



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:

INGENIERO/A EN DISEÑO GRÁFICO

**TEMA: GUÍA DE ACTIVIDADES PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD
ARTÍSTICA EN LOS DISEÑADORES GRÁFICOS**

AUTOR: CARLOS XAVIER SOLÍS TUMBACO

TUTOR/ A: PhD. ALFREDO GONZÁLEZ

TUTOR/A TÉCNICO: MSC. PAMELA PAZMIÑO

QUITO- ECUADOR

AÑO: 2018

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de MSC. PAMELA PAZMIÑO, DIRECTORA del Proyecto GUÍA DE ACTIVIDADES PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA EN LOS DISEÑADORES GRÁFICOS, presentado por el ciudadano Carlos Solís, estudiante del programa de Ingeniería en Diseño Gráfico de la Universidad Tecnológica Israel considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la revisión y evaluación respectiva por parte del tribunal de grado que se digne para su correspondiente estudio y calificación.

Quito, Agosto del 2018

LA TUTORA

MSC. PAMELA PAZMIÑO

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

El abajo firmante, declara que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente proyecto, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico, son absolutamente originales, auténticos y personales, de exclusiva responsabilidad legal y académica del tutor.

Carlos Solís

C.C.: 171908374-1

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Proyecto de aprobación de acuerdo con el Reglamento de Títulos y Grados del Departamento de Departamento de Artes y Humanidades de la Universidad Tecnológica de Israel.

Quito, Agosto del 2018

Para constancia firman:
TRIBUNAL DE GRADO

F _____
PRESIDENTE

F _____
VOCAL

F _____
VOCAL

DEDICATORIA

A mis queridos padres que en toda mi vida apoyaron, motivaron y fomentaron mi formación académica.

A mi amada esposa por creer en mí en todo momento y no dudar de mis aptitudes y habilidades.

Gracias a ellos por estar en todo momento de mi vida, ya sean momentos buenos o malos; ya que con su apoyo he crecido como persona y profesional.

Carlos Solís

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Universidad Tecnológica “Israel”, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión.

De manera especial a la MSC. Pamela Pazmiño y al PhD. Alfredo Gonzalez como tutores Técnico y Metodológico respectivamente de la presente tesis, por guiar y contribuir con sus valiosos conocimientos, con rectitud como docentes, creyendo y confiando en mis expectativas.

Muchas gracias

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
ÍNDICE DE ANEXOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	1
Justificación	4
CAPÍTULO I	5
1. MARCO TEÓRICO	5
1.1. Contextualización	5
1.2. Cuerpo teórico- conceptual	5
1.2.1. Creatividad	5
1.3. Diseño interactivo	10
1.4. Elementos del Diseño	11
1.4.1. Cromática	11
1.4.2. Tipografía	13
1.4.3. Morfología	14
1.5. Investigaciones previas	18
CAPÍTULO II	19
2. MARCO METODOLÓGICO Y DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES	19
2.1. Enfoque metodológico	19
2.2. Población, unidades de estudio y muestra	19
2.3. Indicadores o categorías a medir	20
2.4. Métodos empíricos y técnicas de recolección de datos	20

2.5.	Resultado de las entrevistas aplicadas	20
2.6.	Regularidades del diagnóstico	21
CAPÍTULO III		22
3.	PROPUESTA DE DISEÑO	22
3.1.	Propuesta o conceptualización.....	22
3.1.1.	Bocetos y propuestas preliminares.....	22
3.1.2.	Diseño de contenidos	26
3.1.3.	Método de adjetivación gráfica.....	35
3.2.	Proceso de realización	38
3.2.1.	Funcionamiento.....	38
3.2.2.	Materiales o recursos	38
3.2.3.	Construcción o diagramación	38
3.2.4	Tratamiento de imagen	45
3.3.	Valoración del producto por criterio de especialista	48
CONCLUSIONES.....		50
RECOMENDACIONES		51
BIBLIOGRAFÍA		52
ANEXOS		54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Descripción de la obra Convergence (Convergencia)	27
Tabla 2. Descripción de la obra Ritmo de color	30
Tabla 3. Descripción de la obra Cuchillo de cocina Dadá.....	32
Tabla 4. Descripción de la obra El misterio de Picasso.....	34
Tabla 5. Método de adjetivación gráfica	36

