

Karate con Joy

Four black silhouettes of children in various karate stances, positioned below the title text.

Prototipo de serie animada infantil para enseñar Karate-Do



UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES
VENEZUELA

Autora: Rosa Avendaño

Tutora: Nellyana Salas

Autora: Rosa Avendaño

Tutora: Nellyana Salas

Universidad de Los Andes
Facultad de Arte
Escuela de Artes Visuales
y Diseño Gráfico.

Trabajo Especial de Grado para
optar a la Licenciatura en
Diseño Gráfico.

Mérida-Venezuela
Octubre, 2023.



FACULTAD DE ARTE
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA VENEZUELA

AGRADECIMIENTO

A quienes con su paciencia, conocimientos e ideas, brindaron apoyo e hicieron posible este proyecto. **¡GRACIAS!**

Mis hijos que fueron motivo de crecimiento y mi familia que me impulsaron a culminar esta etapa de mi vida. Gracias mamá, papá, hermanos, abuelos y demás familiares.

A mi tutora la Profesora Nellyana Salas por brindarme su experiencia y guía durante el proceso.

Mis amigas Virginia, Yessika, Luz y Jotica por su apoyo durante la carrera.

¡Gracias a todos los ángeles que dieron sus conocimientos para llevar a cabo este proyecto!



ÍNDICE

Resumen	6
Introducción	7
CAPÍTULO I	
Planteamiento del problema	8
Objetivo general	12
-Objetivos Específicos	
Justificación	13
Antecedentes	16
CAPÍTULO II	
Marco Teórico	20
-Material audiovisual como método de enseñanza.	21
-El dibujo animado.	22
-teaser o campaña de intriga.	23
-Guion literario es el punto de partida.	25
-Guion gráfico nos da una previsualización.	26
-Dossier promocional.	27
-Karate-do.	28

CAPÍTULO III

Marco Metodológico	30
Metodología de diseño	32
Metodología de animación	34

CAPÍTULO IV

La Propuesta	38
Datos técnicos	40
Diseño de personajes	43
Paleta de color	50
Diseño de entorno	54
Diseño del prototipo del logo	58
Guion literario	64
Guion gráfico	66
Producción del teaser	70
Diseño del dossier	82
Conclusión	92
Referencias bibliográficas	94

RESUMEN

La animación 2D como recurso para la enseñanza de un arte marcial, es el propósito del proyecto *Karate con Joy*, una serie animada para niños en edad escolar, que se ha basado en los estudios sobre la eficacia de los medios audiovisuales y dibujos animados como herramienta educativa.

La razón principal de trabajar con imágenes y audios en procesos de enseñanza tiene que ver con su capacidad para motivar y estimular el interés de los niños hacia un tema determinado, de allí la propuesta de apoyar el proceso de enseñanza del Karate-do Ryoubu-kai a través de una serie animada infantil donde Joy, la niña protagonista, mostrará sus progresos en la práctica de esta disciplina.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

- Material didáctico
- Dibujos animados
- Animación audiovisual

PALABRAS CLAVES

- Ilustración
- Animación audiovisual
- Karate-Do

INTRODUCCIÓN

Los procesos de enseñanza y aprendizaje requieren de diversos métodos y materiales de apoyo para transmitir conocimiento, hoy en día los medios audiovisuales se han convertido en una herramienta didáctica para comunicar de forma efectiva un mensaje, ya que es percibida por el receptor a través de dos sentidos importantes como la vista y el oído.

Las caricaturas o dibujos animados han tenido gran impacto a través de los años en la población infantil, esta situación permitió el uso de las mismas para transmitir contenido educativo como se observa en la serie infantil *El Mundo de Luna*.

En este sentido y siendo de gran importancia los métodos educativos, este proyecto se centra en mejorar los recursos para enseñar karate-do Ryobu-kai a través de un prototipo de serie animada infantil enfocada en este deporte marcial que enseña disciplina, cortesía, respeto y responsabilidad.

El diseño gráfico ha tomado fuerza a través del tiempo buscando satisfacer las necesidades comunicativas visuales, cada día es más importante el uso de recursos innovadores en diferentes contextos cotidianos como el entretenimiento, la comunicación, el aprendizaje, entre otros, para facilitar a un usuario la percepción de una idea o un mensaje. De este modo y valiéndose de reglamentos establecidos fundamentados en el uso estratégico del color, la tipografía, la ilustración, entre otros, el diseñador gráfico ha pasado a ser un profesional indispensable para resolver situaciones inherentes a la comunicación de un mensaje a un público determinado.

El diseñador como comunicador visual es un profesional capacitado para el diseño de materiales educativos procurando facilitar el aprendizaje en niños o jóvenes por medio del conocimiento adquirido en psicología del color y los estudios enfocados en la comunicación a través de imágenes o medios audiovisuales, en este sentido Moreno F. (2013, p.1) en su artículo *La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil* considera que: “En educación infantil los materiales tienen una gran relevancia por ser elementos de primer orden en el proceso de enseñanza de los alumnos, de esta manera, es importante la clasificación, selección y utilización de los mismos como indicadores notables sobre la calidad y eficacia de la formación”.

De esta manera se hace significativo el uso de recursos para la enseñanza comprendiendo que los infantes en edades de 5 a 9 años se encuentran en una etapa en la cual el niño se está desarrollando, posee la capacidad de expresar lo que le es agradable o le disgusta, además es una edad en la cual el niño define hábitos de estudio y estrategias de aprendizaje.

Es necesario por tanto que los profesores e incluso los padres o representantes consideren emplear diferentes herramientas educativas que sean atractivas a los niños y creen un estado de atención suficiente para que aprendan lo necesario, siguiendo esta idea Ibidem (p.1) menciona “Cuando hablamos de materiales y recursos que se utilizan en educación, estamos abarcando a un gran abanico de elementos, enseres, herramientas con las cuales interactúan los educandos, es decir, todo lo que condiciona e interacciona con ellos lo podemos considerar material, como el mobiliario, los juguetes, el material didáctico, materiales informáticos y tecnológicos, así como cualquier otro elemento que implique una acción del niño y contribuya a un aprendizaje”.

Por consiguiente los recursos de aprendizaje pueden ser usados en cualquier ámbito, en este caso el karate-do es uno de los deportes más completos desde el punto de vista físico como mental, los chicos y chicas se divierten al mismo tiempo que aprenden disciplina

y responsabilidad, sin embargo los entrenamientos no son extensos ya que es necesario que los niños hagan otras actividades como compartir en familia y estudiar, por estos motivos los entrenamientos suelen durar una o dos horas al día, este tiempo no es suficiente para que los infantes aprendan y memoricen lo necesario en cada sesión de entrenamiento.

Por otra parte, cada Dojo (lugar de entrenamiento) tiene alrededor de veinticinco estudiantes siendo un solo instructor el encargado de manejar el grupo completo evitando que exista un aprendizaje particular en cada uno de los alumnos, esta es una de las causas que motivan al instructor a utilizar guías técnicas o materiales de apoyo docente para complementar el conocimiento de los niños fuera del horario de práctica.

Las guías utilizadas actualmente en el karate-do han sido empleadas desde hace treinta años o más, son textos extensos con poca imagen y color, convirtiendo este material en un elemento educativo poco atractivo para los niños de hoy, considerando además que los infantes se encuentran actualmente muy familiarizados con las nuevas tecnologías y por lo tanto son los videojuegos, la animación o demás recursos de entretenimiento los que captan su atención.

La animación es una de las ramas que el diseñador gráfico puede ejercer como profesión y ésta se caracteriza por la ilusión de movimiento generado por medio de la sucesión de imágenes proyectadas consecutivamente, de esta manera el receptor percibe

actividad en objetos inanimados y promueve la idea de que dibujos, muñecos u objetos tienen movimientos propios creando en el espectador un estado de atención.

En esta investigación se propone el diseño de un prototipo para una serie animada infantil titulada *Karate con Joy*, en la cual se hará uso de conceptos de la rama del diseño gráfico, así como también el proceso de pre-producción, producción y post-producción pertenecientes al desarrollo de proyectos de animación 2D. De igual modo se producirá el diseño del logo de la propuesta, los respectivos fondos y los personajes, destacando que va dirigido a una población infantil, en edades comprendidas de 5 a 9 años, cuyo propósito es conseguir la atención del infante promoviendo conocimientos.

El proceso requiere aplicación de técnicas como la ilustración, la psicología del color, el diseño de personajes, el diseño de fondos, el estudio tipográfico, edición de sonidos, entre otros, los cuales concatenados generarán una perspectiva llamativa para el aprendizaje del usuario al cual va destinada.

De este modo se promueve el uso de técnicas utilizadas en el diseño y la animación con el fin de resolver una necesidad existente en el área educativa del karate, aprovechando los conocimientos del diseño gráfico como un medio eficaz de comunicación.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un prototipo de serie animada infantil para enseñar Karate-Do Ryobu-kai.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conocer el proceso de producción de un proyecto de animación 2D para su aplicación en el desarrollo del prototipo de la serie animada infantil *Karate con Joy*.

Precisar los requerimientos del mercado audiovisual para la presentación de la serie *Karate con Joy* ante posibles financistas.

Desarrollar el prototipo de la serie animada mediante la producción de un *teaser*.

Diseñar un *dossier* sobre el contenido principal de la serie como sustento para su promoción junto al *teaser* ante los mercados audiovisuales.

JUSTIFICACIÓN

Actualmente el diseño gráfico permite a los profesionales en el área desenvolverse en diferentes ámbitos como el diseño editorial, el diseño publicitario, el diseño de modas, la animación y otros proyectos como los videojuegos; con los avances tecnológicos los diseñadores nos encontramos con nuevas plataformas de trabajo como la digital y la web, lo que ha llevado a los creativos a una competencia permanente donde deben mantenerse en constante exploración para cumplir con las nuevas demandas de trabajo.

El dibujo animado ha sido un recurso a lo largo del tiempo para la creación de materiales destinados a todo tipo de requerimientos comunicacionales como la publicidad, las películas animadas, las series de televisión, entre otros. Esta técnica se destaca por el hecho de recrear la ilusión de movimiento a través de imágenes sucesivas que llaman la atención del espectador a lo largo de la reproducción, permitiendo enviar determinada información al mismo.

Los dibujos animados o caricaturas se destacan por la capacidad de atraer al público, la combinación de sonidos e imágenes en movimiento son una experiencia única y gracias a esto con el paso del tiempo muchos creativos y educadores han implementado el uso de los audiovisuales como un recurso para presentar conceptos de forma objetiva y clara integrándolos de esta manera como método de aprendizaje infantil estimulando el interés y la motivación del estudiante, captar su atención, y así retener las ideas por más tiempo,

en este contexto Barros C. y Barros R. (2015) en su artículo *Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis*, señalan que:

Los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído.

[Revista Universidad y Sociedad. vol.7 (no.3)]

Los medios audiovisuales participan en la construcción de la identidad de cualquier individuo, en la actualidad los niños son capaces de gestionar su aprendizaje a través de los recursos que tengan a su disposición, convirtiendo los equipos tecnológicos como las computadoras, tablets y teléfonos inteligentes en una constante actividad de uso diario, por medio de estos dispositivos pueden interactuar con juegos educativos, actividades para aprender mientras disfrutan jugando.

Estos medios traen consigo la creciente ola de plataformas digitales creadas con la intención de enseñar y mejorar el aprendizaje en los niños como PEQUENET considerada una de las mejores páginas educativas online, ya que lleva desde el año 1993 compartiendo contenidos para niños que están empezando a leer hasta adolescentes de 12 años, secciones entretenidas como sopas de letra,

cuentos, películas, libros y canciones infantiles, permiten el desarrollo del cerebro de los pequeños y aprenden a través de la diversión.

En este sentido la educación a través de medios audiovisuales proporciona una mayor apertura para el alumno y los acerca a experiencias más allá del ámbito escolar, esto conlleva al desarrollo de un prototipo para una serie animada infantil sobre el karate-do comprendiendo que es un deporte enfocado en el crecimiento físico y mental de los niños, reforzando valores como la responsabilidad, solidaridad, disciplina y respeto.



.ula.ve

ANTECEDENTES

Desde tiempos remotos, hace más de 35.000 años pintamos animales en las paredes de cuevas, algunas veces dibujando cuatro pares de extremidades para mostrar el movimiento, como se observa en algunas pinturas rupestres; el movimiento no solo se intentó plasmar en estas cavernas, los antiguos griegos algunas veces decoraban las vasijas con figuras en posiciones sucesivas de acción. Al darle vueltas a la vasija, se creaba la ilusión del movimiento.

Podría decirse entonces que el ser humano ha sentido la necesidad de representar el movimiento por medio de diferentes técnicas que al transcurrir el tiempo se han ido mejorando, pero no fue hasta finales del siglo XIX que aparatos mecánicos mostraron por primera vez imágenes en movimiento que funcionaban a partir de principios ópticos.

En 1824, con el descubrimiento de Peter Mark sobre el principio vital de la persistencia de la visión, la animación empezaría a tomar su mayor auge. Este principio está basado en el hecho de que nuestros ojos retienen temporalmente la imagen de cualquier cosa que se acaba de ver. Si no fuera así, nunca podríamos tener la ilusión de conexión que se realiza en una serie de imágenes separadas y ni las películas ni la animación serían posibles.

Considerando que la animación se ha desarrollado desde tiempos inmemorables y su auge es más grande cada día, se ha permitido a



Jabalí policromo de ocho patas
en la cueva de Altamira
(Santillana del Mar-España)



Bisontes en la cueva de Altamira
(Santillana del Mar-España)



La cátedra de Eunforio (510-500 a.C.)

profesionales capacitados un campo laboral amplio y en constante crecimiento, actualmente son muchos los diseñadores interesados en comprometerse con esta área de trabajo, lo que ha llevado a estudiantes de la ilustre Universidad de Los Andes a realizar tesis de grado que abordan la producción de animación en 2D, entre los que cabe mencionar.



Contrareloj-José Moreno



Contrareloj-José Moreno

El trabajo especial de grado titulado *Animación. Diseño en movimiento* realizado por Moreno J. (2014) es una producción de un cortometraje llamado “*Contrareloj*” un destacado proyecto en el cual el alumno se desempeñó en sus tres etapas: preproducción, producción y postproducción trabajando como guionista, diseñador de personajes y entornos, además de realizar la animación, en donde conjuntamente contribuyeron Brendan Russert, encargado del proceso de composición y por último pero no menos importante Miguel Ojeda, que realizó toda la etapa de sonorización y musicalización del cortometraje. Demostrando la capacidad que tiene un diseñador para ejecutar labores en el mundo de la animación 2D y trabajar en conjunto con otros especialistas para crear proyectos extraordinarios.

En este sentido el proyecto de Moreno es un antecedente que nos brinda soporte en la animación 2D que se va a desarrollar a lo largo del *teaser "Karate con Joy"*.

Squirt Erotic Memories otro proyecto ambicioso a cargo de la alumna Zaira Montes (2016), plantea la propuesta de una serie web

animada titulada “*SQUIRT. Erotic Memories*” dirigida a una audiencia adulta considerando que es una serie de género comedia porno-erótica.

Durante el proyecto, Montes quien da vida a la idea original, ejerce un rol de dirección y producción ejecutiva en las diferentes etapas de este trabajo, también desarrolla el guión junto a Ana Aguirre y el concepto de arte acompañada por Fernando León.

SQUIRT. Erotic Memories es un proyecto en el cual hubo la contribución de varios especialistas que apoyaron el destacado trabajo de la autora, dejando a relucir la importancia del trabajo en equipo.

El trabajo de Montes se encuentra vinculado a nuestro proyecto por medio del desarrollo del *teaser* con la intención de participar en pitching internacionales buscando posibles financistas.

