



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas

Carrera de Diseño Gráfico

**Catálogo digital ilustrado de los principales referentes que marcaron
tendencia en el Diseño Gráfico**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Diseño
Gráfico**

Autor:

Loor Cuzco Darío Javier

Tutor:

Ms. Samaniego López Mariela Verónica

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Darío Javier Loor Cuzco, con cédula de ciudadanía 0605907583, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: "Catálogo digital ilustrado de los principales referentes que marcaron tendencia en el Diseño Gráfico", certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 28 días del mes de mayo del 2025.



Darío Javier Loor Cuzco
C.I: 0605907583

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Msc. Samaniego López Mariela Verónica catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Catálogo digital ilustrado de los principales referentes que marcaron tendencia en el Diseño Gráfico, bajo la autoría de Darío Javier Loor Cuzco; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 28 días del mes de mayo del 2025.


Msc. Samaniego López Mariela Verónica
C.I: 0603205519

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de **Catálogo digital ilustrado de los principales referentes que marcaron tendencia en el Diseño Gráfico**, presentado por Darío Javier Loor Cuzco, con cédula de identidad número 0605907583, bajo la tutoría de Msc. Samaniego López Mariela Verónica; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 28 días del mes de mayo del 2025.

William Javier Quevedo Tumailli, Arq
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO

Luis Miguel Viñan Carrasco, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

Marcela Elizabeth Cadena Figueroa, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

CERTIFICACIÓN

Que, **Loor Cuzco Darío Javier** con CC: **0605907583**, estudiante de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS** ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**CATÁLOGO DIGITAL ILUSTRADO DE LOS PRINCIPALES REFERENTES QUE MARCARON TENDENCIA EN EL DISEÑO GRÁFICO**", que corresponde al dominio científico **DESARROLLO TERRITORIAL - PRODUCTIVO Y HÁBITAT SUSTENTABLE PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA** y alineado a la línea de investigación **CULTURA VISUAL**, cumple con el 3 %, reportado en el sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 25 de abril de 2025



Mgs. Mariela Samaniego López
TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo dedico a mi madre Ana Lucia Cuzco, y en especial a mi abuelita Blanca Mariño Urgiles por ser unas mujeres trabajadoras y luchadoras, por mantener unida a la familia, por su amor y apoyo que han sido base de nuestro hogar. Este trabajo es el fruto de esfuerzo y dedicación y una experiencia inolvidable porque termino mi ciclo de vida estudiantil y empiezo mi vida profesional.

Gracias abuelita por ser un pilar de fortaleza y ejemplo para nuestra familia este pequeño logro es la muestra que con el apoyo familiar se puede culminar cualquier objetivo que se proponga en la vida.

Darío Javier Loor Cuzco

AGRADECIMIENTO

En este trabajo investigativo quiero dar, en primer lugar, las gracias a Dios por darme la capacidad, dedicación y sabiduría para culminar este proyecto, que ha sido un objetivo tan anhelado e importante en mi vida.

A mi madre, Ana Lucía Cuzco Mariño, quien me inculcó los valores, me enseñó el camino y, con dedicación y esfuerzo, me demostró que todo en la vida es posible.

A mis hermanas Lady Loor, Viviana Loor, Rosita Loor, y a mi hermano Anderson Huilca, por su apoyo moral, por motivarme a seguir mis sueños e insistirme en luchar por ellos.

Agradezco a mis docentes y amigos Carlitos, Sonia, Nayely, Wilmer y Jhonatan por haber compartido conmigo sus conocimientos y brindarme su apoyo moral.

De manera especial, a mi tutora de tesis, la Mgs. Mariela Samaniego, por su guía, paciencia y rectitud, cualidades que fueron de gran ayuda para culminar este trabajo. También agradezco a la comunidad por su aporte indirecto a esta investigación.

Me gustaría agradecer a mi gran amigo Estalín Tamayo “STONE”, por haber estado presente en los momentos en que más lo necesitaba a lo largo de mi formación académica universitaria; y a mi padre, Víctor Loor Pincay, por haberme concedido el regalo de la vida.

Y por último y el más importante, quiero agradecerme a mí por mi valentía, por no rendirme cuando todo parecía imposible, por sacrificar mis tiempos libres en favor de mis estudios, por mi esfuerzo, la disciplina, la fe y la perseverancia. Este logro no solo es académico, sino también personal, porque representa cada noche en vela y sobre cada pensamiento que alguna vez me hizo dudar de mí. Hoy sé que valió la pena.

Darío Javier Loor Cuzco

“DARO”

ÍNDICE

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	4
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	5
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTO	7
ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	13
ÍNDICE DE TABLAS.....	14
ÍNDICE DE ANEXOS.....	15
RESUMEN	16
SUMMARY.....	17
Capítulo I:.....	18
Introducción	18
1.1 Planteamiento Del Problema.....	19
1.3 Justificación.....	20
Capítulo II: Marco teórico.....	21
2.1 La ilustración desde el diseño gráfico	21
2.2 Clasificación de la ilustración.....	22
2.2.1 Ilustración tradicional	22
2.2.2 Ilustración Digital	27
2.3 Tipos de Ilustración	28
2.3.1 Ilustración Editorial	29
2.3.2 Ilustración de Prensa.....	30
2.3.3 Ilustración Técnica	31
2.3.4 Ilustración Científica	32
2.3.5 Ilustración publicitaria.....	33
2.3.6 Ilustración Conceptual.....	34
2.3.7 Ilustración Infantil	35
2.4 Estilos de Ilustración.....	37
2.4.1 Realismo	37
2.4.2 Estilo semi-realista	38
2.4.3 Estilo caricaturesco.....	39
2.4.4 Estilo minimalista	41
2.4.5 La ilustración abstracta.....	42
2.4.6 El Street Art.....	43
2.5 Técnicas Tradicionales de Ilustración	43
2.5.1 Técnica húmeda.....	43
2.5.1.1 Acuarela.....	44
2.5.1.2 Técnica de tempera	45
2.5.2 Técnica seca.....	45
2.5.2.1 Lápiz de color	45
2.5.2.2 Carboncillo	46
2.5.3 Técnicas experimentales.....	46
2.6 Técnicas Digitales para la Ilustración.....	48
2.6.1 Pintura Digital	48
2.6.2 Ilustración Vectorial	49

2.6.3	Pixel Art.....	50
2.7	Diseño Gráfico.....	50
2.7.1	Definición de Diseño Gráfico.....	50
2.7.2	Breve Historia del diseño Gráfico	51
2.8	Referentes en el Diseño Gráfico	56
2.8.1	Referentes internacionales.....	57
2.8.1.1	Johannes Gutemberg.....	57
2.8.1.2	William Morris.	58
2.8.1.3	Jules Chéret (1836-1932).....	59
2.8.1.4	Peter Behrens (1868-1940).....	60
2.8.1.5	Bauhaus (1919-1933).....	61
2.8.1.6	Paul Rand (1914-1996).....	63
2.8.1.7	Otl Aicher (1922-1991)	63
2.8.2	Referentes Latinoamericanos	64
2.8.2.1	Carlos Cruz-Diez	64
2.8.2.2	Rubén Fontana	65
2.8.2.3	Fabián Moncada.....	66
2.8.2.4	Isidro Ferrer	66
2.8.3	Referentes Ecuatorianos	67
2.8.3.1	Oswaldo Guayasamín	67
2.8.3.2	Paula Barragán.....	68
2.8.3.3	Gabriel Fandiño	68
2.8.3.4	Carlos Benavides	69
2.8.3.5	Daniel Carrillo	70
2.9	Catálogo Digital.....	71
2.9.1	Definición	72
2.9.2	Soporte del catálogo digital.....	72
2.9.2.1	Interactivo	72
2.9.2.2	Portable Document Format (PDF).....	73
2.9.2.3	Sitio WEB.....	73
2.9.3	Partes del catálogo digital.....	74
2.9.3.1	Portada	75
2.9.3.2	Índice	75
2.9.3.3	Introducción.....	75
2.9.3.4	Cuerpo del catálogo	75
2.9.3.5	Interactividad	77
2.9.3.6	Créditos.....	77
2.9.3.7	Contraportada	78
Capítulo III:.....		78
Metodología		78
3.1	Método	78
3.1.1	Analítico Sintético.	78
3.3	Tipo de investigación	78
3.3.1	Descriptivo.....	78
3.3.3	Bibliográfica.	79
3.4	Población y muestra.....	79
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	79
3.5.1	Técnicas.....	79
3.5.2	Instrumentos.....	79
3.6	Técnicas de procedimiento para el análisis de datos	80
Capítulo IV:.....		80

<i>Resultados y discusión</i>	80
<i>4.1 Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes</i>	80
<i>Las animaciones interactivas resultan más atractivas para los estudiantes, permitiendo que los usuarios disfruten del contenido visual con el uso de animaciones fluidas y dinamismo en el texto presentado.</i>	92
4.2 Resultados de la entrevista realizada a los docentes.....	92
<i>Capítulo V:</i>	97
<i>Propuesta</i>	97
Fichas informativas de los referentes del Diseño gráfico	97
<i>Conclusiones y recomendaciones</i>	123
6.1 Conclusiones	123
6.2 Recomendaciones	124
<i>Bibliografía</i>	125
<i>Anexos</i>	127

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. El helicóptero de Leonardo da Vinci	22
Figura 2. Calendarium de Johannes Regiomontanus – 1476	23
Figura 3. La bombilla de Edison	24
Figura 4 Ilustración antisemita nazi	25
Figura 5 Cartel del Tío Sam	25
Figura 6 Ilustración postguerra de Estados Unidos.....	26
Figura 7 Paleta de herramientas de Illustrator desde 1987.....	27
Figura 8 Pop Art Trio de Laura Greenan	28
Figura 9 Portada de la novela Steppenwolf.....	29
Figura 10 Ilustración de María Medem.....	30
Figura 11 Ejemplo de Dirección de Arte de National Geographic	31
Figura 12 Ilustración técnica del tornillo PZ100N.....	32
Figura 13 Ilustración de aves de las Galápagos	33
Figura 14 Imagen de Nester	33
Figura 15 Boceto de Ghost Rider en preproducción	35
Figura 16 Ilustración del libro "El Principito"	36
Figura 17 Ilustración Realista de Mannerism	38
Figura 18 Comparativa entre realismo y semi realismo.....	39
Figura 19 Caricatura de Keith Richards	40
Figura 20 Caricatura distorsionada de Mr. Bean.....	41
Figura 21 Ilustración minimalista de Magritte.....	42
Figura 22 Ilustración de Piet Mondrian.....	42
Figura 23 Graffiti del Graffiti Universe del Bronx	43
Figura 24 Acuarela de Claude Monet – Nenúfares	44
Figura 25 Ilustración a lápiz de Cristina Ramallo.....	45
Figura 26 Acuarela con bolígrafo. Howie Art.....	46
Figura 27 Collage publicitario “It's All Connected”	47
Figura 28 Ilustración con método mixto	48
Figura 29 Pintura digital de Larisa Guzeeva.....	49
Figura 30 Diseño vectorial por medio de software	50
Figura 31 Pixel Art de Iryna Palmina.....	50
Figura 32 Pintura rupestre de Altamira – España	51

Figura 33 Escritura cuneiforme sobre tablillas de arcilla.....	52
Figura 34 Piedra de Rosetta	53
Figura 35 Pintura mural de Jesús Cristo.....	54
Figura 36 Sota de diamantes	55
Figura 37 El Puente de Remagen – 1945	55
Figura 38 Les Très Riches Heures du duc de Berry - Hermanos Limbourg.....	57
Figura 39 Tipografía de la Biblia 42 de Gutemberg	58
Figura 40 Diseño textil de William Morris	59
Figura 41 Bal au Moulin Rouge. Jules Chéret. 1892	60
Figura 42 Fuente Behrens Schrift.....	61
Figura 43 Edificio de Bauhaus en Dessau.....	63
Figura 44 Algunos logos diseñados por Paul Rand.....	63
Figura 45 Diseño visual de las Olimpiadas de Múnich de 1972.....	64
Figura 46 Litografías. Carlos Cruz-Diez.....	65
Figura 47 Havanna - 2015.....	65
Figura 48 Fabián Moncada.....	66
Figura 49 Pere i el llop	67
Figura 50 El Río de la Sangre, O. Guayasamín	68
Figura 51 Paula Barragán sobre un diseño.....	68
Figura 52 1842 - Gye Ciudad Muerta	69
Figura 53 Ilustración de la Serie Las leyendas.....	70
Figura 54 Publicidad de Veterinaria Buena Pata	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Pregunta 1. ¿Cuál de estos títulos consideras el más adecuado para un “Catálogo Digital Ilustrado” que reúna a los principales referentes de la historia del diseño gráfico?	81
Gráfico 2. Pregunta 2 ¿Cuál de estos subtítulos consideras el más adecuado que reúna a los principales referentes del diseño gráfico?	82
Gráfico 3. Referentes internacionales	83
Gráfico 4. Referentes de Bauhaus	85
Gráfico 5. Referentes latinoamericanos	86
Gráfico 6. Referentes ecuatorianos	87
Gráfico 7. Pregunta 4. De los referentes del diseño gráfico seleccionados anteriormente ¿qué información consideras más relevante para destacar en el catálogo digital ilustrado	88
Gráfico 8. Pregunta 5 ¿Cómo organizarías el catálogo digital ilustrado de los referentes del diseño gráfico seleccionados?	89
Gráfico 9. Pregunta 6 ¿Qué funciones interactivas incluirías en el catálogo digital ilustrado?90	
Gráfico 10. Pregunta 7 ¿Según tu criterio ¿Cómo mostrarías las ilustraciones en el catálogo digital ilustrado?.....	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Exponentes de la Escuela Bauhaus	61
Tabla 2. Pregunta 1. ¿Cuál de estos títulos consideras el más adecuado para un “Catálogo Digital Ilustrado” que reúna a los principales referentes de la historia del diseño gráfico?	80
Tabla 3. Pregunta 2 ¿Cuál de estos subtítulos consideras el más adecuado que reúna a los principales referentes del diseño gráfico?	81
Tabla 4. Referentes internacionales	82
Tabla 5.Referentes de Bauhaus	84
Tabla 6.Referentes latinoamericanos	86
Tabla 7. Referentes ecuatorianos	87
Tabla 8.Pregunta. 4 De los referentes del diseño gráfico seleccionados anteriormente ¿qué información consideras más relevante para destacar en el catálogo digital ilustrado	88
Tabla 9. Pregunta 5 ¿Cómo organizarías el catálogo digital ilustrado de los referentes del diseño gráfico seleccionados?.....	89
Tabla 10. Pregunta 6 ¿Qué funciones interactivas incluirías en el catálogo digital ilustrado?	90
Tabla 11. Pregunta 7 ¿Según tu criterio ¿Cómo mostrarías las ilustraciones en el catálogo digital ilustrado?	91

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Fotografías de los docentes durante la entrevista	127
Anexo 2. Encuesta.....	129
Anexo 3. Entrevista a los docentes.....	131
Anexo 4. Metodología de la creación del personaje	132
Anexo 5. Encuesta contestada.....	133
Anexo 6. Catálogo final	134

RESUMEN

La presente investigación titulada “*Catálogo digital ilustrado de los principales referentes que marcaron tendencia en el Diseño Gráfico*”, tuvo como objetivo diseñar dicho catálogo, resaltando datos importantes de los referentes seleccionados, como fecha de nacimiento y fallecimiento, estilo y técnica, obras relevantes, recalando la importancia que cada uno tiene y lo crucial que es saber sobre ellos para los estudiantes que cursan la carrera, los personajes de los cuales se habla son los siguientes: Paul Rand, Jules Cherét, Peter Behrens, Ludwig Mies van Der Rohe, Wassily Kandinsky, Lazlo Moholy, Carlos Cruz Diez y Oswaldo Guayasamín.

La metodología que se utilizó para desarrollar el trabajo de investigación fue de tipo descriptiva y bibliográfica, basándose en fuentes de información confiable, además se utilizó dos instrumentos de recolección de datos: la encuesta dirigida a los estudiantes de la carrera de diseño gráfico, la cual consta de 7 preguntas, misma que fue respondida de manera digital por Google Docs, la entrevista dirigida a los docentes fue el segundo instrumento que constó de 10 preguntas, indagando a los encuestados información sobre los temas, estilo y forma del catálogo, después los resultados fueron sintetizados y ordenados mediante tablas y gráficos, junto al análisis e interpretación de cada uno.

Finalmente, se desarrolló una metodología para la creación de los personajes que constó de puntos: perfil del personaje, apariencia y personalidad, detalles simbólicos, proceso de bocetaje y arte digital, para ponerlos en la plataforma digital seleccionada y los espectadores puedan observarlo.

Palabras clave: Catálogo Digital, ilustración, Referentes Diseño Gráfico.

SUMMARY

The present research entitled “Illustrated digital catalog of the main referents that set trends in Graphic Design”, had the objective of designing such catalog, highlighting important data of the selected referents, such as date of birth and death, style and technique, relevant works, emphasizing the importance of each one and how crucial it is to know about them for students studying the career, the characters of which are discussed are the following: Paul Rand, Jules Cherét, Peter Behrens, Ludwig Mies van Der Rohe, Wassily Kaninsky, Lazlo Mohhly, Carlos Cruz Diez and Oswaldo Guayasamín.

The methodology used to develop the research work was descriptive and bibliographic, based on reliable sources of information, and two data collection instruments were used: The survey directed to the students of the graphic design career, which consists of 7 questions, which was answered digitally by Google Docs, the interview directed to the teachers was the second instrument that consisted of 10 questions, asking the respondents information about the topics, style and form of the catalog, then the results were synthesized and ordered by tables and graphs, along with the analysis and interpretation of each one.

Finally, a methodology was developed for the creation of the characters that consisted of points: character profile, appearance and personality, symbolic details, sketching process and digital art, to place them on the selected digital platform and viewers can observe it.

Keywords: Digital Catalog, illustration, Referentes Diseño Gráfico.



Reviewed by:
Marco Antonio Aquino
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 1753456134

Capítulo I:

Introducción

El trabajo de investigación se ha realizado con el objetivo de comprender y representar de manera ilustrativa la evolución del diseño gráfico y sus principales influencias a lo largo de la historia. El diseño gráfico es un campo que se encuentra en un constante cambio y ha sido influenciado por numerosos referentes, incluyendo diseñadores, movimientos artísticos y avances tecnológicos. Por lo tanto, se busca crear un catálogo ilustrativo que permita visualizar y comprender de forma clara y estéticamente atractiva dicha evolución.

El problema que se debe resolver es cómo seleccionar y categorizar a los referentes más relevantes del diseño gráfico, considerando su complejidad e impacto en este campo. El diseño gráfico es multidimensional y refleja las actitudes y valores culturales de una época, por lo que es fundamental abordar esta diversidad al elegir los referentes. Además, se necesita encontrar una manera efectiva de representar visualmente a estos referentes en el catálogo, capturando su esencia y contribuciones de manera clara y estéticamente atractiva.

Otro desafío es establecer un contexto histórico adecuado para cada referente en el catálogo. El diseño gráfico refleja las características y preocupaciones de su época, por lo que es necesario transmitir la evolución temporal del diseño gráfico y destacar los hitos que marcaron tendencia en diferentes períodos. Esto implica tomar en cuenta la temporalidad y ubicar a cada referente en su contexto histórico correspondiente.

Además de la apariencia visual, es fundamental considerar la historia narrativa que acompaña a cada influencia en el campo del diseño gráfico. Cada diseñador gráfico posee una trayectoria única y una perspectiva digna de ser investigada. Por consiguiente, sería beneficioso enriquecer el catálogo ilustrativo con descripciones concisas que resalten los éxitos y aportes de cada referente, permitiendo así una experiencia más integral para el lector aportando información valor que le sea de ayuda para su conocimiento.

Este trabajo de investigación se ha llevado a cabo para crear un catálogo ilustrativo que visualice y comprenda la evolución del diseño gráfico y sus principales influencias. Para dar solución al problema implica seleccionar y categorizar a los referentes más relevantes, representarlos visualmente de manera clara y estéticamente atractiva, establecer un contexto histórico adecuado y abordar la narrativa detrás de cada referente. El objetivo final es proporcionar una herramienta valiosa que facilite la comprensión visual de la evolución del diseño gráfico y sus principales influencias.

1.1 Planteamiento Del Problema

Desde la aparición del hombre de cromañón y su dominio sobre el neandertal, una de las mayores preocupaciones del ser humano (*homo sapiens sapiens*) ha sido el transmitir de una generación a otra el aprendizaje y el capital cultural de las sociedades que se desarrollaban.

Tal es el caso de las pinturas rupestres de Altamira en España donde se trasmite en colores ocres característicos de la época, escenas de caza que muestran la cotidianeidad de las situaciones con un trasfondo expresivo que empodera de estas emociones a las generaciones siguientes que vieron estas obras de arte como el legado cultural de sus antepasados (Estañol, 2009).

Tomando en consideración lo expuesto en el párrafo anterior y el planteamiento de Frascara et al., (2004), que define al diseño gráfico como una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente, se puede comprender el valor histórico implícito en este campo de la investigación.

No obstante, al reconocer la relevancia del diseño gráfico desde la perspectiva de la necesidad histórica de transmitir conocimientos de manera efectiva y clara, surgen importantes interrogantes sobre cómo evidenciar de mejor manera los elementos del diseño gráfico en relación con el conocimiento popular. Es decir, se plantea la cuestión de cómo socializar la

importancia de las tendencias y estilos del diseño en la sociedad, en términos de representación visual e ilustrativa a partir de la revolución industrial hasta nuestros días; esto es especialmente pertinente considerando que, para el estudio antropológico de las expresiones visuales, ya se ha establecido una disciplina científica denominada *cultura visual*, la cual trasciende el alcance histórico del presente trabajo de investigación.

1.3 Justificación

La investigación nace del supuesto que existe una brecha de conocimiento en determinada área de un universo de conocimiento, cuya pertinencia otorga al documento la validez de su desarrollo, esto es en términos generales el principio sobre el que se justifica cualquier trabajo investigativo.

Esta brecha de investigación se consolida ante la falta o escasez de recursos sobre un tema en específico, y es en este punto donde analizando la literatura existente se puede corroborar que no existe un catálogo que dé a conocer información de los referentes personajes que han venido marcando tendencia en el diseño gráfico, en la actualidad se podría a dar a conocer sobre cómo ha evolucionado el diseño gráfico a través de la historia, por medio de una herramienta que se ajuste a las nuevas tecnologías de la información, con el fin de dar acceso libre a esta importante información.

Beneficiando a los estudiantes de carrera de Diseño Gráfico, como también a las personas interesadas en el tema como docentes y expertos en el tema, la investigación fue factible porque se contó con las fuentes de información confiables para establecer los contenidos y los instrumentos de recolección de datos para obtener los datos estadísticos necesarios para generar el catálogo.

1.4 Objetivos

General

- Diseñar un catálogo digital ilustrado que documente y analice de manera exhaustiva los principales referentes que han marcado tendencia en el campo del Diseño Gráfico.

Específicos

- Identificar a los principales referentes históricos del diseño gráfico que han marcado tendencia a lo largo del tiempo.
- Determinar el estilo y técnica de ilustración digital para el desarrollo de los personajes.
- Crear un catálogo digital ilustrado que documente y destaque a los principales referentes que han marcado tendencia en el campo del Diseño Gráfico.

Capítulo II: Marco teórico

2.1 La ilustración desde el diseño gráfico

A pesar del aparente esfuerzo por definir a la ilustración, llegar a un concepto canónico se convierte caso en una tarea de investigación profunda, misma que se aleja de los propósitos de este trabajo.

Male (2019) indica que *la ilustración es una problemática contextualizada alrededor de la narrativa de las palabras* mientras que Zeegen (2005) afirma que la ilustración como tal *se encuentra en algún punto entre el arte y el diseño*.

Pese a la retórica imprecisa de los dos autores, después de un análisis de las explicaciones vertidas en sendos libros, y basados en la premisa que la ilustración es una forma diferenciada de comunicación visual y está entrelazado con la evolución y el desarrollo de los sistemas comerciales, económicos y tecnológicos con los que se inserta (Davies, 2019) se puede indicar que la ilustración, en términos del diseño gráfico se refiere a las imágenes o representaciones visuales creadas para transmitir un mensaje, complementar un texto o comunicar una idea de manera creativa y si se quiere artística, aunque brindarle un peso relevante hacia el arte tendría un efecto que afectaría a la razón de ser de la ilustración en términos comerciales.

Es importante profundizar un poco en el ámbito de la ilustración como herramienta comercial puesto que básicamente los ilustradores no basan su esfuerzo en una “inspiración” o en una emoción que puntualmente necesitan externar de alguna manera, en otras palabras, el ilustrador no busca la exhibición de su trabajo en una galería de arte.

2.2 Clasificación de la ilustración

Si apuntamos al origen de la ilustración podríamos remontarnos incluso a las figuras rupestres pintadas en las cavernas de Altamira en España; sin embargo, es en el renacimiento cuando adquiere un valor utilitario en términos comunicacionales cuando vemos a personajes como Leonardo DaVinci ilustrando a detalle todos sus inventos, amén de las obras de arte puro como la Mona Lisa que supera el alcance hasta el ámbito pictórico (La Divina Proporción, s.f.).

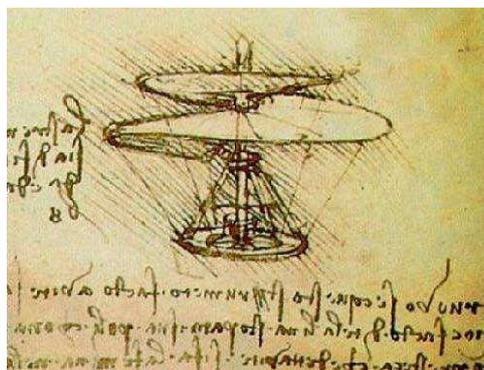
Posteriormente la velocidad con la que la tecnología avanzó desde la invención de la imprenta también afectó al campo de la ilustración, integrando cada vez más herramientas que poco a poco generaban un fenómeno creativo sin precedentes.

2.2.1 Ilustración tradicional

Como es de comprenderse en este acápite se aborda la ilustración gráfica desde el punto de inflexión del renacimiento, ya que, con esta revolución intelectual, personajes como el ya mencionado Leonardo DaVinci *vendía* sus ideas acercándolas al imaginario de quienes se presume que podían ver sus inventos, por ejemplo, sus asistentes o aprendices que tenían acceso a su cuaderno de notas con más de 100 ilustraciones de sus diseños.

En la Figura 1. El helicóptero de Leonardo da Vinci se puede apreciar una de las ilustraciones más famosas de da Vinci, el helicóptero de Leonardo da Vinci al que llamaba *tornillo aéreo*, y que posteriormente a su muerte fue hecho público como parte de su cuaderno de notas.

Figura 1. El helicóptero de Leonardo da Vinci



Nota: Tomado de <https://www.museoscienza.org/en/collections/objects/aerial-screw>

A partir de la invención de la imprenta las ilustraciones tomaron un valor fundamental en el campo de la comunicación, tal es el caso del libro de Johannes Regiomontanus en el año de 1476 que incluía la xilografía de un *calendarium* como se puede observar en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia..**

Figura 2. Calendarium de Johannes Regiomontanus – 1476

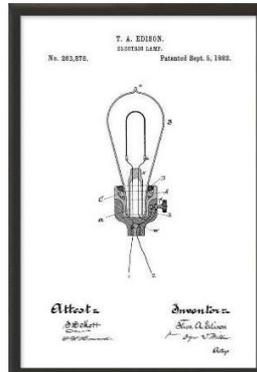


Nota: Tomado de <https://mo.ma/3UAfQni>

Queda claro entonces que en cualquier caso la ilustración en términos de diseño gráfico siempre está relacionada con un valor utilitario altamente comunicacional e intrínseco que amerita su estudio y entendimiento para los propósitos de este trabajo.