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Primer boceto de la portada de la guía de actividades	23
Gráfico 2. Segundo boceto de la portada de la guía de actividades	23
Gráfico 3. Portada.....	24
Gráfico 4. Índice	24
Gráfico 5. Actividades o contenido	25
Gráfico 6. Separadores de actividades.....	25
Gráfico 7. Jackson Pollock.....	26
Gráfico 8. Obra Convergence (Convergencia)	27
Gráfico 9. Sonia Delaunay.....	28
Gráfico 10. Obra Ritmo de color	29
Gráfico 11. Hannah Höch.....	31
Gráfico 12. Obra Cuchillo de cocina Dadá.....	32
Gráfico 13. Pablo Picasso	33
Gráfico 14. Obra El misterio de Picasso.....	34
Gráfico 15. Morfología.....	37
Gráfico 16. Portada.....	39
Gráfico 17. Derechos de autor.....	39
Gráfico 18. Introducción.....	40
Gráfico 19. Índice	40
Gráfico 20. Contenido de actividades de Jackson Pollock.....	41
Gráfico 21. Contenido de actividades de Sonia Delaunay	42
Gráfico 22. Contenido de actividades de Hannah Höch.....	43
Gráfico 23. Contenido de actividades de Pablo Picasso.....	44

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Modelo de entrevista.....	54
Anexo 2. Guía para la valoración de la propuesta.....	54

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
DEPARTAMENTO DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO

RESUMEN EJECUTIVO

TÍTULO: “GUÍA DE ACTIVIDADES PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA EN LOS DISEÑADORES GRÁFICOS”

AUTOR: CARLOS SOLÍS

TUTOR TÉCNICO: MSC. PAMELA PAZMIÑO

La investigación del siguiente trabajo se basa en el estudio de la creatividad, se llevó a cabo con diseñadores gráficos en la ciudad de Quito. El objetivo es promover la creatividad en momentos de un bloque creativo. La información fue recolectada mediante una búsqueda bibliográfica y la aplicación de entrevistas, con las que se lograría conocer el tema principal como son conceptos, importancia y los factores que producen los bloqueos creativos; y a su vez lograr tener el conocimiento para solucionar este problema. Al contar con la suficiente información se ve necesario contar con un material digital de apoyo que ayude al crecimiento de la creatividad en los momentos de un bloqueo creativo. Por este motivo se desarrolló y diagramó una guía de actividades digital para promover la creatividad artística en diseñadores gráficos.

Palabras claves: creatividad, guía, arte, bloqueo creativo

ABSTRACT

TITLE: "ACTIVITY GUIDE TO PROMOTE ARTISTIC CREATIVITY IN GRAPHIC DESIGNERS"

AUTHOR: CARLOS SOLÍS

TECHNICAL GUARDIAN: MSC. PAMELA PAZMIÑO

The investigation of the following work is based on the study of creativity, it was carried out with graphic designers in the city of Quito. The objective is to promote creativity in moments of a creative block. The information was collected through a bibliographic search and the application of interviews, with which it would be possible to know the main topic such as concepts, importance and the factors that produce the creative blocks; and in turn to have the knowledge to solve this problem. By having enough information it is necessary to have a digital support material that helps the growth of creativity in the moments of a creative block. For this reason, a digital activity guide was developed and designed to promote artistic creativity in graphic designers.

Keywords: creativity, guide, art, creative block.

INTRODUCCIÓN

El arte forma una porción de relevancia de las memorias humanas desde el comienzo de la civilización, ya que el hombre hizo un esfuerzo para darle sentido y forma a la realidad en la que vivía. Y como señala Velandia (2009), el arte es toda obra, producción o creación que expresa los deseos en el interior del hombre siguiendo lineamientos propios de patrones de estética y belleza. El artista para crear debe tener creatividad esta sea que haya nacido con ella o adquirida, a través del gran entorno exteriorizando los sentimientos por medio de colores, formas, palabras e imágenes.

Aquí cabe destacar, según Schnarch (2008), que la creatividad se expresa como la disposición de producir algo nuevo, conduciéndose hacia el resultado, y aplazando la cuestión de conocer si lo recién creado es para todos o solo para el creador. Por ello, otros profundizan esta idea mencionada que debe ser una nueva obra, meditada por un grupo al mismo tiempo como razonable y útil. También se menciona que debe ayudar a solucionar un problema, con el fin de mejorar una realidad o para conseguir una meta real, implicando una estimación crítica de la innovación y la construcción.