Estos trabajos de grado que tienen en común la animación y su proceso de creación, son referencias académicas importantes, aunque es necesario buscar antecedentes de proyectos en el mercado real comenzando por nuestra localidad.

La Bitácora de Nando es una serie animada venezolana para televisión, creada y dirigida por Zaira Montes y producida por Ana Albarrán Segovia.

La serie animada está orientada a una audiencia juvenil con temas



Squirt. Erotic Memories-Zaira Montes



La Bitácora de Nando-Zaira Montes



La Bitácora de Nando-Zaira Montes



El Mundo de Luna-Celia Catunda y Kiko Mistrorigo



El Mundo de Luna-Celia Catunda y Kiko Mistrorigo

acerca de la ciencia en su mayoría, trata sobre un niño llamado Nando y su perro Kai, son tan curiosos que se lanzan en divertidas aventuras para descubrir los misterios científicos y aprender del mundo que los rodea, actualmente es transmitida por los canales ConCienciaTV y ViVe.

El Mundo de Luna es una serie animada de televisión de Brasil, creada y dirigida por Celia Catunda y Kiko Mistrorigo y producida por TV Pingüim, la serie muestra las aventuras de Luna, una niña de 6 años de edad que le encanta la ciencia, con su hermano Júpiter y su mascota Claudio buscan respuestas a diferentes preguntas que se presentan en su entorno.

Estas dos series animadas se encuentran relacionadas con nuestro proyecto tomando en consideración el diseño de personajes, entornos y el uso de colores, estos son los elementos que aportan relevancia en esta producción, siendo una serie dirigida a una audiencia infantil, la simplicidad de los elementos y rasgos de los individuos son las características resaltantes de las series mencionadas, sus entornos coloridos y el constante uso de la imaginación, la cual es algo común en el comportamiento de los niños pequeños, estos son los argumentos válidos al momento de la propuesta audiovisual.

Todo trabajo de investigación se basa en conceptos bases para dar estructura al mismo, estos moldean y delimitan las ideas para encaminar la propuesta siendo necesario por tanto definir cada uno de los conceptos que fundamentan nuestro proyecto.

Comenzamos entendiendo que la propuesta va dirigida a convertirse en un recurso para la enseñanza del karate, por este motivo es importante conocer el uso de los audiovisuales como recurso educativo, además de la influencia de los dibujos animados en los niños.

Así mismo siendo un material audiovisual basado en la animación 2D, parte de las teorías que se van a desarrollar en este capítulo pertenecen a este campo, por lo tanto, conceptos tales como animación, teaser, guion literario, guion gráfico y dossier, serán abordados durante el proceso.

El material didáctico es un recurso educativo de la actualidad que puede ser impreso o digital, cuya característica es despertar interés en el usuario y brindarle un aprendizaje dinámico y entretenido con el propósito de facilitar la enseñanza del mismo.

Sobre este tema nos menciona Iglesias C. (2022, p.1) en su artículo *Los medios audiovisuales en el aula*. “La utilización de los medios audiovisuales en el aula facilita la motivación, la estimulación y la

sensibilidad del alumnado hacia temas concretos al tiempo que favorece la creatividad y el autoaprendizaje.”

El audiovisual como su nombre lo indica es un concepto que interrelaciona lo auditivo y lo visual, es percibido por el espectador a través de dos sentidos importantes como el oído y la vista, este motivo lo convierte en un método eficaz que sumerge al público en una experiencia agradable para desarrollar su conocimiento en temas de diversa índole.

Teniendo esto en consideración el material didáctico audiovisual es útil en el ámbito de estudio no solamente en las aulas de clases, también puede ser utilizado en el deporte u otras áreas para educar a un público determinado, en nuestro caso el diseño gráfico audiovisual y el diseñador como creativo puede desarrollar propuestas efectivas para enseñar y reforzar de manera atractiva e innovadora técnicas y teorías que deben ser reconocidas por los alumnos de karate-do.

El diseño de audiovisuales se genera por medio de la imagen en movimiento y el sonido que en conjunto pueden ser utilizados para transmitir un mensaje específico, este diseño puede estar representado con la técnica de dibujos animados.

El dibujo animado es la técnica de animación más antigua que existe en el mercado, también conocidos por el público como caricatura; tienen la característica de ser un tema que atrapa a público de todas las edades en especial a los niños pequeños, por este motivo actualmente las series más que ser usadas para el entretenimiento han sido aprovechadas para impartir valores educativos a los pequeños de la casa, como se observa en *El mundo de Luna, Caillou, Bluey* y otras comiquitas educativas.

En este sentido Montesinos M. y Pallarés M. (2019, p.10) en su trabajo de grado titulado *La influencia de los dibujos animados en los niños y su uso educativo*, nos mencionan que:

Los niños ven en los dibujos animados un claro ejemplo de autoridad sobre ellos. En los dibujos encuentran a sus héroes o personajes favoritos, los cuales son para ellos un modelo a seguir en su día. Por ello los niños reproducen e imitan cualquier gesto, comportamiento o actitud que estos tengan.

Estas razones convierten a las caricaturas en un método para atraer y atrapar a la audiencia infantil, funciona como un recurso que se puede transmitir por diferentes medios como la web, la televisión incluso dispositivos móviles, es una herramienta que usada por el diseñador de forma adecuada, con estudios y conocimientos pertinentes sobre el tema puede generar audiovisuales animados para niños pequeños y enseñar a través del mismo conceptos teóricos y técnicos de cualquier contenido convirtiendo los

audiovisuales en un instrumento que puede ser utilizado para la enseñanza del karate en niños de 5 a 9 años.

Los dibujos animados son el producto de proyectos de animación; la animación es el proceso mediante el cual ordenando una secuencia de dibujos o fotografías consecutivamente logran generar la ilusión de movimiento creíble en objetos inanimados. Sin duda la animación nos permite jugar con nuestra imaginación, desarrollar historias y mundos únicos, darles vida a nuestras ideas es lo más impresionante. Así lo manifiesta Williams R. (2002, p.11) en su manual *Kit de supervivencia del animador*:

Ver una serie de imágenes que hemos hecho y que realmente pasan por un proceso de pensamiento, y que de hecho parecen pensar, es un verdadero afrodisíaco. Además de crear algo que es único, que nunca ha sido hecho antes, es de una fascinación interminable.

Cuando una animación o película va a ser lanzada por primera vez a los medios de reproducción normalmente vienen acompañadas por una producción animada corta denominada *teaser*.

Uno de los objetivos específicos de nuestro proyecto es realizar el *teaser* para la propuesta de prototipo de serie animada infantil *Karate con Joy* por este motivo se indaga más a profundidad sobre el tema y dejar en claro ¿qué es? ¿Cuál es su función? y tiempo de duración.

Popularmente el teaser es conocido también como campaña de intriga, es un adelanto de la película para llamar la atención, pero sin desvelar la trama. Por lo general, suele ser más corto que un tráiler, pero puede adoptar diversos formatos.

Lo más habitual es que su duración sea inferior a los 20-30 segundos, y nos mostrará algún personaje o rasgo destacable de la película u animación, algo que capte la atención de su público objetivo.

Recientemente la compañía de Disney Studio hizo una campaña con el recurso del *teaser* en películas como “*La Sirenita*” y “*Avatar 2: el camino del agua*”, en ellos muestran fragmentos pequeños de la película que ponen en alerta al espectador dejándolo con un sin fin de preguntas e incitándolo a ver el lanzamiento de la misma.



Cuando hablamos del diseño de un audiovisual en nuestro caso la propuesta de un *teaser* para la serie animada infantil titulada *Karate con Joy*, es necesario seguir una serie de parámetros entre los cuales se debe realizar el guion literario.

El guion literario es un texto que expone una narración que ha sido pensada para una producción audiovisual. Es el primer paso para crear una película, video u animación, en él se detallan las acciones y los diálogos de los personajes, acompañándolos con descripciones generales de los escenarios, y acotaciones para los actores. La historia se escribe de manera que resulte visible y se comprenda.

Una vez definido el tema y formato de reproducción se procede a escribir el guion, en él se recoge toda la información inherente al proyecto, es el punto de partida y la parte fundamental del largometraje o la animación, Mollá (2012, p.45) en su libro *La producción cinematográfica*, considera que “en sus páginas recoge la historia que vamos a expresar en imágenes, por lo tanto, un texto bien estructurado y con una historia coherente es el punto de partida del proceso de producción.”

Luego de finalizar el trabajo del guion literario continua el guion gráfico o storyboard.

El guion gráfico o storyboard es la herramienta que utilizan los guionistas para entender y previsualizar una historia antes de producirla, se compone por una serie de imágenes en secuencia que relatan hechos y acciones que irán reflejadas en la producción final del proyecto.

En el guion gráfico se pueden planear mejor los ángulos de cámara, configuración, accesorios, actores, efectos y así sucesivamente.

Durante la producción puede sufrir cambios, sin embargo, mediante este trabajo se comprueba que la secuencia de comandos tiene sentido y permite corregir los errores antes de que sean demasiado costoso arreglarlos, en este sentido Pereira (2010, p.30) en su libro *Los valores del cine de animación*, nos dice:

Una vez confeccionado el guión, el director decide cómo se va a ver cada escena, dónde se situará la cámara, desde qué ángulo se filmará, qué tipos de planos se utilizarán, etc. Todas estas decisiones se reflejan en el guión fílmico y con esta planificación informativa se dibuja toda la película en viñetas o storyboards.

Finalizando el storyboard entramos en la etapa de la producción del *teaser*, en esta etapa se concretan los estilos de los personajes y su vestimenta, se define la estética y la paleta de color, una producción exitosa es el resultado de una adecuada planificación. Este trabajo lo lleva a cabo generalmente un diseñador gráfico, ya que cuenta con los conocimientos y las habilidades necesarias para el rol.

Después de abordar esta etapa se dará inicio a la animación del *teaser* de nuestra historia, utilizando para este un software de animación 2D, esta fase es conocida como postproducción y se da

comienzo a la edición final, en esta etapa se seleccionan las imágenes y los sonidos que se utilizarán. Después se dispone el orden y la duración definitiva de los planos, atendiendo a la estructura establecida en el guion. Finalmente aparecen los procesos de sonorización, la gráfica y efectos especiales. Este proceso también es conocido como montaje; aunque este término se utiliza en la producción cinematográfica.

Cuando se desea llevar un trabajo de animación a competencias internacionales, este debe ir acompañado por un *dossier* que se ofrece a los posibles inversionistas.

El *dossier* es un documento que contiene la información necesaria para dar credibilidad a un proyecto, tiene como objetivo principal brindarle información a una persona que conoce poco o no conoce nada acerca del mismo. Esta persona puede ser un posible inversionista, alguien que está interesado en comprar los productos o contratar los servicios.

Debemos considerar que la estética del dossier es nuestra primera impresión, puede ser buena o mala, por esta razón es importante el diseño de la portada, el dossier debe ser limpio, claro y conciso, con imágenes profesionales y de calidad, sin texto extenso para no aburrir al lector, debe incluir la información necesaria.

Luego de definir los conceptos relacionados a la animación y

conceptualizar la importancia de los materiales audiovisuales como método de estudio, es necesario abordar el tema principal de la serie, el karate-do.

El Karate-Do es un arte marcial originario de la isla de Okinawa, Japón. El karate literalmente significa camino de las manos vacías (Te: Mano, Kara: vacío y Do: camino) originalmente fue pensado como un sistema de defensa personal y se caracteriza por el empleo de golpes con manos y piernas, aunque no restringe su repertorio sólo a ellos.

Por otra parte, es un arte marcial en el que se coordina la fuerza, la respiración, el equilibrio y la postura, el correcto giro de cadera y la conexión conjunta de músculos y extremidades, además el karate enseña disciplina, cortesía, respeto y responsabilidad, también mejora la seguridad del atleta en sí mismo y desarrolla sus habilidades motrices.

El Karate-Do en general posee muchos estilos, lo que diferencia cada uno de ellos es la ejecución de las técnicas y las posiciones básicas, Ryobu Kai nace del estilo Shotokan y luego pasa a ser Shindo Jinen Ryu, modificando algunas posiciones y técnicas de ataque.

Actualmente el karate dispone de entidades que lo representan como un deporte de alta importancia en todo el mundo con una matrícula y un nivel de la misma considerable, en líneas generales

la parte competitiva del karate se realiza de dos formas; en primera instancia se encuentra el kata o “forma”, es una sucesión de técnicas de bloqueo y golpes determinados que se ejecutan al aire contra adversarios imaginarios; luego encontramos el combate real con oponentes uno a uno y sus respectivas protecciones y reglas. El karate-Do ha sido considerado actualmente como un deporte olímpico y fue convocado para las olimpiadas que se realizaron en Tokio 2020.

La información suministrada respecto a la historia de este deporte proviene de guías técnicas escritas por instructores de altos rangos denominados Sensei, entre los cuales podemos encontrar al Sensei Kiyoshi Yamasaki 10mo Dan, ex coordinador internacional y el Sensei Martín Materano 7mo Dan, coordinador nacional de la Japan Karate-Do Ryobu-kai de Venezuela.

Este proyecto lleva como base la teoría del Karate-Do para niños en edades comprendidas de 5 a 9 años, realizando un prototipo de serie animada infantil que logre transmitir de forma adecuada el contenido y sea efectivo en la enseñanza de este arte marcial, demostrando a los diseñadores otras alternativas para desenvolverse en áreas profesionales.

La metodología es la ciencia que engloba los métodos, procesos, herramientas o estrategias que conforman acciones determinadas y precisas para permitir la obtención de cierto resultado o finalidad.

El proyecto titulado *Karate con Joy* es un proyecto factible para dar solución al método en que se enseña la teoría del karate-do, fue desarrollado a través de una metodología cualitativa basada en la recolección de datos necesarios para el planteamiento de la propuesta, este diseño de investigación tiene como objetivo describir y analizar un grupo específico desde la perspectiva del investigador, es flexible e interactiva. Según Sampieri R., Collado C. y Lucio P. (2006, p.254) en su libro *Metodología de la Investigación*, nos dicen: “Aunque el enfoque cualitativo es inductivo, necesitamos conocer con mayor profundidad el terreno que estamos pisando.”

En referencia a esto, para el desarrollo de la propuesta se hizo una investigación respecto al uso de audiovisuales y su eficacia como material didáctico para mejorar los métodos de aprendizaje en los niños, luego de recolectar y comprender dicha información nos adentramos en el uso de las caricaturas y su afinidad con los niños como un recurso para enseñar, siendo nuestro objetivo el karate-do.

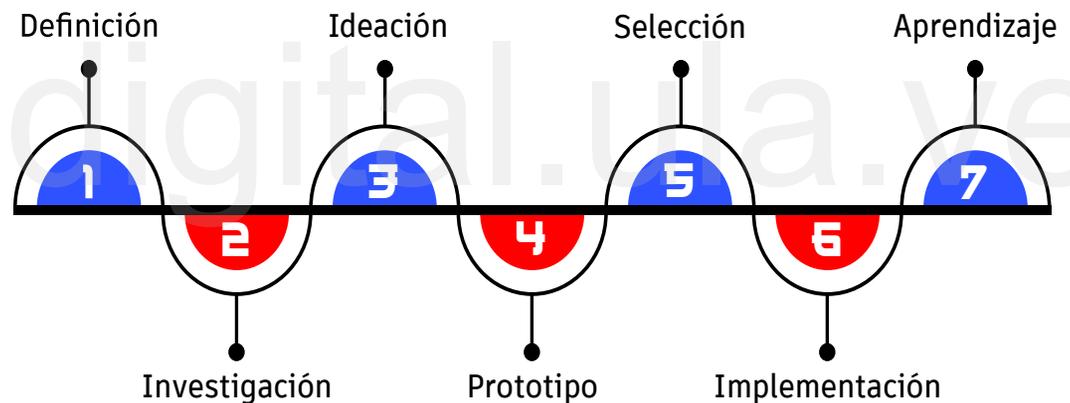
A partir de este análisis profundizamos en las teorías del karate para comprender sus objetivos generales y específicos.