A partir de la revolución industrial también se observa un repunte en las ilustraciones que en este caso no solo tienen un fin comunicacional sino también científico, tal es el caso de Thomas Alva Edison que muestra en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** uno de sus más importantes inventos, la bombilla eléctrica, y por supuesto la ilustración se podría llamar el inicio del modelado, en todo caso nótese la importancia que todos los científicos supieran ilustrar o por lo menos tuvieran alguien que lo haga por ellos, aunque en su mayoría aprendían a ilustrar como un medio de transmitir lo que los ojos habrían visto.

Figura 3. La bombilla de Edison



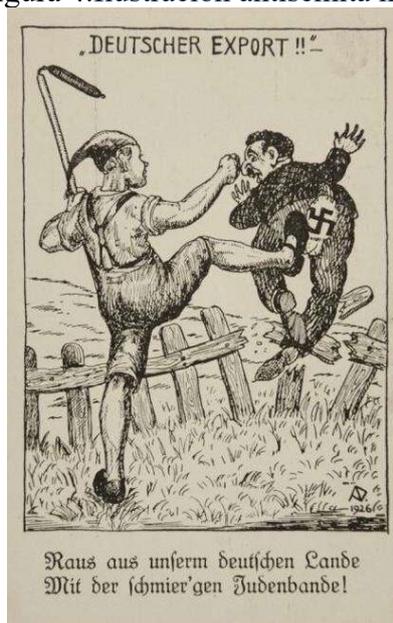
Nota: Tomado de <https://amzn.to/4fwYJdW>

Llega los albores del siglo XX y con ello varios movimientos geopolíticos importantes que marcan un antes y un después, tal es el caso de la cruel II Guerra Mundial, por desgracia uno de los “beneficios” de las guerras son la integración de técnicas y tecnologías a la vida cotidiana después de los conflictos y, la ilustración gráfica no es la excepción en este fenómeno.

El infame Joseph Goebbels fue la cabeza del ministerio de Reich para la ilustración y propaganda creado por el mismo Hitler a partir de su toma del poder en 1933, y su objetivo era comunicar el mensaje nacional socialista de forma efectiva a través de las artes y principalmente de la prensa.

Esta última requería imágenes explícitas sobre el antisemitismo promulgado por el partido nazi, creando un escenario de tolerancia ante la violencia contra los judíos tras la promulgación de las leyes raciales de 1935 en Nuremberg, un ejemplo de ello se muestra en la Figura 4 donde claramente se alude al estereotipo judío sientido expulsado de Alemania por un trabajador agrícola germano, bajo la leyenda “*Exportación alemana: arrojemos al falso bando de los judíos del país alemán*”.

Figura 4. Ilustración antisemita nazi



Nota: Tomado de <https://bit.ly/3UIIXVw>

En contraparte, Estados Unidos utilizaba también la ilustración como medio para generar en el ciudadano norteamericano un patriotismo que en muchos casos incluso los llevó a enlistarse en el ejército e ir a la guerra, tal es el caso del icónico cartel de 1917 en la I guerra mundial, donde ya aparecía el mítico “Tío Sam” de la Figura 5 llamando a enlistarse en el ejército norteamericano y cuyos colores una vez más apuntan a un chauvinismo extremo con un poder de persuasión que se puede sentir hasta el día de hoy, un poco más de 100 años después de haber sido creado por el ilustrador James Montgomery Flagg quien ya tenía un historial realizando este tipo de trabajos propagandísticos.

Figura 5. Cartel del Tío Sam



Nota: Tomado de <https://bbc.in/4fDwnyT>

El mensaje de postguerra también fue objeto de ilustración puesto que con ello se pretendía que la población adquiriera un sentido de optimismo y grandeza, configurando de esta manera la idea de un país próspero que pese a las vicisitudes, problemas y catástrofes cada vez lograba salir incluso mejor, este fue el resultado de la propaganda a partir de 1945, basta fijarse en el cartel de la Figura 6 donde ilustra explícitamente el estilo de vida “americano” y que no se comprara con nada, de hecho lo llama el “más alto estándar de vida del mundo”, que una vez más influyó en generaciones futuras y lógicamente afectó a comunidades como las de Latinoamérica que más temprano que tarde iniciaron con los procesos migratorios de la década de los 60’s y 70’s atraídos por esa propaganda que finalmente dejaba cada vez más impuestos en las arcas de los Estados Unidos, es decir, toda una reacción en cadena avivada por la fuerza propagandística de un ilustrador, a pesar incluso de la consideración que para la época la fotografía estaba en su apogeo de introducción; sin embargo de ello, los posters ilustrados con su peso, colorido y tipografía seguían siendo altamente populares para la comunicación masiva y en ese contexto es que su permanencia ha sido muy extendida a través de los años (Doyle et al., 2018).

Figura 6. Ilustración postguerra de Estados Unidos



Nota: Tomado de <https://bit.ly/3NVqxgb>

2.2.2 Ilustración Digital

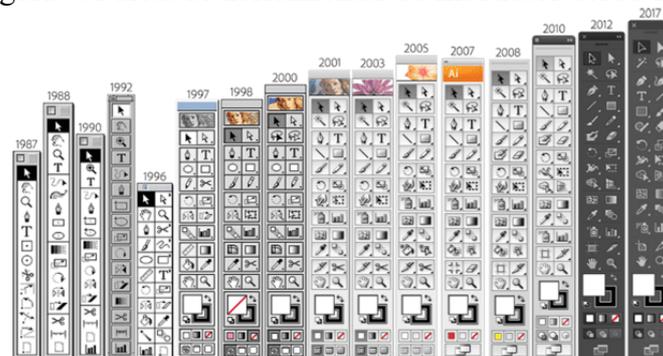
La revolución digital en la década de los 60's marcó otro punto de inflexión en la historia de la humanidad, proyectos como los de Stevie Jobs y Bill Gates transformaron la forma en la que las artes gráficas se desarrollaron.

Principalmente Jobs con el desarrollo de la Apple Computer de Macintosh, Adobe Systems inventó el lenguaje de programación PostScript especializado para el diseño gráfico y con esto desde la aparición del PageMaker, la profesionalización de las tipografías y el desarrollo del vector Béizer, para 1980 la aparición del Adobe Illustrator en el mercado fue inevitable y lógicamente todos los diseñadores de la época estandarizaron su forma de trabajar con estos elementos (Meggs et al., 2006).

La digitalización de las ilustraciones no pasó desapercibida para Windows que inmediatamente despertó la atención de Cowpland Research Labs y para 1987 lanzan la primera versión de CorelDRAW, el competidor directo de Illustrator para PC (Meggs et al., 2006).

Este es el entorno en el cual la ilustración digital comenzó a desarrollarse, con herramientas que permitían cada vez diseños con menos desperdicio, posibilidad de deshacer, optimización de tiempo, correcciones, trabajo con capas, tipografías especiales y toda una gama de funcionalidades que no solo emulaban el dibujo a mano sino que brindaban posibilidades infinitas en cuanto al color y las formas; en la Figura 7 se puede apreciar la evolución de la paleta de herramientas de Adobe Illustrator desde 1987.

Figura 7. Paleta de herramientas de Illustrator desde 1987



Nota: Tomado de <https://bit.ly/3Cki6Zt>

El resultado de esta integración del dibujo con la tecnología alcanzó incluso a la trascendencia de la ilustración comercial hacia el mundo de las artes, sobre todo en el ámbito del abstracto donde las herramientas del programa resultaron de gran importancia para la composición; artistas como Laura Greenan incluyeron Adobe Illustrator en sus obras con gran destreza y creatividad como se puede ver en la Figura 8 donde efectivamente combina formas vectoriales, colores y una textura plana con contrastes radicales del color utilizando combinaciones complementarias para atenuar el impacto visual y brindar naturalidad a la visión general de la piza artística.

Figura 8. Pop Art Trio de Laura Greenan



Nota: Tomado de <https://www.lauragreenan.com/work>

2.3 Tipos de Ilustración

Como ya se ha explicado, la ilustración responde taxativamente a una serie de circunstancias que se alinean con el ámbito comercial de su uso, esto conlleva a una necesaria tipificación que facilite su estudio y su utilización para fines de este documento.

Esta tipificación de la ilustración está diseñada para la promoción de la identidad de elementos políticos, económicos, educativos, sociales o de otra índole que representen a un colectivo cualquiera que sea este (Male, 2007), amén de las dos principales ramificaciones históricas desarrolladas en párrafos anteriores, esto es, la ilustración tradicional y la digital.

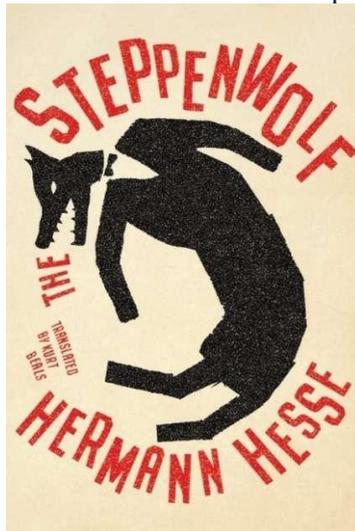
2.3.1 Ilustración Editorial

La ilustración editorial es un capítulo importante en este compendio teórico, entendida como aquella en la que la mayoría de los ilustradores se desenvuelve y obviamente en la que mayormente se encuentran las oportunidades laborales (Zeegen, 2005).

Una de las características de este tipo de ilustración es la necesidad de vigencia de las publicaciones, entendiendo que, a nivel periodístico, por ejemplo, se crean piezas de ilustración cada día y a todas horas, de todos los tipos de dibujos que resultan u complemento extremadamente necesario para la línea editorial sea cual sea esta.

La estructura de una línea de producción editorial contiene elementos que claramente tienen una orientación determinada por el soporte que brindará la ilustración, por ejemplo en casos de libros como *El Lobo Estepario* de Hermann Hesse donde en una de sus ediciones se puede ver como la novela se describe en la imagen de portada de la edición de 2023 representando la narrativa del escritor en una sola imagen; es de suponer que para ilustrar la Figura 9 el ilustrador debió leer la novela un par de veces como mínimo.

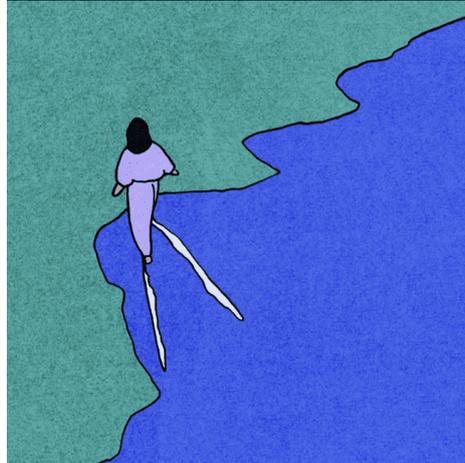
Figura 9. Portada de la novela Stepepenwolf



Nota: Tomado de <https://amzn.to/4hDBYqu>

Desde sus inicios, periódicos como el New York Times (NYT) tenían entre sus páginas trabajos de ilustradores reconocidos como la latinoamericana María Medem que destaca su trabajo por la simpleza del mensaje y el uso del color para dar soporte al artículo; en la Figura 10 se expone una muestra de su trabajo en el NYT y parte del artículo “The Best Illustration, The most memorable illustrations of the year 2020”; en esta muestra se puede interpretar una alegoría a los movimientos migratorios que se producen en las costas de Miami por cubanos que se lanzan a la aventura de atravesar el Océano Atlántico buscando un futuro mejor para ellos y sus familias.

Figura 10. Ilustración de María Medem



Nota: Tomado de <https://nyti.ms/3Aui4h8>

Dentro de la ilustración editorial se puede encontrar varios subtipos de ilustración que se clasifican según su utilidad en términos comunicacionales y lógicamente cada una con su particularidad en cuanto a su valor al dar soporte a otros medios.

2.3.2 Ilustración de Prensa

La ilustración en la prensa contiene una serie de conceptos relacionados que son los que definen el planteamiento de un artículo, una noticia, una opinión, una editorial, publicidad u otro componente de la línea de prensa que se requiera.

El primer banco de elementos que se hacen presentes al ilustrar para la prensa es el cumplir con un encargo, es decir, el cliente es real, hay una fecha u hora límite para la entrega del trabajo, posicionamiento coherente con la línea de prensa, exigencias y complejidades de

parte del jefe de editores que, habrá que entender, al final es el responsable de todo lo que se imprima en ese ejemplar.

También es digno de destacar la relación entre el ilustrador y el diseñador gráfico ya que es el segundo quien tendría el panorama visual completo de lo que va a suceder en términos gráficos en cada edición, de él depende también el maquetador, el diagramador y todos los creadores de piezas individuales que al conjunto estarán bajo la pauta del diseñador gráfico, en este grupo se incluye por supuesto al ilustrador.

Otro elemento importante para el ilustrador, no solo en la prensa sino en cualquier medio que implique el trabajo en equipo es la dirección de arte, puesto que se entiende que debe haber un camino marcado que indique un argumento homogéneo en toda la publicación o incluso en toda la empresa que maneja el medio.

Un ejemplo claro de dirección de arte se puede encontrar en la web de National Geographic, en la cual predomina el distintivo negro con amarillo y todas sus fotografías mantienen coherencia en cuanto a color y concepto; como se puede observar en la Figura 11 los tonos que evocan la claridad del amarillo contrastando con tonos oscuros que retrotraen al negro sin ser evidentes en su presentación.



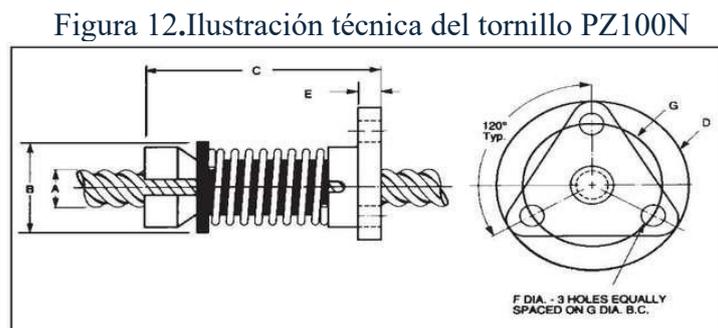
Nota: Tomado de <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/traveling-with-pets-tips>

2.3.3 Ilustración Técnica

La ilustración técnica, más conocida en el mundo anglo como *Engineering Design*, es un proceso regularmente iterativo en el que se aplican las ciencias básicas como las matemáticas

y las ciencias de ingeniería para convertir de forma óptica los recursos, con el fi de alcanzar un objetivo determinado (Haik & Shahin, 2011).

Un ejemplo claro de lo que es la ilustración técnica se lo puede encontrar en los diseños para la fabricación de pernos específicos para un equipo que se está fabricando; en la Figura 12 se muestra un ejemplo de este tipo de ilustración que cabe indicar pertenece al campo de la especialización técnica de las ingenierías.



Nota: Tomado de <https://www.pic-designcatalog.com/pz6100n.html>

2.3.4 Ilustración Científica

En el ámbito científico se puede ver que a finales de la revolución industrial en el año 1835 Charles Darwin escribe su famoso libro “El Origen de las Especies” donde definitivamente echó mano de la ilustración gráfica para documentar todos y cada uno de sus hallazgos en las islas Galápagos, dibujos que se encuentran distribuidos en los libros de notas del autor preservados en el repositorio “The Complete Work of Charles Darwin”

El detalle con el que los dibujos han sido trabajados demuestra la importancia de esta herramienta que a la luz de la época debía reemplazar lo que hoy realiza un escáner de los más básicos; en la Figura 13 se puede observar lo prolijo de cada ilustración, el valor científico que tuvo para la época y la trascendencia de estos dibujos a lo largo de la historia hasta nuestros días.

Figura 13. Ilustración de aves de las Galápagos



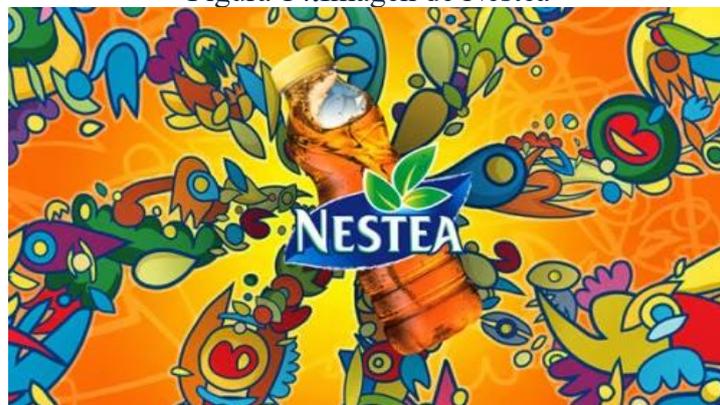
Nota: Tomado de [alamy.com](https://www.alamy.com)

2.3.5 Ilustración publicitaria

La ilustración publicitaria incluye un elemento que en otros tipos de ilustración es inexistente, esto es las métricas o, dicho de otra manera, el resultado en ventas de la imagen publicitaria.

El ilustrador para agencias de publicidad es una mente que puede predecir el comportamiento del cliente potencial según lo que se requiere vender, tal es el caso de marcas como Coca Cola, Fanta, Adidas o banners como el “The Moldy Whopper” de Burguer King (BK), ganador del Grand Prix en el Festival Internacional de Creatividad de Cannes Lions, presentado en la Figura 14; después de esta publicidad las ventas de BK se incrementaron un 14%, la métrica de sensación positivo-neutral de los consumidores se incrementó hasta un 88% y la percepción de uso de ingredientes de alta calidad subió +26 puntos porcentuales.

Figura 14. Imagen de Nестea



Nota: Tomado de <https://bit.ly/3YUEf9o>

Pese a que el campo de la publicidad es uno de los mejor pagados, el papel del ilustrador es un lugar donde convergen las métricas, los plazos de entrega y la presión de *obedecer* al jefe en tiempo y forma; sin embargo de aquello, es una de las áreas donde más, y más rápido se aprende, con lo vertiginoso del mundo de las ventas y la velocidad con que las empresas *generan ideas de venta*, la capacidad de reacción de un buen ilustrador será una escuela importante donde se medirá la versatilidad del mismo.

2.3.6 Ilustración Conceptual

Una vez más la ilustración se convierte en una herramienta poderosa para la transmisión de ideas y la comunicación efectiva, sin embargo, en el campo conceptual adquiere una relevancia diferente a la hora de ser un soporte visual, ya que su objetivo principal radica en la narrativa de lo que intenta representar con dicha ilustración; en palabras de Zeegen (2005), la función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje.

Tal es el caso del cine, teatro o videojuegos que en el ámbito de la ilustración debe representar un verdadero traductor de la idea o el concepto del director/creador para que todos los involucrados tengan una misma visión de cada elemento.

En este caso el proceso requiere de muchas fases para pulir la representación, esto quiere decir que un boceto puede cambiar tantas veces como el director/creador lo necesite hasta que se ajuste a lo su necesidad; en la Figura 15 se puede observar un ejemplo de la transición de Ghost Rider en boceto, que cabe destacar el ahorro de recursos que representa hacerlo antes de la producción

Figura 15. Boceto de Ghost Rider en preproducción



Nota: Tomado de <https://bit.ly/4fhUkvQ>

2.3.7 Ilustración Infantil

Los álbumes ilustrados son, al mismo tiempo, objetos de arte y la literatura primaria de la primera infancia, y ofrecen a los lectores un drama convincente a través de la interacción de las narraciones visuales y verbales (Salisbury & Styles, 2012).

Bajo esta acertada premisa se puede concluir que la ilustración infantil es un tipo de arte visual diseñado específicamente para acompañar y complementar textos dirigidos a niños, lo cual implica un viaje profundo a la propia infancia del ilustrador, jugar a ser niño y ver cada dibujo con los ojos de la infancia.

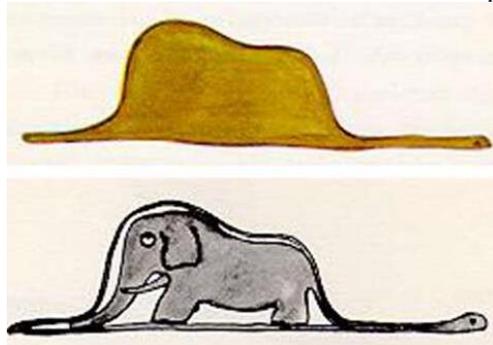
Este precepto saca totalmente de base al criterio individualista del arte, y lo convierte quizás, en la representación visual más orientada a satisfacer un grupo social, nada fácil de complacer y con una crítica totalmente receptiva en caso de éxito o áspera y de rechazo en caso de fracaso; este punto de vista debe obligadamente a considerar varios elementos que ayudarán a mirar las cosas desde la perspectiva del público pequeño.

- **Simplicidad:** Utiliza formas, colores y líneas simples y fáciles de entender para los niños.

- **Colorido:** Suele emplear colores vibrantes y llamativos para atraer la atención de los pequeños lectores.
- **Expresividad:** Transmite emociones y sentimientos de forma clara y evidente.
- **Complementa el texto:** Aporta información y detalles que enriquecen la historia más allá de lo escrito.
- **Estimula la imaginación:** Despierta la creatividad y permite a los niños crear sus propias interpretaciones.
- **Función educativa:** Ayuda a los niños a comprender conceptos, ampliar su vocabulario y aprender sobre el mundo.
- **Adecuación al público:** Se adapta a la edad y nivel de desarrollo del público infantil al que va dirigida.
- **Narrativa visual:** En muchos casos, las ilustraciones pueden contar la historia por sí solas, especialmente para niños que aún no saben leer.

En la Figura 16 se puede observar una de las ilustraciones infantiles más icónicas de todos los tiempos, se trata de la interpretación de un sombrero en el cuento “El Principito”, misma que relata en un solo dibujo toda la narrativa del capítulo en mención, sin ser obvio y motivando al lector a seguir con la lectura; una verdadera obra de arte.

Figura 16. Ilustración del libro "El Principito"



Nota: Tomado de <https://www.flickr.com/photos/microagua/16723191227>

2.4 Estilos de Ilustración

Cada artista/ilustrador tiene una manera particular de representar las ideas y conceptos de forma visual, utilizando una combinación de técnicas, formas y colores que marcan la impronta de lo que se quiere expresar.

A pesar de lo particular que puede parecer el concepto de estilo en la ilustración, lo cierto es que más bien se refiere al objetivo del proyecto, el público, el medio por el cual se va a reproducir, el contexto social y cultural, la funcionalidad y particularmente la tendencia (Ryan, 2023); misma que al final marca la identidad de un tiempo determinado.

Dicho esto, el estilo es el riel sobre el que se monta la creatividad del ilustrador para hacer lo que sabe hacer, representar gráficamente las ideas y conceptos con un fin determinado, estructurando cada trazo dentro del canon del estilo requerido y ajustando la ilustración a las necesidades pragmáticas del cliente.

2.4.1 *Realismo*

Las épocas se suceden en una secuencia de tiempo que permite mapear históricamente los acontecimientos en cualquier ámbito de la humanidad; justamente es este criterio el que permite analizar los estilos y comprender el origen de cada uno de ellos.

En los albores del siglo XIX cuando predominaba el romanticismo toda la tendencia apuntaba hacia el arte que resaltaba los valores sublimes del ser humano, más aún cuando la humanidad se volcó al nacionalismo que atravesó todas las artes, incluido el diseño, la moda y la arquitectura.

Como respuesta dialéctica a este movimiento, a partir de 1840, las artes, principalmente la literatura, se esforzó en romper con la visión nefelibata de las expresiones de moda en el romanticismo; es en este punto cuando escritores como Herman Hesse deciden retratar la cruda realidad de los inicios del siglo XX, retratando objetivamente y con detalle la condición social y económica del mundo de ese entonces (Mas de Arte, 2024).

Es así como nace el realismo, como una expresión de la realidad observada minuciosamente y con detalle, casi como si fuera una fotografía donde el artista no aporta nada más que la destreza para representar lo que ve tal cual lo ve, como se puede apreciar en la Figura 17 donde el ilustrador muestra la expresión real de la modelo y complementa con elementos característicos del estilo como una precisión detallada, una temática cotidiana, el uso de la luz y el color y aunque no se puede determinar el entorno ni el contexto, incluso la ilustración da pistas de las características sociales de la modelo.

Figura 17. Ilustración Realista de Mannah Muller



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/2p8ynsm7>

2.4.2 Estilo semi-realista

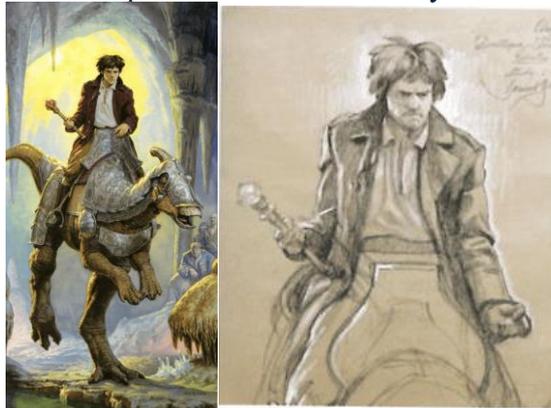
La inquietud creativa de los ilustradores fue incorporando elementos al realismo que poco a poco fueron desvirtuando el carácter determinante del realismo, combinando colores y formas para lograr efectos que, al combinarse con la imagen del modelo a detalle produjeron en el espectador sensaciones de hiper estimulación de los sentidos, en una forma positiva.

La ilustración realista ahora tiene un nuevo matiz que combina la imagen del modelo con elementos de fantasía, por ejemplo, cuando se ilustra caracteres, el realismo se manifiesta

en la recomendación de Gurney (2009) cuando dice que, “cuanto más te proyectes en el personaje que estás representando, más convincente será tu pintura. Sabrás qué músculos están tensos y qué pierna soporta el peso. Todo esto se transmite a tu resultado final”.

A este componente principal del personaje realista se le puede incorporar aportes como la simplificación de rasgos, uso de color y luz inexistentes para dar relevancia al sujeto, enfatizar la expresión del modelo, y utilizar técnicas tradicionales o digitales para incluir efectos únicos que le den realce al carácter del personaje. En la Figura 18 se puede observar el proceso de simplificación en la expresión del rostro así como la transformación del caballo real a un dragón de la imaginación del ilustrador y el ambiente de cueva que en el boceto no existe.

Figura 18. Comparativa entre realismo y semi realismo



Nota: Tomado de Imaginative Realism. Gurney, J. (2009)

2.4.3 *Estilo caricaturesco*

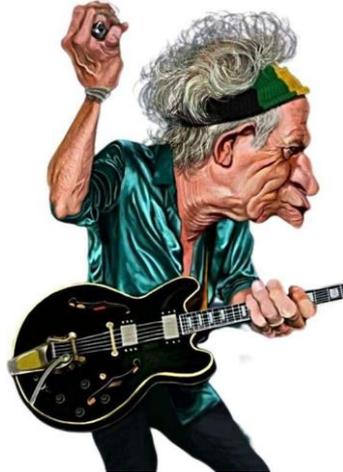
Richmond (2011), bajo una perspectiva humorística que sintoniza con el estilo, define a la caricatura como “un retrato con el volumen muy alto”. Indica además que una buena caricatura captura más que el parecido del modelo y hace mucho más que exagerar los rasgos; una buena caricatura algo de la personalidad, la actitud y una intangible esencia de la persona.

La caricatura contiene tres elementos importantes que definen la utilidad de este tipo de ilustración, a saber: la reconocimiento, la exageración y la personalidad.

