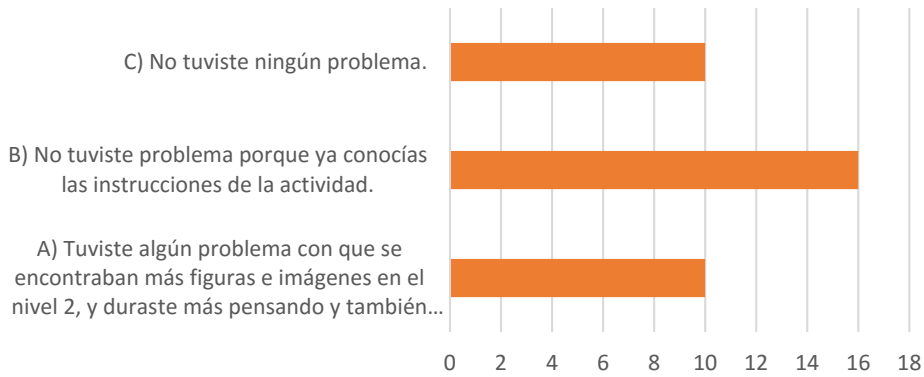


Gráfica 1.3



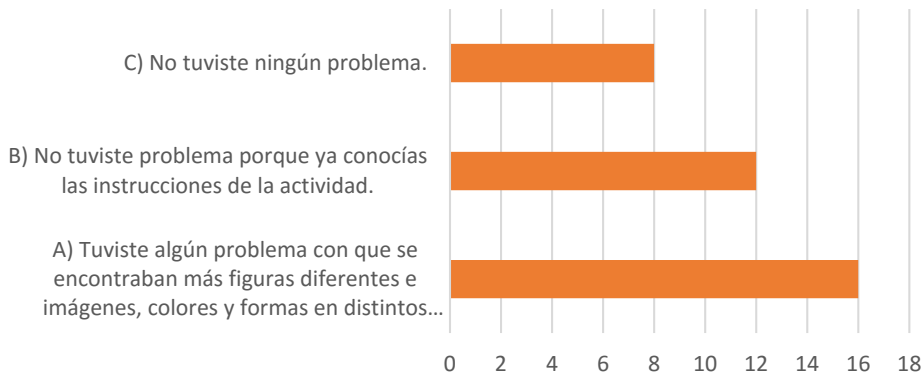
Gráfica 1.4

¿Del nivel 1 al nivel 2 como te sentiste en cuanto a las imágenes? ¿Del nivel 1 al nivel 2 como te sentiste en cuanto a las imágenes?



Gráfica 1.5

¿Del nivel 2 al nivel 3 como te sentiste en cuanto a las imágenes? ¿Del nivel 2 al nivel 3 como te sentiste en cuanto a las imágenes?



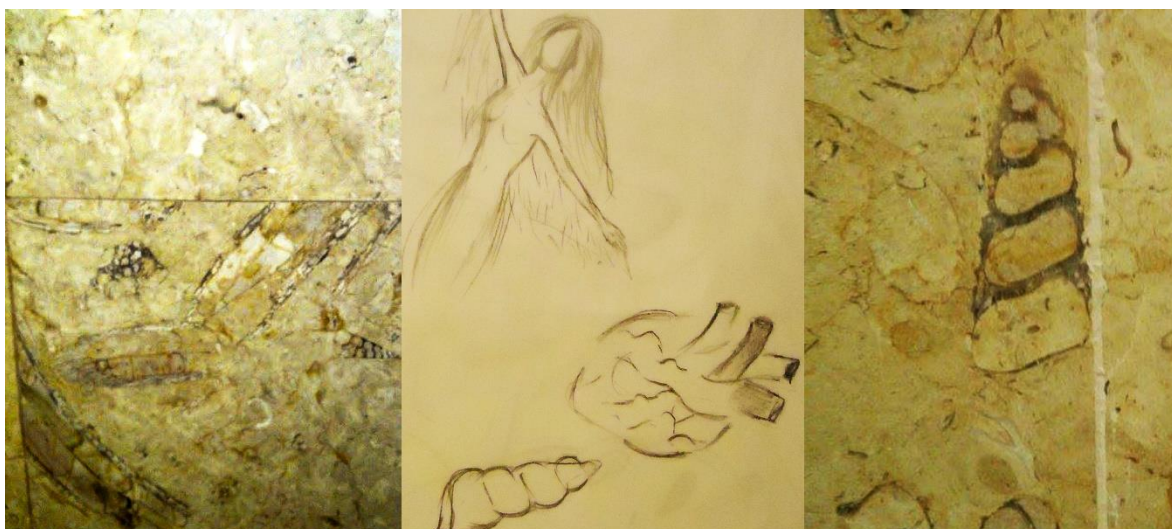
Gráfica 1.6

Resultados.