Es decir, el resultado final mide la creatividad, una nueva idea, un nuevo producto, diferente y valioso, una nueva forma de hacer las cosas o una manera diferente de aplicar ideas o recursos ya creados.

Para el éxito individual, profesional y organizacional de las personas, es necesario considerar los distintos niveles de creatividad:

- El nivel alto, es poco notorio, a pesar de que se conoce que las nuevas ideas son las que permiten que la humanidad se desarrolle. Partiendo de la premisa que todos los objetos que se encuentran en el entorno no han sido creados por si solos, sino que provienen del pensamiento y desarrollo de otros. Por otra parte, es necesario que surjan nuevas ideas, modelos más justos, nuevos productos y sistemas.
- El nivel intermedio, posee una gran relevancia. El progreso de las estructuras organizativas depende de que estas se mantengan en constante innovación. La

calidad total, la reingeniería o los procesos de mejoramiento continuo, tienen como principal insumo precisamente la creatividad. Pero eso no sólo es válido para las empresas, sino que también para las comunidades, localidades, barrios o países.

- Y, por supuesto, en el nivel particular como profesional, empresario, trabajador o simplemente como individuo, se requiere tener creatividad para así, progresar, avanzar y lograr mejorar la calidad de vida.

Creatividad es el resultado de un proceso que conduce a algo nuevo, diferente, que no existía antes; que puede ser un sistema, producto o solución a un problema. Así entendida se puede manifestar en diferentes niveles y es esencial en cualquiera de ellos. Las personas y organizaciones necesitan desarrollar el potencial creativo para poder vivir en un mundo en constante transformación, preparándose para construir y adaptarse a los cambios (Schnarch, 2008, págs. 7-8).

Por tanto, la creatividad profesional no puede ser improvisada.

En el incremento, proceso o estimulación intervienen diferentes indicadores que ayudan en el instante de aplicar métodos de creatividad como son: “la iniciativa, la fluidez, la flexibilidad, la divergencia, la racionalización, la invención, la elaboración, la autoestima, la motivación, la independencia y la innovación son algunos de los indicadores que proporcionan una herramienta indispensable en el proceso creativo” (Ortíz, 2003).

Al tener en cuenta esta información se nota que en diversas ocasiones como estudiantes y profesionales del diseño gráfico existe la posibilidad de tener bloqueos creativos en ciertos trabajos, puesto que no siempre se cuenta con la predisposición para lograr un arte creativo.

Se han encontrado algunos problemas que causan el bloque de la creatividad al momento de realizar artes como diseñadores gráficos, por lo que hemos visto la necesidad de basar la investigación en los siguientes puntos, como lo menciona UniMOOC. (2014):

- Bloqueo mental es una etapa donde impide avanzar como una acción limitante que generaría emociones negativas las cuales evitarían que se logren las metas propuestas.

- Racionalidad, dentro de este campo se intenta crear desde la parte racional del cerebro limitando que se puede o no hacer. Puesto que para ser creativos hay que salir de los parámetros normales o racionales y crear desde la parte emocional e intuitiva del mismo.
- El sistema quiere decir los individuos están encerrados dentro de un marco social, cultural o simplemente en un solo esquema de pensamiento el cual no permite que fluya la creatividad, por ello, para cambiar esto, es necesario mostrarse abierto a ideas en otros campos.
- El miedo provocado en los individuos o por la sociedad en la que se vive, la cual no aceptan cambios en los trabajos rutinarios o diferentes formas de pensamiento en la creatividad.
- La frustración se genera ya que todas nuestras ideas no pueden ser llevadas a cabo y esto no quiere decir que fueran malas ideas, solo significa que no son factibles para el momento, y eso es excusa para crear nuevas ideas.
- La confusión suele suceder porque se ha errado en el proceso de generación de ideas.

En relación a la problemática sobre el bloqueo creativo en diseñadores al momento de crear es necesario plantear una interrogante: ¿Cómo promover la creatividad artística en diseñadores gráficos cuando exista un bloqueo creativo en la ciudad de Quito?