El *reconocimiento* se refiere a que un sujeto caricaturizado debe reconocerse inmediatamente, esto se logra capturando la esencia de las expresiones, descubriendo lo que

caracteriza al individuo, lo que lo diferencia del resto, por ejemplo, en la Figura 19 aunque está de perfil y con los rasgos totalmente exagerados, la expresión característica de su boca cuando toca la guitarra es inconfundible, sumado al tamaño de sus manos que efectivamente siempre se ven más grandes de lo normal y la textura rústica de sus dedos hacen que a primera vista digamos “ese es el guitarrista de los Rolling Stones”, incluso si no sabemos su nombre.

Figura 19. Caricatura de Keith Richards



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/59x3wnk7>

Por otro lado, la exageración aporta a la ilustración una visión más personal y subjetiva del análisis del ilustrador, quien se convierte en el intérprete de las particularidades del sujeto. Una vez más, el límite de la exageración se da por el reconocimiento, es decir, el ilustrador puede exagerar los rasgos tanto como quiera mientras el sujeto siga siendo rápidamente reconocible.

En la Figura 20 podemos ver otro rostro muy caricaturizable, el de Mr. Bean, de quien se han hecho miles de caricaturas y en la gran mayoría la exageración no ha cambiado la esencia del sujeto, sin embargo, en esta figura se puede ver como la técnica sobre utilizada de los rasgos distorsiona la verdadera esencia del personaje.

Figura 20. Caricatura distorsionada de Mr. Bean



Nota: Tomado de https://es.toonpool.com/cartoons/Mr.%20Bean_33512

Finalmente, la personalidad se refiere a la esencia misma del personaje, el ilustrador debe tener el ojo en capturar los rasgos de la personalidad del sujeto, ya que de estos rasgos es lo que al final se sostiene la caricatura.

2.4.4 Estilo minimalista

El estilo minimalista tiene por objetivo expresar conceptos, historias sentimientos de la manera más sencilla posible pero a la vez de la firma más eficaz, es decir con una frugalidad de elementos en la ilustración pero con una carga conceptual importante (IDAC, sf).

Las características de la ilustración minimalista son la simplicidad, el espacio como parte integral de la ilustración, el impacto visual, la trasmisión clara del mensaje y la funcionalidad. Un ejemplo de ello se puede ver en la Figura 21 donde el espacio forma parte del concepto que se quiere transmitir, un concepto que sostiene la imagen clara del cuchillo con la firma de la cara de una mujer en él, representando la violencia contra la mujer.

Figura 21. Ilustración minimalista de Magoz



Nota: Título de la ilustración “Violence against women” – Magoz

2.4.5 *La ilustración abstracta*

Pertenece al ámbito del arte abstracto, cuya característica principal radica en expresar formas, colores y figuras que no existen en la realidad (Gooding, 2001), tal es el caso de Salvador Dalí que pintaba relojes doblados en su famoso cuadro *La Persistencia de la memoria*, en donde el surrealismo supera incluso al concepto abstracto de la obra.

Dentro de las características del estilo abstracto de la ilustración se encuentra el poco figurativismo, es decir que no intenta imitar a ningún elemento existente, y la interpretación subjetiva que luego de haber explicado todas las características se entiende que cada quien tiene libertad de interpretar el cuadro como quiera. En la Figura 22 se puede observar lo anteriormente dicho en cuanto al estilo.

Figura 22. Ilustración de Piet Modran



Nota: Tomado de <https://images.app.goo.gl/Q79pjhXC47hzwcP69>

2.4.6 *El Street Art*

También llamado *arte urbano*, es una expresión artística relacionada con la juventud que se manifiesta en espacios públicos, con motivos de la cotidianeidad de los barrios, o vivencias de la gente de los grupos sociales de metrópolis del mundo, con el fin de ser vistos por el público general, como si se tratara de una galería al aire libre.

Una de las prácticas más comunes del *Street Art* o *Arte Urbano* es el *graffiti*, pero además está el mural, stencils, adhesivos o cualquier medio que permita la interacción con la comunidad (ver Figura 23).

El graffiti, a la sazón, es la forma que las comunidades de minoría se han expresado desde hace varias décadas, denunciando crímenes desatendidos, desapariciones, abusos y cualquier evento que los medios de comunicación suelen pasar por alto o simplemente silenciarlos.

Figura 23. Graffiti del Graffiti Universe del Bronx



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/4j6wyu84>

2.5 Técnicas Tradicionales de Ilustración

Estas técnicas son aquellas que se practican sobre materiales reales, sin intervención de herramientas digitales; el color se logra a través de pigmentos y las mezclas y combinaciones de estos produce coloraciones que no se encuentran en la paleta (Reardon, 2016).

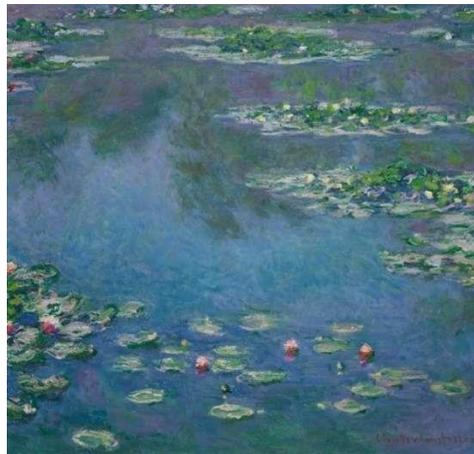
2.5.1 *Técnica húmeda*

Se refiere a un conjunto de métodos de pintura en los que los pigmentos se aplican utilizando un medio líquido, como agua o aceites, lo que permite una variedad de efectos visuales y texturas. Estas técnicas son populares en el ámbito del arte y la ilustración debido a su versatilidad y capacidad para crear diferentes acabados.

2.5.1.1 Acuarela

La base de la acuarela son pigmentos molidos y diluidos en agua que se aplican sobre papel o agua, generando una capa de color con un nivel de transparencia que permite que el color del papel sea parte de la ilustración; existen varias técnicas dentro de la acuarela que ayudan a texturizar de una u otra manera la ilustración, se puede observar la Figura 24, el cuadro nenúfares de Claude Monet donde los colores se van superponiendo y los pigmentos mezclados dan paso a las formas -parcialmente definidas- pero que conservan el efecto conceptual de las plantas sobre el agua.

Figura 24. Acuarela de Claude Monet – Nenúfares



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/2ftfb9hc>

El *lavado plano* crea una capa uniforme de color que interactúa con el color del papel; el *lavado degradado* logra una transición suave del oscuro al claro, aumentando agua al pigmento según sigue avanzando el área pintada; el *húmedo sobre húmedo* explota la posibilidad del papel creando efectos suaves y difusos, consiste en aplicar pigmento sobre papel húmedo y de esta manera los colores se integran de mejor manera; el *raspado* procura eliminar

pigmento con un pañuelo o un pincel, antes de que se seque, generando texturas iluminadas; el *uso de sal* consiste en espolvorearla sobre la ilustración antes que se seque, produciendo patrones cristalizados.

2.5.1.2 Técnica de tempera

La *témpera* es una técnica de pintura que utiliza pigmentos mezclados con un aglutinante, generalmente goma arábiga, y se diluye en agua. Es conocida por su rapidez de secado y su capacidad para crear colores opacos, lo que la diferencia de otras técnicas acuosas como la acuarela

2.5.2 Técnica seca

Son un conjunto de métodos artísticos que utilizan materiales que no requieren agua ni disolventes para su aplicación. Estas técnicas son especialmente populares en el dibujo y la ilustración, ya que permiten una gran variedad de texturas y efectos visuales.

2.5.2.1 Lápiz de color

Es una técnica versátil, precisa y de efectos suaves en la ilustración; debido a que el pigmento se encuentra aglutinado en una barra de cera, aceite o goma, permite al ilustrador usar este material de varias formas y con diversos efectos, Como el ejemplo de la Figura 25 en la que se observa la precisión del trazo y el manejo del color.

Figura 25. Ilustración a lápiz de Cristina Ramallo



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/4nptb4xv>

Entre los efectos más interesantes del uso del lápiz de color está la superposición de capas, el esfumado, la técnica de presión, el punteado, el raspado o el uso de solventes para poder separar el pigmento y darle un acabado suave.

2.5.2.2 Carboncillo

Se refiere al uso del carboncillo, que es un lápiz con un material de carbón blando y suave que deja trazos oscuros y mate sobre el papel, como medio para crear dibujos; y es una de las técnicas más antiguas y versátiles en el arte. Esta técnica se caracteriza por su capacidad para producir una amplia gama de tonalidades y texturas, lo que la hace ideal para diversas aplicaciones artísticas.

2.5.3 Técnicas experimentales

Se fundamenta en el uso y aplicación de materiales y técnicas no convencionales para producir ilustraciones con un carácter especial y diferente. Esta técnica promueve la exploración de nuevas posibilidades y, aunque por definición no habría límite en cuanto a experimentar, varios procedimientos forman parte de esta forma de ilustrar.

Ilustración con medios mixtos, combina elementos como la acuarela, el lápiz de color, tinta, tinta de bolígrafo o grafito. En la Figura 26 el artista Howie Art está utilizando acuarela como base, lo que implica que la base del dibujo será sobre papel, una vez seca la base de acuarela utilizaría el bolígrafo para definir las formas de la ilustración.

Figura 26. Acuarela con bolígrafo. Howie Art



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/5cs2n2h5>

El *collage* incorpora elementos por lo general en retazos y de materiales como papel o tela, también puede utilizar baldosa en fragmentos o en general cualquier elemento que, a vistas del resultado final muestre alguna forma. En términos de *arte*, la definición objetiva de las formas no sería necesaria, pero ahí radica la diferencia con la ilustración, ya que tiene como funcionalidad representar visualmente las ideas o conceptos con un fin específico (Figura 27).

Figura 27. Collage publicitario “It's All Connected”



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/3ne97ckf>

Texturas con objetos, esta práctica consiste en utilizar objetos cotidianos como cepillos de dientes, esponjas o telas para generar texturas o patrones visuales en la ilustración.

Enmascaramiento, que consiste en *tapar* ciertas áreas del papel para que la tinta o el pigmento no llegue a él, se puede tomar como una forma rudimentaria de serigrafía.

En la Figura 28 se puede apreciar una ilustración utilizando procedimientos mixtos, en este caso genera una textura mediante el salpicado con las cerdas de un cepillo de dientes enmascarando con patrones de formas lo que no quiso que sea pintado con el cepillo.

Figura 28. Ilustración con método mixto



Nota: Ilustración de Victoria K., <https://tinyurl.com/2b7jpv5>

2.6 Técnicas Digitales para la Ilustración

Con el advenimiento de la tecnología, el papel y el lienzo se transformaron en la pantalla de un ordenador y, aunque en principio el purismo sería un gran detractor de esta innovación, las ventajas resultantes superaron con creces la *poca naturalidad del medio digital*.

La clave para la ilustración digital radica en la combinación de herramientas tecnológicas con los principios artísticos tradicionales para crear obras visuales de gran versatilidad; sin embargo en el aspecto de la aplicación misma, los procedimientos de la ilustración digital dependen de la función y utilidad con las que el ilustrador va a realizar su trabajo, en otras palabras depende del uso y la funcionalidad para que el profesional determine que procedimiento va a utilizar (Zeegen, 2007).

2.6.1 Pintura Digital

La *pintura digital* se puede entender como una versión de la tradicional, ya que lo que pretende es realizar ilustraciones emulando a la acuarela, el lápiz de color, óleo, acrílico, etc. pero con las ventajas del mundo digital; ventajas como la corrección de color, el comando deshacer, uso de capas, edición no destructiva, pinceles digitales, texturas, etc. (Figura 29)

Sus usos meas comunes son las ilustraciones conceptuales para videojuegos, películas o animación, artes de portadas, libros, creación de paisajes o de personajes, aunque lógicamente, no está limitado a las anteriores.

Figura 29. Pintura digital de Larisa Guzeeva



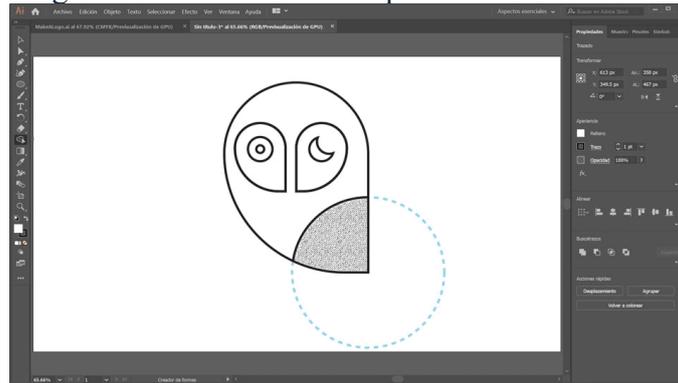
Nota: Tomado de <https://pin.it/d6ljQ45tT>

2.6.2 Ilustración Vectorial

La *Ilustración Vectorial* está basada en formas generadas a través de vectores formados por puntos de inicio y fin que se pueden anclar entre ellos y generar formas. Estos vectores se pueden curvar matemáticamente lo cual proporciona al dibujo un poder de escalabilidad casi ilimitado.

Sus aplicaciones más relevantes son la creación de logotipos, branding, identidad corporativa, infografías, diagramas, ilustraciones editoriales, íconos y diseños para la web. En este último uso, hay que indicar que la tecnología web ha avanzado tanto que es posible crear ilustraciones extremadamente complejas, convertirlas al noventero formato SVG (Scalable Vector Graphics) e incorporarlas al diseño web con un tamaño extremadamente pequeño ya que en realidad son solo datos (bits); antes de la integración del SVG a los navegadores web, los ilustradores debían convertir a imagen basada en píxeles y esto suponía un tamaño importante para la navegación (Figura 30).

Figura 30. Diseño vectorial por medio de software



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/4axzpe5y>

2.6.3 Pixel Art

El *Pixel Art* es un procedimiento que utiliza los píxeles de un típico bpm, ampliados y ordenados de tal forma que forman imágenes reconocibles al ojo humano. Está inspirado en una estética retro ya que era la forma de graficar en las pantallas de las décadas 80 y 90, los lienzos no son demasiado grandes con una resolución máxima de 512x448 a 8 y 16 bits de profundidad, aunque técnicamente pueden tener más tamaño el trabajo del ilustrador puede volverse extremadamente complejo a mayor dimensión; tienen una paleta de colores limitada y los píxeles se colocan manualmente para formar la imagen, el lienzo es una cuadrícula donde el ilustrador va llenando cada píxel con un color específico. (Figura 31).

Figura 31. Pixel Art de Iryna Palmina



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/yc2uahbu>

2.7 Diseño Gráfico

2.7.1 Definición de Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una disciplina con pocos años en el contexto histórico de la humanidad, esto quiere decir que las iniciativas de investigación también han sido escasas; es

por esta razón que una definición precisa y sin ambigüedades quizás es difícil de encontrar (Morales Holguín & Cabrera Becerra, 2017).

Pontis (2009) indica que “en su definición tradicional, el diseño es concebido como una actividad creativa y técnica encaminada a idear objetos útiles y estéticos que pueden llegar a producirse en serie”.

De esta definición se desprende que, el proceso creativo del diseñador no es un simple *acto de inspiración* para encontrar la imagen perfecta que describa un concepto, más bien utiliza una estructura lógica que forma parte de su metodología de trabajo y que le permite iterar sobre ella cada vez que lo necesite, ubicando al diseño gráfico en el plano de una actividad profesional de la comunicación.

2.7.2 Breve Historia del diseño Gráfico

Atendiendo al valor intrínseco comunicacional que se desprende de la definición de *diseño gráfico*, su origen debería remontarse a la existencia humana, cuando la necesidad de trascendencia en unos casos, o quizás la simple necesidad de comunicar algo a sus congéneres, en otros; tal es el caso de una de las pinturas rupestres de Altamira en España que recrean una escena de caza de bisontes que data de aproximadamente 35000 años a.C. (ver Figura 32).

Figura 32. Pintura rupestre de Altamira – España



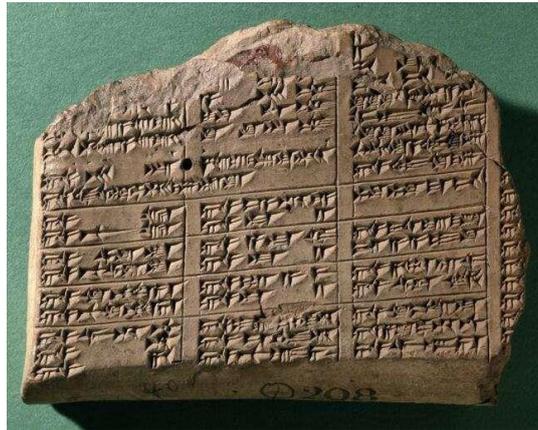
Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/yc8kv3ak>

El valor artístico de las pinturas, la combinación de los tonos ocres, la creatividad a imaginar el resultado de la combinación de los pigmentos con la textura de las paredes de las cuevas, efectivamente ubican a estas pinturas como arte pictórico digno de una galería o de un museo; pero si vemos a través de la perspectiva comunicacional inherente en la segura

practicidad del hombre de aquella época, también podríamos decir que esta pieza es uno de los primeros trabajos de diseño gráfico del ser humano.

Como es sabido, el diseño gráfico también es parte del ámbito de la tipografía, en tal virtud, es necesario abordar los albores de la escritura que datan de 2100 a.C. creada por los sumerios, y se encontraban en unas tablillas de arcilla grabadas con signos cuneiformes (marcadas con pequeñas cuñas) que *decían cosas*, es decir comunicaban.

Figura 33. Escritura cuneiforme sobre tablillas de arcilla

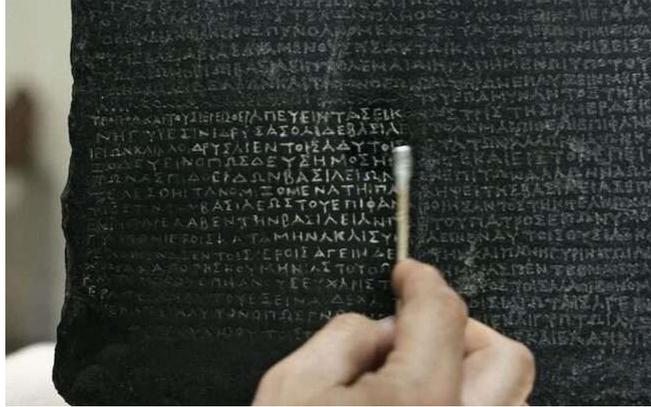


Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/4yp8zdpj>

En el campo de la *iconografía* se puede decir que la antigüedad de diseño gráfico se ha hecho presente de forma prístina y transparente a través de los *jeroglíficos egipcios* que datan del Imperio Antiguo (2686 a.C. – 2181 a.C.); estos íconos representaban ideas y a la vez sonidos, una muestra del poder utilitario de la imagen en la vida cotidiana del ser humano.

No menos importante en términos de diseño, es la necesidad de trascender y perennizar un escrito. Este es el caso de La Piedra de Rosetta, artefacto creado por los mismos egipcios hacia el 186 a.C. que contiene un mismo texto en jeroglíficos, en escritura demótica y en griego antiguo, lo que demuestra la necesidad funcional del pueblo egipcio al comunicar este texto en tres idiomas al mismo tiempo (ver figura 34); más importante aún es el valor histórico que representó cuando el científico Champoleón logró descifrar este artefacto y, gracias a ello, a día de hoy podemos saber el significado de los jeroglifos de Egipto, desde la perspectiva de este trabajo, es un logro más del diseño gráfico, aunque no se lo reconozca oficialmente así.

Figura 34. Piedra de Rosetta



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/ypsan52y>

En el período paleocristiano cuando las primeras iglesias en Roma se establecieron, la ilustración religiosa adquirió un valor fundamental en la propagación de la nueva fe por todo el imperio.

Una vez más la ilustración y el diseño salen al paso para dar soporte a una función específica; para la época el pueblo llano no sabía leer ni escribir, y tras la adopción de cristianismo como religión oficial en el Imperio Romano (IR) en el 313 d.C., cuando Constantino promulgó el Edicto de Milán, la tarea de evangelización requería un apoyo gráfico que diera sentido visual a las palabras de la Biblia.

Escenas como el encuentro de Cristo con Pedro, la desnudez de Adán y Eva después de comer del fruto prohibido, el cielo, el infierno, quedaban impregnadas en la memoria de los feligreses que recibían la palabra y conectaban con los dibujos o pinturas en las iglesias; tal es el caso del Cristo de las Catacumbas de Comodila del s. IV d.C. que refleja la sensación de bondad en sus ojos mezclada con la severidad del trazo, un detalle racial claro en su pelo y barba y por supuesto, alfa (Ω) a la izquierda y omega (ω) a la derecha, que representan la eternidad de cristo, el principio y el fin, el todo (ver Figura 35).

Figura 35. Pintura mural de Jesús Cristo



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/mv8bnpck>

Luego de las famosas ilustraciones de la larga Edad Media, cuando en los monasterios de graficaba a puño y letra los libros de las grandes universidades de la época, en manos monjes y aprendices que pasaban horas y horas sentados dibujando a tinta, adornando las letras, dándole un sentido a la propagación de la religión católica que ara entonces era la única autorizada en el mundo occidental, y por supuesto era la única que tenía los recursos para mantenerse; en el Renacimiento europeo, con la invención de la imprenta 1440 en manos del alemán Johannes Gutenberg, las ilustraciones tomaron otra connotación, la biblia de Gutenberg como se conoció al fragmento del libro que el inventor imprimió por primera vez, fue el puntapié inicial para que la expansión de la religión cristiana fuera universalizada.

Por otro lado, la acción democratizadora de la imprenta permitió que campesinos y artesanos jueguen a las cartas, igual que la nobleza, permitiendo así incluso el entrenamiento de destrezas como el reconocimiento de símbolos, las secuencias y el razonamiento lógico (ver Figura 36).

Figura 36. Sota de diamantes



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/3thmjws5>

Finalmente, con la Revolución Industrial es cuando el Diseño Gráfico adquiere un valor funcional por sí solo, es decir, ya no es solo el hecho de poner un dibujo que haga algo en algún manuscrito, era una herramienta para ilustrar planos, documentar avances científicos y por supuesto, a partir de 1940 se convirtió en un arma poderosa para atacar la moral del enemigo y reforzar el ánimo de los combatientes en la II guerra mundial (ver Figura 37).

Figura 37. El Puente de Remagen – 1945



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/udkzx674>

2.8 Referentes en el Diseño Gráfico

Un referente se puede definir con una persona, objeto o idea que se toma como modelo, guía o punto de referencia para el trabajo propio. En este sentido, los referentes del diseño gráfico pueden ser diseños, obras, estilos, tendencias o, en el caso de este trabajo, personas que generan dichas tendencias o estilos.

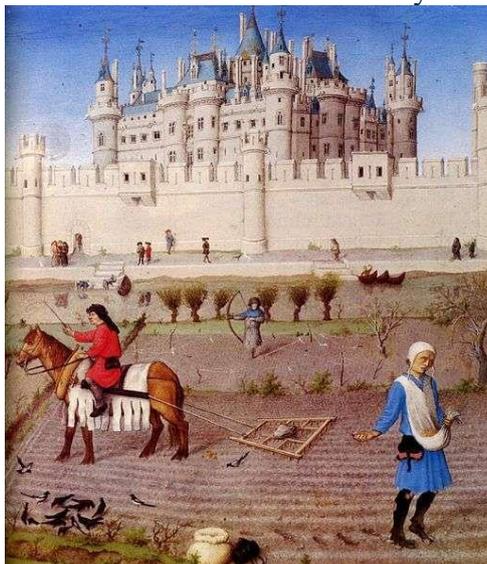
Los referentes presentados en este trabajo se agrupan por región, es decir, referentes internacionales, hispanos o latinoamericanos y ecuatorianos, y dentro de cada grupo están presentados cronológicamente.

En este contexto, a manera de introducción y previo al determinante subtítulo de los *referentes internacionales*, vale la pena hacer un breve repaso sobre la era pre Gutenberg, los finales de la edad media; una época turbia en términos de referentes puntuales, más bien se puede evidenciar una colección de estilos y técnicas que se utilizaban en los famosos *scriptorium* que eran habitaciones dedicadas a la escritura y copia de manuscritos, y que formaban parte de colecciones de libros por lo general privadas, tal es el caso de la biblioteca de Jean, duque de Berry (1340-1416) que contenía ciento cincuenta libros, entre ellos catorce Biblias y quince Libros de Horas (Meggs et al., 2006).

De esta época y de estos talleres de escritura destacan los hermanos Pol, Herman y Jean Limbourg quienes se formaron posiblemente en un *scriptorium* de París y quienes para los principios del siglo XV ya tenían una clara idea de la interpretación visual de los conceptos y la experiencia sobre todos sus diseños, que experimentaban con los planos, los volúmenes y y la perspectiva lineal, un poco a la vanguardia de la tendencia gótica de la época (ver Figura 38).

A pesar de la relevancia de los hermanos Limbourg dentro del diseño gráfico, para los fines de este trabajo solo serán mencionados como punto de partida para la investigación en cuanto a la colección de referentes que se presenta a continuación y que permite una ubicación cronológica base para la selección de los personajes que integrarán este estudio.

Figura 38. Les Très Riches Heures du duc de Berry - Hermanos Limbourg



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/4utdfhdr>

2.8.1 Referentes internacionales

2.8.1.1 Johannes Gutenberg.

El primer referente internacional de relevancia, no solo por la invención de la imprenta sino por su aporte en la estandarización de la tipografía, al hacerla más legible y por supuesto pensando en su reproducción en serie, debió considerar este aspecto para el diseño de los tipos móviles; por otro lado, tomando en cuenta la reproducción de libros, debió pensar en términos de diseño visual y composición, así como diagramación, corrección de errores, manejo de pruebas, etc. Otro aspecto del diseño que impactó Gutenberg fue la difusión cultural y del conocimiento, ya que a partir de ese momento los libros fueron más asequibles por consiguiente el diseño de las ilustraciones debió ser tomado en cuenta en aspectos como el funcional y estético (ver Figura 39). Es importante recordar que Martín Lutero utilizó la invención de su coterráneo para difundir las 95 tesis de la fe protestante.

Figura 39. Tipografía de la Biblia 42 de Gutemberg



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/34prxdkw>

2.8.1.2 William Morris.

Este inglés de origen acaudalado tuvo en sus inicios la holgura para experimentar entre la arquitectura, el dibujo y la escritura, antes de encontrar su verdadera veta en el diseño de patrones y motivos para papel tapiz, telas, alfombras y tapices. Luego de una epifanía política que lo llevó a ser activista y uno de los primeros socialistas del mundo del arte, lideró el movimiento Arts & Crafts (AC) a finales del siglo XIX, llevando sus diseños hasta el campo de la arquitectura y las artes decorativas; promovió la revalorización de las artesanías, el diseño de muebles, papeles, y otros objetos decorativos, estaban enfocados hacia una belleza funcional; a través del movimiento, Morris buscaba democratizar el arte y mejorar las condiciones laborales de los artesanos; el impacto internacional de su movimiento influyó el trabajo de arquitectos como Charlse Renie Mackintosh en Escocia, en Estados Unidos influyó en el desarrollo del Estilo Misionero, y en movimientos como el *Wiener Werkstätte* en Viena.