Finalmente llevamos a cabo una recopilación de referencias para realizar el proceso creativo de bocetos de personajes, diseño de fondo y diseño de logo, con la finalidad de crear el prototipo de la serie animada infantil *Karate con Joy* como una serie para enseñar a los niños acerca del karate-do.

La metodología cualitativa gracias a su flexibilidad, nos permite desarrollar el trabajo a través de un criterio propio en el cual consideramos agregar una metodología de diseño para el desarrollo de las propuestas gráficas y otra metodología de animación para la producción del *teaser*, ambas son metodologías abiertas que nos facilita las posibilidades de desarrollar de la mejor manera nuestro proyecto *Karate con Joy*.

METODOLOGÍA DE DISEÑO

Todo proceso creativo requiere de organización para desarrollar de la mejor manera una propuesta, por consiguiente para definir nuestros proyectos gráficos como el diseño del logo, el diseño de personajes, el diseño del fondo y el diseño del dossier utilizamos la metodología propuesta por Ambrose G. y Harris P. (2010) en su libro *Metodología del Diseño: el acto o la práctica de usar tu mente para considerar el diseño*, de esta manera los pasos a seguir fueron los siguientes:



Definición: es la primera etapa de cualquier proceso de diseño e implica conocer el pedido, conocer el público objetivo, ¿qué solución de diseño se tiene en mente? bien sea impreso o digital, ¿Dónde se utilizará el diseño? Si es a través de medios de comunicación, su localización y el país y ¿Cómo se implementará la solución? por medio de distribución, presupuesto y campaña.

Investigación: es la etapa crucial de todo proceso creativo, es necesario recolectar toda la información necesaria para entender y conocer el producto y de esta manera dar solución a la problemática.

Ideación: es la fase en la que se identifican las necesidades del usuario final, y se generan ideas para satisfacerlas, este proceso se realiza mediante la lluvia de ideas.

Prototipo: se lleva a cabo las ideas que se presentan para que sean revisadas por el grupo u otros participantes, antes de mostrarla al cliente.

Selección: se comparan las soluciones propuestas y se toma en consideración aquellas que sean más factibles para dar solución al problema.

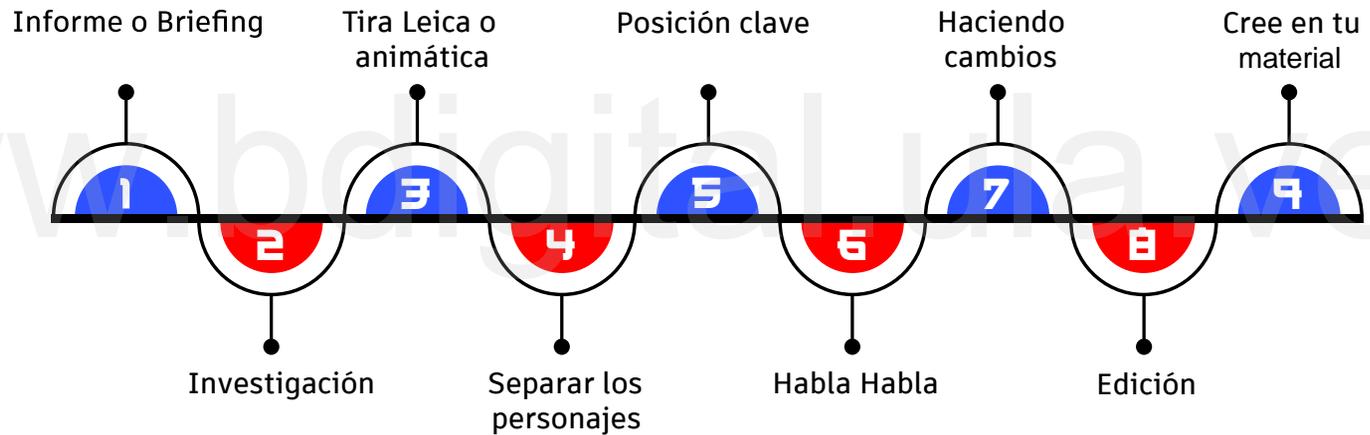
Implementación: se desarrolla el diseño para su entrega final al cliente.

Aprendizaje: ayuda a los diseñadores a mejorar los resultados por medio del feedback con el cliente y el público objetivo, de esta manera se determina si la propuesta final cumple con los objetivos del encargo.

Todo proceso de diseño a menudo suele ser lineal, pero con frecuencia es necesario revisar las fases anteriores para trabajarlas de nuevo a medida que se avanza el proyecto.

METODOLOGÍA DE ANIMACIÓN

En cuanto al desarrollo del *teaser* se hizo una adaptación del método de trabajo propuesto por Williams R. en su libro “*Kit de supervivencia del animador*”, se tomaron en consideración los siguientes puntos:



Informe o Briefing: El punto de partida para nuestro proyecto de investigación es redactar en un informe los datos que caracterizan nuestra serie y tenerlos presentes al momento de iniciar con la propuesta.

Investigación: En todo proyecto es necesario indagar todo lo relacionado con el objetivo, leer y nutrirse de los temas que se relacionan al mismo, esto hace la diferencia entre crear un proyecto bueno a un proyecto inolvidable.

Tira Leica o animática: Williams propone en este punto realizar la secuencia ilustrada de forma básica para mostrar la marcha del trabajo, sin embargo, es una propuesta sujeta a cambios durante el proceso de animación, se modifica la tira leica más no la animación, de esta manera se abre el abanico de posibilidades para mejorar el proyecto de ser necesario, no cerrarse a la propuesta inicial y permitir libertad al momento de animar.

Separar los personajes: Aquí nos centramos en la esencia de cada uno de los personajes, exponer sus diferencias y su función en la trama, dejar en claro el rol de cada uno.

Posición clave: Este paso en particular es importante en nuestro proyecto, aquí definimos que posiciones son de vital relevancia en nuestro tema y deben figurar obligatoriamente.

Habla Habla: Respecto a esto William nos dice “Mantenga la puerta abierta a las contribuciones de cualquier miembro del equipo”. Esto es sin duda un gran consejo, permitir feedback entre los colaboradores puede ayudar a fluir si en algún momento nos hemos estancado, escuchar otras opiniones e ideas enriquece el trabajo final.

Haciendo cambios: Como se menciona anteriormente permitir libertad durante el proceso enriquece y abre las puertas a posibles mejoras del proyecto final, en este punto buscamos definir los últimos elementos y volver al principio de ser necesario para concluir detalles.

Edición: La edición es prácticamente el proceso final de un proyecto audiovisual, es de vital importancia ya que en este se dan los últimos retoques de la animación y se colocan los efectos de sonido que sin duda son los que dan vida al audiovisual, ya que ayudan al espectador a entender de mejor manera lo que está sucediendo y resaltar detalles que en ocasiones pasan por desapercibidos.

Cree en tu material: Como directores creativos debemos mostrar seguridad en el potencial de nuestro trabajo, debemos confiar en la audiencia y en nosotros mismos para contar la historia y permitir que el público se envuelva en la trama.

www.bdigital.uh.edu



A partir de este momento comienza el desarrollo de nuestro proyecto, tomando en consideración que la obra audiovisual va dirigida a niños de 5 a 9 años y tiene una temática educativa, el proceso creativo y la búsqueda de la estética se encontrará limitada por estos parámetros.

El propósito de este proyecto *“Karate con Joy”* es enseñar y mejorar las técnicas aprendidas en el karate de una forma divertida y fácil de entender para los pequeños de la casa, promueve los valores infundados en este deporte tales como el respeto, la disciplina y la responsabilidad, se busca incentivar a los niños a practicar deporte. Esta propuesta de animación muestra la realidad del deporte y cómo moldea a través de la práctica el carácter y el crecimiento personal de un individuo, en este caso el de nuestra protagonista principal quien representa las cualidades del target al que va dirigida la propuesta.

Para realizar este proyecto se contó con el apoyo de la bachiller Virginia Pietroniro una estudiante de artes visuales con talento para el dibujo, entre ella y mi persona daremos vida al teaser de la serie.

Toda producción de animación pasa por tres etapas específicas:

Preproducción: es la primera etapa y su objetivo es asegurar las condiciones óptimas para la realización del proyecto, ayuda a evitar errores y suele ser el ciclo más largo porque es la base para las siguientes fases.

Producción: se procede a crear todo el contenido de la animación para refinar las partes en la postproducción.

Postproducción: es donde se perfeccionan los detalles de sonido, color y efectos especiales.



PRE-PRODUCCIÓN:

Datos Técnicos:

Karate con Joy es una serie animada infantil en 2D para TV/web dirigida a niños. En su primera temporada ofrece 12 capítulos de 6 minutos c/u donde se explican todas las teorías necesarias para avanzar de 10mo kyu a 9no kyu, así pues, cada temporada comprende el rango de cinturón en el cual se encuentra nuestra protagonista.

Título: Karate con Joy

Género: Comedia educativa

Formato: Animación 2D

Nº de capítulos: 12

Duración: 6 minutos c/u

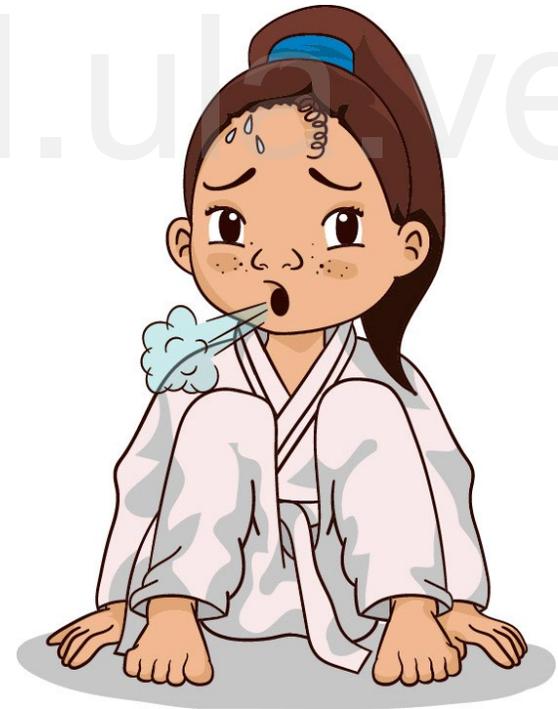
Audiencia: niños de 5 a 9 años

Tagline: Cuando el deporte se convierte en diversión.

Concepto: Aprender karate a través de la percepción de una niña de 7 años curiosa y juguetona que desea avanzar de rango en su nuevo deporte.

Logline: En busca de una actividad entretenida, una pequeña niña ingresa a una academia de karate-do, con la ayuda de su sensei va aprendiendo y avanzando de rango en este deporte.

Storyline: Joy es una niña pequeña de siete años alegre y curiosa, dispuesta a aprender y divertirse, ansiosa por hacer un deporte acaba de empezar a entrenar en una academia de karate-do, busca aprender todo a cerca de este deporte pero su falta de madurez física la vuelve algo torpe al ejecutar las técnicas, con la ayuda de Mateo su Sensei y nuevo maestro, va mejorando para avanzar de rango.

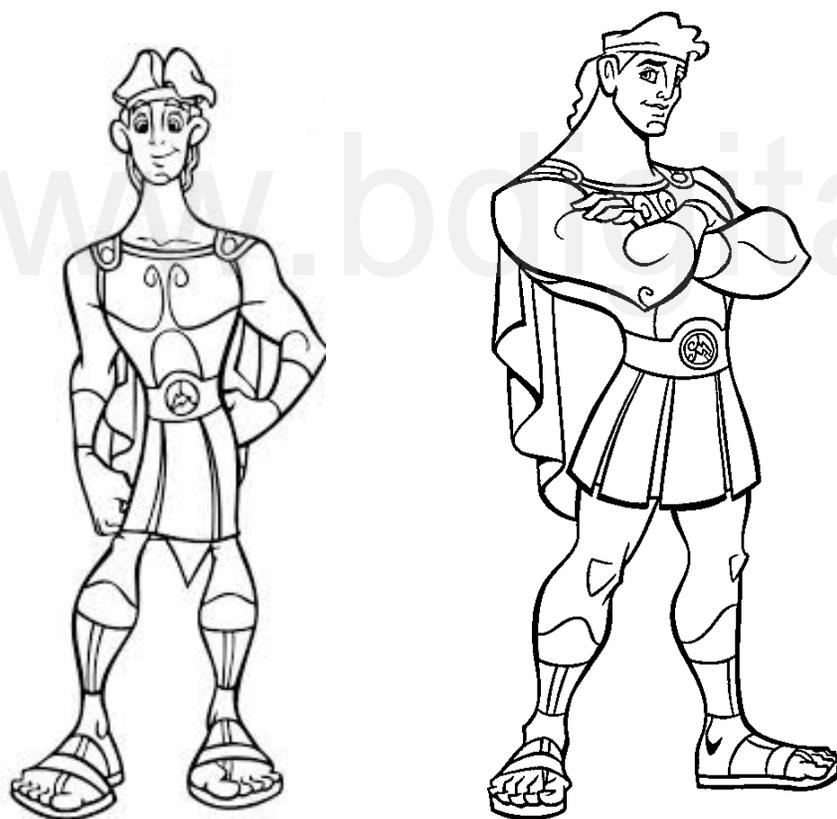


DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de personajes es una etapa importante en la pre-producción de cualquier historia visual, el personaje principal es quien da vida a la historia es la clave de la producción bien sea una animación, un video juego o un libro ilustrado para niños, Goldberg E. (2008, p.17) en su libro *Character Animation Crash Course*, nos dice: “Nadie creará en tu personaje a menos que tú lo hagas primero. Y si este personaje existe, tendrá ciertas propiedades, físicas y emocionales, que necesitarás transmitir a la audiencia”, en este sentido, diseñar un personaje no es sólo dibujarlo, se debe crear un concepto, tener clara una historia para darles vida, la cualidad vital del personaje es ser inolvidable.

Desde el momento en que se decide crear un personaje principal se deben tener en cuenta diversas necesidades de la historia, su emperamento, miedos y alegrías deben verse reflejados en su morfología, posturas y comportamientos, Castro y Sánchez (1999, p.135) mencionan en su libro *Dibujos Animados y Animación* “Los mensajes en dibujos animados son trasmitidos de manera rápida y precisa; por tanto, el diseño del personaje debe darnos pautas de su personalidad” es decir, una co textura delgada nos brinda información completamente diferente a una apariencia robusta y fuerte, la primera nos dice que el individuo es más vulnerable mientras que la segunda nos dice que es capaz de defenderse a sí mismo si cae en un aprieto, este ejemplo podemos verlo claramente en el personaje de Hércules de Disney, cuando es

adolescente es delgado y se ve débil a pesar de tener una fuerza extraordinaria por ser un semidios, su apariencia cambia cuando Phill decide entrenarlo y lo ayuda a desarrollar musculatura y su apariencia es más robusta, así mismo sus expresiones faciales brindan información sobre su personalidad.



DISEÑO DE JOY (Protagonista)

Siguiendo este contexto la niña que da vida a nuestra historia posee un perfil psicológico específico, es una niña de 7 años, alegre y juguetona, deseosa de aprender todo sobre el nuevo deporte que practica (karate-do), en términos generales representa a nuestro público objetivo, la idea es crear empatía con el receptor para que el mismo se identifique con la historia y sienta el mismo entusiasmo por aprender como nuestro personaje.