Resultados que los alumnos de nivel básico lograron por medio de la observación.



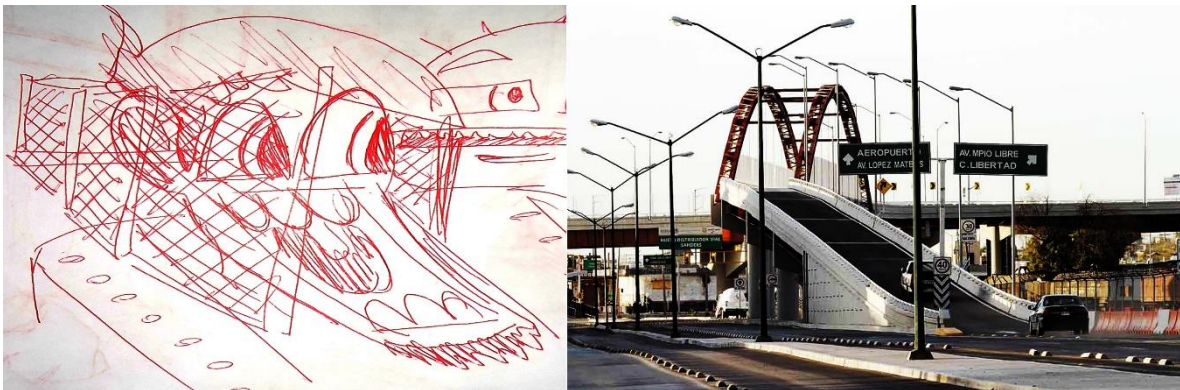
Primer nivel donde se realizó el diseño de la imagen que se encuentra en medio a partir de observar las imágenes 1.1 y 1.2 de los lados en la primera actividad del manual de apoyo.



Resultado de la segunda actividad del manual de apoyo esto tomo este resultado a partir de la observación del nivel 2 las imágenes 2.1 y 2.2.



Diseño realizado cuando se observó el tercer nivel la imagen 3.1 del manual de apoyo en la primera actividad del tercer nivel.



Diseño realizado cuando se observó el tercer nivel la imagen 3.2 del manual de apoyo en la primera actividad del tercer nivel.

Conclusiones.

La investigación se realizó con la finalidad de crear un manual de ejercicios para la licenciatura de Diseño Gráfico con un fin de tener un manual de apoyo para el docente que imparte clases a los alumnos de nivel básico, el manual contiene tres niveles de percepción los cuales cuentan con tres ejercicios con dos imágenes por nivel como material para practicar la observación de diseñoides, a partir de ellos se observaron e imaginar y formaron una construcción de diseño que se logra cuando llegamos a generar una figura o forma recordada.

Llegamos a saber qué tipo de diseñoides existen logramos investigar el concepto de diseñoide y que familias o grupos conforman para tener en cuenta donde se deberían buscar o encontrar en un dado momento que el docente le pueda pedir al alumno explorar algunos materiales o superficies para buscar algún diseñoide y que lo pueda trabajar, ya conocemos los nombres de las familias o grupos de las figuras supuestas que observamos y que podemos diseñar.

Una encuesta fue lo que se utilizó para encontrar algunos gustos que los estudiantes de nivel básico tienen al observar con esto pudimos llegar a saber que para encontrar el tipo de personas o alumnos que les interesara observar.

Los ejercicios del manual, la encuesta que salió de la relación que tiene el manual conformado por los ejercicios de observación y poder diseñar por medio de la creatividad y observación son parte de comprender el gusto por la observación.

En el primer capítulo se describe el problema y como fue el por qué se abordó por ese lado esta investigación ya que el método de la observación se propuso para llevar a cabo ejercicios para trabajar con la creatividad de una manera atractiva y divertida empezando a observar una imagen y llegar a formar un diseño o una idea para construcciones de diseños. Se pretende que el alumno ejercite su mente de distintas maneras y esta fue una forma de que los estudiantes de nivel básico puedan trabajar y si ellos gustan tomar inspiraciones o ideas de los diseñoides.

La metodología es cualitativa una metodología que lleva método de observación y exploración, es una investigación cualitativa con un enfoque exploratorio. Según Sampieri (2010) “la investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (p.358).

La metodología llega a ser exploratoria porque el material que son las imágenes se utilizaron en el manual las imágenes fueron escogidas por el levantamiento de datos con una fotografía ya que en el nivel 1 se emplean las imágenes con un enfoque más directo sin mucho color o formas en el caso del segundo nivel ya se ven más formas y figuras este nivel de dificultad tiene ese cambio que es tener más formas y figuras que el nivel 1, y en el nivel 3 se utilizaron otros materiales, formas, colores, figuras y perspectivas distintas a los otros niveles anteriores.