Figura 40. Diseño textil de William Morris



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/k5z4u5wf>

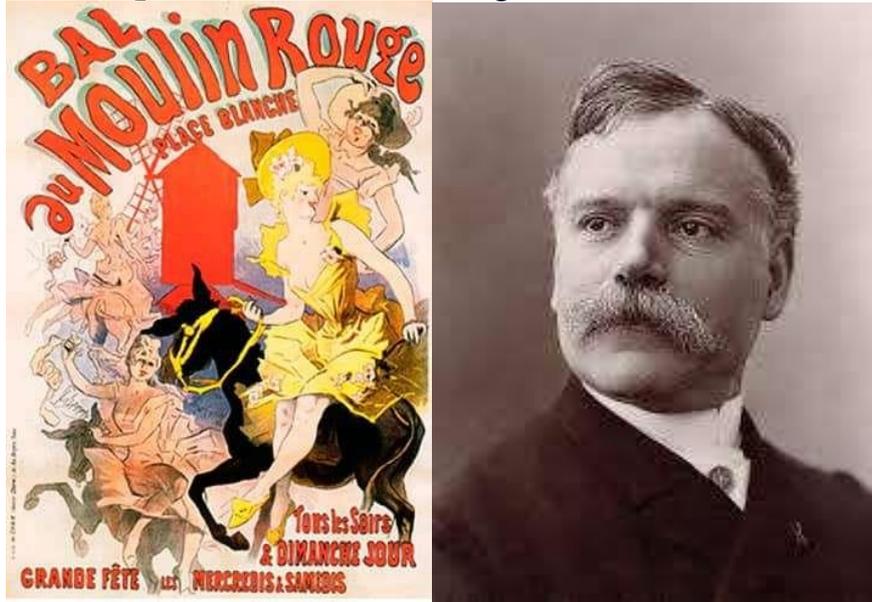
2.8.1.3 Jules Chéret (1836-1932).

Este diseñador francés es conocido como el padre del cartel moderno. El diseñador de posters más influyente de finales del siglo XIX. Se le atribuye el haber revolucionado la cromolitografía al demostrar una organización y planificación detallada para lograr los colores, formas y expresiones a través de la superposición de colores (Eskilson, 2012).

Publicó más de mil carteles relacionados en su mayoría con el mundo del espectáculo parisino resaltando la imagen de la mujer provocativa y sensual para atraer la atención hacia los cabarés, teatros y óperas de la ciudad (ver Figura 41). Cabe destacar que en la mayoría de sus creaciones la modelo danesa Charlotte Wiehe conocida como “La Chérette” fue su inspiración, legando a ser la cara de muchos de sus carteles publicitarios.

Otro de los objetivos de las ilustraciones de Chéret era mostrar y publicitar la vida cosmopolita, moderna y maravillosa de la “*Ville Lumière*”, se podría decir que Jules Chéret logró conjugar el estilo publicitario con la influencia histórica del rococó y el impacto definitivo de los colores al servicio de la representación visual.

Figura 41. Bal au Moulin Rouge. Jules Chéret. 1892



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/3ex2juyr>

2.8.1.4 *Peter Behrens (1868-1940).*

Fue un arquitecto, diseñador y artista alemán cuyo mayor aporte consiste en ser vanguardia en el área del diseño industrial y gráfico corporativo; trabajó para la Allgerreine Elektrizitäts-Gesellschaft (AEG), la compañía que fabricaba aparatos eléctricos y que fue considerada pionera en el primer programa global de identificación visual, y Behrens fue puntal para el desarrollo de dicho programa; la marca Electrolux hasta el día de hoy sigue utilizando las siglas AEG, aun cuando la empresa ya no existe (Meggs et al., 2006).

También realizó un importante aporte en la tipografía al ser el creador de fuentes como *Behrens Schrift*, *Behrens Kursiv* y la *Behrens Antiqua*, en un claro intento de renovar las formas clásicas para la nueva era y recuperar un poco de la claridad de las fuentes romanas, como se puede apreciar en la Figura 42, las formas clásicas son modificadas para atraer el ojo del consumidor del nuevo siglo.

Figura 42. Fuente Behrens Schrift



Nota: Tomado de <https://www.dafont.com/es/behrensschrift.font>

2.8.1.5 Bauhaus (1919-1933).

Se considera un referente en términos de escuela de diseño gráfico más que como una persona, puesto que Bauhaus es eso, una escuela alemana que revolucionó el arte, el diseño gráfico y la arquitectura en todo el mundo (Meggs et al., 2006). Sus principales exponentes se listan en la Tabla 1 con un pequeño detalle de su aporte o relevancia en la escuela y los años de nacimiento y muerte.

Tabla 1

Exponentes de la Escuela Bauhaus

Nombre	Nac./Muerte	Aporte/Relevancia
Walter Gropius	1883-1969	Fundador y primer director de la Bauhaus. Gropius fue un arquitecto clave que promovió la integración de la arquitectura, el arte y el diseño industrial.
Ludwig Mies van der Rohe	1886-1969	Tercer director de la Bauhaus, conocido por su enfoque en el minimalismo y la funcionalidad en la arquitectura. Su famosa máxima es "menos es más".
Hannes Meyer	1889-1954	Segundo director de la Bauhaus, que enfatizó el enfoque social del diseño y la arquitectura. Fue destituido en 1930 debido a sus inclinaciones políticas.
Wassily Kandinsky	1866-1944	Pintor y teórico del arte, fue uno de los primeros maestros en la Bauhaus y dirigió el taller de pintura.

		Kandinsky es conocido por su contribución al arte abstracto.
Paul Klee	1902-1981	Diseñador y arquitecto, conocido por sus innovadores muebles de acero tubular y su trabajo en arquitectura moderna.
Johannes Itten	1888-1967	Pintor y pedagogo, Itten fue responsable del curso básico de la Bauhaus, donde enseñó sobre color y forma.
Gunta Stölzl	1897-1983	Diseñadora textil que se convirtió en la primera mujer en dirigir un taller en la Bauhaus, conocida por sus innovadores diseños textiles.
László Moholy-Nagy	1895-1946	Artista y diseñador que promovió el uso de nuevos materiales y tecnologías en el arte, así como un enfoque interdisciplinario en el diseño.
Herbert Bayer	1900-1985	Diseñador gráfico y arquitecto, conocido por sus contribuciones al diseño tipográfico y su trabajo en publicidad.

Nota: Adaptado de (Meggs et al., 2006)

Uno de los grandes aportes de Bauhaus fue el estilo de diseño funcional bajo la premisa *la forma sigue a la función*, con diseños simples y limpios evitando ornamentaciones innecesarias, el pragmatismo en su máxima expresión.

En cuanto a la tipografía a Bauhaus se le debe las fuentes *sans-serif*, sin serifa que proporciona a la fuente una gran legibilidad, convirtiéndose en la base de la tipología moderna; el uso de la *grilla o rejilla* implementado por la escuela brinda al diseño una coherencia y efectividad, así como una mejor comunicación visual.

Finalmente, un aporte importante en la arquitectura fue una vez más el diseño funcional, el uso de materiales modernos como el vidrio, acero y hormigón y, un estilo racionalista lleno de simplicidad y funcionalidad, como se puede apreciar en la Figura 43, una de las obras más representativas de la escuela, su propio edificio en Dessau.

Figura 43. Edificio de Bauhaus en Dessau



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/4d44me9h>

2.8.1.6 Paul Rand (1914-1996)

Norteamericano que fue pionero del branding y la creación de identidades corporativas visuales para marcas importantes de la industria como IBM, UPS y ABC News (ver Figura 44).

Figura 44. Algunos logos diseñados por Paul Rand



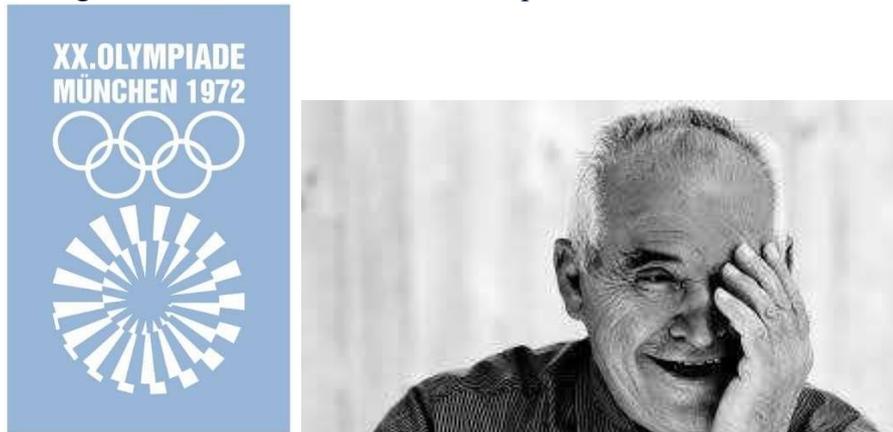
Nota: Tomado de <https://creatyum.media/articulo/paul-rand>

2.8.1.7 Otl Aicher (1922-1991)

Diseñador alemán que aportó a la escuela Bauhaus el renombre de ser el creador de la imagen visual de los Juegos Olímpicos de Múnich de 1972 (ver

Figura 45), además logos importantes y totalmente comunicacionales y funcionales como el de Lufthansa, así como el best seller de diseño de interiores *La Cocina para Cocinar* en 1982.

Figura 45. Diseño visual de las Olimpiadas de Múnich de 1972



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/mpee6rnv>

2.8.2 Referentes Latinoamericanos

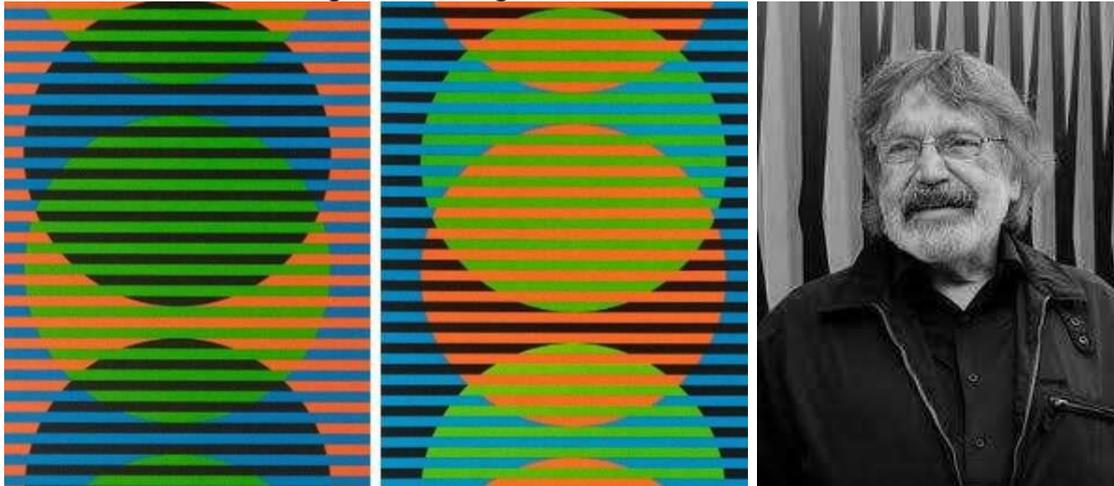
En América Latina, el arte y el diseño han sido campos prolíficos, llenos de talentos que han dejado una huella imborrable en sus respectivos dominios. Entre estos referentes destacan nombres como Carlos Cruz-Diez, Rubén Fontana, Fabián Moncada, Joab Costa e Isidro Ferrer. Cada uno ha contribuido significativamente a sus áreas, estableciendo nuevos paradigmas y elevando el prestigio del arte y el diseño latinoamericano en el ámbito global (Taborda & Wiedemann, 2008).

2.8.2.1 Carlos Cruz-Diez

Nacido en Caracas, Venezuela, es uno de los máximos exponentes del arte cinético. Su obra se centra en la percepción del color, explorando cómo interactúa con el espectador y el espacio que lo rodea. Cruz-Diez desarrolló teorías y técnicas innovadoras, como la Fisicromía, que permiten experimentar el color como una realidad autónoma. Su legado vive en las

instalaciones y exhibiciones que desafían y amplían la comprensión del color y el movimiento (ver Figura 46).

Figura 46. Litografías. Carlos Cruz-Diez



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/mryytj2y>

2.8.2.2 Rubén Fontana

Argentino y diseñador gráfico de renombre, ha jugado un papel crucial en la modernización del diseño tipográfico en América Latina. Fundador de la revista *TipoGráfica*, Fontana no solo ha diseñado tipografías icónicas, sino que también ha fomentado la educación en diseño gráfico. Su tipografía *Fontana* es un ejemplo de su capacidad para combinar funcionalidad con estética, influenciando a generaciones de diseñadores (ver Figura 47).

Figura 47. Havana - 2015



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/y5fpm89r>

2.8.2.3 Fabián Moncada

Colombiano, es conocido por su trabajo en el diseño gráfico y la ilustración. Moncada ha trabajado en diversas campañas publicitarias y proyectos editoriales, siempre destacándose por su estilo vibrante y su capacidad para contar historias a través de sus diseños. Su influencia se extiende más allá de Colombia, siendo un referente en el panorama del diseño gráfico en toda América Latina (ver Figura 48).

Figura 48. Fabián Moncada



Nota: Tomado de <https://x.com/fabipublicista>

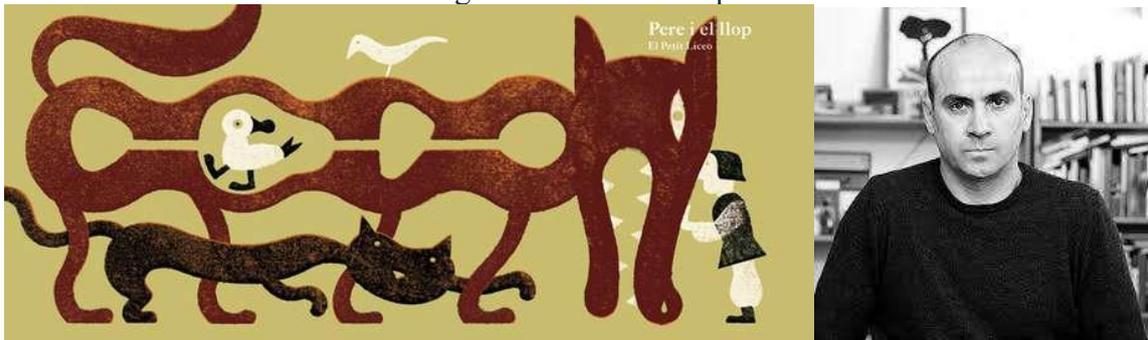
2.8.2.4 Isidro Ferrer

Aunque de origen español, ha tenido una fuerte influencia en América Latina, especialmente en el campo del diseño gráfico y la ilustración. Su trabajo se caracteriza por su creatividad y su capacidad para transformar conceptos complejos en imágenes accesibles y evocadoras. Ferrer ha colaborado en numerosos proyectos editoriales y culturales, dejando una marca indeleble en la comunidad del diseño latinoamericano.

Estos referentes no solo han contribuido con su talento y creatividad, sino que también han inspirado a nuevas generaciones de artistas y diseñadores en América Latina y más allá. Su legado perdura en las obras que siguen impactando y transformando el mundo del arte y el diseño, demostrando que la creatividad y la innovación no tienen fronteras.

Tal es el caso de su obra *Pere i el llop*, ilustración del famoso cuento musical de Sergei Prokofiev para aprender los instrumentos de la orquesta sinfónica (ver Figura 49).

Figura 49. Pere i el llop



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/9m4efzy2>

2.8.3 Referentes Ecuatorianos

2.8.3.1 Oswaldo Guayasamín

Nacido en Quito en 1919, es uno de los artistas más emblemáticos de Ecuador. Su obra se caracteriza por su fuerte contenido social y emocional, reflejando las injusticias y el sufrimiento humano. Guayasamín estudió en la Escuela de Bellas Artes de Quito, donde desarrolló su estilo único influenciado por el expresionismo. Su serie de pinturas *La Edad de la Ira* es un grito visual contra la violencia y la opresión. Para más información, puedes consultar el libro *Guayasamín* de Francisco Proaño Arandi.

Figura 50. El Río de la Sangre, O. Guayasamín



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/5a2nw6jn>

2.8.3.2 Paula Barragán

Es una destacada artista y diseñadora gráfica ecuatoriana, conocida por sus vibrantes y dinámicas ilustraciones y grabados. Su trabajo se caracteriza por el uso de colores intensos y formas geométricas, explorando temas de identidad y cultura (ver Figura 51). Barragán ha expuesto su obra tanto a nivel nacional como internacional, y ha sido objeto de estudio en varias publicaciones académicas. Su estilo único ha contribuido a posicionar a Ecuador en el mapa del diseño gráfico global (Calderón & Calisto, 2014).

Figura 51. Paula Barragán sobre un diseño



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/4tas2p72>

2.8.3.3 Gabriel Fandiño

Gabriel Fandiño, nacido en 1979, desempeñó el cargo de jefe de arte y diseño en el diario *El Universo* por más de 16 años, se especializó en infografía en España y ha destacado por su talento en este campo. Inició su pasión por la ilustración a los 10 años y, aunque menciona que es difícil dedicarse exclusivamente al cómic por la falta de demanda, reconoce un crecimiento en el interés por este arte. En 2015, bajo el pseudónimo Décimo Quevedo, publicó *Guayaquil Ciudad Muerta*, una novela gráfica que combina hechos históricos como la epidemia de fiebre amarilla de 1842 en Guayaquil con una narrativa de zombis, aventura y conspiración (ver Figura 52). En esta obra, editada por Mono Cómics, incluyó personajes históricos como José Rodríguez Labandera. En 2019, participó como artista invitado en la Comic Con Ecuador, presentando ilustraciones modernas del Chapulín Colorado. Durante la crisis sanitaria del 2020, rindió homenaje al personal médico con ilustraciones publicadas en *El Universo* y en redes sociales, mostrando su compromiso artístico y social (Domenech, 2020).

Figura 52. 1842 - Gye Ciudad Muerta



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/hmx5bsee>

2.8.3.4 Carlos Benavides

Benavides, diseñador gráfico e ilustrador guayaquileño nacido en 1985, ha destacado como profesional independiente en proyectos de postproducción, editoriales y medios impresos. Especializado en diseño de personajes y creación de marcas, firma sus obras bajo el pseudónimo Benatoons S.A., un sello que refleja su ambición por integrar raíces ecuatorianas en un estilo visual original. En mayo de 2019, su trabajo captó la atención de Brent Ford, director

de arte de Disney Publishing Worldwide, a través de su perfil en Behance. Tras un proceso de conversaciones, entrevistas y pruebas, Benavides fue contratado por Walt Disney Company en junio de ese año como proveedor de contenido artístico, con la tarea de rediseñar a los icónicos Mickey y Minnie Mouse. Su propuesta consistió en modernizar los personajes sin alterar sus rasgos distintivos, incorporando elementos de vestimenta contemporánea para adaptarlos a nuevas audiencias (Domenech, 2020).

Además de su colaboración con Disney, Benavides trabajó para *Ánima Studios* de México como artista de storyboard en la primera temporada de *Las leyendas* (ver Figura 53), una serie animada de Netflix, en 2017. Su trayectoria incluye una amplia gama de proyectos como diseño de personajes, storyboards y esculturas en 3D, consolidándose como un creador versátil dentro del ámbito artístico y audiovisual. Su capacidad para abordar proyectos de gran escala, combinada con una visión creativa profundamente arraigada en su identidad cultural, lo posiciona como un referente en el diseño gráfico y la ilustración a nivel internacional.

Figura 53. Ilustración de la Serie *Las leyendas*



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/msbhxpyj>

2.8.3.5 Daniel Carrillo

Nacido en Quito en 1989, el ilustrador digital ecuatoriano, comenzó su incursión en el mundo de la ilustración digital a los cinco años. Fundador de la marca "Infierno Skate", encuentra inspiración en su pasión por los deportes extremos, el Hot Rod y las Café Racer,

elementos que se reflejan en su estilo gráfico extremo y vertiginoso. Su técnica se caracteriza por trazos fuertes y una estética bizarra que lo han llevado a ser reconocido en proyectos de diseño con equipos destacados como Indigo 480 y Diseño o Muere. Entre sus logros se incluye la medalla Behance Re-views Quito 2014 en la categoría arte digital y una mención de honor en Behance Reviews Cuenca por ilustración. Ha colaborado con marcas reconocidas como Nestlé, Kawasaki, Toyota y Banco Internacional, trabajando tanto en ilustración tradicional y digital como en diseño industrial (Domenech, 2020).

En 2016 creó "The Retro Monster", un proyecto inspirado en los clásicos personajes de Universal Studios como Frankenstein y Drácula, reafirmando su inclinación por lo grotesco y monstruoso. Aunque reconoce que salir de este estilo puede ser un desafío en proyectos dirigidos a públicos más formales o infantiles, ha logrado adaptarse con éxito, creando propuestas efectivas. Infierno aconseja a los ilustradores principiantes observar, aprender y practicar constantemente, rodeándose de otros creativos y explorando nuevos estilos. Destaca que, aunque en Ecuador el diseño gráfico y la publicidad suelen ser más rentables, la pasión por la creación de personajes puede ofrecer satisfacción profesional y personal, logrando un equilibrio entre felicidad y sustento (ver Figura 54).

Figura 54. Publicidad de Veterinaria Buena Pata



Nota: Tomado de <https://tinyurl.com/4464dsfk>

2.9 Catálogo Digital

2.9.1 Definición

Los avances tecnológicos en el mundo han redefinido definitivamente muchos de los conceptos que se utilizaba desde siempre, uno de estos términos es el de *catálogo* el cual conserva su propósito primigenio, pero con el giro adicional de los procesos de digitalización, lo que conocemos hoy en día como *catálogo digital*.

Actualmente, el catálogo digital es ampliamente utilizado en diversos sectores como el comercio electrónico, bibliotecas digitales, museos, y bases de datos académicas entre otros. Su funcionalidad incluye elementos como la interactividad, multimedialidad, accesibilidad y personalización, mismos que lo convierten en una herramienta poderosa para compartir información de cualquier tipo (Lynch, 2005).

Tomando en cuenta lo expuesto se puede concluir que un catálogo digital es una herramienta tecnológica que organiza y presenta información sobre un conjunto de productos, servicios o recursos de manera estructurada, generalmente a través de plataformas electrónicas como aplicaciones, repositorios, sitios web o bases de datos en línea.

2.9.2 Soporte del catálogo digital

2.9.2.1 Interactivo

Es un tipo de soporte totalmente dinámico que se sustenta en una aplicación desarrollada para dispositivos, que actúan de forma autónoma, es decir no requieren necesariamente el acceso a internet.

La interactividad se entiende como la interacción entre el usuario y la aplicación, basado en respuestas reactivas a una acción humana; por ejemplo, si se coloca el puntero del mouse sobre una imagen podría desplegarse una ventana emergente con información de la imagen o si se da click sobre ella se presenta un zoom de dicha imagen.

Un ejemplo de una aplicación para dispositivos es el conocido software Power Point del paquete Office de Microsoft, que es una colección de diapositivas o cuadros que pueden

contener texto, imagen, videos o elementos multimedia y a los cuales se les puede aplicar efectos y acciones para que el usuario interactúe con ellos.

2.9.2.2 Portable Document Format (PDF)

El formato documental PDF tiene sus orígenes en 1990 en el Proyecto Camelot del cofundador de Adobe, John Warnock; dicho proyecto tenía como objetivo resolver el problema de comunicar material visual entre diferentes aplicaciones de computadoras o sistemas, puesto que no existía para la época un formato universal para este fin, tomando en cuenta la popularidad del FAX que, con todas sus *limitaciones*, era el único medio para comunicar documentos a largas distancias y sin importar el sistema computacional que fuera (Warnock, 1990).

En base a lo expuesto, se puede afirmar que el formato PDF es un soporte relativamente estático que, a pesar de sus limitadas funciones interactivas (formularios o resaltado de texto), siendo un archivo digital con características de transportabilidad importantes, se lo considera un soporte válido para un catálogo digital.

Cabe destacar, además, que a través del tiempo son innumerables las aplicaciones que soportan la lectura del formato PDF aparte del nativo Adobe Acrobat Reader y esto compensa de alguna manera la falta de dinamismo del formato.

2.9.2.3 Sitio WEB

La **World Wide Web**, conocida comúnmente como la **WEB**, se define como un conjunto de documentos interconectados mediante enlaces de hipertexto, accesibles a través de internet y gestionados por tecnologías digitales (Latorre, 2018). Estos documentos, lejos de su interpretación tradicional, consisten en archivos con extensión **HTML** (HyperText Markup Language), diseñados para estructurar y presentar contenido en navegadores web. Su funcionamiento se complementa con lenguajes adicionales como **CSS** (Cascading Style Sheets), el cual define las características visuales e interactivas del contenido, y **JavaScript**,

que añade dinamismo a los elementos (Secretaría de Cultura, México, sf). El sistema de hipertexto permite la navegación fluida entre fragmentos de información mediante hipervínculos, estableciendo así una base fundamental para la creación de catálogos digitales versátiles e interactivos.

La flexibilidad y capacidad dinámica de la Web hacen de este entorno el soporte ideal para catálogos digitales. Su infraestructura permite modificaciones y actualizaciones en tiempo real sin generar costos adicionales significativos, lo que resulta esencial para proyectos en constante evolución. Además, los navegadores web, activos desde la aparición de internet comercial a finales de los años 80, facilitan la accesibilidad universal a estos catálogos, consolidando la Web como una plataforma eficiente para gestionar información digital. Esta combinación de interactividad, diseño adaptable y conectividad convierte a la Web en una herramienta clave para el desarrollo y mantenimiento de catálogos digitales contemporáneos.

2.9.3 Partes del catálogo digital

La organización es una parte fundamental de la naturaleza humana; la inherente necesidad de tener el control de lo que nos rodea obliga a pensar permanentemente formas de organizar los elementos de nuestro entorno, como los neonatos que categorizan los rostros de forma natural, etiquetándolos y asignándoles metadatos que servirán para establecer las relaciones afectivas, emocionales y sociales a su haber (Joudrey et al., 2018).

Es esta estructura la que conduce a la formalización de la organización, justificando la necesidad de entender los elementos más importantes que deberían considerarse como parte de un catálogo, tomando en cuenta su valor como aporte al objetivo comunicacional primigenio, así como su importancia en la consecución del proyecto de diseño e implementación de principio a fin.

Con todo lo expuesto se puede determinar que las partes principales de un catálogo son resultado de actividades como encontrar, identificar, seleccionar, obtener y explorar la información que se va a realizar la colección.

2.9.3.1 Portada

Esta sección es la que presenta toda la información inicial del catálogo, esto es, logo o sello de la organización, el nombre del catálogo, una descripción breve, fecha de creación, logos de auspiciantes si aplica y el nombre del diseñador.

2.9.3.2 Índice

El *índice* se refiere a un listado de las ilustraciones con su respectiva referencia a la ubicación, ya sea ésta el número de página o un link de acceso según la naturaleza de la colección; a que secciones o capítulos perteneces, y más información para facilitar el acceso a los elementos del catálogo.

2.9.3.3 Introducción

Los metadatos conforman toda la información que describen otros datos, por ejemplo, fecha de creación, valoraciones, formato, etc. En un catálogo digital, los metadatos son esenciales para organizar, buscar y recuperar los elementos de manera eficiente. Estos son:

- Datos descriptivos: Título, autor, fecha de publicación.
- Datos técnicos: Formato, tamaño del archivo, resolución.
- Datos de acceso: Restricciones de uso, permisos, enlaces.

2.9.3.4 Cuerpo del catálogo

Todas estas actividades forman parte de lo que sería el contenido mismo del catálogo en el cual cada ilustración debe contener los elementos que se hayan decidido en la planificación y diseño de este.

El cuerpo de un catálogo digital es la sección central donde se presenta la información detallada sobre los productos o servicios ofrecidos. Esta parte es crucial, ya que debe ser clara, organizada y visualmente atractiva para facilitar la navegación y la comprensión del contenido.