Para reflejar este aspecto se optó por una fisionomía delgada y actitud alegre, sus rasgos son amigables, las características del personaje como su color de piel y rasgos faciales son tomadas con la iniciativa de crear una historia donde se representen cualidades de Venezuela, así pues se indagó sobre la historia de raza en Venezuela, sobre las cuales se puede resaltar que las primeras migraciones originarias de América y la entrada de los colonizadores españoles en 1428, iniciaron durante este período el más significativo proceso de mestizaje que definirá más adelante el perfil social del país.

Por ende, la piel trigueña y el cabello oscuro, son los rasgos predominantes en nuestro personaje.

Una vez definidos sus rasgos físicos se procede a definir su vestimenta, en nuestro caso la niña viste con el uniforme característico del karate-do, el uniforme es a su medida y tiende a ser desarreglada, actitud que va mejorando a medida que pasa el tiempo.

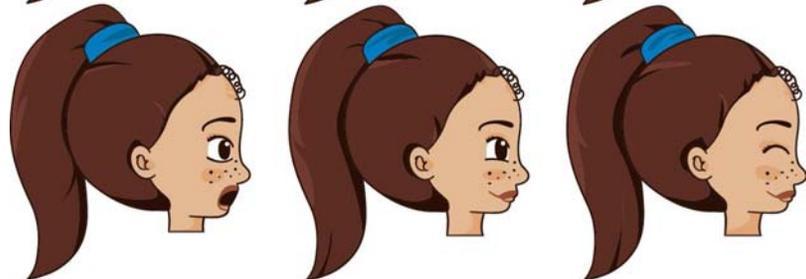
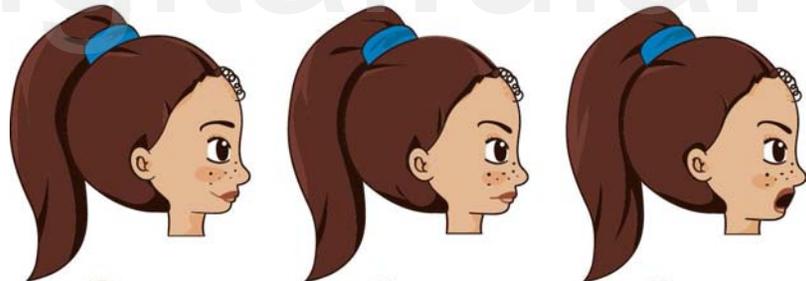
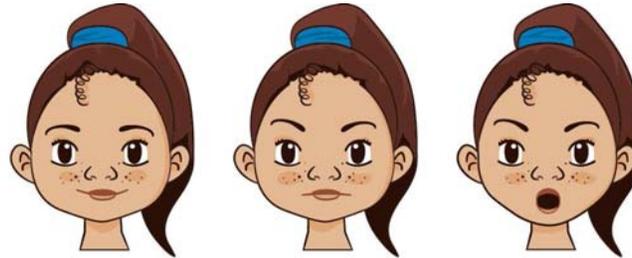
El nombre de nuestro personaje también es algo relevante, es la primera impresión que nos llevamos y la primera información que nos ofrecen de sí mismos, creando además un acercamiento emocional con el protagonista.

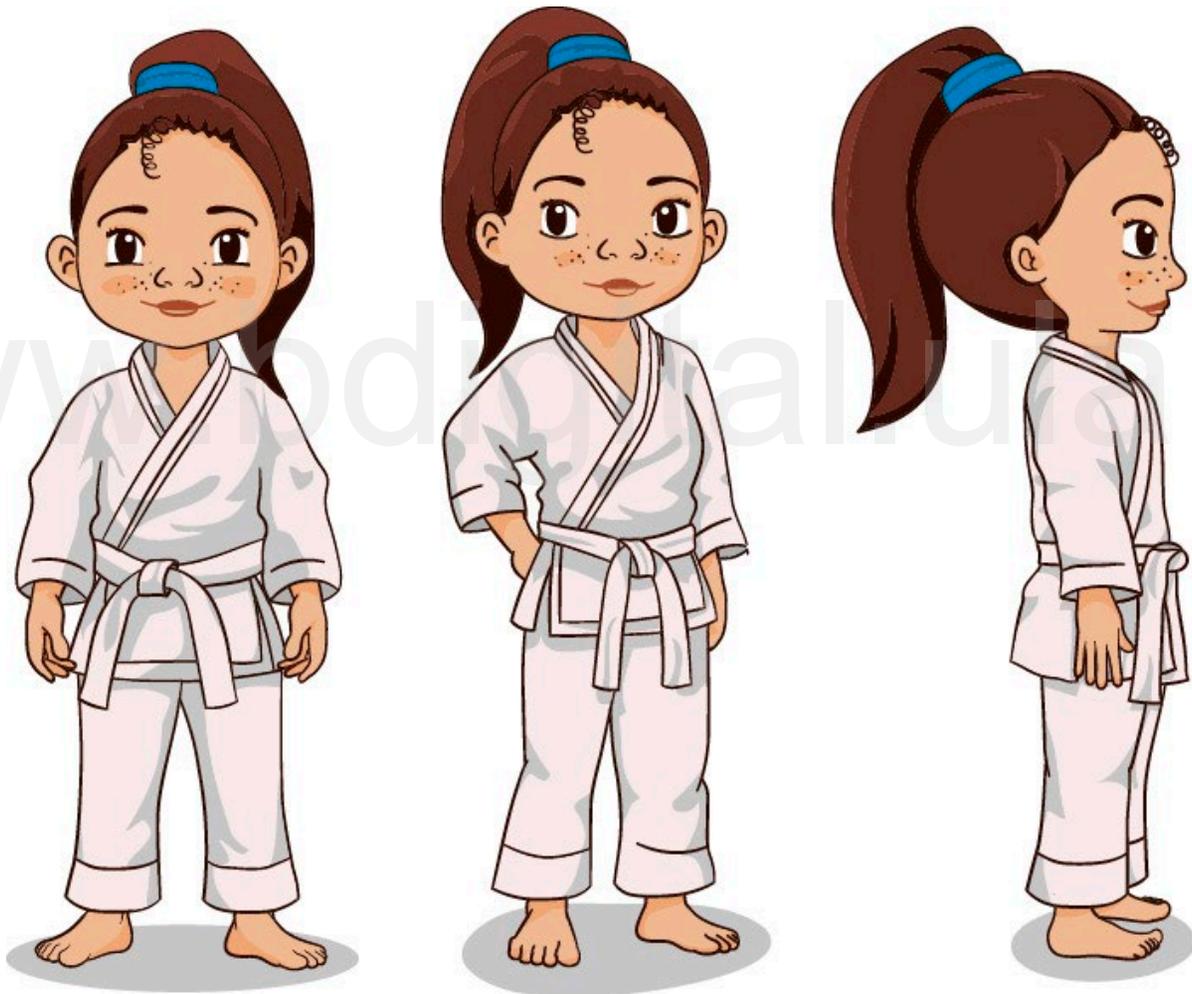
El nombre debe representar las cualidades y características del personaje, su etimología es importante tenerla en cuenta, cabe destacar que cuanto más simple sea el nombre, es más fácil de recordar y tendrá más pregnancia en la mente del receptor.

A través de una lista realizada bajo estos parámetros seleccionamos el nombre más adecuado para nuestra historia, Joy significa alegría en inglés y atención en japonés es un nombre que se caracteriza por identificar a las personas alegres, curiosas, adaptables y despiertas, es corto, fácil de pronunciar y de recordar.

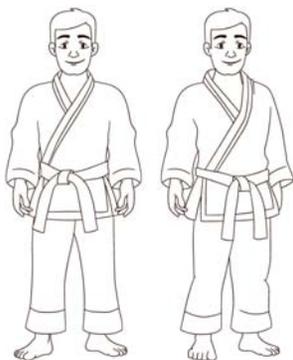
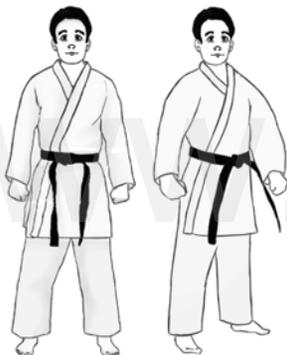
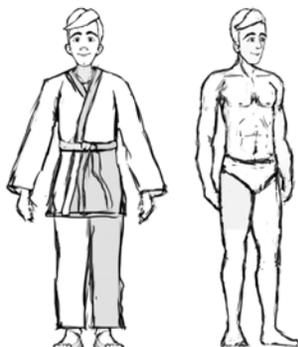
Bocetos

DISEÑO DE JOY (Protagonista)





Bocetos

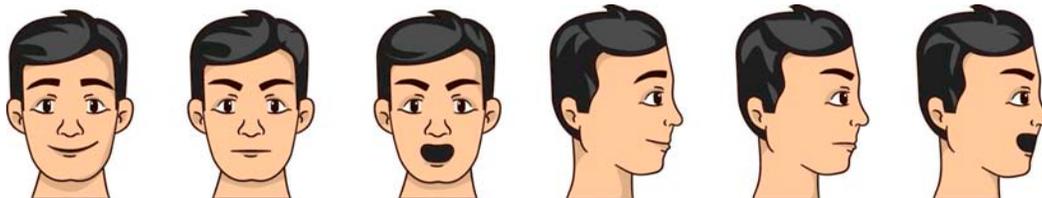


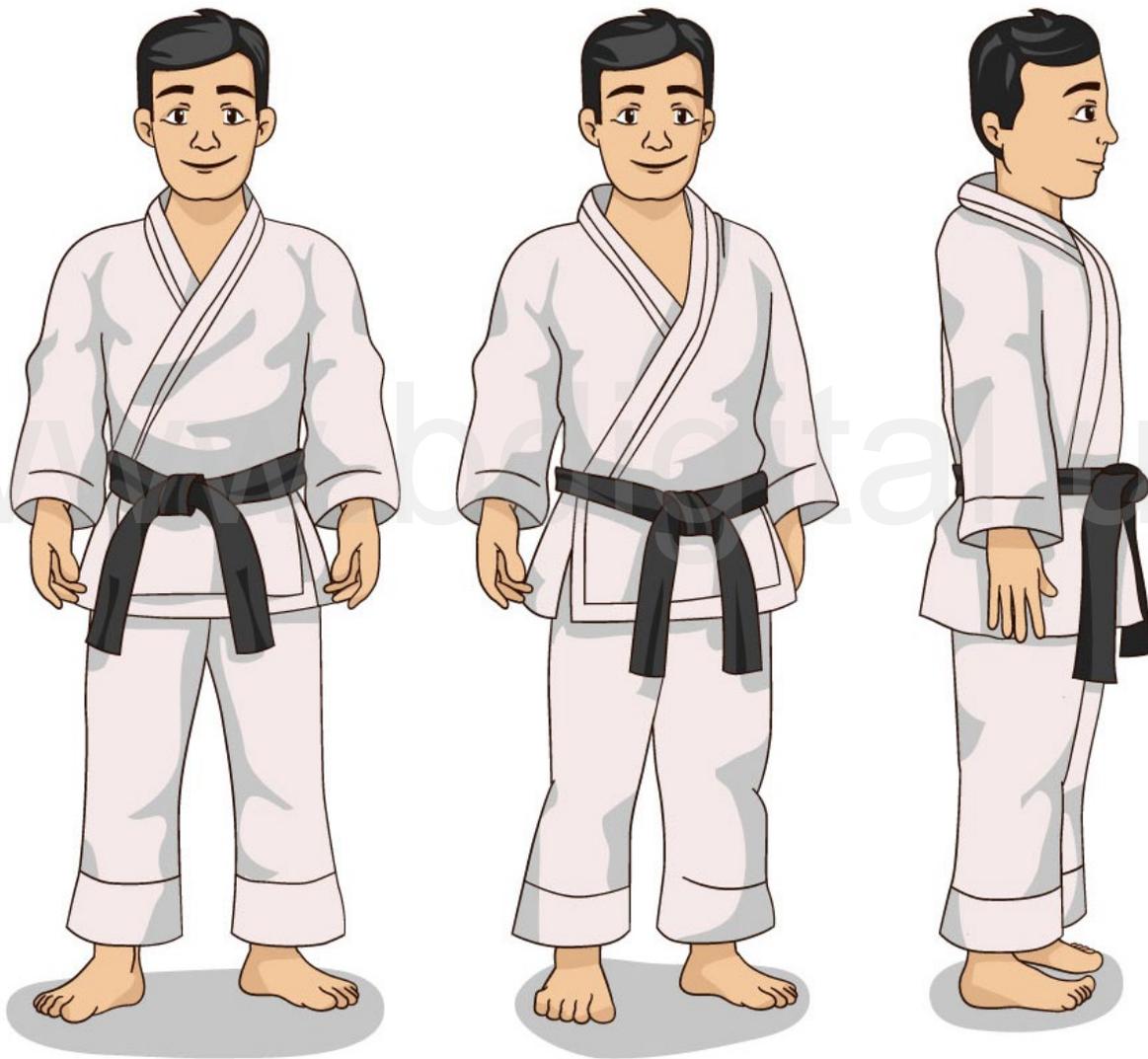
DISEÑO DEL SENSEI (Secundario)

El personaje del Sensei (maestro) es nuestro personaje secundario, los personajes secundarios no tienen la misma fuerza que el personaje principal, no obstante, son de gran importancia debido a que proporcionan comprensión y consistencia en la narración, en este contexto el Sensei es un hombre alrededor de los 40 años, psicológicamente tranquilo y paciente, su fisonomía es intermedia, representa un hombre responsable, amigable y seguro de sí mismo.

Es el encargado de impartir la disciplina y el conocimiento del arte marcial, es un hombre cariñoso con sus alumnos y siempre tiene su karategui impecable y ordenado.

Su nombre Mateo (significa regalo de dios) es una persona amable, educada, sensata y dispuesto a sacar una sonrisa.





PALETA DE COLOR

El color es una parte importante a lo largo de un cortometraje, película o animación, es bien conocida la capacidad de los colores para expresar estados de ánimo o crear sensaciones en el espectador, el color influye en los espacios y es capaz de afectar nuestras decisiones, la forma en que nos relacionamos y hasta nuestra energía.

Debemos estar conscientes en todo el proceso por qué y para qué estamos utilizando un color, en que tono y saturación, ya que esto brinda información desde el punto de vista narrativo al espectador, Heller E. (2008, p. 17) en su libro *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, opina que “Si sabemos emplear adecuadamente los colores, ahorraremos mucho tiempo y esfuerzo.”

Los colores a través del tiempo han denotado diferentes significados y son capaces de influir en el pensamiento y las emociones de quienes los perciben, ibídem “Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios.”

Nuestra historia surge con la intención de enseñar al público objetivo a cerca del Karate-Do, por este motivo la paleta de color del diseño del entorno y logo se encuentra estrechamente relacionada con los colores utilizados en el dojo en la realidad estos colores son extraídos de los elementos que se encuentran en el lugar de

entrenamiento principalmente el *tatami*, además son los colores que distinguen a los atletas al momento de una competencia, siendo *aka* (rojo) y *ao* (azul) respectivamente.

Los colores ejercen un poder sobre el estado de ánimo de las personas, pueden mejorar la concentración, disminuir o aumentar la agresividad, ayudar a conciliar el sueño o estimular la memoria. Los colores pueden influir también en la conducta de los niños.

Considerando que nuestro público objetivo son niños de 5 a 9 años es importante conocer el significado de estos colores y cómo influyen en el ser humano para ello vamos a extraer la información del autor antes mencionado y su libro acerca de la psicología del color.

El color azul es el color más nombrado en relación con la simpatía, armonía, amistad y confianza. Se trata de un color que suele estar asociado con una gran capacidad de inteligencia emocional se destaca por ser un color frío y distante que lleva a la calma, por ello se indica para promover un estado de calma en el niño y mejorar su descanso.