Para lograr una solución a la interrogante planteada anteriormente se debe cumplir con el objetivo general el cual es diseñar una guía de actividades digital para promover la creatividad artística en los diseñadores gráficos en la ciudad de Quito.

Y para cumplir con el objetivo general se debe aplicar los siguientes objetivos específicos:

- Diagnosticar la situación en los diseñadores gráficos al momento de realizar actividades de diseño donde se encuentren con un bloqueo creativo.
- Fundamentar teóricamente desde el diseño la guía de actividades.
- Determinar la estructura y componentes de la guía.
- Valorar mediante el criterio de usuario.

Justificación

La siguiente investigación se realiza con el fin de que los diseñadores gráficos cuenten con un material digital de apoyo que ayude al crecimiento de la creatividad en los momentos de un bloqueo creativo.

Al lograr con el cumplimiento del objetivo general se logrará satisfacer las siguientes necesidades:

- Aumentar la capacidad del profesional para producir nuevas ideas.
- Mejorar la capacidad de aplicar dichas ideas.
- Adoptar ante la vida un enfoque productivo e innovador, superando la resignación, las rutinas y los clichés.
- Romper patrones de pensamientos estereotipados y rígidos.
- Interactuar satisfactoriamente con el entorno o medio ambiente, resolviendo con tino los problemas y tomando las decisiones adecuadas.
- Desarrollar técnicas para afrontar situaciones difíciles y aparentemente insolubles.
- Dar una tónica de calidad a la vida y al trabajo.
- Superar al tedio de la rutina, sentirnos más vivos y disfrutar de la vida (Rodríguez, 1995, págs. 2-3).

Al lograr satisfacer estas necesidades se promueve la creatividad y se logrará contar con trabajos de excelente calidad y resolver problemas gráficos con mayor eficacia y eficiencia en cualquier proyecto en el que nos encontremos.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Contextualización

Gran cantidad de autores en el mundo concuerdan que no resulta simple definir creatividad. Esta conceptualización es una de las conductas del hombre que posee gran dificultad, por las distintas maneras de manifestarse en las diversas áreas, campos, que se extienden a toda tarea y producción humana. Convirtiéndose así, en un numero de procesos complejo dentro del individuo (Ballesteros, 2013, pág. 8).

Según Schnarch (2008), la creatividad es primordial para la cultura y el progreso del hombre; sin ella nos encontraríamos en los tiempos primitivos. Puesto que la creatividad es universal, no distingue entre culturas, sociedades, edades, etc., se ha visto que tiene la misma importancia en el lugar en donde se realizará esta investigación que se encuentra en la ciudad de Quito.

1.2. Cuerpo teórico- conceptual

1.2.1. Creatividad

Guilera (2011), concibe la creatividad, como un desarrollo complejo y dinámico, que implica elementos perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se expresa en cualquier campo del conocimiento: humanístico, artístico, diseño, ciencia y tecnología, etc. Se liga con observar y pensar de forma innovadora, original, única, novedosa, pero a la vez beneficioso y apreciada socialmente. Se describe como la producción de un nuevo producto o servicio, que desarrolla o transforma el conocimiento.

Pese a que no se puede definir con precisión la creatividad y conociendo que las civilizaciones o la humanidad han logrado grandes triunfos debido al pensamiento creativo de una cantidad de individuos que han sobresalido en el transcurso de la historia, y que muchas de ellas no son reconocidas o muchas de ellas son anónimas. Son personas de

diferentes perfiles sociales y culturales, personas que realizan distintas actividades como: filósofos, inventores, políticos, científicos, líderes, descubridores, artistas, tecnólogos, empresarios, diseñadores, médicos, ingenieros, arquitectos, etc., o personas sin ninguna profesión que simplemente pensaban de forma diferente y decidieron cambiar el entorno de forma brillante. Son personas que marcaron una gran diferencia y supieron impulsar un gran cambio creativo mediante acciones, pensamientos, ideas, un antes y un después de la civilización. Conociendo, que la civilización no puede ocultar el lado oscuro, al igual que la luna.