Estructura del Cuerpo del Catálogo

- **Secciones y Categorías:** El cuerpo se divide en secciones que agrupan productos o servicios similares. Cada categoría debe estar claramente etiquetada para que los usuarios puedan encontrar fácilmente lo que buscan.
- **Descripciones de Productos/Servicios:** Cada producto o servicio debe incluir una descripción detallada que resalte sus características, beneficios y usos. Esto ayuda a los clientes a entender mejor lo que están considerando adquirir.
- **Especificaciones Técnicas:** Para productos más complejos, es importante incluir especificaciones técnicas que detallen dimensiones, materiales, capacidades y otros datos relevantes.
- **Imágenes de Alta Calidad:** Las fotografías o gráficos deben ser de alta calidad y mostrar el producto desde diferentes ángulos. Esto no solo atrae visualmente a los usuarios, sino que también les proporciona una mejor idea de lo que están comprando.
- **Precios:** Incluir precios claros y transparentes es fundamental. Si hay descuentos o promociones, estos deben destacarse para captar la atención del cliente.
- **Testimonios y Reseñas:** Incorporar comentarios de clientes anteriores puede aumentar la credibilidad y confianza en los productos o servicios ofrecidos.
- **Enlaces a Más Información:** Para productos complejos o servicios que requieren más explicación, se pueden incluir enlaces a páginas adicionales o documentos descargables con información más detallada.
- **Llamadas a la Acción (CTA):** Al final de cada sección o producto, es útil incluir botones o enlaces claros que inviten al usuario a realizar una acción, como “Comprar

ahora”, “Solicitar más información” o “Agregar al carrito”, según la naturaleza del catálogo.

2.9.3.5 Interactividad

La interactividad en un catálogo digital se refiere a la capacidad de los usuarios para interactuar con el contenido de manera dinámica, en lugar de simplemente consumir información de forma pasiva. A diferencia de un catálogo digital tradicional, que puede limitarse a mostrar imágenes y descripciones estáticas, un catálogo interactivo permite a los usuarios explorar productos mediante elementos como animaciones, videos, y gráficos interactivos. Esto no solo mejora la experiencia del usuario al hacerla más atractiva y envolvente, sino que también facilita la personalización de productos según las preferencias del cliente. Por ejemplo, en un catálogo interactivo, los usuarios pueden seleccionar diferentes opciones de color o características del producto, lo que les ayuda a tomar decisiones más informadas; otro ejemplo consiste en que los usuarios al pasar el mouse de la computadora por sobre la imagen se muestra metainformación de la ilustración.

En conclusión, la interactividad aporta dinamismo a la experiencia del usuario al acceder a los elementos del catálogo digital, generando mayor interés en conocer más sobre el tema de este.

2.9.3.6 Créditos

Esta sección se refiere a la parte donde se reconocen y agradecen a las personas, entidades o recursos que han contribuido al desarrollo del catálogo. Esto puede incluir a diseñadores gráficos, fotógrafos, escritores de contenido, así como a las marcas o proveedores de productos que aparecen en el catálogo. La inclusión de esta sección no solo es una práctica ética que otorga reconocimiento a los colaboradores, sino que también puede aumentar la credibilidad del catálogo al mostrar transparencia sobre las fuentes de información y los recursos utilizados. Además, puede incluir menciones de herramientas o plataformas

específicas que facilitaron la creación del catálogo, así como derechos de autor relacionados con imágenes o contenido utilizado. Esta sección es importante para construir confianza con los usuarios y demostrar profesionalismo en la presentación del material.

2.9.3.7 Contraportada

La contraportada de un catálogo digital es la sección ubicada al final del documento, y su función es proporcionar información adicional que complementa el contenido principal. En esta parte, se suelen incluir detalles importantes como los canales de contacto de la empresa, enlaces a redes sociales y a la tienda online, así como instrucciones sobre cómo adquirir los productos o servicios presentados. También puede ofrecer información sobre futuras ediciones del catálogo, promociones especiales o eventos relacionados. La contraportada no solo actúa como un cierre visual del catálogo, sino que también facilita la comunicación con el cliente, ayudando a generar un vínculo más fuerte y a fomentar la interacción posterior con la marca.

Capítulo III:

Metodología

3.1 Método

3.1.1 Analítico Sintético.

Método que permite alcanzar la verdad de las cosas, inicialmente se distinguen los elementos que participan en la ejecución de un fenómeno específico, luego se unen los elementos que mantienen una relación lógica entre ellos hasta completar y evidenciar la verdad del saber. Construye un todo lógico y concreto a partir de los elementos analizados. Se examina cada uno de los referentes que marcaron tendencia en el diseño gráfico, para posteriormente categorizar a las más significativas mediante el método intencional. Una vez establecidos, se condensa la información de cada exponente y se inicia el proceso de elaboración del producto final.

3.3 Tipo de investigación

3.3.1 Descriptivo.

Los estudios descriptivos facilitan la descripción de situaciones y sucesos, o sea, la naturaleza y manifestación de un fenómeno específico, con el objetivo de detallar características relevantes de individuos, colectivos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea objeto de estudio.

Proporcionando una representación precisa de la realidad, determinando patrones y tendencias. Este estudio es de naturaleza descriptiva, puesto que examinamos los elementos para identificar la influencia que tuvieron los protagonistas más sobresalientes del diseño gráfico y la creación del catálogo como medio para fomentar la lectura y divulgar las biografías de estos personajes.

3.3.3 Bibliográfica.

Se obtuvo toda la información de los referentes que definieron el diseño gráfico a través de la recolección de datos de libros en formato digital y físico, PDF, revistas en línea, artículos de investigación y páginas web, la misma que fue seleccionada y jerarquizada para mejor comprensión del lector, brindando confianza en las citas presentadas.

3.4 Población y muestra

Población

Estudiantes y docentes de la Carrera de Diseño gráfico

Muestra

Se utilizó el muestreo aleatorio simple que es un método de selección de una muestra en el que todos los elementos de una población tienen la misma probabilidad de ser elegidos.

La encuesta se aplicó a los estudiantes de séptimo y octavo semestre con un total de 46 personas, mientras que la entrevista fue realizada a 3 docentes de carrera de Diseño Gráfico

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas.

- Encuesta:

La encuesta tuvo como objetivo identificar las figuras más influyentes en las diversas áreas del Diseño Gráfico, tales como identidad corporativa, señalética, fotografía, tipografía, etc. con el fin de desarrollar un catálogo digital ilustrado que recopile a los referentes más destacados.

- Entrevista:

Es una técnica de recopilación de información en la que un entrevistador formula preguntas a un entrevistado con el objetivo de obtener datos relevantes sobre un tema específico se aplicó para obtener información de los docentes del área de Diseño Gráfico para la selección de los principales referentes que marcaron tendencia.

3.5.2 Instrumentos

- Cuestionario de preguntas:

Consta de 7 preguntas donde se pretende explorar la afinidad de los estudiantes por un referente del diseño gráfico a nivel internacional, Latinoamérica, Bauhaus y ecuatorianos, además de la manera de presentar el catálogo y el contenido del mismo.

- Guía estructurada de la entrevista:

Aplicada a los docentes de carrera con la intención de obtener información de la utilidad metodológica que puede tener un catálogo digital ilustrado.

3.6 Técnicas de procedimiento para el análisis de datos

Se aplicó el cuestionario e preguntas correspondiente a la encuesta dirigida a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, junto con la guía de preguntas que pertenece a la entrevista realizada a tres docentes, las respuestas ambos instrumentos fueron organizadas y representadas en una síntesis de la información, la encuesta bajo esquema de pasteles mediante Excel, destacando las respuestas con mayor porcentaje y describiendo sus características e importancia al sustento del trabajo de investigación y la entrevista un resumen de los aspectos más importantes y las similitudes de las respuestas. Después de realizó las conclusiones y recomendaciones, respondiendo a los objetivos presentados en un inicio, obteniendo de tal manera datos que brinden un esquema mejor representado, para que así se pueda organizar de manera homogénea los conceptos y referentes escogidos por los estudiantes.

Capítulo IV:

Resultados y discusión

4.1 Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Pregunta 1. ¿Cuál de estos títulos consideras el más adecuado para un “Catálogo Digital Ilustrado” que reúna a los principales referentes de la historia del diseño gráfico?

Tabla 2. Pregunta 1. ¿Cuál de estos títulos consideras el más adecuado para un “Catálogo Digital Ilustrado” que reúna a los principales referentes de la historia del diseño gráfico?

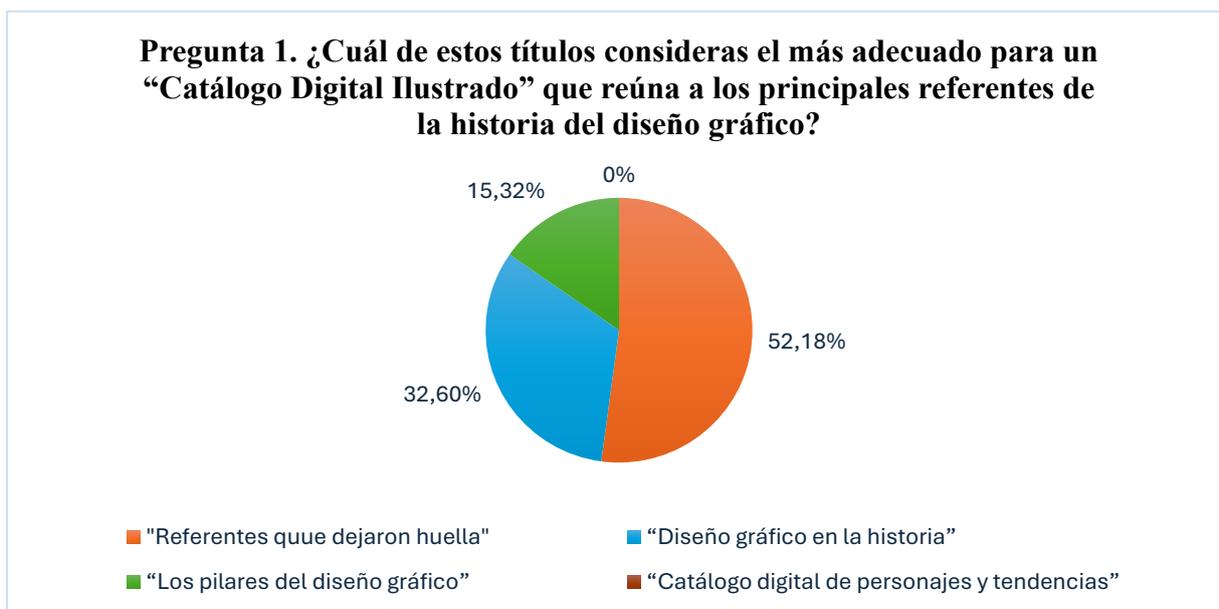
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
“Referentes que dejaron huella”	24	52,18%
“Diseño gráfico en la historia”	15	32,60%
“Los pilares del diseño gráfico”	7	15,32

“Catálogo digital de personajes y tendencias”	0	0%
Total	46	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 1. Pregunta 1. ¿Cuál de estos títulos consideras el más adecuado para un “Catálogo Digital Ilustrado” que reúna a los principales referentes de la historia del diseño gráfico?



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

De total de estudiantes encuestados el 52,18% optaron por el título “Referentes que dejaron huella”, el 32,60% por “Diseño gráfico en la historia”, el 15,32” por “Los pilares del diseño gráfico” y ninguna persona eligió “Catálogo digital de personajes y tendencias”.

Interpretación:

El título mejor aceptado se denomina “Referentes que dejaron huella”, pareciendo más atractivo para las personas que lo seleccionaron, con una característica esencial que es tener pocas palabras lo que se vuelve llamativo para los lectores.

Tabla 3. Pregunta 2 ¿Cuál de estos subtítulos consideras el más adecuado que reúna a los principales referentes del diseño gráfico?

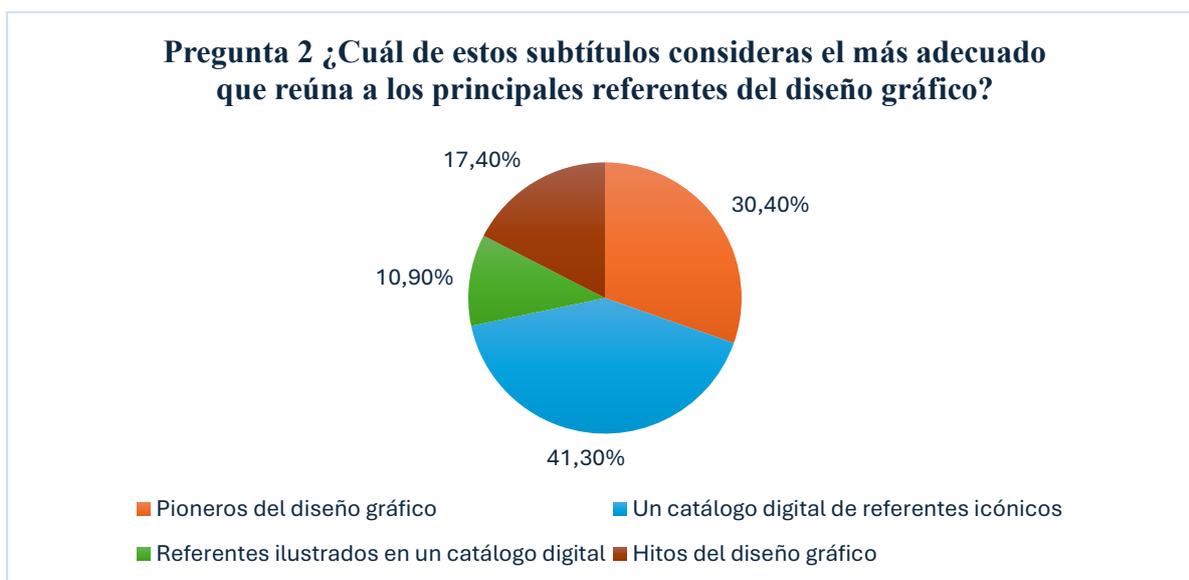
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Pioneros del diseño gráfico	14	30,4%
Un catálogo digital de referentes icónicos	19	41,3%

Referentes ilustrados en un catálogo digital	8	10,9%
Hitos del diseño gráfico	5	17,4%
Total	46	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 2. Pregunta 2 ¿Cuál de estos subtítulos consideras el más adecuado que reúna a los principales referentes del diseño gráfico?



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

En la selección del subtítulo más adecuado los porcentajes se encuentran ordenados de la siguiente manera: Un catálogo digital de referentes icónicos con el 41,30%, Pioneros del diseño gráfico con el 30,40%, Hitos del diseño gráfico 17,40%, finalmente Referentes lustrados en un catálogo digital con el 10,90%.

Interpretación:

Una vez escogido el subtítulo con mayor porcentaje, se establece que “Un catálogo de referentes icónicos” es el que se ocupará para el catálogo, brindando una idea de lo que se podrá observar mediante ilustraciones.

Pregunta 3. Según tu criterio ¿qué personajes del diseño gráfico te llaman la atención en las siguientes categorías?

Tabla 4. Referentes internacionales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
----------	------------	------------

Johannes Gutenberg (1400-1468) Inventor de la imprenta, revolucionó la reproducción de textos.	26	18,84%
Jules Chéret (1836-1932) Pionero del cartel moderno, combinó arte y publicidad.	29	22%
Peter Behrens (1868-1940) Padre del diseño industrial y tipografía moderna.	27	20%
Paul Rand (1914-1996) Diseñador de marcas icónicas como IBM y ABC.	37	26,45%
Otl Aicher (1922-1991) Creador de sistemas de señalética y sistemas visuales	19	13,17%
Total	138	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 3. Referentes internacionales



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

En lo que tiene que ver de los referentes internacionales Paul Rand (1914-1996) Diseñador de marcas icónicas como IBM y ABC se ubica en primer lugar con el 26,45%, seguido de Jules Chéret (1836-1932) Pionero del cartel moderno, combinó arte y publicidad con un 22%, Peter Behrens (1868-1940) Padre del diseño industrial y tipografía moderna con el 20%, Johannes Gutenberg (1400-1468) Inventor de la imprenta, revolucionó la reproducción de textos con el 18,84% y Otl Aicher (1922-1991) Creador de sistemas de señalética y sistemas visuales con el 13,17%.

Interpretación:

Los 3 referentes mejor conocidos y aceptados son Paul Rand, Jules Chéret y Peter Behrens, cada uno de ellos brindaron aportes importantes a la historia del diseño gráfico e incluso conceptos que en la actualidad se siguen utilizando en la realización del arte, diseño industrial y tipografía.

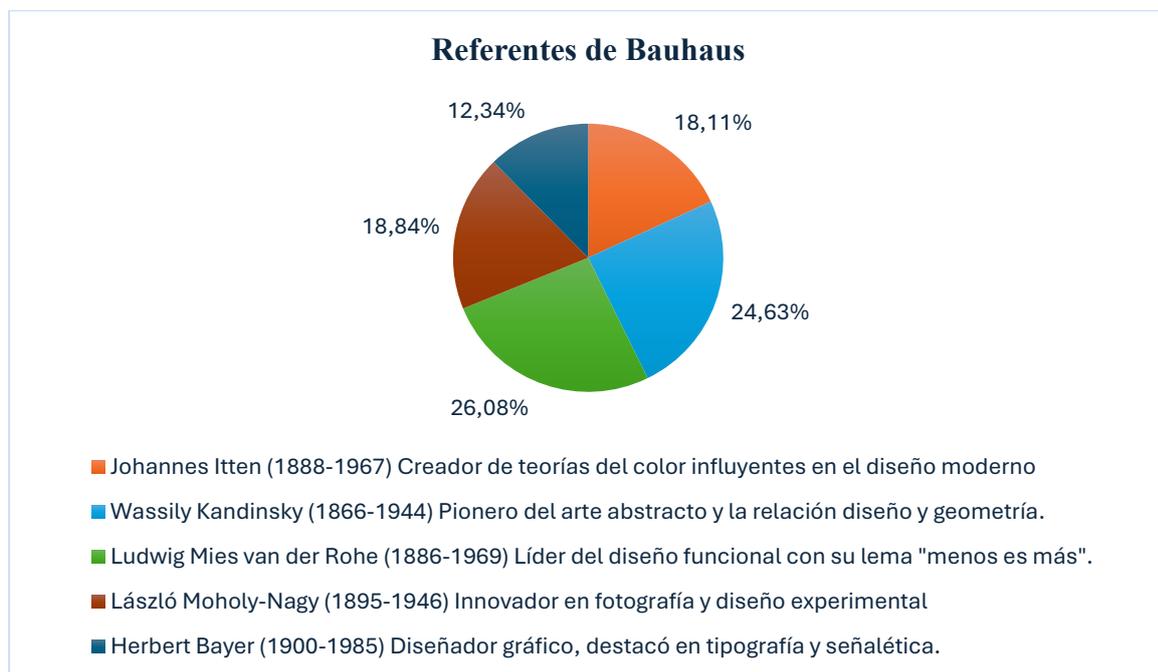
Tabla 5.Referentes de Bauhaus

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Johannes Itten (1888-1967) Creador de teorías del color influyentes en el diseño moderno	25	18,11%
Wassily Kandinsky (1866-1944) Pionero del arte abstracto y la relación diseño y geometría.	34	24,63%
Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969) Líder del diseño funcional con su lema "menos es más".	36	26,08%
László Moholy-Nagy (1895-1946) Innovador en fotografía y diseño experimental	26	18,84%
Herbert Bayer (1900-1985) Diseñador gráfico, destacó en tipografía y señalética.	17	12,34%
Total	138	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 4. Referentes de Bauhaus



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

En los referentes de Bauhaus Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969) Líder del diseño funcional con su lema "menos es más" tiene el 26,08%, Wassily Kandinsky (1866-1944) Pionero del arte abstracto y la relación diseño y geometría el 24,3%, László Moholy-Nagy (1895-1946) Innovador en fotografía y diseño experimental el 18,84%, Johannes Itten (1888-1967) Creador de teorías del color influyentes en el diseño moderno el 18,11% y Herbert Bayer (1900-1985) Diseñador gráfico, destacó en tipografía y señalética el 12,34%.

Interpretación:

Ludwig Mies van der Rohe, Wassily Kaninsky y László Mohholy son los referentes de Bauhus más populares, elegidos por sus peculiaridades innovadoras de sus obras como el arte abstracto, la fotografía y el diseño experimental.

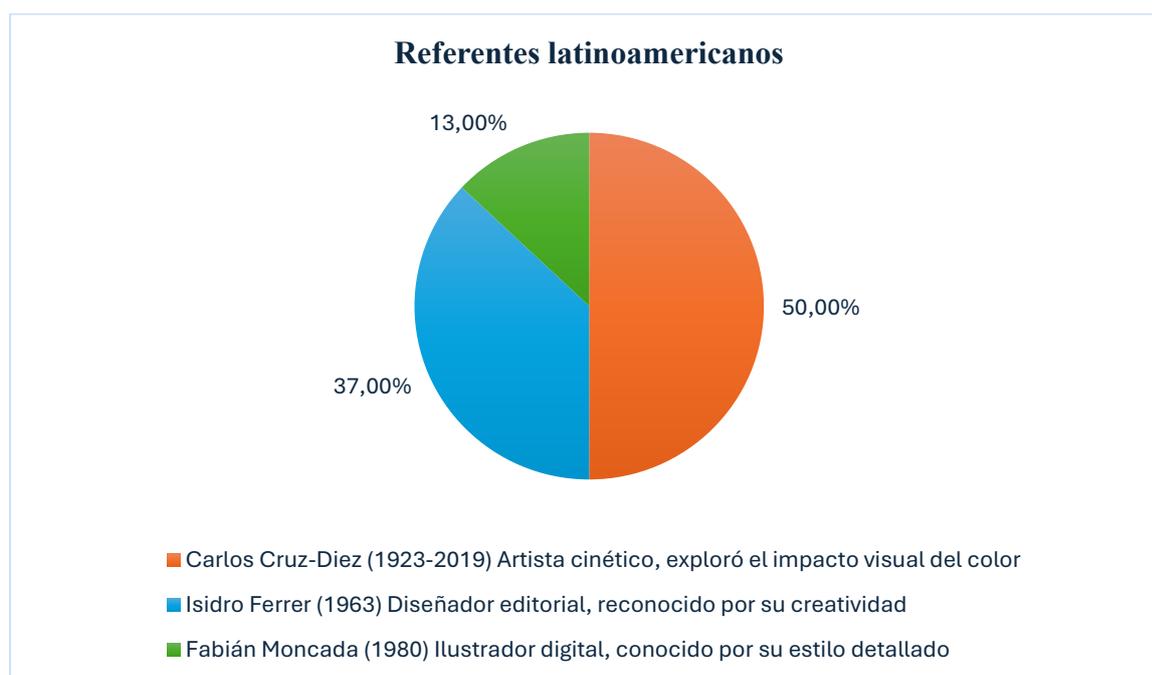
Tabla 6. Referentes latinoamericanos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Carlos Cruz-Diez (1923-2019) Artista cinético, exploró el impacto visual del color	23	50%
Isidro Ferrer (1963) Diseñador editorial, reconocido por su creatividad	17	37%
Fabián Moncada (1980) Ilustrador digital, conocido por su estilo detallado.	6	13%
Total	46	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 5. Referentes latinoamericanos



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

En los referentes latinoamericanos Carlos Cruz-Diez (1923-2019) Artista cinético, exploró el impacto visual del color posee el 50%, Isidro Ferrer (1963) Diseñador editorial, reconocido por su creatividad con el 37%, Fabián Moncada (1980) Ilustrador digital, conocido por su estilo detallado con el 13%.

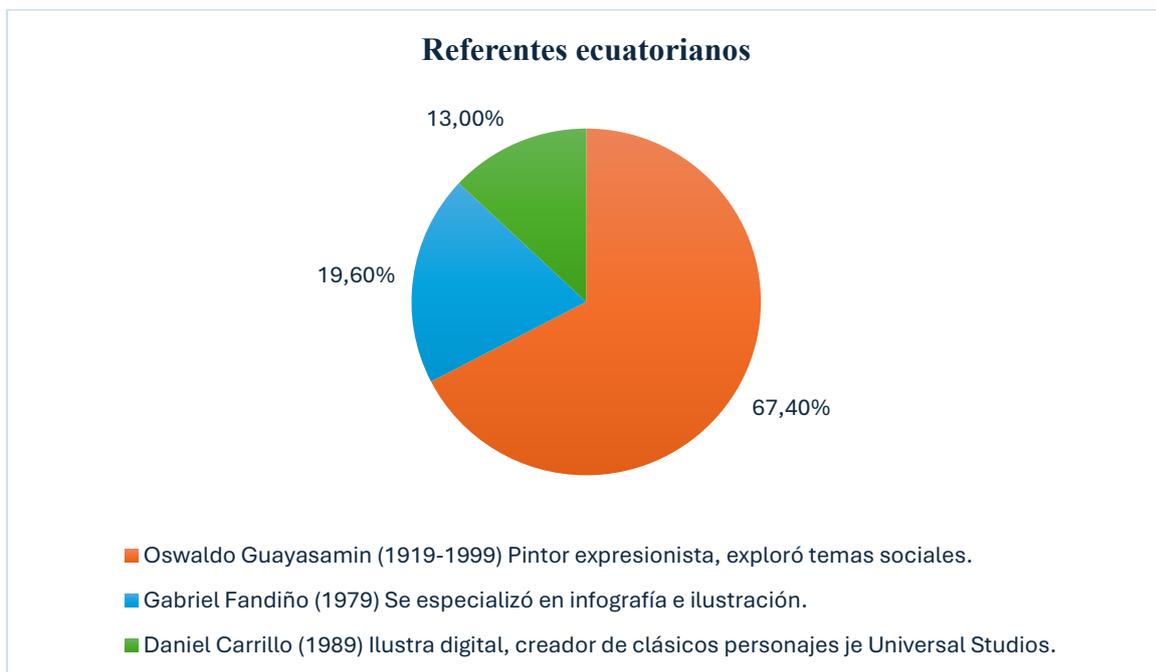
Interpretación:

Carlos Cruz-Diez es el referente latinoamericano mejor aceptado por las 46 personas encuestadas, quien es un artista cinético que aportó importantes bases para el diseño gráfico en especial el tema del color y el impacto visual que este tiene.

Tabla 7. Referentes ecuatorianos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Oswaldo Guayasamin (1919-1999) Pintor expresionista, exploró temas sociales.	31	67,4%
Gabriel Fandiño (1979) Se especializó en infografía e ilustración.	9	19,6%
Daniel Carrillo (1989) Ilustra digital, creador de clásicos personajes de Universal Studios.	6	13%
Total	46	100%

Gráfico 6. Referentes ecuatorianos



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

El referente ecuatoriano más seleccionado es Oswaldo Guayasamín (1919-1999) Pintor expresionista, exploró temas sociales con un porcentaje de 67,40%, Gabriel Fandiño (1979) Se

especializó en infografía e ilustración con el 19,60%, y por último Daniel Carrillo (1989) Ilustra digital, creador de clásicos personajes de Universal Studios.