Los niños más reservados suelen emplear este color en sus dibujos, lo cual también denota su gran sensibilidad y capacidad de reflexión. Por otra parte, los psicólogos que analizan la relación entre colores

y emociones, apuntan que el azul también potencia el talento y estimula la creatividad especialmente en el arte y la música.

En el arte, la combinación de colores psicológicamente contrarios produce un efecto contradictorio muy llamativo, referente a eso el color rojo tiene un contraste significativo respecto al azul.

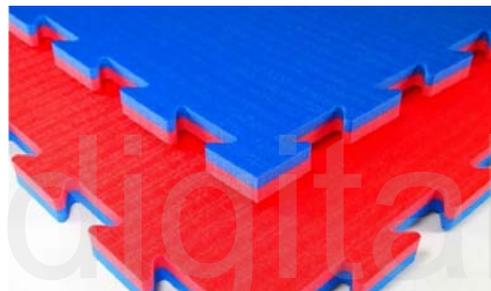
El color rojo es asociado al valor, la vitalidad, la energía y la pasión, cualidades de uno de los colores que más llama la atención a los niños y niñas. A nivel psicológico el rojo se atribuye a un estado energético, pero su otra cara es que también se relaciona con la agresividad.

Para algunos detalles se agregó el color marrón, en el marketing el marrón simboliza autenticidad, calidad, naturalidad y sencillez. El marrón evoca asociaciones con la madera, lo que contribuye a dar un sentido de consuelo y de tranquilidad. Es recomendable el uso de este color en los restaurantes porque estimula el apetito, sugiere alta calidad y autenticidad de los platos.

También se seleccionó el color amarillo, ya que es uno de los colores que transmiten alegría y vitalidad. Es como la viva imagen del optimismo y además, es uno de los mejores aliados para mejorar la concentración en los pequeños. Este color también relaciona a los niños con la sensibilidad, la extroversión y la alta capacidad de socialización.

Finalmente se agregaron el color negro y blanco para complementar la paleta de color, el color negro destaca por ser elegante, representa la perfección y el poder, mientras que el color blanco se asocia con el orden, la pureza y la calma, lo cual también favorece el crecimiento infantil.

REFERENTES DE COLOR



PALETA DE COLOR



C: 0% R: 255
M: 0% G: 254
Y: 2% B: 249
K: 0%
ffe99



C: 70% R: 35
M: 67% G: 31
Y: 64% B: 32
K: 74%
231f20



C: 78% R: 51
M: 62% G: 102
Y: 0% B: 255
K: 0%
3366ff



C: 0% R: 255
M: 99% G: 0
Y: 100% B: 0
K: 0%
ff0000



C: 27% R: 153
M: 90% G: 51
Y: 81% B: 51
K: 22%
993333



C: 0% R: 255
M: 47% G: 153
Y: 100% B: 0
K: 0%
ff9900

DISEÑO DEL ENTORNO

El entorno de una serie ayuda al espectador a comprender de mejor manera el contexto de lo que está sucediendo, después de definir historia, personajes y paleta de color es necesario crear el fondo, el cual debe cumplir con necesidades específicas en la historia.

Considerando que nuestro trabajo está dirigido a niños con la intención de mejorar y complementar el conocimiento del karate-do, el fondo de nuestro proyecto es el entorno de un *dojo*, en el cual se encuentran elementos inherentes a este deporte que podemos observar en la vida real, por lo tanto podemos encontrar el *tatami*, un saco de entrenamiento y el logo de la organización, en nuestro caso particular es Ryobu-Kai, así también otros elementos tales como un espejo el cual es un apoyo a la hora de enseñar los movimientos de este deporte puesto que permite a los alumnos visualizar sus movimientos y corregirlos de ser necesario.

Otro elemento que se incorporó fue el diseño de unas gradas, estas permiten a los representantes de los alumnos acompañarlos en los entrenamientos además de que usualmente son utilizadas para hacer algunos ejercicios.

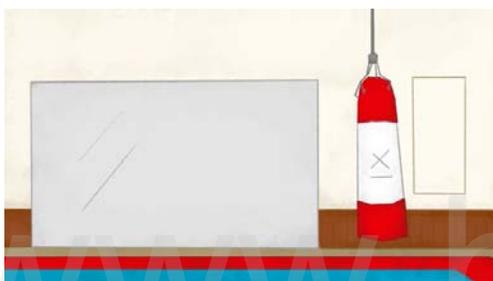
Para asegurar la vistas y perspectivas adecuadas en el interior del dojo se hizo un modelado 3D como base para las líneas de dibujo.

Luego de describir el interior del dojo que hace parte de nuestro fondo pasamos a definir su fachada, se tomó la decisión de crear una fachada relacionada a la arquitectura de Japón de donde es originario este deporte, tomamos diferentes muestras sin dejar a un lado la estructura colonial de la arquitectura en Venezuela, esto con la intención de diseñar un Dojo que represente el país de origen y el país donde se desenvuelve la trama. A partir de estos parámetros y respetando la paleta de color antes mencionada se diseñaron las siguientes propuestas.

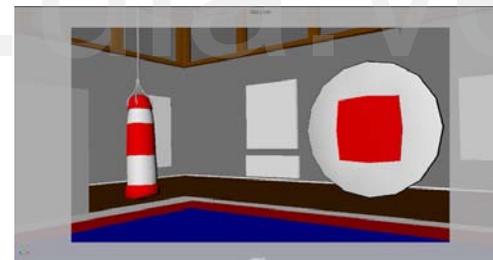
www.bdigital.ula.ve

DISEÑO DEL ENTORNO

Bocetos Interior



Modelados 3D para perspectivas



Bocetos Fachada



Diseño de la Fachada



DISEÑO DEL PROTOTIPO DEL LOGO

El Logo o Logotipo es el símbolo de una marca, está compuesto por texto, imagen, forma o la combinación de las tres y tiene como propósito representar la identidad corporativa de un negocio en líneas generales.

Sin embargo, su función va mas allá de solo una representación gráfica de una empresa o negocio, un logo bien diseñado lleva la esencia de su marca, busca crear una conexión entre la marca y el consumidor, destaca entre la competencia.

La originalidad es la base de partida para que un logo sobre salga entre los demás, para diseñar un logo bien elaborado es necesario conocer los objetivos de la empresa y desde este punto seleccionar los elementos y colores adecuados para su diseño.

En este sentido y siendo de gran importancia, es este proyecto se va a desarrollar un prototipo de la marca gráfica, ya que crear una marca gráfica requiere de estudios a mayor profundidad.

Es importante resaltar que existen diversos tipos de logo, entre los cuales encontramos:

LOGOTIPO: Logo=palabra, se habla de logotipo cuando el diseño se identifica con un texto.

IMAGOTIPO: Es la combinación de imagen y texto, estos pueden funcionar por separado.

ISOTIPO: Es la parte simbólica de la marca, la marca es reconocida sin el texto.

ISOLOGO: El texto y el ícono se encuentran agrupados, no funcionan el uno sin el otro.

En relación con lo expuesto damos inicio al diseño del prototipo de la imagen que representará nuestro producto ante las futuras competencia, iniciamos con la selección de la tipografía para nuestro nombre "*Karate con Joy*".

TIPOGRAFÍA

La tipografía es la selección adecuada de la fuente tipográfica cuando hacemos un diseño o escribimos un texto, el uso conveniente de este recurso es la clave para lograr el objetivo, pues ayuda a transmitir personalidad e identidad y refuerza la marca.

Por medio de la tipografía el diseñador provoca una serie de emociones en el receptor con la finalidad de crear un lazo entre el público objetivo y el producto, dejando esto en claro pasamos al proceso de selección.

Expondremos los puntos que destacan de nuestro proyecto “karate con Joy”, hay que resaltar que el origen de este deporte es japonés, por ende, nuestra propuesta tipográfica será de estilo asiático para reforzar este tema.

Se hizo una revisión de diferentes fuentes con este esquema antes mencionado para la palabra “Karate” como principal, para la misma se seleccionó la fuente Japanese 3017, por su legibilidad y sus remates que recuerdan a la arquitectura japonesa sin ser exagerados y dando fuerza al título.

Continuamos con la palabra "Joy", para ello decidimos utilizar la misma tipografía Japanese 3017 y mantener la simetría y legibilidad del diseño.

Propuestas Tipográficas

Gang of Three

KARATE

Neo Tech

KARATE

Ungai

KARATE

Karate Medium

KARATE

Propuestas Tipográficas

Japanese 3017

KARATE

Japanese 3017

JŌY

Acumin Variable Concept

**A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Para finalizar la propuesta tipográfica agregamos la fuente Acumin Variable Concept para el conector que en este caso es la palabra “con”, es una tipografía sencilla, legible y de esta manera complementar el diseño final.

Posteriormente de la selección tipográfica agregamos dos elementos importantes de nuestro proyecto, en primer lugar, la silueta de nuestro personaje principal con la intención de ser reconocido de forma eficaz por el público y en segundo lugar el círculo que representa el sello de la organización Ryobu-Kai la cual es el estilo que se va a desarrollar durante la trama.



PROTOTIPO DEL LOGO



GUIÓN LITERARIO

EXT. DOJO - ATARDECER

Es un día soleado, se aprecia la fachada del Dojo. Movimiento de cámara zoom in, las puertas de dojo se abren, aparece una sombra que cruza rápidamente por la puerta mientras la cámara se sigue moviendo, el sello de la organización al fondo de la pared se hace grande hasta desvanecer la composición.

CORTE

PANTALLA DIVIDIVA EN DOS/FONDO DINÁMICO

Se observa la silueta del personaje en plano americano corriendo sobre cinturones de diferentes colores que representan los rangos de karate.

CORTE

INT. DOJO - DÍA

Aparece en milésimas de segundo un close-up del cabello destacando el rizo particular del personaje con un movimiento de derecha a izquierda que barre con la composición.

CORTE

INT. DOJO - DÍA

Aparecen una secuencia de cuatro imágenes consecutivas donde se muestran detalles de algunos movimientos y posiciones de karate-do.

CORTE

INT. DOJO - DÍA

Un close-up del saco de entrenamiento, aparece un puño que lo golpea y el saco se balancea y regresa con fuerza, golpea a Joy y la tumba, aparece el personaje en el suelo de rodillas con una sonrisa.

CORTE

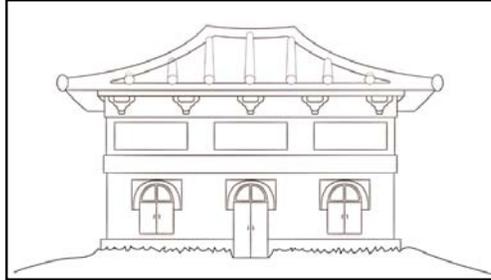
INT. DOJO - DÍA

Joy aparece de perfil en un plano americano mientras sigue con el saludo marcial.

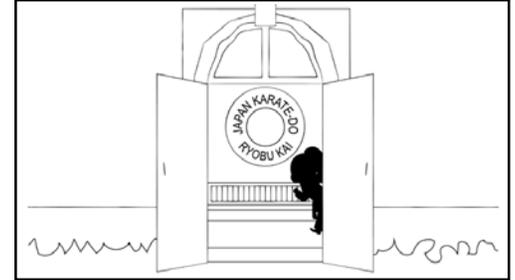
El personaje se levanta ejecuta golpes de karate, mira a la cámara y es reemplazada por el logo de la serie.

GUIÓN GRÁFICO

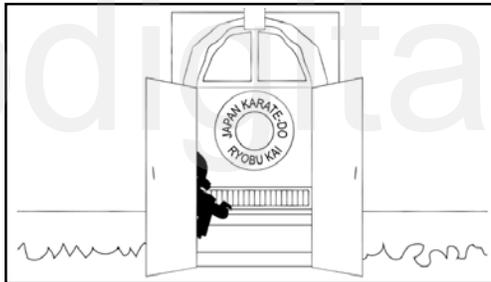
1.



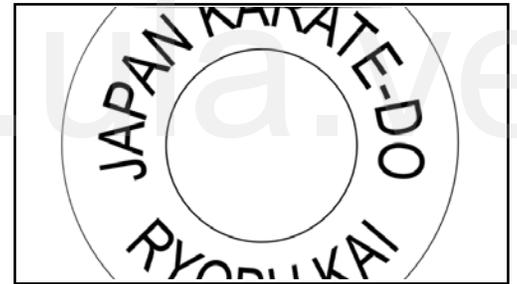
2.



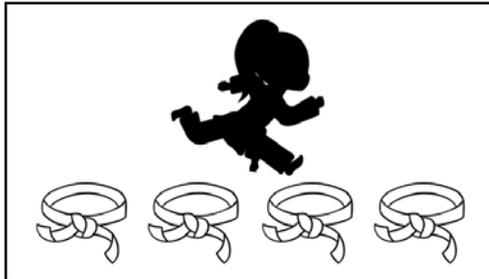
3.



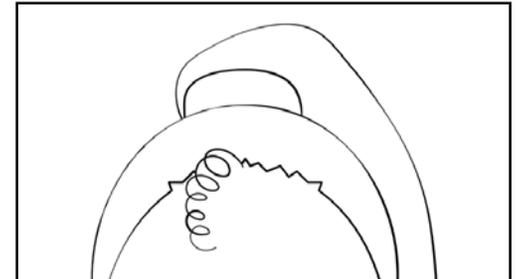
4.



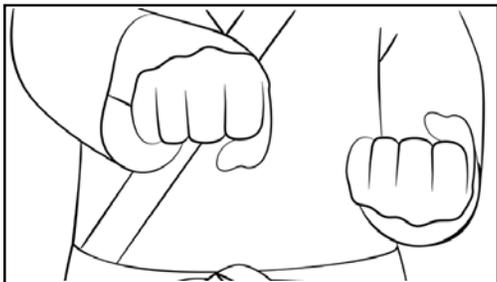
5.



6.



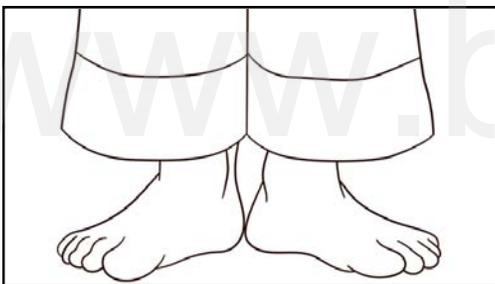
7.



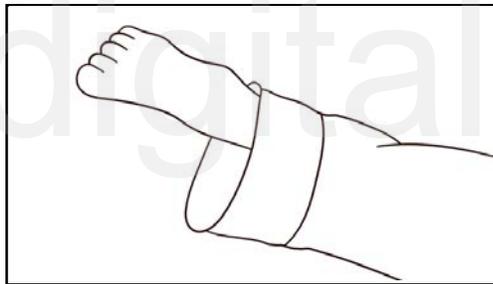
8.



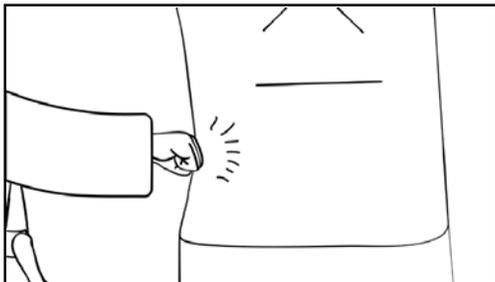
9.



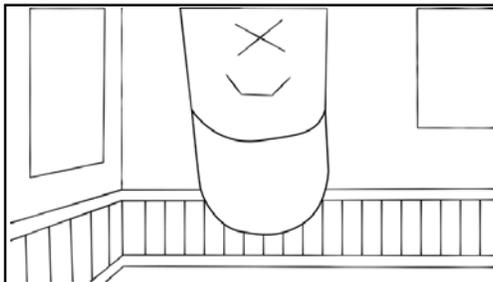
10.