Se ha comprobado que todas las personas al nacer poseen altas habilidades creativas y que estas pueden ser potenciadas o no dependiendo de la educación y el ambiente en el que se desarrolle. Es decir, si en una nación las políticas en materia educativa están dirigidas a que los habitantes sean obedientes y conformistas, este se dispondrá a inutilizar cualquier indicio creativo, debido a que la creatividad tiene una naturaleza divergente e inconformista. En caso contrario, el estado se centra los lineamientos del sistema educativo en promoverla, en todos los niveles de la educación, ocurrirá un efecto multiplicador de una triada virtuosa.

Creando así, una interrelación entre la educación, sociedad de conocimientos e individuos influyendo de forma positiva en todos. El entorno cultural que envuelve a las personas creativas, provee de cualquier tipo de estímulos permitiendo desarrollar nuevas ideas para dar soluciones creativas y mejorar la calidad de vida. De igual manera, contribuye con soluciones ingeniosas en todos los sectores, así como mejora la efectividad de transmisión de la inventiva e imaginación en la educación, potenciando así el pensamiento creativo en los estudiantes, cerrando la triada virtuosa de desarrollo de la nación en innovación y creatividad (Guilera, 2011).

Sea cual fuese el nivel que contemos, no cabe duda que la creatividad es una parte importante en el desarrollo, progreso o crecimiento profesional, individual, social, o como una organización. Por lo que es muy importante en cualquiera de los niveles indicados:

- El nivel alto, es poco notorio, a pesar de que se conoce que las nuevas ideas son las que permiten que la humanidad se desarrolle. Partiendo de la premisa que todos los objetos que se encuentran en el entorno no han sido creados por si solos, sino que

proviene del pensamiento y desarrollo de otros. Por otra parte, es necesario que surjan nuevas ideas, modelos más justos, nuevos productos y sistemas.

- El nivel intermedio, posee una gran relevancia. El progreso de las estructuras organizativas depende de que estas se mantengan en constante innovación. La calidad total, la reingeniería o los procesos de mejoramiento continuo, tienen como principal insumo precisamente la creatividad. Pero eso no sólo es válido para las empresas, sino que también para las comunidades, localidades, barrios o países.
- Y, por supuesto, en el nivel particular como profesional, empresario, trabajador o simplemente como individuo, se requiere tener creatividad para así, progresar, avanzar y lograr mejorar la calidad de vida.

La creatividad es el resultado de un proceso que conduce a algo nuevo, diferente, que no existía antes; que puede ser un sistema, producto o solución a un problema. Así entendida se puede manifestar en diferentes niveles y es esencial en cualquiera de ellos. Las personas y organizaciones necesitan desarrollar el potencial creativo para poder vivir en un mundo en constante transformación, preparándose para construir y adaptarse a los cambios. Si de verdad se desea los beneficios de la capacidad creadora, hay que tener la sabiduría para enseñarla ahí donde falta, de alentarla ahí donde da muestras de desarrollarse y, al menos, tolerarla ahí donde amenaza con perturbar nuestro cómodo statu quo.

Todo lo que no es natural es artificial, es decir, es el producto de la acción transformadora del hombre. En todas las épocas la creatividad ha sido el motor del desarrollo de los individuos, las organizaciones y las sociedades. Convirtiéndose, en el mayor logro de la humanidad. Los individuos creativos son aquellos capaces de iniciar acciones que aceleren, transformen, cambien el curso de la historia. Siendo estos capaces de crear analogías de saber, observar detalles donde otros no los ven, establecer nuevas interrogantes, ofrecer respuestas inéditas, considerándolas de gran utilidad en el contexto social, determinando así la importancia de la creatividad para el progreso de una nación y todos los actores presentes en ella (Schnarch, 2008).

Como indica UniMOOC (2014), la creatividad es una de las aptitudes más importantes de las personas y las civilizaciones, es una de las características que ayuda a mostrar la inteligencia de las personas, porque es aquella que permite desarrollar y crear cosas nuevas e innovadoras a partir de las que ya existen, facilitar o encontrar soluciones innovadoras y creativas a los problemas. Es conocido, que el ser humano se califica por adaptarse al entorno y la naturaleza a las necesidades, comprendiendo la importancia de la creatividad ya que, esta tiene la capacidad de lograr inventar, crear, desarrollar cosas nuevas y mejores para que las sociedades y la civilización apunten a un crecimiento de nuevas formas.

Pero en muchas ocasiones puede existir bloqueos creativos y surge la necesidad de activar esta creatividad.