Interpretación:

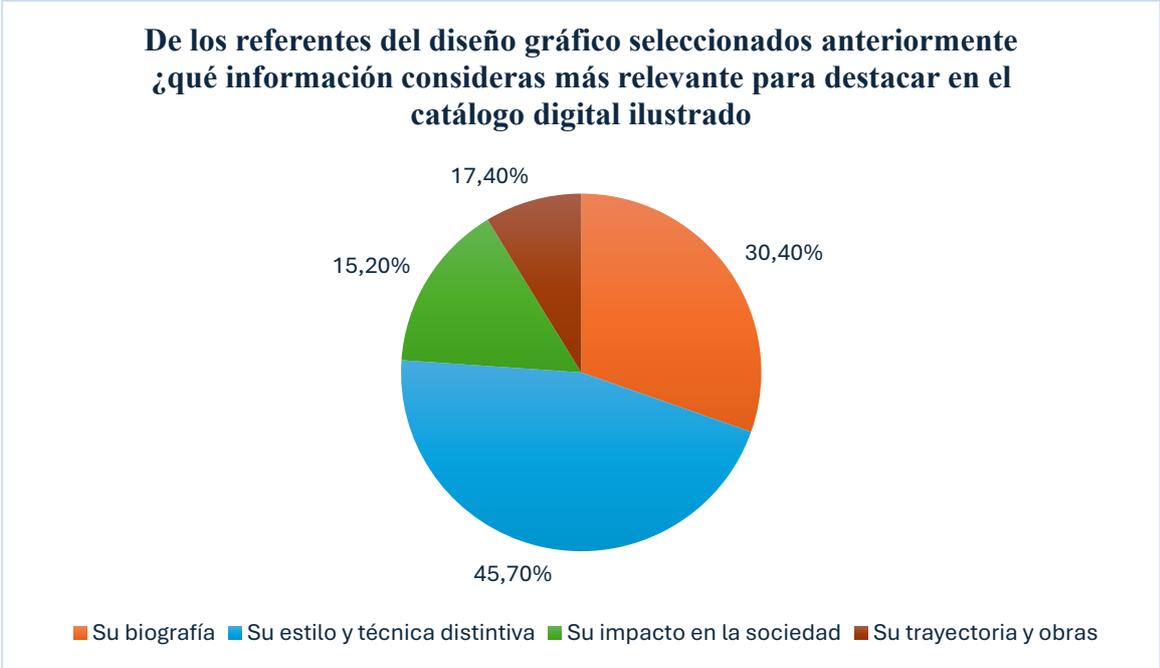
Oswaldo Guayasamín es el referente ecuatoriano más popular y es comprensible por ser muy popular por sus grandes obras que representaban temas sociales lo cual es atractivo e interpretado como lucha hacia ciertas injusticias que él consideraba.

Tabla 8. Pregunta. 4 de los referentes del diseño gráfico seleccionados anteriormente ¿qué información consideras más relevante para destacar en el catálogo digital ilustrado

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Su biografía	14	30,4%
Su estilo y técnica distintiva	21	45,7%
Su impacto en la sociedad	7	15,2%
Su trayectoria y obras	4	8,7%
Total	46	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes
 Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 7. Pregunta 4. De los referentes del diseño gráfico seleccionados anteriormente ¿qué información consideras más relevante para destacar en el catálogo digital ilustrado



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes
 Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

La información que resulta más relevante a considerar en el catálogo digital ilustrado es el estilo y técnica distintiva con el 45,70%, la biografía con el 30,40%, su trayectoria y obras con el 17,40% y el impacto en la sociedad con el 15,20%.

Interpretación:

La información que se brinde de cada referente seleccionado debe destacar por datos generales de su vida, pero en especial una narración del estilo y técnica que los hizo únicos y poder marcar un distintivo y por lo cual puedan ser reconocidos.

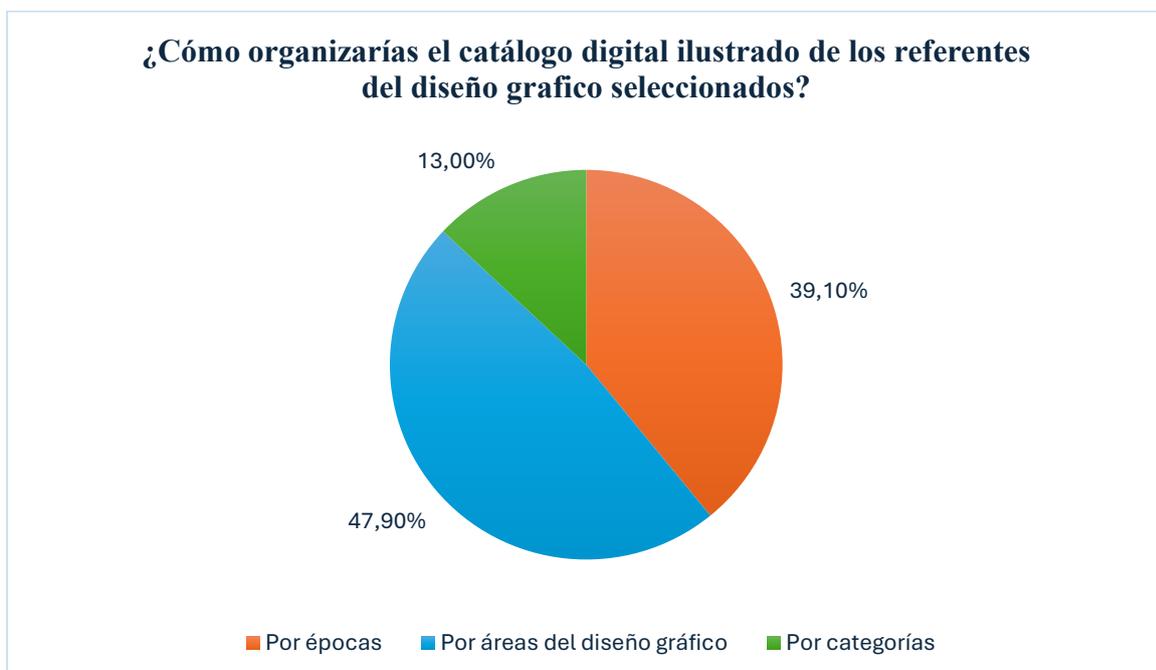
Tabla 9. Pregunta 5 ¿Cómo organizarías el catálogo digital ilustrado de los referentes del diseño gráfico seleccionados?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Por épocas	18	39,1%
Por áreas del diseño gráfico	22	47,9%
Por categorías	6	13%
Total	46	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 8. Pregunta 5 ¿Cómo organizarías el catálogo digital ilustrado de los referentes del diseño gráfico seleccionados?



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

De acuerdo con la organización del catálogo digital ilustrado, los estudiantes deciden que ubicarlo por áreas del diseño gráfico es mejor con un 47,90%, por épocas de ubica en segundo lugar con el 39,10% y en último lugar por categorías con el 13%.

Interpretación:

Organizar al catálogo digital ilustrado por áreas hace que se pueda seleccionar elementos relevantes del diseño gráfico y pueda ser mejor comprendido, junto a la narración de cada personaje.

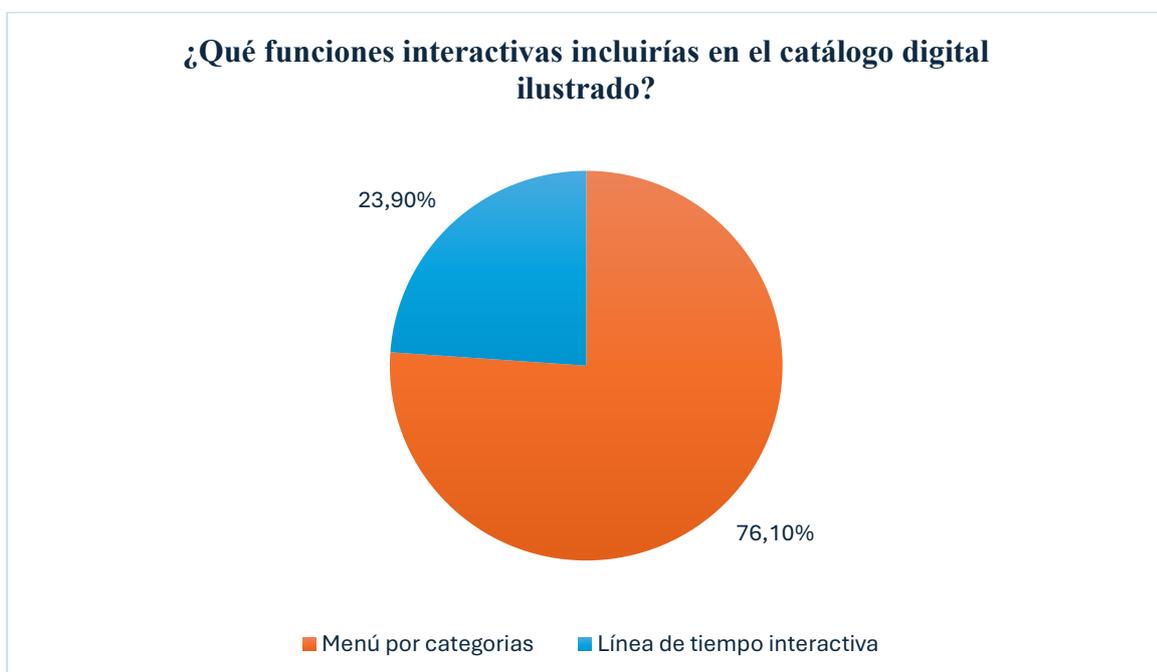
Tabla 10. Pregunta 6 ¿Qué funciones interactivas incluirías en el catálogo digital ilustrado?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Menú por categorías	35	76,1%
Línea de tiempo interactiva	11	23,9%
Total	46	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 9. Pregunta 6 ¿Qué funciones interactivas incluirías en el catálogo digital ilustrado?



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

El menú por categorías es la función interactiva es la más seleccionada con el 76,10%, luego se ubica una línea de tiempo interactiva con el 23,90%.

Interpretación:

El menú por categorías ayudará a categorizar y jerarquizar los elementos que conformen el catálogo, permitiendo que la información sea visualizada de manera ordenada.

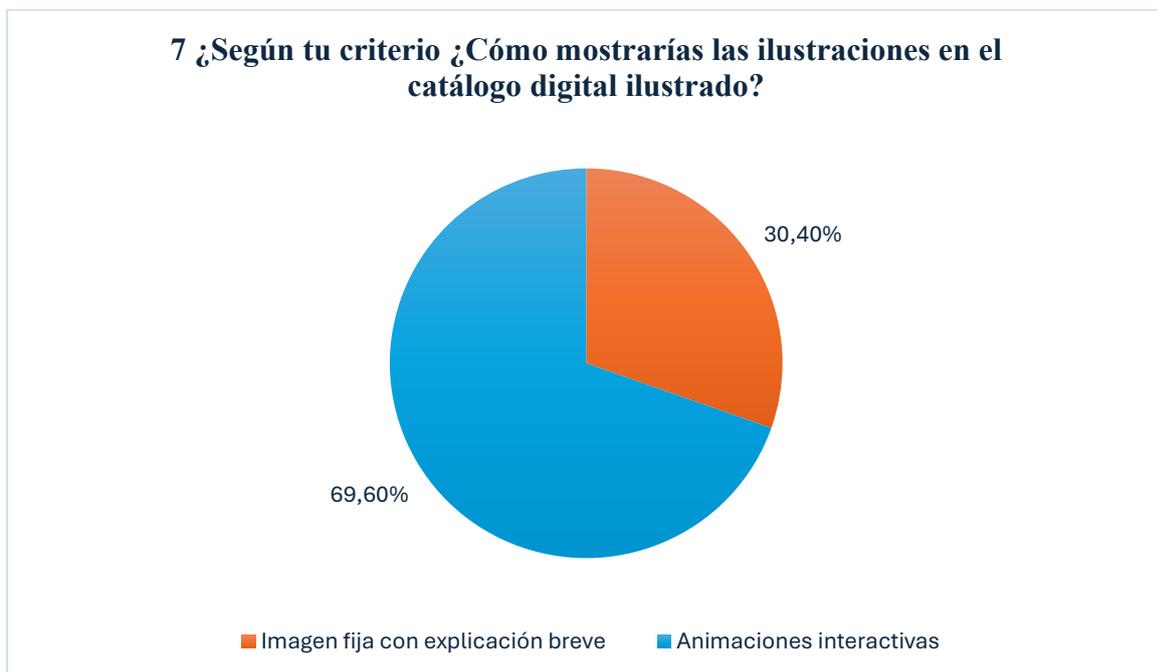
Tabla 11. Pregunta 7 ¿Según tu criterio ¿Cómo mostrarías las ilustraciones en el catálogo digital ilustrado?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Imagen fija con explicación breve	14	30,4%
Animaciones interactivas	32	69,6%
Total	46	100%

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Gráfico 10. Pregunta 7 ¿Según tu criterio ¿Cómo mostrarías las ilustraciones en el catálogo digital ilustrado?



Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Loor Darío

Análisis:

Según el criterio de los estudiantes a cómo mostrar las ilustraciones en el catálogo digital, se deciden por animaciones interactivas con el 69,60%, después una imagen fija con explicación breve con el 30,40%.

Interpretación:

Las animaciones interactivas resultan más atractivas para los estudiantes, permitiendo que los usuarios disfruten del contenido visual con el uso de animaciones fluidas y dinamismo en el texto presentado.

4.2 Resultados de la entrevista realizada a los docentes

Pregunta 1. ¿Según su criterio cuáles son las principales áreas del diseño gráfico que han tenido mayor impacto en la formación de nuevos diseñadores (como: identidad visual, señalética, packaging, tipografía, etc.)?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Las principales áreas del diseño incluyen identidad visual, diseño editorial, señalética, packaging, fotografía, teoría del color, tipografía, ilustración digital, moldeado 3D, juntas ayudan a darle sentido al diseño y entender a fondo que el diseño puede estar presente en distintos ámbitos.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: Identidad visual, señalética, packaging, tipografía, materias para realizar videojuegos, 3D Blender, incorporan conceptos y elementos que hacen parte del diseño gráfico, es importante que los estudiantes puedan conocer cada uno de ellos, para que puedan ampliar sus opciones de aplicación de la teoría en el ámbito laboral.

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: Existe una realidad antes y después de la pandemia, antes de la pandemia existían sólo tiendas físicas y posteriormente se pasa a la virtualidad, tiendas digitales que ofrecen un producto o servicio en las que se decide comprar o no, considero que por hay una de las áreas principales del diseño gráfico es la gestión del diseño, el poder asistir al proceso comunicacional, ver como el producto llega al consumidor, plataformas digitales como Amazon es un claro ejemplo de este proceso, incluso la existencia de políticas legales que ayudan a satisfacer las necesidades del cliente. Además de la utilización de realidades híbridas.

2. En su experiencia como docente, ¿qué características hacen que un diseñador sea reconocido como un referente influyente?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Desarrollar un estilo propio y la calidad de su trabajo, son los puntos importantes que puede destacar la trayectoria de un diseñador y poder diferenciarse de los demás

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: Debe ser funcional e innovador para que cada referente pueda tener su propia historia., mostrar algo nuevo y contribuir a la construcción del diseño.

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: Se debe analizar desde dos ámbitos, uno es el académico y el otro es el profesional, desde lo académico el diseñador gráfico debe ser capaz de poder cambiar la perspectiva del espectador, un ejemplo de esto es VISPU una marca de ropa indígena que con su profesional de diseño han logrado ubicarse entre las mejores a nivel nacional, es importante la credibilidad que se tenga para que mediante lo visual el cliente pueda convencerse del producto.

3. ¿Usted cree que un catálogo digital podría aportar en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Si porque se convierte en una fuente de búsqueda de información actual, pues para estudiantes del diseño gráfico conocer la historia de la materia es esencial, logrando contrastar información del pasado y el presente.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: Si un catálogo digital aporta a la enseñanza del Diseño Gráfico, al ser un documento visual permite que todos los estudiantes pertenecientes a la carrera puedan acceder a esta información, obteniendo datos como a biografía o impacto social de los referentes que se muestran.

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: Si el catálogo digital es una buena fuente de información, siempre y cuando sea interactivo, como la utilización de códigos QR, marcadores de búsqueda.

4. ¿Qué elementos visuales debería incluirse en un catálogo digital que recopile a los principales referentes del diseño gráfico?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Considerar íconos y elementos por cada asignatura, los elementos visuales contribuyen a captar la atención de las personas, una imagen puede albergar mejor información que varias líneas de texto, incluso despierta la creatividad de las personas.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: En este tipo de catálogo se debería incluir elementos visuales como: retratos ilustrados, ejemplos de sus obras, hacer un buen uso de la tipografía y paleta de colores, y podría tener elementos intuitivos que logren llamar la atención de los espectadores, y enriquecer la experiencia del usuario.

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: Sería útil la utilización de marcadores para la interacción 3D, códigos QR, imágenes que aporten a la interacción mediante imágenes o videos, con todos estos elementos el catálogo tendría un aspecto interactivo, haciendo que la información puesta sea mejor entendida.

5. ¿Qué información debería incluirse en un catálogo digital que recopile a los principales referentes del diseño gráfico (por ejemplo: su biografía, obras, impacto social, ¿etc)?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Estilos y composiciones de cada referente, que destaque de manera concreta como ha desarrollado sus obras en la historia.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: Como primera instancia me gustaría mencionar que no se debería agrupar todo de texto, que tenga la información clara y concisa, agregaría una breve biografía resumida, sus principales obras y el impacto que tuvieron en la época y en la actualidad, hacer usos de palabras claves, para guiar al usuario, mostrando así de una manera precisa la influencia de los diseñadores

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: Es importante el ámbito visual, como imágenes del referente, no sólo las conocidas sino las que se desee promocionar.

6. ¿Cree usted que un catálogo digital podría ser un material útil de consulta para futuras investigaciones en diseño gráfico?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Si se sugiere publicar para que pueda ser considerado como bibliografía.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: Si los catálogos serán útiles para que los estudiantes de semestres inferiores puedan tomarlo como referencia y poder hacer uso de la información presentada

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: Siempre el catálogo digital será una gran fuente de búsqueda de información, sino que es el nexo entre la persona que lo observa y quien crea dicho catálogo, por ejemplo, Amazon

7. ¿Qué recomendaciones daría para garantizar que el catálogo digital sea atractivo, educativo y relevante para el público académico?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Tomar en cuenta las necesidades del público objetivo (estudiantes), de acuerdo a las respuestas de la encuesta que se haya aplicado.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: Que tenga versatilidad para que pueda ser un elemento útil y creativo, donde se pueda observar las idas y trabajo del autor.

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: intencionalidad del catálogo digital, interacción que se pueda tener con el público

8. ¿Qué formato considera más adecuado para un catálogo digital ilustrado?

Galería visual con imágenes interactivas

Línea de tiempo histórica con ilustraciones

Biografías ilustradas por áreas de especialidad

Otros Cuáles:

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Galería visual con imágenes interactivas.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: Galería visual con imágenes interactivas

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: Galería visual con imágenes interactivas

9. ¿Considera que este proyecto puede ayudar a que los estudiantes se conecten más con la historia del diseño gráfico?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Si fuese necesario para que los estudiantes conozcan los referentes e influencias del diseño gráfico, siendo un aspecto fundamental de conocimiento para los estudiantes de la carrera.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: Si los estudiantes podrán utilizar este elemento para informarse acerca de los referentes del diseño gráfico, conocer sus obras, estilo y de más elementos que son importantes.

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: Si sirve para lo académico y profesional, consultar acerca de los referentes y tomar como referencia el modelo de catálogo para promocionar un producto en el futuro.

10. ¿Hay algún aspecto o detalle que le gustaría que se tomará en cuenta para mejorar el proyecto del catálogo digital ilustrado?

Entrevista 1

Nombre del docente: Mgs. Gabriela Puentes

Respuesta: Que sea interactivo para captar la atención, sin mucho texto, una imagen puede decir más que las palabras, siendo un estímulo mejor creativo para las personas.

Entrevista 2

Nombre del docente: Mgs. Iván Benítez

Respuesta: La utilización de animaciones para que sea interactivo y pueda brindarse un espacio de aprendizaje bajo mecanismos que insten al lector seguir viendo el catálogo.

Entrevista 3

Nombre del docente: Arq. William Quevedo

Respuesta: La utilización de marcadores que ayuden a la parte interactiva del catálogo, para que sea un instrumento de información participativo y comunicativo.

Capítulo V:

Propuesta

Título

Catálogo digital ilustrado de los principales referentes que marcaron tendencia en el Diseño Gráfico.

Desarrollo de la propuesta

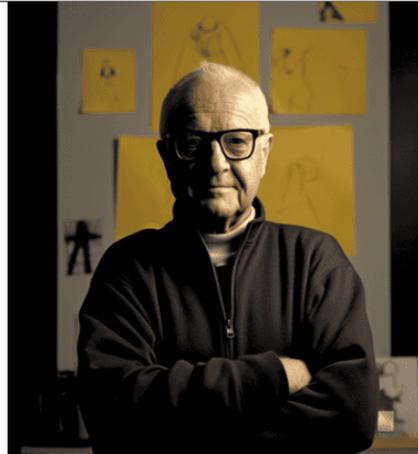
Esta investigación surge de la necesidad de crear un producto que pueda ayudar a acercarse al conocimiento acerca de los personajes que marcaron historia en el diseño gráfico, estableciendo técnicas y teorías útiles para la imposición del diseño gráfico en distintas eras y épocas, brindando un catálogo, que posee personajes llamativos, siguiendo procesos acordes a la materia para su creación.

Fichas informativas de los referentes del Diseño gráfico

Para la información de los personajes referentes del diseño gráfico se realizaron en primer lugar, fichas biográficas que contienen: nombre, edad, fecha de nacimiento y fallecimiento, lugar de origen, estudios y ocupación, estilo y técnica, una breve historia y sus obras más relevantes.

1. Perfil del personaje

Nombre del personaje: Paul Rand



Edad: 82 años (15 de agosto de 1914-26 de noviembre de 1996)

Lugar de origen: Brooklyn, Nueva York

Estudios y ocupación Diseñador gráfico, profesor en Universidad de Yale y el instituto Pratt

Estilo y técnica Simplicidad, geometría, diseño minimalista, uso de la forma y estructura, experimentación.

Breve historia: Fue un diseñador gráfico conocido por sus icónicos diseños de logotipos corporativos, como los de IBM, PPS Y ABC, fue el pionero del estilo suizo, enfatizando la simplicidad y el minimalismo en sus trabajos.

Obras relevantes:

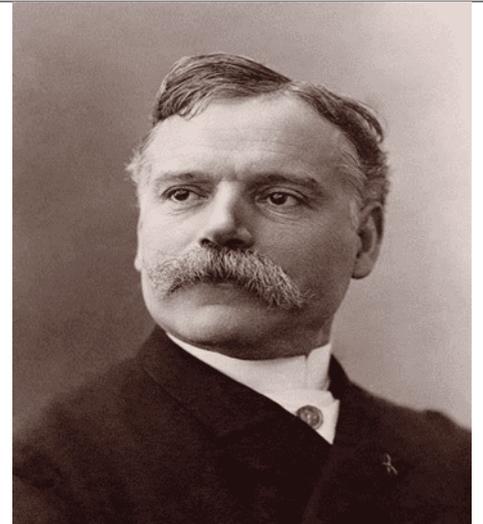
- Logotipo de IBM
- Logotipo de UPS
- Logotipo de ABC
- Logotipo de NeXT
- Logotipo de Enron

(Satué, 2007)

Elaborado por: Loor Darío

2.Perfil del personaje

Nombre del personaje: Jules Chéret



Edad: 96 años (31 de mayo 1836-26 de septiembre de 1932)

Lugar de origen: París, Francia

Estudios y ocupación Aprendizaje en litografía, diseñador de carteles, maestro del arte de cartel

Estilo y técnica Uso del color, arte rococó, uso de líneas, composición.

Breve historia: Chéret es considerado el padre del cartel, por su contribución al desarrollo del género, produjo más de 1000 carteles durante su carrera, caracterizándose por la elegancia, el uso del color y la representación de figuras femeninas.

Obras relevantes:

- La Danseuse
- Bal au Moulin Rouge
- Café de París

(García, 2000)

Elaborado por: Loor Darío

3.Perfil del personaje

Nombre del personaje: Peter Behrens



Edad: 72 años (14 de abril de 1868-27 de febrero de 1940)

Lugar de origen: Hamburgo, Alemania

Estudios y ocupación Arquitecto, diseñador industrial y estudios de arte

Estilo y técnica Modernismo, funcionalidad, simplicidad. Diseño integral

Breve historia: Fue un arquitecto, diseñador industrial y gráfico, conocido por su trabajo en la AEG, donde diseñó productos, edificios y materiales de marketing que reflejaban la estética de la empresa. Su enfoque en la funcionalidad y simplicidad tuvo un impacto duradero.

Obras relevantes:

- Logotipo, carteles anuncios, incluyendo materiales de marketing y publicidad de la AEG

(Anderson, 2002)

Elaborado por: Loor Darío

4. Perfil del personaje

Nombre del personaje: Ludwig Mies Van Der Rohe



Edad: 83 años (27 de marzo 1886-7 de agosto de 1969)

Lugar de origen: Aquisgrán, Alemania

Estudios y ocupación Arquitecto, director de la Bauhaus

Estilo y técnica Minimalismo, estructuras modulares, detalles precisos

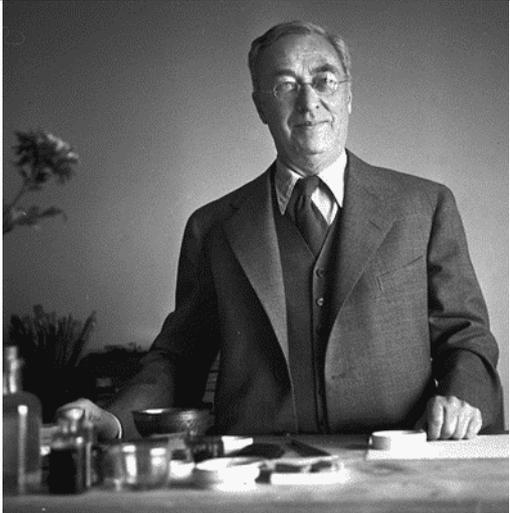
Breve historia: Es considerado uno de los arquitectos más influyentes del siglo XX, su estilo minimalista y funcional ha influido en varias generaciones, recalcando el uso de acero, vidrio y el hormigón para crear edificios modernos y funcionales, siendo el director de Bauhaus.

Obras relevantes:

- Seagram Building
- Barcelona Pavilion
- Farnsworth House

(Schulze, y Windhorst, 2019)
Elaborado por: Loor Darío

5. Perfil del personaje

Nombre del personaje:	Wassily Kandinsky	
Edad:	77 años (16 de diciembre de 1866-13 de diciembre de 1944)	
Lugar de origen:	Moscú, Rusia	
Estudios y ocupación	Estudios de derecho y economía, pintor, artista y docente.	
Estilo y técnica	Arte abstracto, expresionismo, uso del color, improvisación	
Breve historia:	Fue un pintor y teórico del arte ruso, estudió derecho y economía, pero abandonó sus estudios para dedicarse a la pintura, es uno de los pioneros del arte abstracto, y su obra se caracteriza por la exploración de la relación entre el color y la forma, fue miembro del grupo artístico Der Blaue Reiter y enseñó en la Bauhaus, donde desarrolló su teoría sobre la relación del color y la emoción.	
Obras relevantes:	<ul style="list-style-type: none"> • Composición VII • Círculos en un círculo • Improvisación 27 • Panel para Edwin R. Campbell N2 	

(Caravaca, 2018)

Elaborado por: Loo Darío

6.Perfil del personaje

Nombre del László Moholy-Nagy

personaje:



Edad: 51 años (20 de julio de 1895-24 de noviembre de 1946)

Lugar de origen: Bácsborsód, Hungría

Estudios y ocupación Estudios de derecho, carrera artística, fundador de la Escuela de Chicago

Estilo y técnica Constructivismo, experimentación, tipografía.