11.



12.

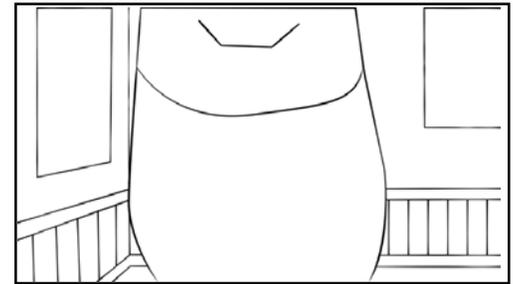


GUIÓN GRÁFICO

13.



14.



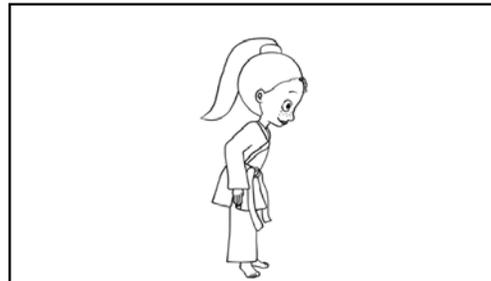
15.



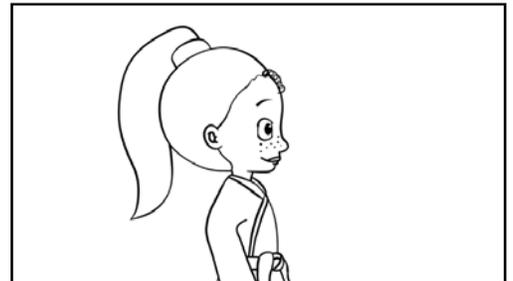
16.



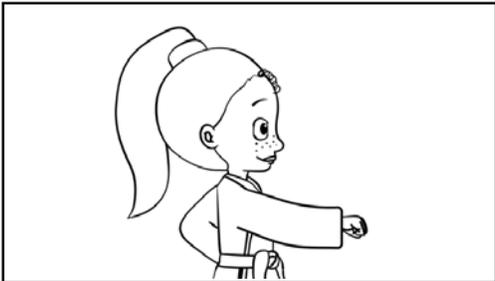
17.



18.



19.



20.



www.bdigital.ula.ve

PRODUCCIÓN DEL TEASER

Después de recorrer un largo camino en la pre-producción, llegamos al punto de la producción del *teaser* de nuestro prototipo de serie animada infantil, por medio el cual se presenta nuestro proyecto en los diferentes mercados audiovisuales con la intención de atrapar posibles inversionistas.

El *teaser* de nuestra propuesta se realizó mediante la animación 2D, las ilustraciones se realizaron en el programa de diseño Adobe Illustrator para luego darles movimiento en Adobe After Effects.

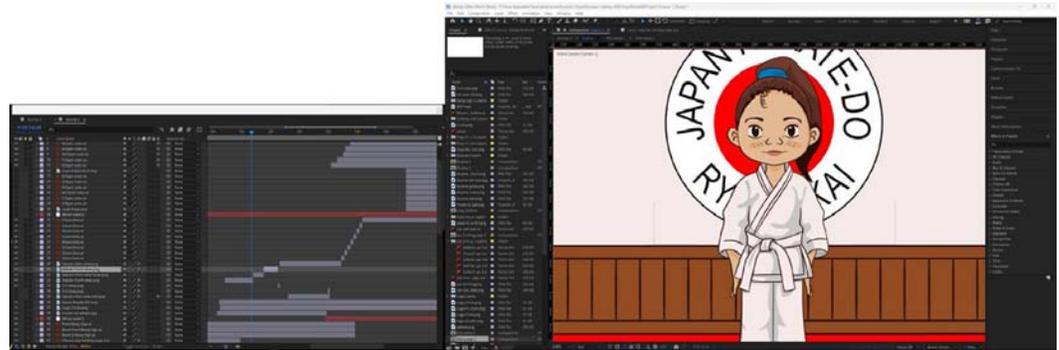
Posteriormente el proceso de renderización se hizo en el programa Adobe Media Encoder, para culminar con la fase de post-producción en el programa de edición Adobe Premiere Pro donde se hicieron los detalles finales como los efectos de sonido y se ajustaron detalles de tiempos en algunas escenas.

Finalmente nuestro *teaser* tiene una duración de 28 segundos, el tiempo adecuado para mostrar de forma rápida de que va el proyecto y así venderlo en los mercados audiovisuales.

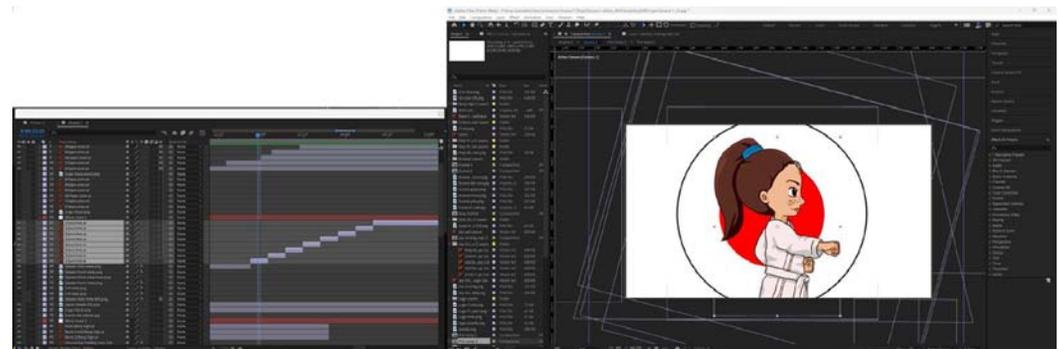
www.bdigital.uhu.es

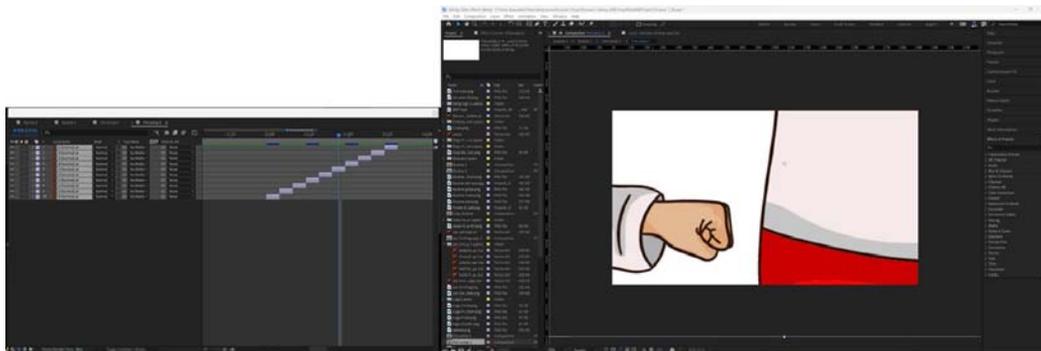


PRODUCCIÓN DEL TEASER

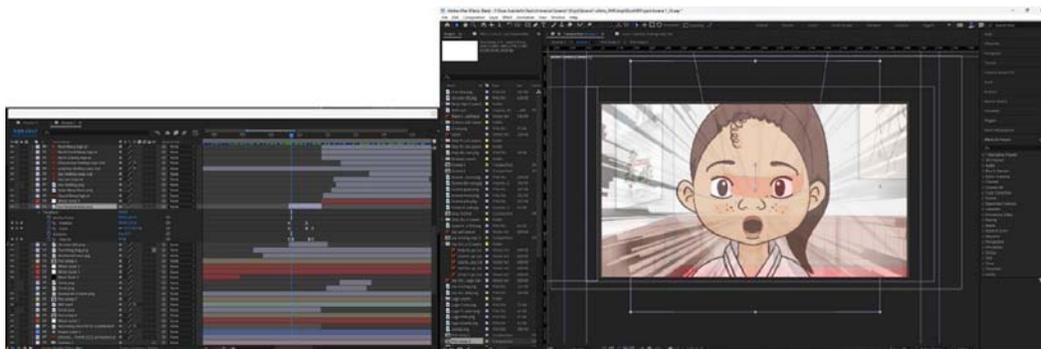


Luego de realizar las ilustraciones en el programa de diseño Adobe Illustrator, se llevaron para After Effects, este programa nos permitió colocar los gráficos en movimiento, mediante su línea de tiempo.

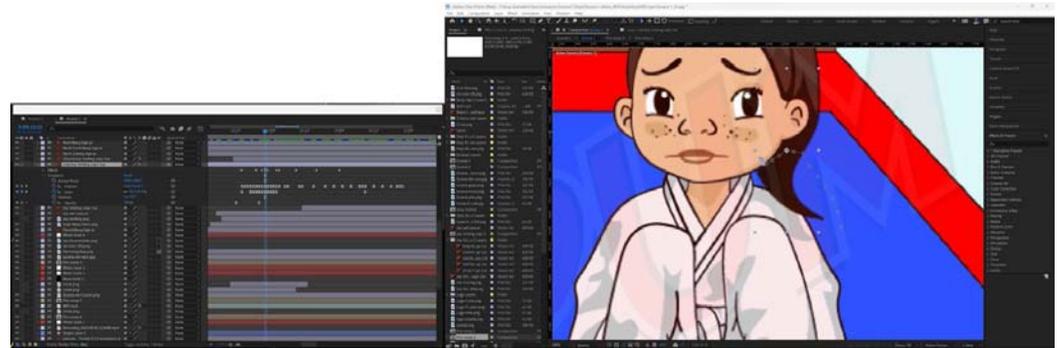




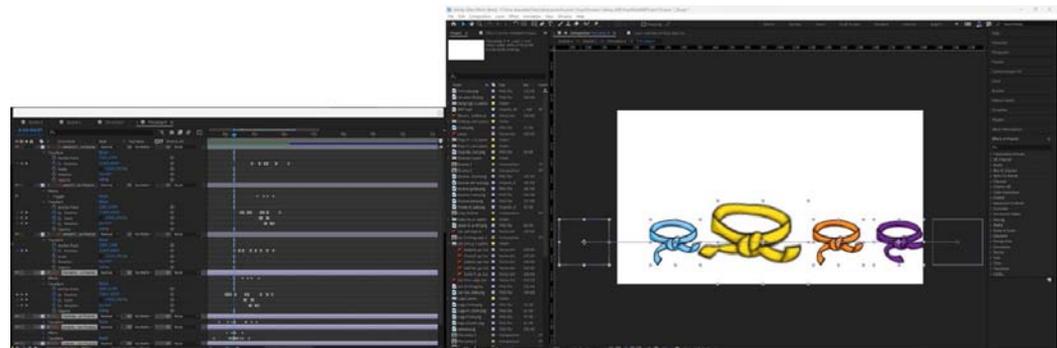
Nuestra animación fue realizada mediante la técnica cuadro a cuadro, esta consiste en una secuencia de dibujos o ilustraciones que al ser reproducidas a cierta velocidad, crea la ilusión de que el objeto se mueve por sus propios medios.

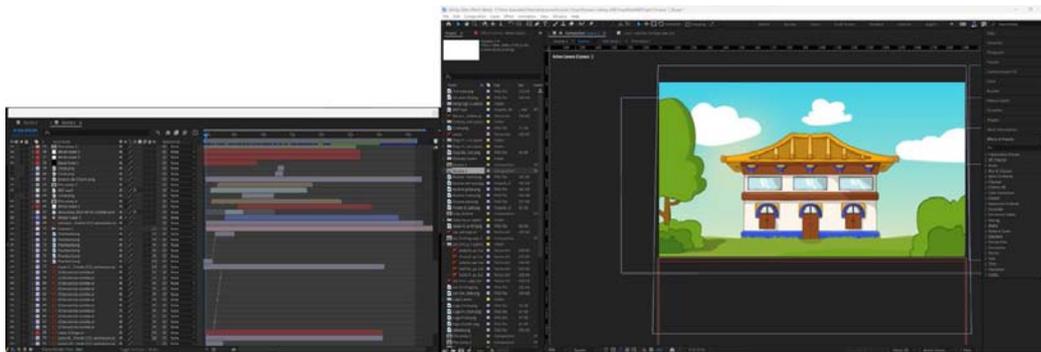


PRODUCCIÓN DEL TEASER

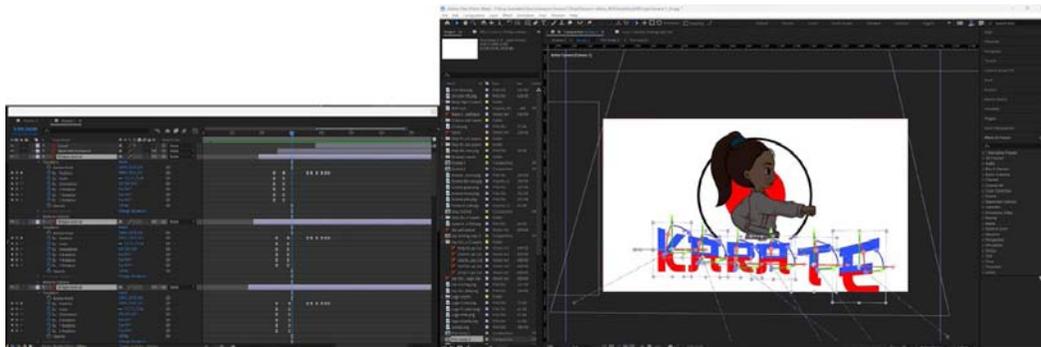


Algunas escenas fueron realizadas con una herramienta del programa llamada puppet warp la cual nos permite un movimiento fluido en detalles como el cabello y los cinturones de karate.

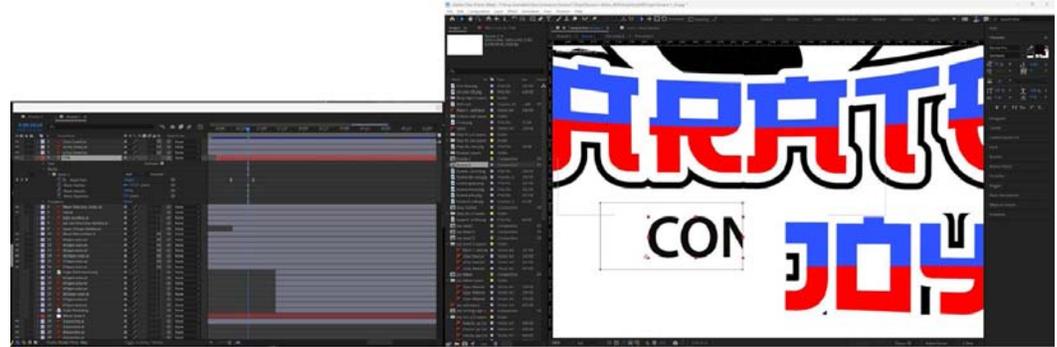




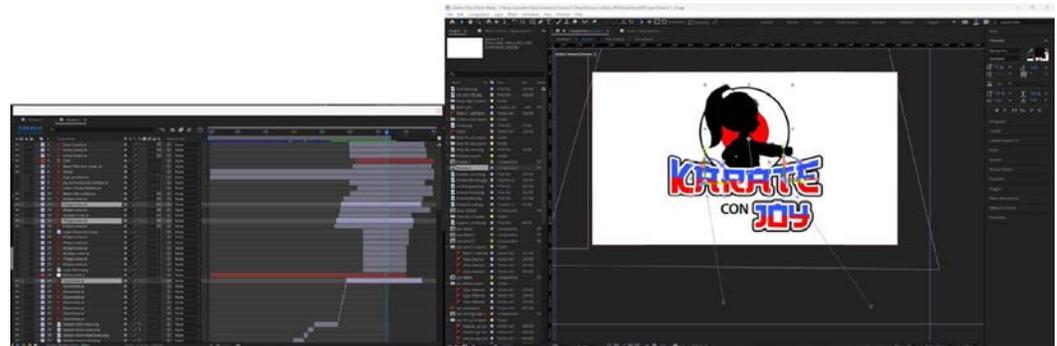
Otras escenas como el inicio donde se muestra la fachada del dojo y el final con la entrada de la tipografía, se realizaron con capas 3D las cuales nos dieron movimiento en las coordenadas X, Y y Z. De esta manera se hizo uso la de cámara para dar la sensación de la entrada hacia el dojo, y el texto del logo parece venir del frente y llega a su punto final.