En el segundo capítulo en el marco teórico se encontró lo el nombre de dicho objeto de estudio y en donde podemos encontrar algunas referencias o relaciones con el tema de investigación para comprobar que existen y tienen nombre estas formas y figuras percibidas. Hablamos de la percepción y que las figuras las podemos cerrar en nuestra mente que encontramos por medio de texturas, colores y figuras un orden para cerrar y hallar una imagen.

En este contexto de las formas naturales es común reconocer características que por cultura o conocimiento previo se otorgan a estas formas generadas de manera accidental en distintas superficies ya sean orgánicas o naturales.

La experiencia que tuve al aplicar la prueba piloto del acercamiento a la problemática con el diseño metodológico que se encuentra en el tercer capítulo don se explica cómo se divide el proceso de los 3 niveles para ejercitar la creatividad mental por medio de una observación.

Fue que los alumnos que participaron con los ejercicios les pareció atractivo y divertido algunos alumnos comentaron que es una buena oportunidad para plasmar ideas.

Se comprobó que sería atrayente hacia los alumnos de nivel básico probándolo en el tercer semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico en IADA y CU. Llegamos a la conclusión que si aporta un apoyo con los ejercicios de creatividad por medio de la observación.

En el desarrollo de la propuesta se tomo en cuenta la forma de ayudar a alumnos de una forma divertida y atractiva, el grupo de estudio que se tomó para poder llegar a los alumnos fueron los docentes de la licenciatura que para ellos va dedicado como apoyo este manual que contiene tres niveles con tres actividades cada nivel y la forma de evaluar la actividad y algunas recomendaciones. En el capítulo cinco la evaluación que se considera para revisión del docente al alumno y concluir con la actividad. En el capítulo seis nacen los resultados de las actividades de cada nivel que se aplicó a tercer semestre en los institutos de IADA y CU, se obtuvo comentarios de cada nivel cuando se realizó los ejercicios del manual de apoyo.

Recomendaciones.

Se recomienda que se puede investigar si otras carreras de la universidad del mismo campus les puede llegar a funcionar como una herramienta de estimulación para la forma de trabajar con la observación y que sirva como un ejercicio que apoya al estudio del alumno y como material de docentes.

Bibliografía.

Da Vinci. L. (2010). El tratado de la pintura. Consultado 16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente: Versión PDF.

Dawkins.R. (2011).*escalando el monte improbable*.16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente: versión PDF.

De Andrés. D. Vaqué .J. (2015). *El ojo humano, ¿cómo funciona?* Consultado 16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente: Ciencia Inquieta.

-Investigación con estudio de casos (R.E Stake, 1998)

Landa, R. (2011). Diseño gráfico y publicidad. Fundamentos y soluciones. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S. A.)

Mc Craw- Hill (2014) Metodología de la investigación, 6 edición interamericana editores, S.A. de C.V

Ortiz, G. (2008) Forma, color y significados. México: Editorial Trillas

Seminario de investigación (2011), diseño y proyecto número 1 Edición en los talleres Gráficos de la UASLP.

Valquin. R. V. (2009). *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones*. Consultado 16 de noviembre 2015. Disponible electrónicamente: Versión PDF.

Anexos

Imágenes de entrevistas de las aplicaciones de los niveles 1, 2 y 3.







Esta encuesta es para ayudar con la investigación sobre la propuesta gráfica

Los diseñoides una exploración gráfica de figuras y formas naturales.

Responde si o no y si tiene incisos la pregunta encierra o márcala con una línea debajo de la respuesta.

¿Qué tipo de música escuchas más?

A) Rock B) Rap C) electrónica D) clásica E) Blues F) Jazz G) Pop H) otros

¿Te gustan los dibujos animados (caricaturas)? ¿Sí o No?

¿Te gusta leer? ¿Sí o No?

¿Te gusta observar imágenes ya sea en internet, revistas o libros? ¿Sí o No?

¿Del nivel 1 al nivel 2 como te sentiste en cuanto a las imágenes?

- A) Tuviste algún problema con que se encontraban más figuras e imágenes en el nivel 2, y duraste más pensando y también imaginando que plasmar.
- B) No tuviste problema porque ya conocías las instrucciones de la actividad.
- C) No tuviste ningún problema.

¿Del nivel 2 al nivel 3 como te sentiste en cuanto a las imágenes?

- A) Tuviste algún problema con que se encontraban más figuras diferentes e imágenes, colores y formas en distintos materiales en el nivel 3, y duraste más pensando e imaginando que plasmar.
- B) No tuviste problema porque ya conocías las instrucciones de la actividad.
- C) No tuviste ningún problema.



Antes



Después

Con este diseño se dio una idea de crear un logotipo para una bebida energética, esta fue una idea que después se transformó y que tendría como evolución la siguiente imagen tomando algunos elementos de la idea que surgió de la observación del diseño anterior.