Breve historia: Fue un artista y diseñador, estudió derecho, pero le interesó arte y se convirtió en un miembro influyente del movimiento Bauhaus en Alemania, impuso la fotografía experimental y diseño industrial, dejó un legado en el arte y el diseño moderno, su enfoque en la experimentación y la innovación.

Obras relevantes:

- Fotogramas
- Berlín Radio Tower
- Lichtrequisit einer elektrischen Buhne

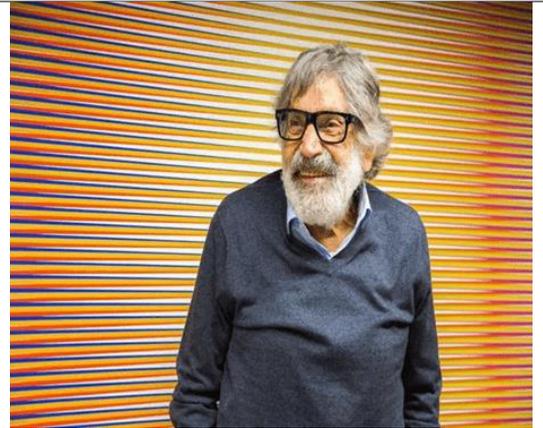
(Valdivieso, 1998)

Elaborado por: Loor Darío

7.Perfil del

personaje

Nombre del personaje: Carlos Cruz Diez



Edad: 95 años (17 de agosto de 1923-27 de julio de 2019)

Lugar de origen: Caracas, Venezuela

Estudios y ocupación: Estudios de arte y docencia.

Estilo y técnica: Arte cinético, uso del color, diseño editorial, diseño de identidad visual

Breve historia: Estudió en la Escuela de Artes Plásticas y Aplicadas de Caracas más tarde se mudó a París donde se convirtió en un destacado representante del arte cinético y óptico. Exploró relación entre el color, la luz y el movimiento en sus obras, creando instalaciones, pinturas y esculturas que han sido exhibidas en todo el mundo.

Obras relevantes:

- Physichromie
- Chromosaturación
- Cubo de los 4 colores
- Transchromie

(Isola, 2019).

Elaborado por: Loor Darío

8. Perfil del personaje

Nombre del personaje: Oswaldo Guayasamín



Edad: 79 años (6 de julio de 1919-10 de marzo de 1999)

Lugar de origen: Quito, Ecuador

Estudios y ocupación Artista, activista social y político.

Estilo y técnica Expresionismo, realismo social, simbolismo, pintura, composición.

Breve historia: Pintor y escultor ecuatoriano, considerado uno de los artistas latinoamericanos del siglo XX, su obra se caracterizó por una fuerte carga social, denunciando la injusticia la pobreza y la opresión en América Latina, su arte fusiona el expresionismo con influencias indígenas, mestiza, su obra más relevante fue La Edad de la Ira, dónde plasmó el sufrimiento humano.

Obras relevantes:

- "La Edad de la Ira" (1968)
- "Retratos de Fidel Castro y el Che Guevara" (1988)
- "Madre y niño" (1987)
- "La Capilla del Hombre" (1985)

(Buitrón, 2008)

Elaborado por: Loor Darío

Fichas metodológicas de la creación del personaje

Respecto a las fichas de a creación del personaje, se dividieron en 5 pasos: Perfil del personaje, apariencia y personalidad, que incluye: rasgos físicos, cualidades, expresiones y vestimenta; en el paso 3 la descripción de detalles simbólicos; proceso de bocetaje y por último el arte digital.



1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:	Oswaldo Guayasamín	
Edad:	79 años (nacimiento: 8 de julio de 1919, fallecimiento: 10 de marzo de 1998)	
Lugar de origen:	Quito, Ecuador	
Breve Historia:	Pintor y escultor ecuatoriano, considerado uno de los artistas latinoamericanos más influyentes del siglo XX. Su obra se caracterizó por una fuerte carga social, denunciando la injusticia, la pobreza y la opresión en América Latina. Su estilo fusiona el expresionismo con influencias indígenas y mestizas. Su obra más conocida "La Edad de la Ira", donde plasmó el sufrimiento humano.	
Obras relevantes:	- "La Edad de la Ira" (1968) - "Madre y niño" (1967) - "Retratos de Fidel Castro y el Che Guevara" (1968) - "La Capilla del Hombre" (1985)	

2. Apariencia y Personalidad

Rasgos Físicos Característicos:	Rostro expresivo, con mirada profunda. Cabello ondulado y canoso, reflejando su labor artística.
Cualidades:	Apasionado por el arte, comprometido con la identidad cultural, defensor de los derechos humanos y crítico social.
Expresiones:	Mirada seria, con una ligera sonrisa que refleja confianza y determinación.
Vestimenta:	Camisa blanca con mangas remangadas, pantalón oscuro y zapatos negros, transmitiendo un estilo sencillo pero elegante.

3. Detalles Simbólicos

Palabra clave	Concepto
Cabello blanco y despeinado	Representa su identidad y experiencia artística.
Brazos cruzados y postura firme	Evoca la profundidad emocional y el realismo en su obra.
Camisa y pantalón de tela	Su forma de vestir era acorde a su edad y época en la que vivió.

4. Proceso de Bocetaje

<p>Estructura de Líneas y Puntos: Se construye la base del personaje utilizando líneas rectas y puntos como guía para definir la pose y las proporciones generales.</p>	<p>Volumen: A partir de la estructura base, se añaden formas geométricas básicas que aportan cuerpo y tridimensionalidad al personaje.</p>	<p>Rasgos del Personaje: Se definen los elementos característicos del rostro y la expresión, así como el peinado y otros rasgos que definen su identidad.</p>
		
<p>Detalle del Vestuario: Se detallan y detallan las prendas de ropa, considerando pliegues, texturas y cómo se ajustan al cuerpo del personaje.</p>	<p>Líneas Digitales: Se limpian todos los trazos para darle forma y vida al personaje, refinando las líneas. Procurando que quede lista para pintarlo.</p>	<p>Aplicación de Colores Básicos: Se aplican colores planos en las distintas áreas del personaje (cara, ropa, cabello), usando una paleta cromática armónica.</p>
		

5. Arte Digital

<p>Sombros y Luzes: Se integran sombras suaves y luces atmosféricas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura en color integral.</p>	<p>Ajustes Finales y Fondo: Se integran sombras suaves y luces atmosféricas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura en color integral.</p>
	



1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:	Paul Rand
Edad:	82 años (15 de agosto de 1914-26 de noviembre de 1996)
Lugar de origen:	Brooklyn, Nueva York
Breve Historia:	Fue un diseñador gráfico conocido por sus icónicos diseños de logotipos corporativos, como los de IBM, PPS Y ABC, fue el pionero del estilo suizo, enfatizando la simplicidad y el minimalismo en sus trabajos.
Obras relevantes:	-Logotipo de IBM -Logotipo de UPS -Logotipo de ABC -Logotipo de NeXT -Logotipo de Enron



2. Apariencia y Personalidad

Rasgos Físicos Característicos:	Cabello peinado hacia atrás, rostro delgado y expresivo, mirada analítica, postura recta.
Cualidades:	Intelectual, creativo, perfeccionista, con fuerte sentido crítico y amor por la enseñanza y el diseño funcional.
Expresiones:	Leve sonrisa, expresión reflexiva, transmite seguridad y dominio sobre su obra.
Vestimenta:	Camisa blanca con botones, pantalón oscuro, zapatos formales; estilo sobrio, profesional y atemporal.

3. Detalles Simbólicos

Palabra clave	Concepto
Camisa blanca y pantalón oscuro	Reflejan sencillez y sobriedad.
Anteojos	Demuestra que es intelectual.
Cabello peinado hacia atrás	Representa su carácter ordenado, y va acorde con su estilo.

4. Proceso de Bocetaje

<p>Estructura de Líneas y Puntos: Se construye la base del personaje utilizando líneas rectas y puntos como guías para definir la pose y las proporciones generales.</p> 	<p>Volumen: A partir de la estructura base, se añaden formas geométricas básicas que aportan cuerpo y tridimensionalidad al personaje.</p> 	<p>Rasgos del Personaje: Se delinean los elementos característicos del rostro y la expresión, así como el peinado y otros rasgos que definen su identidad.</p> 
<p>Detalles del Vestuario: Se diseñan y detallan las prendas de ropa, considerando pliegues, texturas y cómo se ajustan al cuerpo del personaje.</p> 	<p>Lineart Digital: Se limpian todos trazos, para darle forma y vida al personaje, refinando las líneas. Procurando que quede listo para pintarlo.</p> 	<p>Aplicación de Color Base: Se aplican colores planos en las distintas áreas del personaje (piel, ropa, cabello), usando una paleta cromática armoniosa.</p> 
		

5. Arte Digital

Caracteres y Líneas: Se integran colores mates y líneas estratégicas que aportan volumen y profundidad, realzando la figura sin sobrecargarla.



Arreglos Finales y Fondo: Se integran colores mates y líneas estratégicas que aportan volumen y profundidad, realzando la figura sin sobrecargarla.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
Lic. Diseño Gráfico
Metodología para la creación de personajes

1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:	Jules Chéret	
Edad:	96 años (31 de mayo 1836-26 de septiembre de 1932)	
Lugar de origen:	París, Francia	
Breve Historia:	Fue un cartelista y litógrafo considerado uno de los primeros cartelistas modernos, fue conocido por sus carteles coloridos y elegantes que anunciaban productos y eventos culturales de Francia del siglo XIX.	
Obras relevantes:	-La Danseuse -Bal au Moulin Rouge	

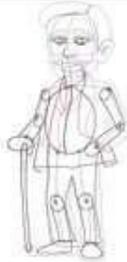
2. Apariencia y Personalidad

Rasgos Físicos Característicos:	Cabello peinado hacia atrás, bigote prominente, rostro alargado y elegante.
Cualidades:	Innovador, apasionado por el arte, refinado y con gran sensibilidad estética.
Expresiones:	Mirada relajada, expresión amable y artística.
Vestimenta:	Traje formal de época con chaleco y corbata, mostrando distinción y elegancia parisina del siglo XIX.

3. Detalles Simbólicos

Palabra clave	Concepto
Bigote elegante	Refleja el estilo de la época y su personalidad refinada.
Vestimenta forma clásica	Representa su cultura del París en su tiempo.
Baston	Le ayuda a tener una postura recta y segura.

4. Proceso de Bocetaje

<p>Estructura de Líneas y Puntos: Se construye la base del personaje utilizando líneas rectas y puntos como guías para definir la pose y las proporciones generales.</p>	<p>Volumen: A partir de la estructura base, se añaden formas geométricas básicas que aportan cuerpo y tridimensionalidad al personaje.</p>	<p>Rasgos del Personaje: Se delinean los elementos característicos del rostro y la expresión, así como el peinado y otros rasgos que definen su identidad.</p>
		
<p>Detalles del Vestuario: Se diseñan y detallan las prendas de ropa, considerando pliegues, texturas y cómo se ajustan al cuerpo del personaje.</p>	<p>Lineart Digital: Se limpian todos trazos, para darle forma y vida al personaje, refinando las líneas. Procurando que quede listo para pintarlo.</p>	<p>Aplicación de Color Base: Se aplican colores planos en las distintas áreas del personaje (piel, ropa, cabello), usando una paleta cromática armoniosa.</p>
		

5. Arte Digital

<p>Sombras y Luces: Se integran sombras suaves y luces que aportan volumen y profundidad, realzando la forma del personaje.</p>	<p>Arreglos Finales y Fondo: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realzando la figura sin sobrecargarla.</p>
	



1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:	Peter Behrens
Edad:	72 años (14 de abril de 1868-27 de febrero de 1940)
Lugar de origen:	Hamburgo, Alemania
Breve Historia:	Fue un arquitecto, diseñador industrial y gráfico, conocido por su trabajo en la AEG, donde diseñó productos, edificios y materiales de marketing que reflejaban la estética de la empresa. Su enfoque en la funcionalidad y simplicidad tuvo un impacto duradero.
Obras relevantes:	-Logotipos -Carteles anuncios -Marketing y publicidad de la AEG



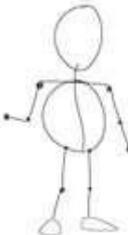
2. Apariencia y Personalidad

Rasgos Físicos Característicos:	Rostro cuadrado, expresión seria, cabello canoso y gafas redondas.
Cualidades:	Meticuloso y comprometido con el diseño funcional.
Expresiones:	Mirada enfocada, expresión reflexiva que refleja intelecto y precisión.
Vestimenta:	Camisa blanca con corbata negra, traje formal y abrigo con diseño de cuadros, acorde a su estilo sobrio y profesional.

3. Detalles Simbólicos

Palabra clave	Concepto
Gafas redondas	Representan su carácter, y su pensamiento analítico.
Abrigo con cuadros	Simboliza su interés por la geometría y complementa su vestimenta
Traje Formal	Denotan su rol como figura respetada e influyente en el diseño

4. Proceso de Bocetaje

<p>Estructura de Líneas y Puntos: Se construye la base del personaje utilizando líneas rectas y puntos como guías para definir la pose y las proporciones generales.</p> 	<p>Volumen: A partir de la estructura base, se añaden formas geométricas básicas que aportan a la tridimensionalidad al personaje.</p> 	<p>Rasgos del Personaje: Se definen los elementos característicos del rostro y la expresión, así como el peinado y otros rasgos que definen su identidad.</p> 
<p>Detalles del Vestuario: Se diseñan y detallan las prendas de ropa, considerando pliegues, texturas y cómo se ajustan al cuerpo del personaje.</p> 	<p>Lineart Digital: Se limpian todos trazos, para darle forma y vida al personaje, refinando las líneas. Procurando que quede listo para pintarlo.</p> 	<p>Aplicación de Color Base: Se aplican colores planos en las distintas áreas del personaje (pie, ropa, cabello), usando una paleta cromática armoniosa.</p> 
		

5. Arte Digital

Sombros y Luces: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura sin sobrecargarla.

Arreglos Finales y Fondo: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura sin sobrecargarla.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
Lic. Diseño Gráfico
Metodología para la creación de personajes

1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:	Ludwig Mies Van Der Rohe	
Edad:	83 años (27 de marzo 1886-7 de agosto de 1969)	
Lugar de origen:	Aquisgrán, Alemania	
Breve Historia:	Fue un cartelista y litógrafo considerado uno de los primeros cartelistas modernos, fue conocido por sus carteles coloridos y elegantes que anunciaban productos y eventos culturales de Francia del siglo XIX.	
Obras relevantes:	-Seagram Building -Barcelona Pavilion -Farnsworth House	

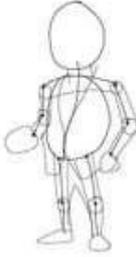
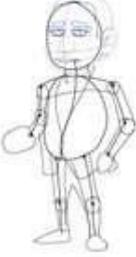
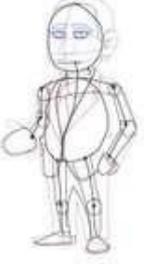
2. Apariencia y Personalidad

Rasgos Físicos Característicos:	Rostro robusto, cabello corto y peinado hacia atrás, porte sobrio y profesional.
Cualidades:	Intelectual, metódico, innovador, defensor del funcionalismo y la pureza estructural.
Expresiones:	Mirada pensativa, expresión calmada que refleja autoridad, reflexión y precisión.
Vestimenta:	Traje oscuro con corbata, camisa clara; vestimenta clásica y formal, en sintonía con su enfoque serio y profesional.

3. Detalles Simbólicos

Palabra clave	Concepto
Traje formal	Refleja su carácter sobrio y su imagen como arquitecto.
Mirada serena y postura recta	Representan su seguridad y pensamiento estructurado.
Cabello peinado hacia atrás	Representa su carácter ordenado, y va a corde con su estilo.

4. Proceso de Bocetaje

<p>Estructura de Líneas y Puntos: Se construye la base del personaje utilizando líneas rectas y puntos como guías para definir la pose y las proporciones generales.</p>	<p>Volumen: A partir de la estructura base, se añaden formas geométricas básicas que aportan cuerpo y tridimensionalidad al personaje.</p>	<p>Rasgos del Personaje: Se delinean los elementos característicos del rostro y la expresión, así como el peinado y otros rasgos que definen su identidad.</p>
		
<p>Detalles del Vestuario: Se diseñan y detallan las prendas de ropa, considerando pliegues, texturas y cómo se ajustan al cuerpo del personaje.</p>	<p>Lineart Digital: Se limpian todos trazos, para darle forma y vida al personaje, refinando las líneas. Procurando que quede listo para pintarlo.</p>	<p>Aplicación de Color Base: Se aplican colores planos en las distintas áreas del personaje (piel, ropa, cabello), usando una paleta cromática armoniosa.</p>
		

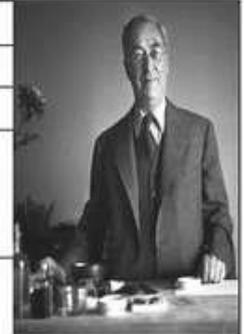
5. Arte Digital

<p>Sombras y Luces: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura sin sobrecargarla.</p>	<p>Arreglos Finales y Fondo: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura sin sobrecargarla.</p>
	



1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:	Wassily Kandinsky
Edad:	77 años (16 de diciembre de 1866-13 de diciembre de 1944)
Lugar de origen:	Moscú, Rusia
Breve Historia:	Fue un pintor y teórico del arte ruso, estudió derecho y economía, pero abandonó sus estudios para dedicarse a la pintura, es uno de los pioneros del arte abstracto, y su obra se caracteriza por la exploración de la relación entre el color y la forma, fue miembro del grupo artístico Der Blaue Reiter y enseñó en la Bauhaus, donde desarrolló su teoría sobre la relación del color y la emoción.
Obras relevantes:	-Composición VII -Círculos en un círculo -Improvisación 27 -Panel para Edwin R. Campbell N2



2. Apariencia y Personalidad

Rasgos Físicos Característicos:	Rostro delgado, cabello corto y oscuro con bigote, usaba gafas, expresión intelectual.
Cualidades:	Visionario, espiritual, analítico, profundamente sensible al color.
Expresiones:	Mirada introspectiva, gesto sereno, a menudo pensativo.
Vestimenta:	Trajes formales, a menudo con corbata o pajarita; su atuendo reflejaba sobriedad y elegancia.

3. Detalles Simbólicos

Palabra clave	Concepto
Gafas	Reflejan su figura intelectual y su papel como teórico del arte.
Postura tranquila	Denota su interés por la espiritualidad en el arte.
Taje formal	Su forma de vestir era acorde a su edad y época en la que vivía.

4. Proceso de Bocetaje

<p>Estructura de Líneas y Punto: Se construye la base del personaje utilizando líneas rectas y puntos como guías para definir la pose y las proporciones generales.</p> 	<p>Volumen: A partir de la estructura base, se añaden formas geométricas básicas que aportan cuerpo y tridimensionalidad al personaje.</p> 	<p>Rasgos del Personaje: Se definen los elementos característicos del rostro y la expresión, así como el peinado y otros rasgos que definen su identidad.</p> 
<p>Detalles del Vestuario: Se diseñan y detallan las prendas de ropa, considerando pliegues, texturas y cómo se ajustan al cuerpo del personaje.</p> 	<p>Lineart Digital: Se limpian todos trazos, para darle forma y vida al personaje, refinando las líneas. Procurando que quede listo para pintarlo.</p> 	<p>Aplicación de Color Base: Se aplican colores planos en las distintas áreas del personaje (pie, ropa, cabello), usando una paleta cromática armoniosa.</p> 

5. Arte Digital

Sombros y Luces: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura sin sobrecargarla.

Arreglos Finales y Fondo: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura sin sobrecargarla.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
Lic. Diseño Gráfico
Metodología para la creación de personajes

1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:	László Moholy-Nagy	
Edad:	51 años (20 de julio de 1895-24 de noviembre de 1946)	
Lugar de origen:	Bácsborsód, Hungría	
Breve Historia:	Fue un artista y diseñador, estudió derecho, pero le interesó arte y se convirtió en un miembro influyente del movimiento Bauhaus en Alemania, impuso la fotografía experimental y diseño industrial, dejó un legado en el arte y el diseño moderno, su enfoque en la experimentación y la innovación.	
Obras relevantes:	-Fotogramas -Berlín Radio Tower -Lichtrequisit einer elektrischen Buhne	

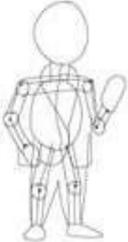
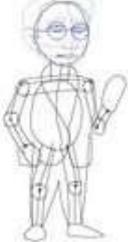
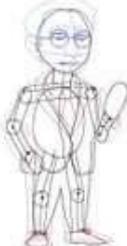
2. Apariencia y Personalidad

Rasgos Físicos Característicos:	Cabello corto y peinado hacia un lado, rostro alargado, gafas redondas, complexión delgada.
Cualidades:	Experimental, innovador, visionario, apasionado por la tecnología y la enseñanza.
Expresiones:	Mirada curiosa y concentrada, gesto serio con un aire intelectual.
Vestimenta:	Atuendo formal pero sencillo, traje sin muchos adornos, típico de un profesor o artista moderno.

3. Detalles Simbólicos

Palabra clave	Concepto
Gafas redondas	Reflejan su enfoque analítico, su pasión de observar.
Actitud reflexiva	Simboliza su rol como teórico del diseño y educador.
Taje formal	Refleja su postura ordenada y su atuendo de la época.

4. Proceso de Bocetaje

<p>Estructura de Líneas y Puntos: Se construye la base del personaje utilizando líneas rectas y puntos como guías para definir la pose y las proporciones generales.</p>	<p>Volumen: A partir de la estructura base, se añaden formas geométricas básicas que aportan cuerpo y tridimensionalidad al personaje.</p>	<p>Rasgos del Personaje: Se delinear los elementos característicos del rostro y la expresión, así como el peinado y otros rasgos que definen su identidad.</p>
		
<p>Detalles del Vestuario: Se diseñan y detallan las prendas de ropa, considerando pliegues, texturas y cómo se ajustan al cuerpo del personaje.</p>	<p>Lineart Digital: Se limpian todos trazos, para darle forma y vida al personaje, refinando las líneas. Procurando que quede listo para pintarlo.</p>	<p>Aplicación de Color Base: Se aplican colores planos en las distintas áreas del personaje (piel, ropa, cabello), usando una paleta cromática armoniosa.</p>
		

5. Arte Digital

<p>Sombras y Luces: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura sin sobrecargarla.</p>	<p>Arreglos Finales y Fondo: Se integran sombras suaves y luces estratégicas que aportan volumen y profundidad, realizando la figura sin sobrecargarla.</p>
	



1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:	Carlos Cruz Diez	
Edad:	95 años (17 de agosto de 1923-27 de julio de 2019)	
Lugar de origen:	Caracas, Venezuela	
Breve Historia:	Estudió en la Escuela de Artes Plásticas y Aplicadas de Caracas más tarde se mudó a París donde se convirtió en un destacado representante del arte cinético y óptico. Exploró relación entre el color, la luz y el movimiento en sus obras, creando instalaciones, pinturas y esculturas que han sido exhibidas en todo el mundo.	
Obras relevantes:	-Physichromie -Chromosaturación -Cubo de los 4 colores -Transchromie	

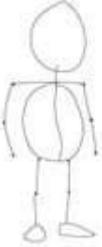
2. Apariencia y Personalidad

Rasgos Físicos Característicos:	Cabello canoso, rostro expresivo, usaba anteojos; complexión delgada, voz suave y pausada.
Cualidades:	Curioso, experimental, apasionado por el color y la percepción visual.
Expresiones:	Mirada reflexiva, sonrisa amable, rostro sereno.
Vestimenta:	Suelen destacarse sus prendas sobrias: camisas claras, y un abrigo color azul pastel.

3. Detalles Simbólicos

Palabra clave	Concepto
Gafas	Denotan su carácter analítico y metódico.
Postura tranquila	Refleja su carácter observador y su enfoque contemplativo sobre el arte.
Barba Larga	Demuestra la mayoría de su edad, y refleja su experiencia.

4. Proceso de Bocetaje

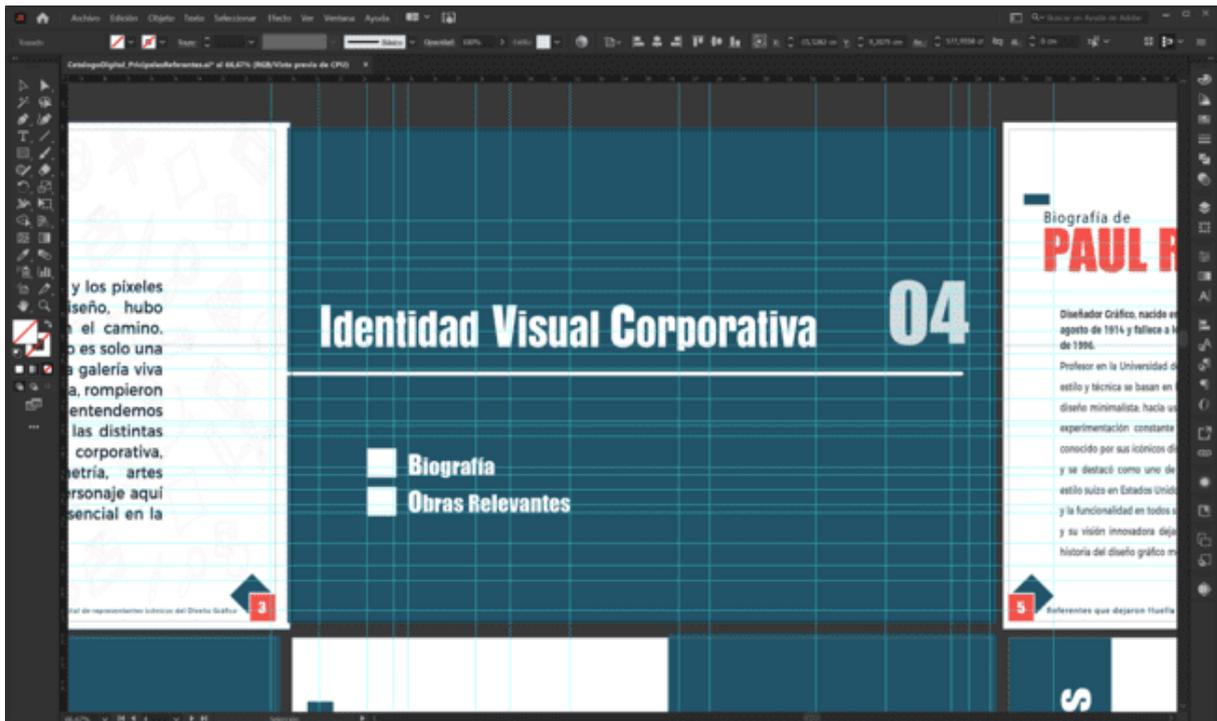
<p>Estructura de Líneas y Punto: Se construye la base del personaje utilizando líneas rectas y puntos como guías para definir la pose y las proporciones generales.</p> 	<p>Volumen: A partir de la estructura base, se añaden formas geométricas básicas que aportan cuerpo y tridimensionalidad al personaje.</p> 	<p>Rasgos del Personaje: Se delinean los elementos característicos del rostro y la expresión, así como el peinado y otros rasgos que definen su identidad.</p> 
<p>Detalles del Vestuario: Se diseñan y detallan las prendas de ropa, considerando pliegues, texturas y cómo se ajustan al cuerpo del personaje.</p> 	<p>Lineart Digital: Se limpian todos trazos, para darle forma y vida al personaje, refinando las líneas. Procurando que quede listo para pintarlo.</p> 	<p>Aplicación de Color Base: Se aplican colores planos en las distintas áreas del personaje (pie, ropa, cabello), usando una paleta cromática armoniosa.</p> 



Maquetado del catálogo

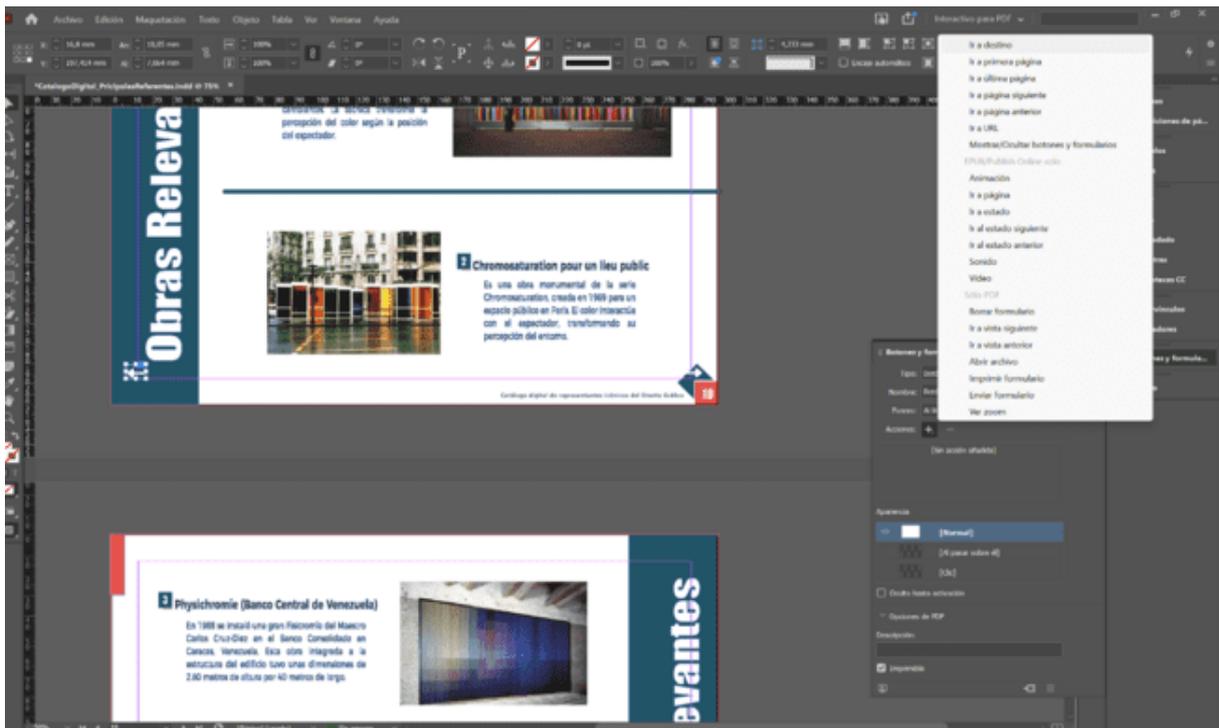
Para la realización del maquetado se utilizó Adobe Illustrator y se estableció la portada, contraportada, introducción y el contenido de cada una de las páginas.