PRODUCCIÓN DEL TEASER

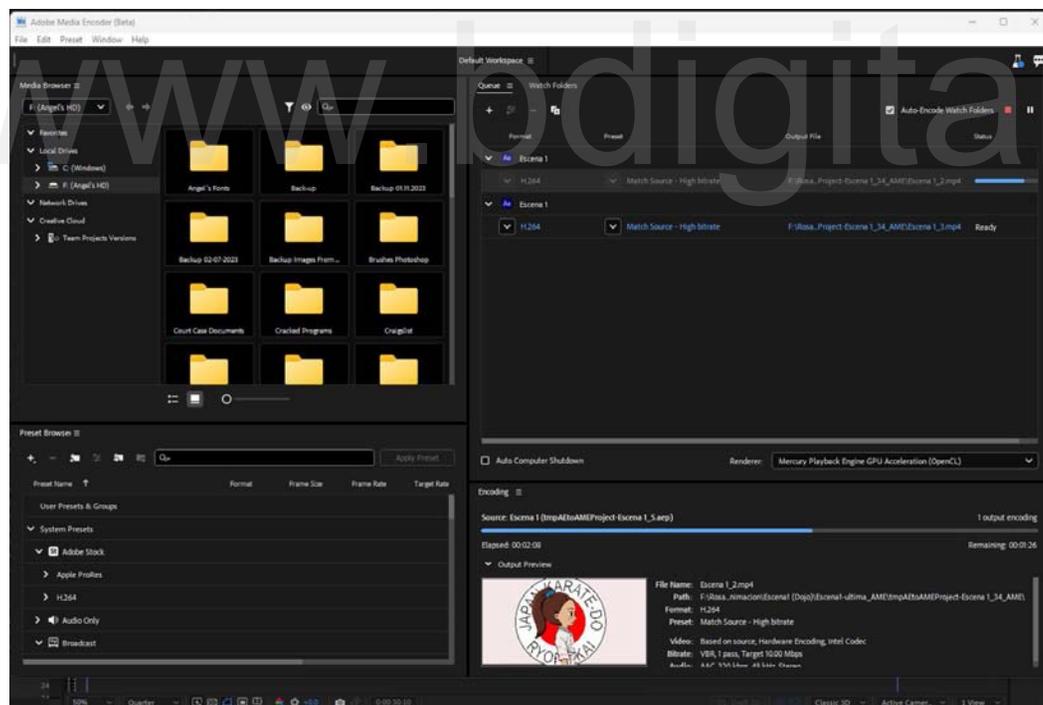


Finalmente otra de las herramientas utilizada fue la máscara, con ella se hizo la revelación del conector "con" del logo y así finalizar la animación del *teaser*.



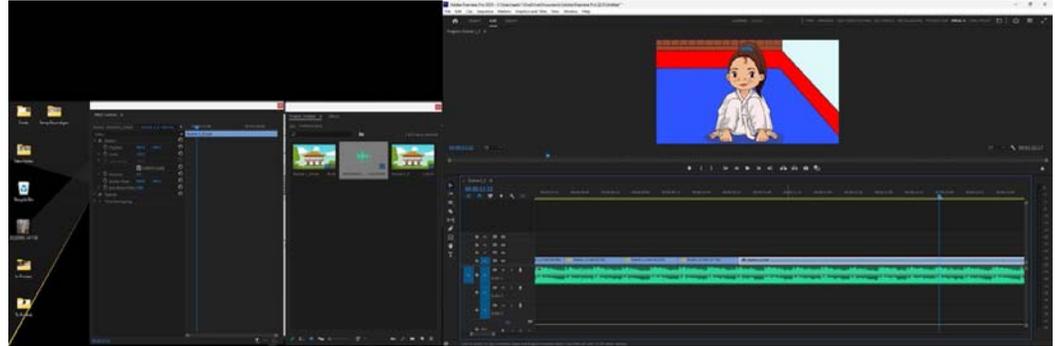
Al terminar la etapa del montaje, pasamos entonces al proceso de renderizar, el cual forma parte de la edición final de un producto audiovisual. En esta fase el programa de Adobe Media Encoder transforma los gráficos en movimiento a un formato que se adapte a los medios comerciales en este caso Mp4.

Proceso de renderización Adobe Media Encoder

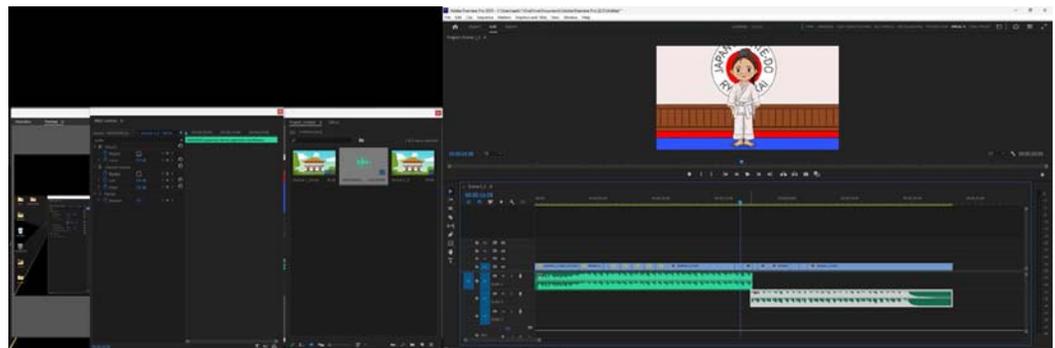


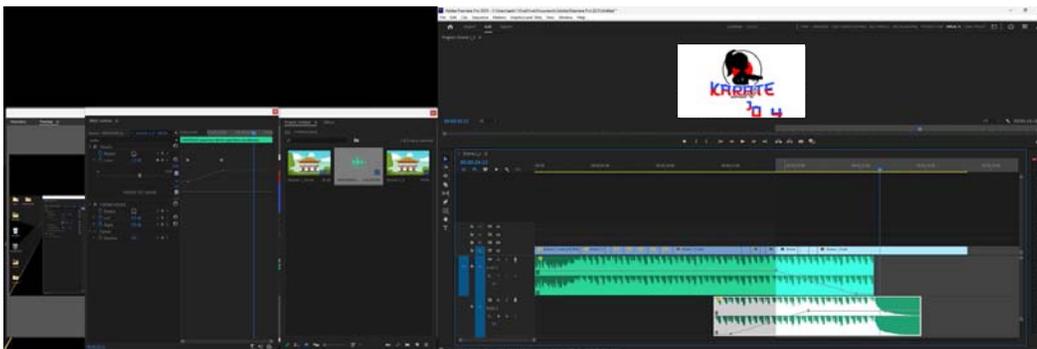
.ula.ve

POST-PRODUCCIÓN



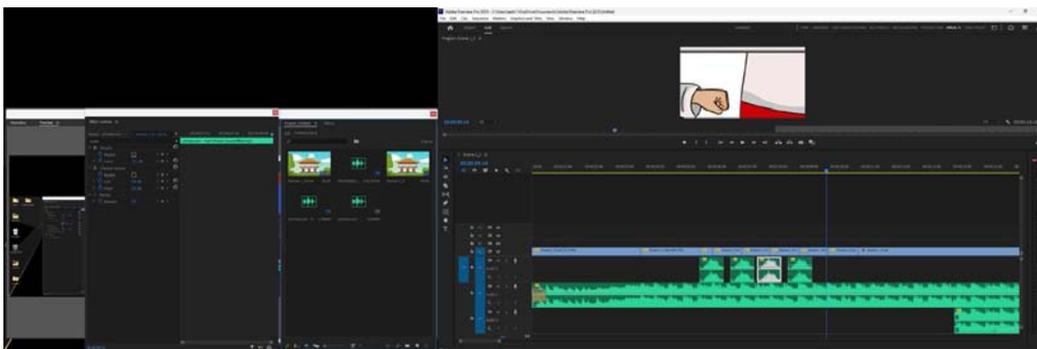
Pasamos entonces a la post-producción, donde se realizan los últimos acabados del audiovisual como los efectos de sonidos y ajustes en la velocidad de las escenas si es necesario.



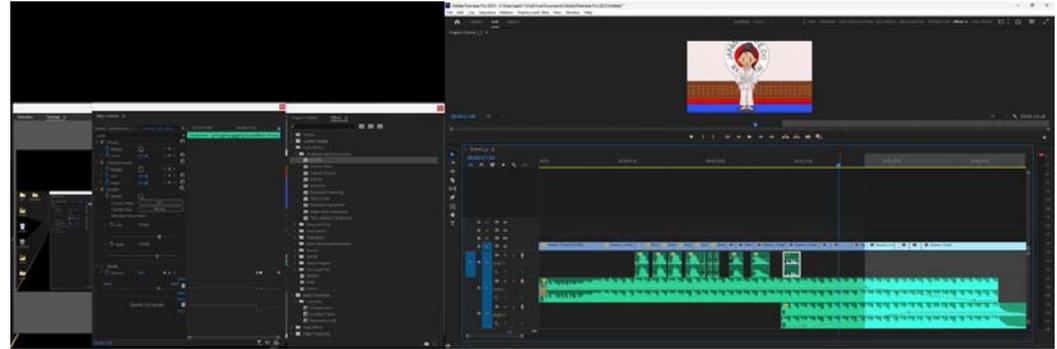


La canción o melodía que podemos escuchar en el *teaser* se titula Japanese dance pop (with koto countdown intro) autor Jeff Gehlert.

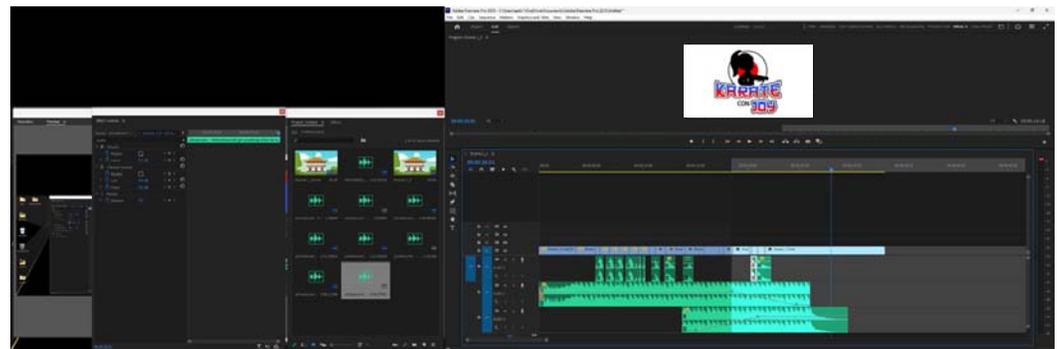
Se hicieron algunos ajustes por medio de mezclas para adaptar la duración de esta canción a nuestro proyecto.

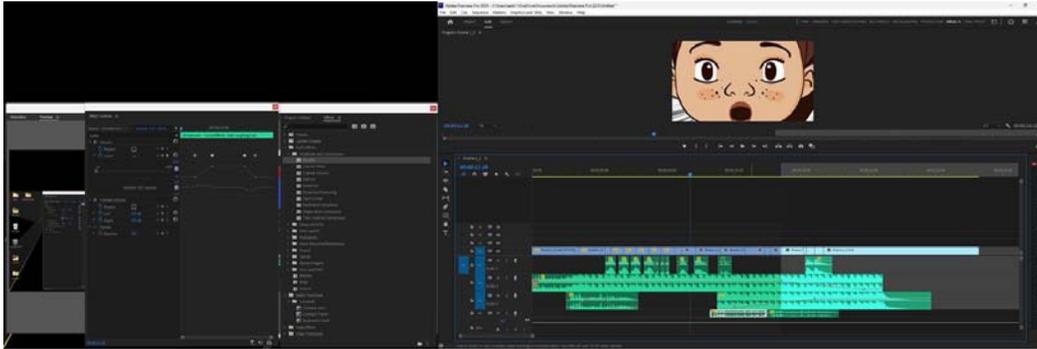


POST-PRODUCCIÓN

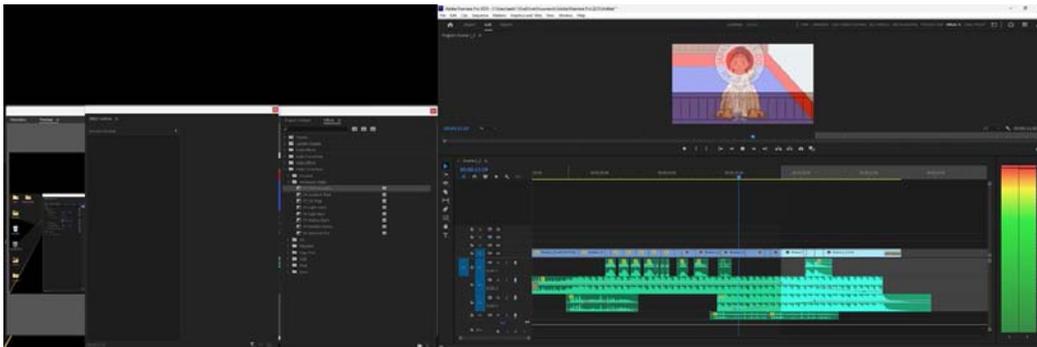


También se agregaron efectos de sonido en las diferentes escenas, como los golpes en el saco de entrenamiento, la caída y otros detalles que dieron realismo a nuestra producción.





Por último se colocó una transición de video al final para cerrar el proyecto, mostrando una disolvencia hacia una pantalla en negro.



DISEÑO DEL DOSSIER

Anteriormente se abordó el concepto de dossier como un documento importante al momento de dar a conocer nuestro proyecto ante posibles financistas, debe ser concreto, limpio y atractivo, siguiendo estos lineamientos empezamos con el diseño definiendo el formato más adecuado, sobre este concepto De Buen J. (2000, p.135) en su libro *Manual de Diseño Editorial*, menciona “Cuando nos referimos a las dimensiones de un libro en cuanto a su ancho y su largo, estamos hablando de su formato o, más propiamente, de su forma.”

Respecto a esto en nuestro dossier tomamos la decisión de implementar un formato cuadrado, ya que resultan llamativos, son poco común y dan impresión de calidad para destacar ante los demás, los cuadrados transmiten fortaleza, solidez seguridad y orden, características que queremos resaltar en nuestro proyecto.

Bajo los parámetro de las normas ISO de la serie B0 (1000mm X 1414mm), nuestro formato será entonces una medida de 120mm por 120mm (12cm por 12cm) es un tamaño adecuado, ya que no es pequeño como para comprimir la información, ni tan grande para dificultar su manipulación.

Luego de definir el formato pasamos a la retícula compositiva, la retícula en un diseño editorial ayuda a dar orden y coherencia durante el proceso, Silva L. e Iñigo D. (2014, p.45) en su libro *Diseño*

editorial: Manual de conceptos básicos, opinan que “El dilema de un diseñador de editorial se encuentra en cómo encontrar el equilibrio entre el orden que impone la estructura reticular, y la necesidad de evitar la monotonía y proyectar creatividad a la maquetación.”