Durante mucho tiempo el sistema educativo formal, ha obligado a los estudiantes a tener una forma de pensamiento racional-abstracto, que los mantiene en una sola dirección, y generalmente esta dirección no suele ser creativa. Sin embargo, en ocasiones los obstáculos para ser creativos son puestos por ellos mismos. Los aprendices en los primeros años de escuela suelen tener una creatividad muy despierta, pero a medida que van creciendo esta habilidad se va perdiendo (UniMOOC, 2014).

Se ha encontrado algunos problemas que causan el bloqueo de la creatividad al momento de realizar cualquier proyecto, solución a un problema o satisfacer una necesidad como los menciona UniMOOC (2014), en los siguientes puntos:

- Bloqueo mental es una etapa donde impide avanzar como una acción limitante que generaría emociones negativas las cuales evitarían que se logren las metas que propuestas.
- Racionalidad, dentro de este campo se intenta crear desde la parte racional del cerebro limitando que se puede o no hacer. Puesto que para ser creativos hay que salir de los parámetros normales o racionales y crear desde la parte emocional e intuitiva del mismo.

- El sistema quiere decir los individuos están encerrados dentro de un marco social, cultural o simplemente en un solo esquema de pensamiento el cual no permite que fluya la creatividad, por ello, para cambiar esto, es necesario mostrarse abierto a ideas en otros campos.
- El miedo provocado en los individuos o por la sociedad en la que se vive, la cual no aceptan cambios en los trabajos rutinarios o diferentes formas de pensamiento en la creatividad.
- La frustración se genera ya que todas nuestras ideas no pueden ser llevadas a cabo y esto no quiere decir que fueran malas ideas, solo significa que no son factibles para el momento, y eso es excusa para crear nuevas ideas.
- La confusión suele suceder porque se ha errado en el proceso de generación de ideas

La libertad es un elemento importante para crear, es decir, al sentirse libres incrementa la probabilidad de ir siempre más allá. Para ello, se emplea la técnica de los objetivos imposibles (proponerse objetivos que sean difícil de alcanzar), ya que, si plantean un objetivo que pueda ser alcanzado con el menor grado de dificultad, tienden a presionarse para cumplirlo por el nivel bajo de complejidad. Haciendo que la persona se sienta en una constante evaluación presionando para realizarlo bien. Conociendo, que la presión no permite que fluya la creatividad.

Al proponer objetivos imposibles de lograr, la presión tiende a desaparecer; porque simplemente no existe nada que demostrar. Para ejecutar esta técnica se aplica la siguiente estrategia:

1. En función a la problemática planteada se propone un objetivo. Como, por ejemplo, crear un libro en formato electrónico que sea de buena calidad y posea un bajo costo en el mercado.
2. En relación a la problemática, se asume que no se exigirá otro objetivo.

3. Se procede a identificar cuáles son los motivos que imposibilitan el logro del objetivo. Partiendo del ejemplo anterior, se puede establecer como motivo que los precios de los componentes electrónicos no pueden bajar más el costo debido a que, ya este es bajo.
4. Se procede a seleccionar y mejorar ciertos impedimentos. Observando la estrategia de Amazon, se halla que estos decidieron vender el libro electrónico (Kindle), en un precio por debajo del costo de fabricación, pero obteniendo ganancias por la comercialización de los contenidos (siendo esto una forma de pensar en paralelo y no línea) (UniMOOC, 2014).

1.3. Diseño interactivo

Los Portable Document File (PDF), son formatos de almacenamiento de archivos electrónicos o digitales que son independientes del hardware o software. La empresa Adobe fue la encargada de desarrollar el PDF, también distribuye otra gama de programas que pueden crear, editar y ver ficheros en este formato. Debido a que, las características de este se encuentran a la disposición del público, otras organizaciones han decidido desarrollar programas propios que usan PDFs. Cada día, este formato es utilizado para el intercambio de información entre las diferentes aplicaciones.

Los formatos PDF pueden ser utilizados en:

- Hacer archivos digitales.
- Realizar intercambio de datos.
- Almacenar datos.
- Generar archivos interactivos.

Este tipo de formato garantizan seguridad al crear el PDF, mediante la generación de clave en los ficheros en las opciones de seguridad limitando el uso y acceso al mismo¹.