Maquetación interactiva

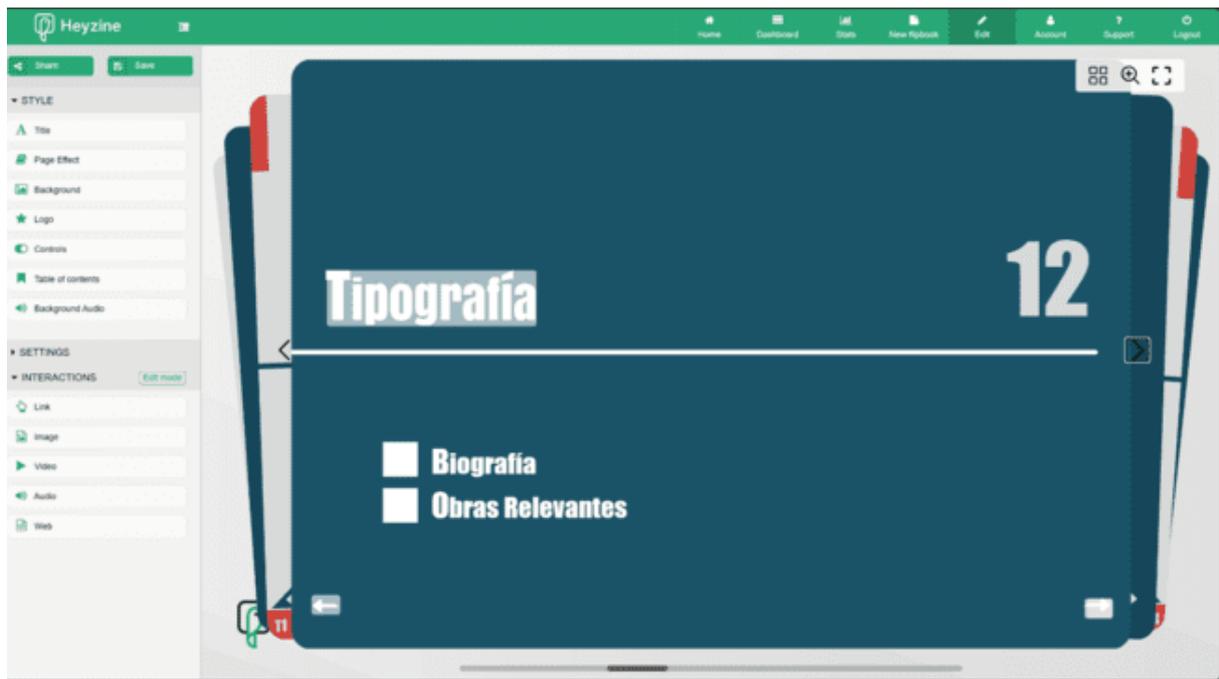
Como herramienta de interactividad se hizo uso de Adobe InDesign, donde realice la maquetación del catálogo agregando marcadores en páginas estratégicas como la portada, contraportada entre las demás partes del catálogo, y posteriormente se agregó los botones.



Propuesta Flipbooks

Con esta herramienta el orden del contenido se pudo especificar mejor, brindando la ilusión de animación al momento de pasar de página, dejando de ser un documento estático.





Link del catálogo

<https://heyzine.com/flip-book/880e139dbd.html>

Código QR



Conclusiones y recomendaciones

6.1 Conclusiones

- Se identificó a los principales referentes históricos del diseño gráfico que han marcado tendencia a lo largo del tiempo, ubicándolos por distintas áreas en referentes internacionales se consideraron a: Paul Rand, Jules Chéret y Peter Behrens; en los referentes de Bauhaus, Ludwig Mies van der Rohe, Wassily Kandinsky y László Moholy-Nagy; en los referentes latinoamericanos Carlos Cruz-Diez y el referente ecuatoriano más seleccionado es Oswaldo Guayasamín, de cada uno de estos personajes se estableció una pequeña biografía, junto al estilo y técnica que los hizo importantes en cuanto al diseño gráfico.
- Se determinó el estilo y técnica de ilustración digital para el desarrollo de los personajes, teniendo un menú por categorías para la organización del catálogo, junto a animaciones interactivas que proporcionen información de los referentes, marcadores, datos sin mucho texto, teniendo una galería de imágenes de los personajes seleccionados.
- Se creó un catálogo digital ilustrado que documenta y destaca a los principales referentes que han marcado tendencia en el campo del Diseño Gráfico, al cual se puede acceder mediante un código QR y link, donde se presenta el resultado final de la información recopilada mediante la encuesta, la entrevista y la búsqueda de datos, utilizando fuentes de información confiable.

6.2 Recomendaciones

- Se recomienda que el catálogo pueda ser compartido en todos los semestres de la carrera de diseño gráfico, de tal manera los estudiantes podrán tener material útil que sirva para su preparación académica e incluso ser material de apoyo para investigaciones posteriores, para que no sólo se investigue de los referentes principales, al contrario, se pueda recopilar datos de más personajes que aportaron a la historia del diseño gráfico.
- A los docentes de la carrera de diseño gráfico se sugiere, que en los contenidos que se comportan en clases se pueda hablar más sobre la gestión de diseño que es un área importante de esta carrera, pues es útil que el diseñador sea parte del proceso comunicacional de una marca, no sólo centrarse en el producto final, ser protagonista de cada uno de los pasos que conlleve ilustrar algo es bueno, para que la conclusión un producto sea un elemento visual atractivo para el público.
- Respecto al catálogo digital se recomienda poder difundirlo en más plataformas digitales, para que no sólo los estudiantes de la carrera de diseño gráfico tengan acceso, sino que otras personas interesadas en el tema puedan acceder a esta información, brindando de manera interactiva la posibilidad de alimentarse de contenidos útiles sobre los referentes descritos.

Bibliografía

- Anderson, S. (2002). Peter Behrens and a new architecture for the twentieth century. Mit Press.
- Buitrón, G. (2008). Oswaldo Guayasamín. Ensayos sobre la imagen, 17, 19-23.
- Calderón, G., & Calisto, M. L. (2014). HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN ECUADOR, 1970-2005. *Revista PUCE*, 98, 125-140.
- Caravaca Iniesta, S. (2018). Pequeños pintores en acción: Joan Miró, Pablo Picasso, Salvador Dalí, Wassily Kandisky.
- Davies, J. (2019). Understanding Illustration – Process, Perception, and Profession: The Legitimacy. En A. Male (Ed.), *A Companion to Illustration* (1.ª ed., pp. 600-622). Wiley. <https://doi.org/10.1002/97811119185574.ch25>
- Domenech, D. (2020). Exponentes del Diseño Gráfico ecuatoriano [ISSUU]. *Revista Ecuador Actual*. https://issuu.com/domenikadomenech/docs/revista_completa
- Doyle, S., Grove, J., & Sherman, W. (2018). *History of illustration*. Fairchild Books.
- Eskilson, S. J. (2012). *Graphic design: A new history* (2nd ed). Yale university press.
- Estañol, B. (2009). LA EVOLUCIÓN CULTURAL DEL HOMBRE. ¿UNA FORMA DE TRANSMISION DARWINIANA? *Ludus Vitalis*, XVII(32), 8.
- Frascara, J., Fontana, R., Meurer, B., Shakespear, R., Toorn, J. van, Winkler, D. R., Strickler, Z., & Frascara, J. (2004). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social* (3. ed). Ed. Infinito.
- García, A. M. (2000). Un cartel político de 1937 del pintor Cañavate. *Al-Basit: Revista de estudios albacetenses*, (44), 283-289.
- Gooding, M. (2001). *Abstract Art*.
- Gurney, J. (2009). *Imaginative realism: How to paint what doesn't exist* (1. ed). Andrews McMeel.
- Haik, Y., & Shahin, T. M. M. (2011). *Engineering design process* (2nd ed). Cengage Learning.
- IDAC. (sf). 5 Importantes ilustradores minimalistas. *IDAC*. <https://www.idacdelvalle.edu.mx/5-importantes-ilustradores-minimalistas/>
- Joudrey, D. N., Taylor, A. G., & Wisser, K. M. (2018). *The organization of information* (Fourth edition). Libraries Unlimited.
- La Divina Proporción. (s.f.). Historia de la Ilustración en el Diseño Gráfico: De los Manuscritos a los Medios Digitales. *La Divina Proporción*. <https://ladivinaproporcion.es/historia-de-la-ilustracion-en-el-diseno-grafico-de-los-manuscritos-a-los-medios-digitales/>
- Latorre, M. (2018). *Historia de las Web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*. Universidad MARcelino

Champagnat.

Lynch, C. (2005). Where Do We Go From Here?: The Next Decade for Digital Libraries. *D-Lib Magazine*, 11(07/08). <https://doi.org/10.1045/july2005-lynch>

Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. AVA.

Male, A. (Ed.). (2019). *A companion to illustration*. John Wiley & Sons, Inc.

Mas de Arte. (2024). Realismo [Mas de Arte]. *Mas de Arte*. <https://masdearte.com/movimientos/realismo/>

Meggs, P. B., Purvis, A. W., & Meggs, P. B. (2006). *Meggs' history of graphic design* (4th ed). J. Wiley & Sons.

Morales Holguín, A., & Cabrera Becerra, V. (2017). Debate teórico–metodológico para la investigación en el diseño gráfico. *Intersticios Sociales*, 13, 28. <https://doi.org/10.55555/IS.13.111>

Pontis, S. (2009). Diseño gráfico: Un novel objeto de investigación Caso de estudio, el proceso de diseño. *Iconofacto*, 5(6), 9-18.

Reardon, M. (2016). *Watercolor Techniques: Painting Light and Color in Landscapes and Cityscapes*. Penguin Publishing Group.

Richmond, T. (2011). *The Mad art of caricature! A serious guide to drawing funny faces*. Deadline Demon Pub.

Ryan. (2023). Estilos de ilustración—La guía definitiva. *21 draw*. <https://tinyurl.com/4jcdxck8>

Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks The art of visual storytelling*. Laurence King Publishing Ltd. <https://tinyurl.com/yp58m37y>

Secretaría de Cultura, México. (sf). Hipertexto. *Centro de Cultura Digital*. <https://editorial.centroculturadigital.mx/glosario/hipertexto>

Taborda, F., & Wiedemann, J. (Eds.). (2008). *Latin American graphic design*. Taschen.

Warnock, J. (1990). *The Camelot Project*. https://knowledge.wharton.upenn.edu/wp-content/uploads/2022/03/warnock_camelot1991.pdf

Satué, E. (2007). Arte en la tipografía y tipografía en el arte: compendio de tipografía artística (Vol. 23). Siruela.

Schulze, F., & Windhorst, E. (2019). Ludwig Mies van der Rohe: una biografía crítica. Reverte.

Valdivieso, M. (1998). Lucía Moholy: la fotógrafa de la Bauhaus.

Zeegen, L. (2005a). *Principios de la ilustración*.

Zeegen, L. (2005b). *The fundamentals of illustration: How to generate ideas, interpret briefs and promote oneself*. Ava Book.

Zeegen, L. (2007). *Ilustración digital: Una clase magistral de creación de imágenes*romopress.

Anexos

Anexo 1. Fotografías de los docentes durante la entrevista



Fecha: 25 de febrero de 2025

Descripción: Entrevista al Arq. William Quevedo



Fecha: 25 de febrero de 2025

Descripción: Entrevista a la Mgs. Gabriela Puentes



Fecha: 25 de febrero de 2025

Descripción: Entrevista al Mgs. Iván Benítez

Anexo 2. Encuesta



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
 Lic. Diseño Gráfico
 Encuesta

Objetivo: Identificar las figuras más influyentes en las diversas áreas del Diseño Gráfico, tales como identidad corporativa, señalética, fotografía, tipografía, etc. con el fin de desarrollar un catálogo digital ilustrado que recopile a los referentes más destacados.

Nombre y Apellido:		Fecha:	
Género:	<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Femenino	Rango de edad:	<input type="checkbox"/> 24 - 29

1. ¿Cuál de estos títulos y subtítulos, cual te parece el más adecuado para un "Catálogo Digital Ilustrado"?

a. Títulos	b. Subtítulos
<input type="radio"/> "Referentes que Dejaron Huella"	<input type="radio"/> Pioneros del Diseño Gráfico
<input type="radio"/> "Diseño Gráfico en la Historia"	<input type="radio"/> Un Catálogo Digital de Referentes Iconicos
<input type="radio"/> "Los Pilares del Diseño Gráfico"	<input type="radio"/> Referentes Ilustrados en un Catálogo Digital
<input type="radio"/> "Catálogo Digital de Personajes y Tendencias"	<input type="radio"/> Hitos del Diseño Gráfico

2. ¿Qué personajes de Diseño Gráfico te llaman tu atención según tu criterio?

a. Referentes Internacionales (Al menos 3)	b. Referentes de Bauhaus (Al menos 3)
<input type="radio"/> Johannes Gutenberg (1400-1468) Inventor de la imprenta, revolucionó la reproducción de textos.	<input type="radio"/> Wassily Kandinsky (1866-1944) Pionero del arte abstracto y la relación diseño y geometría.
<input type="radio"/> Jules Chéret (1836-1932) Pionero del cartel moderno, combinó arte y publicidad.	<input type="radio"/> Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969) Líder del diseño funcional con su lema "menos es más".
<input type="radio"/> Peter Behrens (1868-1940) Padre del diseño industrial y tipografía moderna.	<input type="radio"/> Johannes Itten (1888-1967) Creador de teorías del color influyentes en el diseño moderno.
<input type="radio"/> Paul Rand (1914-1996) Diseñador de marcas icónicas como IBM y ABC.	<input type="radio"/> László Moholy-Nagy (1895-1946) Innovador en fotografía y diseño experimental.
<input type="radio"/> Otl Aicher (1922-1991) Creador de sistemas de señalética y sistemas visuales	<input type="radio"/> Herbert Bayer (1900-1985) Diseñador gráfico, destacó en tipografía y señalética.
c. Referentes Latinoamericanos (Respuesta Única)	d. Referentes Ecuatorianos
<input type="radio"/> Fabián Moncada (1980) Ilustrador digital, conocido por su estilo detallado.	<input type="radio"/> Oswaldo Guayasamín (1919-1999) Pintor expresionista, exploró temas sociales. ¿Porque? _____
<input type="radio"/> Carlos Cruz-Díez (1923-2019) Artista cinético, exploró el impacto visual del color.	<input type="radio"/> Gabriel Fandiño (1979) Se especializó en infografía e ilustración. ¿Porque? _____
<input type="radio"/> Isidro Ferrer (1963) Diseñador editorial, reconocido por su creatividad.	<input type="radio"/> Daniel Carrillo (1989) Ilustrador digital, crea clásicos personajes de Universal Studios. ¿Porque? _____





3. ¿Qué información te parece más relevante para los referentes personajes, de diseño gráfico antes mencionados?

a. Información relevante	
<input type="radio"/> Su Biografía	<input type="radio"/> Su impacto en la sociedad
<input type="radio"/> Su estilo y técnica distintiva	<input type="radio"/> Otros Cuales: _____

4. ¿Cómo prefieres que se organice el catálogo?

a. Organización del catálogo	
<input type="radio"/> Por épocas	<input type="radio"/> Por categorías
<input type="radio"/> Por áreas del Diseño Gráfico	

5. ¿Qué funciones interactivas prefieres que tenga el catálogo?

a. Funciones interactivas	
<input type="radio"/> Menú por categorías	<input type="radio"/> Recorrido multimedia guiado
<input type="radio"/> Línea de tiempo interactiva	

6. ¿Cómo prefieres que se muestren las ilustraciones?

a. Presentación de imágenes	
<input type="radio"/> Imagen fija con explicación breve	<input type="radio"/> Animaciones interactivas



Anexo 3. Entrevista a los docentes



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
Lic. Diseño Gráfico
Entrevista

N. del entrevistador		Tiempo Inicial	
N. del entrevistado		Tiempo Final	
Fecha		Cargo	
Objetivo General de la entrevista	Obtener información de los docentes de la área de Diseño Gráfico, aplicando una entrevista para la selección de los principales referentes que marcaron tendencia en diversas áreas del Diseño Gráfico.		

1. ¿Según su criterio cuáles son las principales áreas del diseño gráfico que han tenido mayor impacto en la formación de nuevos diseñadores (como: identidad visual, señalética, packaging, tipografía, etc.)?

2. En su experiencia como docente, ¿qué características hacen que un diseñador sea reconocido como un referente influyente?

3. ¿Usted cree que un catálogo digital podría aportar en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad?
Sí No ¿Porque?

4. ¿Qué elementos visuales debería incluirse en un catálogo digital que recopile a los principales referentes del diseño gráfico?

5. ¿Qué información debería incluirse en un catálogo digital que recopile a los principales referentes del diseño gráfico (por ejemplo: su biografía, obras, impacto social, etc)?

6. ¿Cree usted que un catálogo digital podría ser un material útil de consulta para futuras investigaciones en diseño gráfico?

7. ¿Qué recomendaciones daría para garantizar que el catálogo digital sea atractivo, educativo y relevante para el público académico?

8. ¿Qué formato considera más adecuado para un catálogo digital ilustrado?

- Galería visual con imágenes interactivas
- Línea de tiempo histórica con ilustraciones
- Biografías ilustradas por áreas de especialidad
- Otros Cuales: _____

9. ¿Considera que este proyecto puede ayudar a que los estudiantes se conecten más con la historia del diseño gráfico?

10. ¿Hay algún aspecto o detalle que le gustaría que se tomara en cuenta para mejorar el proyecto del catálogo digital ilustrado?



Anexo 4. Metodología de la creación del personaje



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
 Lic. Diseño Gráfico
 Metodología para la creación de personajes

1. Perfil del Personaje

Nombre del personaje:		
Edad:		
Lugar de origen:		
Breve Historia:		
Obras relevantes:		

2. Apariencia y Personalidad

3. Detalles Simbólicos

4. Proceso de Bocetaje

Estructura de Líneas y Puntos	Vestuario	Bosque del Personaje
Detalles del Vestuario	Lineart Digital	Aplicación de Color Base

5. Arte Digital	
Nombre y Apellido	Asignatura Final y Puntaje

Anexo 5. Encuesta contestada



**UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CHIMBORAZO**
FACULTAD DE CIENCIAS EN
LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS

Se ha registrado tu respuesta.

[Enviar otra respuesta](#)

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. -
[Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Does this form look suspicious? [Informe](#)

Google Formularios



Introducción

Antes que los clics, los vectores y los píxeles dominaran el mundo del diseño, hubo mentes brillantes que trazaron el camino. Este catálogo digital ilustrado no es solo una recopilación de nombres; es una galería viva de ideas que marcaron tendencia, rompieron moldes y definieron lo que hoy entendemos por Diseño Gráfico, a través de las distintas áreas como: identidad visual corporativa, fotografía, tipografía, colorimetría, artes gráficas y el cartelismo. Cada personaje aquí reunido representa una pieza esencial en la evolución del lenguaje visual.

Catálogo digital de representantes icónicos del Diseño Gráfico

3

Arte y Cartelismo

20

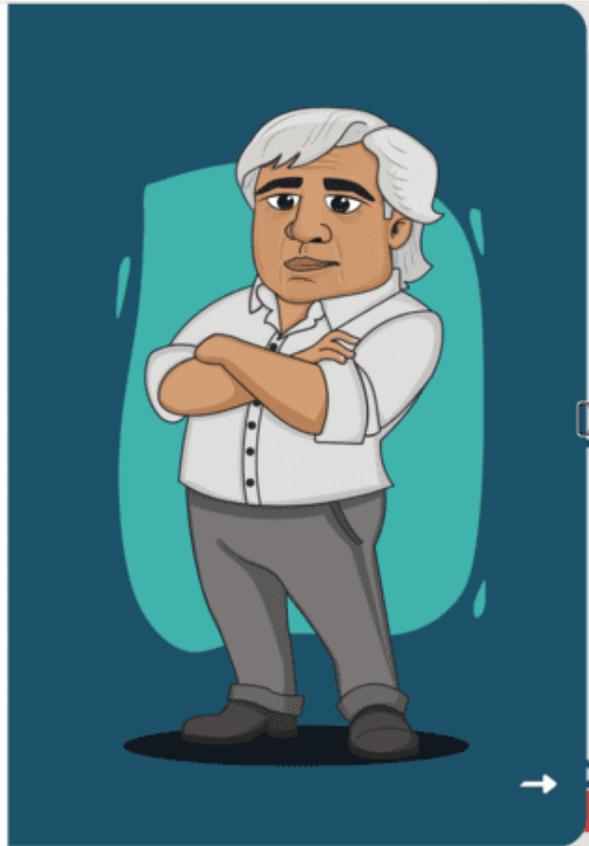
- Biografía
- Obras Relevantes

Biografía de

Oswaldo Guayasamín

Artista, nacido en Quito, Ecuador el 6 de julio de 1919 y fallece a los 79 años un 10 de marzo de 1999.

Se convirtió en un artista, activista y político, su estilo y técnica se basa en el expresionismo, en sus pinturas destaca el realismo social y el simbolismo, desempeñó el rol de pintor y escultor ecuatoriano, considerado uno de los artistas latinoamericanos del siglo XX, su obra se caracterizó por una fuerte carga social, denunciando la injusticia la pobreza y la opresión en América Latina, su obra más relevante fue La Edad de la Ira, dónde plasmó el sufrimiento humano.

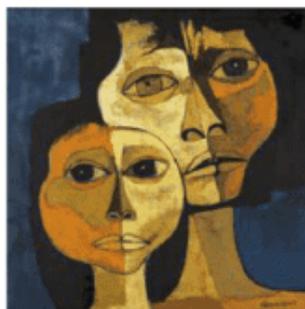


Referentes que dejaron Huella

Obras Relevantes

1 La Edad de la Ira

Creada en 1961, esta obra es parte de la serie más famosa de Guayasamín, donde refleja el sufrimiento humano y la violencia, mostrando figuras distorsionadas que expresan angustia y desesperación.



2 La Edad de la Ternura

En 1969, Guayasamín representó la relación entre madres e hijos con un estilo expresionista lleno de emoción y sensibilidad.



Catálogo digital de representantes icónicos del Diseño Gráfico



3 Lágrimas de Sangre

Realizada en 1983, esta obra se centra en el sufrimiento humano, la violencia y la opresión. Representada por figuras de gran expresividad, que parecen derramar lágrimas de sangre, simbolizando el dolor y la tragedia.



4 La Edad de la Esperanza

En 1991, Guayasamín presentó esta serie, transmitiendo optimismo y la búsqueda de un futuro mejor; Utilizando colores vibrantes y formas más suaves, contrastando con el estilo más sombrío de sus otras obras.

26

Referentes que dejaron Huella

Obras Relevantes

¡Gracias por darle un vistazo a este catálogo!

Fue un placer armarlo y espero que te inspire tanto como disfrute crearlo.

— **Título original**

"Catálogo digital ilustrado de los principales referentes que marcaron tendencia en el Diseño Gráfico"

— **Editor**

Dario J. Looz

“El diseño no se inventa, se descubre.”

Un viaje visual que honra a los visionarios que desafiaron los márgenes, rompiendo los límites convencionales para transformar el diseño en una forma de expresión poderosa, más allá de una simple técnica.

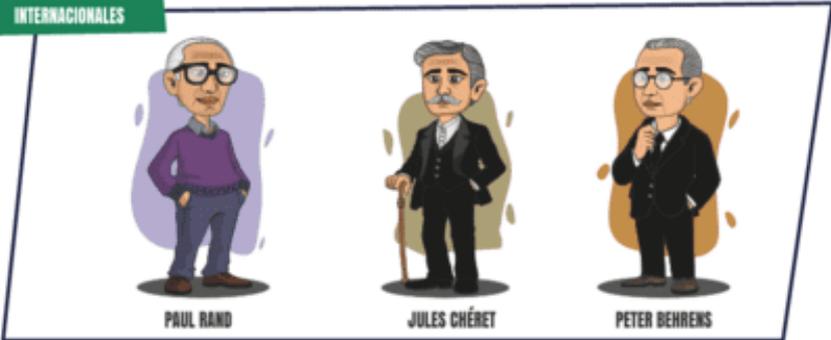
Este concepto celebra la audacia de aquellos que, con sus ideas innovadoras, redefinieron lo que conocemos como diseño, llevando la creatividad a nuevas alturas y dejando una huella imborrable en cada trazo.

←

PARA
ILUSTRADOR GRÁFICO

Ilustraciones Finales

REFERENTES
INTERNACIONALES



REFERENTES
BAUHAUS



REFERENTE
LATINOAMERICANO



REFERENTE
ECUATORIANOS