En este sentido, la estructura de nuestro *dossier* está basada en una retícula a dos columnas que permite mostrar texto e imágenes de tamaños diferentes con orden y coherencia.

Definiendo formato y retícula pasamos a la selección del soporte de impresión, la selección del material va de la mano con el mensaje que se quiere proporcionar.

Buscando resaltar nuestro *dossier* para llamar la atención de los posibles financistas tomamos la decisión de hacer la portada en un papel *glossy* que nos ofrece una superficie brillante que además de ser atractiva, también mejora la impresión debido a que este material absorbe la tinta de manera óptima, lo que produce resultados de impresión claros y nítidos, con colores vibrantes y brillantes.

Para el interior del *dossier* buscamos un material opuesto a la portada con la intención de hacer más atractivo el diseño, en este caso seleccionamos el papel offset el cual es el más común en la industria

editorial, sus características son particulares, ya que es un papel que no cuenta con revestimiento, convirtiéndolo en un material más poroso, que absorbe una cantidad de tinta mayor, por otro lado, no produce brillo, siendo ideal para la impresión de textos y facilitar la lectura.

Además, el offset es un material muy versátil, debido a su gran variedad de gramajes, respecto a lo mismo optamos por un Bond base 28 de 70 libras/105gramos, con mayor resistencia a la tinta y manipulación.

Pasamos ahora a la selección de la tipografía, como hemos abordado anteriormente la tipografía ayuda a transmitir personalidad al diseño, en este aspecto tomamos en consideración la fuente tipográfica Warung Kopi, las ventajas de esta fuente es la legibilidad, su forma que parece escritura a mano y se asemeja a lo caricaturesco, por otro lado, es una fuente tipográfica completa, cuenta con forma regular, italic, bold y bold italic, lo que nos abre un abanico de posibilidades para jugar con el tamaño y la forma de la tipografía en los textos.

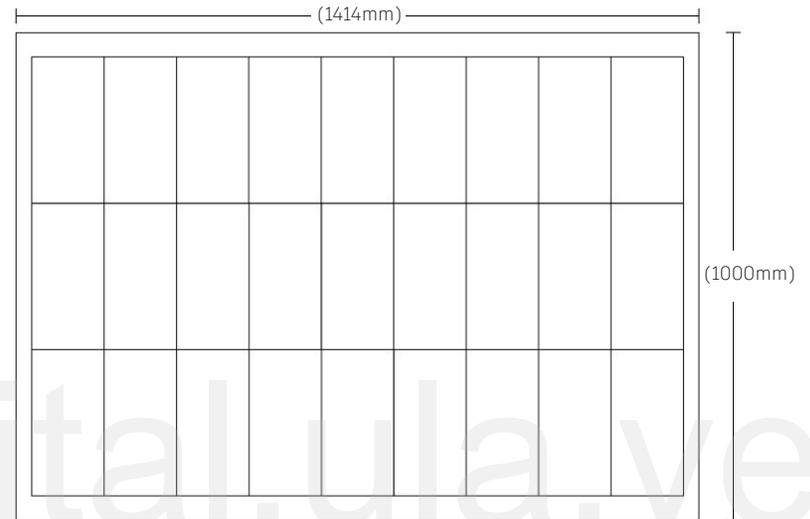
Acabado el proceso para definir la estética del dossier pasamos a precisar el contenido del mismo. En este apartado vamos a delimitar la información necesaria y concisa para describir nuestro proyecto de forma eficaz y rápida, los datos que se van a incluir serán los siguientes:

- Título de la obra y autor.
- Breve descripción del proyecto.
- Datos técnicos de la serie.
- Diseño de personajes.
- Diseño del entorno.
- Colaboradores.

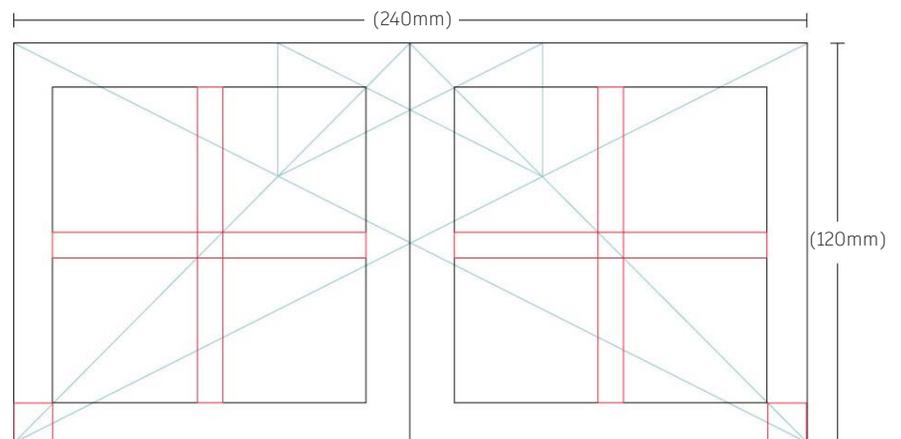
www.bdigital.ula.ve

DISEÑO DEL DOSSIER

Formato DIN B0 (1000 X 1414)



Formato de dossier (120 mm X 120mm)

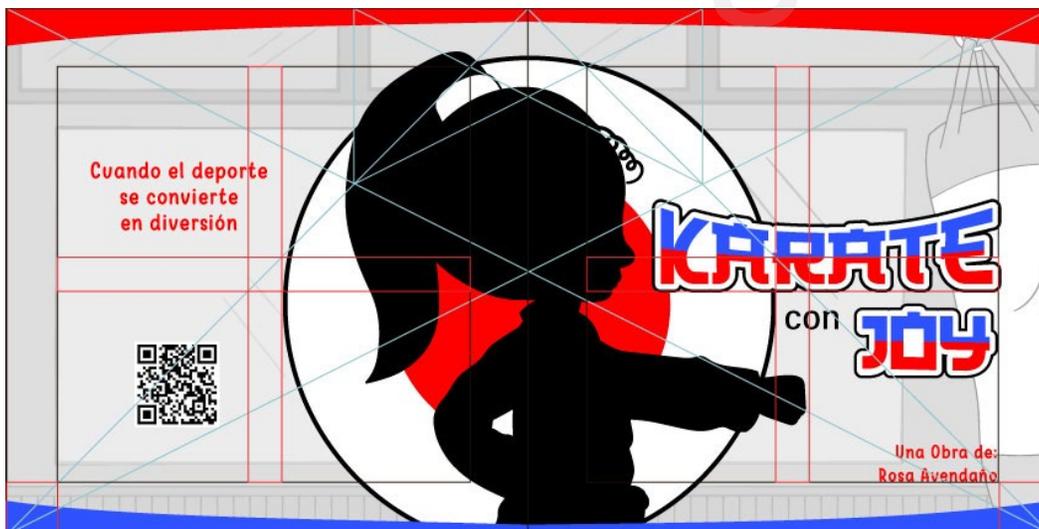


Tipografía

Warung Kopi

Regular	Italic	Bold
ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ	<i>ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ</i>	ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm nopqrstuvwxyz	<i>abcdefghijklm nopqrstuvwxyz</i>	abcdefghijklm nopqrstuvwxyz
1234567890	<i>1234567890</i>	1234567890

Diseño de la retícula



DISEÑO DEL DOSSIER



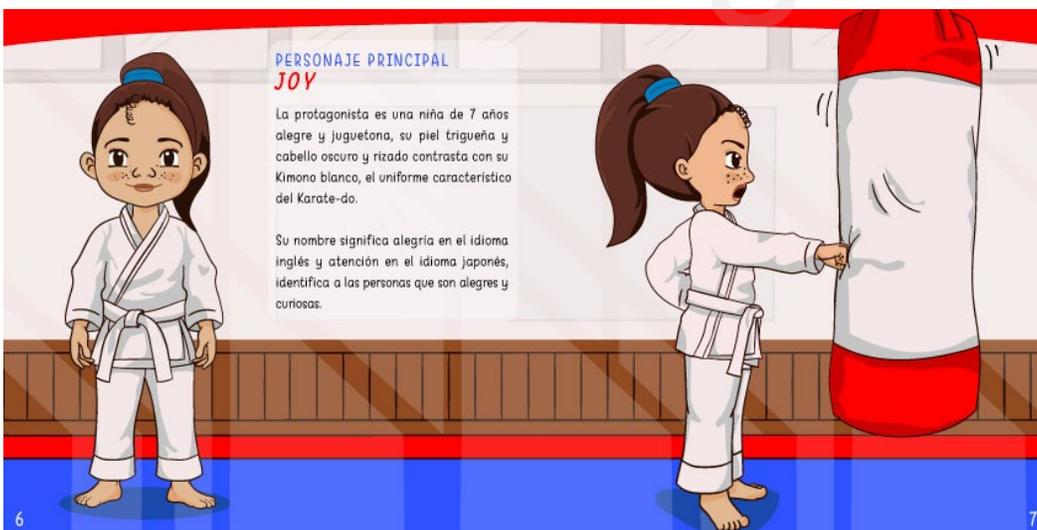


CUANDO
EL DEPORTE
SE CONVIERTE
EN DIVERSIÓN

En busca de una actividad entretenida, una pequeña niña alegre y divertida llamada Joy, ingresa en una academia de Karate-do, está ansiosa de aprender todo sobre este deporte, pero su falta de madurez física la vuelve torpe al ejecutar las técnicas, con la ayuda de Mateo su Sensei y nuevo maestro, va mejorando para avanzar de rango.

4

5



PERSONAJE PRINCIPAL
JOY

La protagonista es una niña de 7 años alegre y juguetona, su piel trigueña y cabello oscuro y rizado contrasta con su Kimono blanco, el uniforme característico del Karate-do.

Su nombre significa alegría en el idioma inglés y atención en el idioma japonés, identifica a las personas que son alegres y curiosas.

6

7

DISEÑO DEL DOSSIER





CONCLUSIÓN

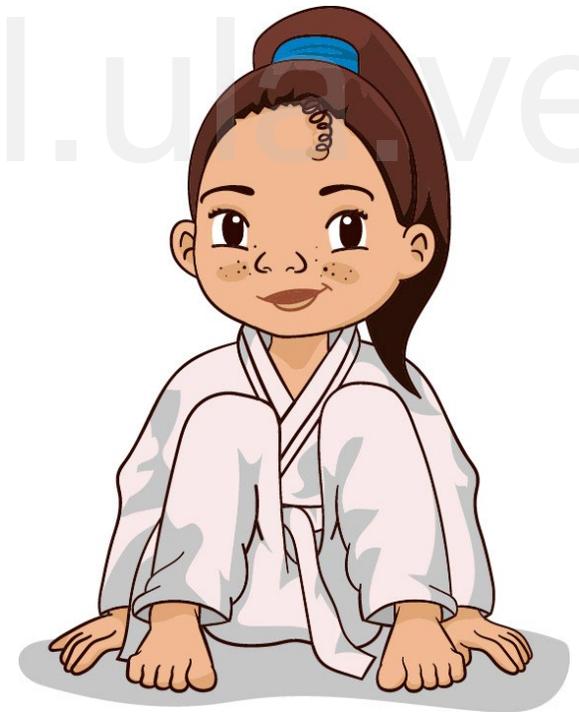
Tras lo anterior expuesto, podemos resaltar que los audiovisuales y las caricaturas forman parte de nuestra realidad social, su capacidad de estímulo en los niños permite a este medio comunicar de forma objetiva una idea.

Por consiguiente, manejar los audiovisuales como recurso para enseñar abre un abanico de posibilidades, ya que, su método de difusión es amplio gracias a las nuevas tecnologías como computadoras, tablets y teléfonos inteligentes.

A lo largo de este proyecto hemos analizado el impacto de la imágenes en movimiento y la afinidad de los niños con los protagonistas de sus series favoritas, gracias a esta información se logró la propuesta de un *teaser* para el prototipo de serie animada infantil para enseñar karate-do titulada Karate con Joy.

De esta manera queda expuesta la relevancia de las series animadas infantiles como recurso efectivo de aprendizaje, es evidente el beneficio que se puede obtener socialmente de estas propuestas.

www.bdigital.uhu.es



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ambrose G. y Harris P. (2010). *Metodología del Diseño: el acto o la práctica de usar tu mente para considerar el diseño*. Parramón Ediciones. Barcelona-España.

Castro K. y Sánchez J. (1999). *Dibujos Animados y Animación: Historia y compilación de técnicas de producción*. Quito-Ecuador. Editorial CIESPAL.

De Buen J. (2000) *Manual de Diseño Editorial*. Editorial Santillanas, México, D.F.

Heller E. (2008). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. GG Ediciones. Barcelona-España.

Mollá D. (2012). *La producción cinematográfica*. Barcelona. Editorial UOC.

Montes Z. y Salas N. (2016). *Squirt. Erotic Memories* [Trabajo especial de grado, Universidad de Los Andes] Mérida, Venezuela.

Moreno J. y Marquina R. (2014). *Animación. Diseño en movimiento*. [Trabajo especial de grado, Universidad de Los Andes] Mérida, Venezuela.

Pereira C. (2010). *Los valores del cine de animación*. Barcelona. Editorial PPU, S.A.

Silva L. e Iñigo D. (2014). *Diseño editorial: Manual de conceptos básicos*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos-México.

Williams R. (2002). *Kit de supervivencia del animador*. London. Editorial faber and faber.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Barros C. y Barros R. (2015). *Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis* [Revista Universidad y Sociedad. vol.7 (no.3)] Universidad de Guayaquil. República del Ecuador. Recuperado de:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005

Iglesias C. (2022). *Los medios audiovisuales en el aula. Selección de recursos*. [Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, Madrid-España] Recuperado de:

<https://intef.es/Noticias/los-medios-audiovisuales-en-el-aula-seleccion-de-recursos/>

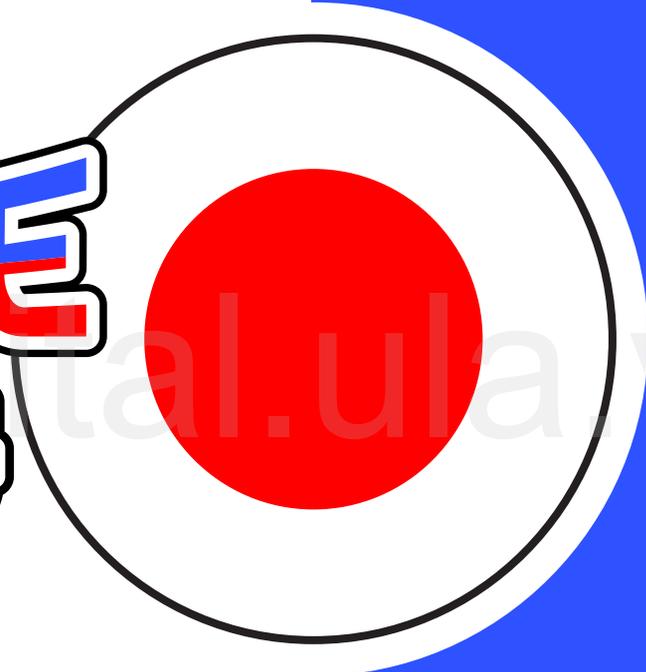
Montesinos M. y Pallarés M. (2019). *La influencia de los dibujos animados en los niños y su uso educativo*. [Trabajo Final de Grado, Universidad Jaume, Castelló de la Plana-España] Recuperado de:

https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/191895/TFG_2020_MontesinosPe%20rez_Mari%20a.pdf?sequence=1#:~:text=Los%20dibujos%20animados%20son%20un,para%20los%20que%20la%20consumen.

Moreno F. (2013). *La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil* [Universidad Católica San Antonio de Murcia] Recuperado de

<https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/42040/40021>

KARATE
con **JOY**



"Cuando el deporte
se convierte en diversión"