¹ Leurs, (2000). ¿Qué es el formato PDF?

Implicando que un Portable Document File, facilita la interacción, mediante un dialogo entre el usuario y la computadora. De acuerdo a Calderoni y Pacheco. (1998), Para lograr la interactividad se manejó un concepto hipertextual, que no es más que bloques compuestos de imágenes o palabras, unidas de forma electrónica en múltiples cadenas, trayectos o recorridos en una textualidad abierta.

Concluyendo, que cualquier tipo de interacción telemática o humana, que desarrolle en un aula de clases, desde esta perspectiva funciona como una hipertextualidad.

1.4. Elementos del Diseño

1.4.1. Cromática

La psicología del color estudia las conductas asumidas por el cerebro de forma inconsciente al observar los colores.

Comúnmente, las personas tienden a establecer que la psicología del color y la teoría del color son conceptualmente iguales, siendo un error, debido a que la psicología del color estudia las conductas que producen los colores al observarla; en cuanto, la teoría del color trata sobre los efectos físicos, de composición, ópticos y morfológicos ocasionados por este.

En la vida cotidiana de los seres humanos desde que empieza la vida, los colores son asociados con eventos u objetos. Desde la perspectiva de la psicología del color, se puede ver que el negro puede representar, muerte, elegancia, oscuridad, por otra parte, el rojo es utilizado para prohibición, señales de peligro o alerta, para indicar que hay que detenerse en los semáforos, etc, al igual que el verde se utiliza par indicar presencia de vida, ecología, dinero y de esta forma los otros colores también se asocian a la interacción del día a día.

Diez tips interesantes de la Psicología del Color

1. Es conocido que usar ropa roja puede ocasionar un efecto en las personas haciéndolas hasta 3 veces más atractivas para muchos.

2. Con el fin de estimular las ganas de comer en los niños es aconsejable utilizar el color rojo en la vajilla o en los utensilios.
3. Otro color que se utiliza para estimular el apetito es el amarillo, las cadenas de comida rápida, debido a que aparte de causar ganas de consumir alimentos, al mismo tiempo causa fatiga en los usuarios provocando que desocupen rápido y así dar paso a nuevos clientes.
4. El vestir prendas de color marrón, puede causar un efecto de piedad, compasión o lastima.
5. Se dice que para verse más elegante o delgado es recomendable utilizar prendas de vestir negras.
6. Para dar sensación de amplitud, espacio y profundidad en espacios reducidos o pequeños es recomendable utilizar el color blanco.
7. Generalmente, cuando algo llama la atención del usuario, es porque usa un 2% de la audición, un 6% del tacto y un 92% de la vista.
8. Tanto las mujeres como los hombres tienen colores que suelen ser los que más usan; en el caso de ellas prefieren los tonos verdes, purpuras y azules; en cuanto a ellos prefieren usar el azul, negro y verde.
9. Grandes marcas del mundo prefieren el color azul, como por ejemplo el logotipo de Facebook.
10. Los colores rojo y verde, son comúnmente utilizados en las paginas web para crear un llamado o simplemente atraer la atención (Cruz, 2015).

1.4.2. Tipografía

Cruz (2015), indica que la psicología de los colores es un estudio que analiza la conducta que de forma inconsciente toma el cerebro al observar los distintos colores, convirtiéndose en un factor relevante a considerar al elaborar trabajos del tipo visual, sirviendo como apoyo en la tipografía. Por otra parte, esta se encuentra plasmada en todos los elementos que integran el ambiente, como, por ejemplo: en mensajes personales, publicidad o comunicados oficiales.

Inicialmente, mientras la información se transmitía efectivamente el objetivo de la tipografía era permanecer oculta. No obstante, el hecho de permanecer oculta es imposible, por el contrario, en función al mensaje que se desea dar se utiliza el tipo de letra.

La elección de la letra utilizar depende del uso, es decir, dependiendo donde se aplique es la tipología de letra a usa debido a que, según investigaciones realizadas las personas asocian el tipo de letra con actitudes de: rudeza, seriedad, elegancia, alegría, flexibilidad, etc. Por ejemplo, el tipo de letra que se utiliza en las señalizaciones en las calles no resulta igual al anuncio de una guardería.

Por otra parte, la escritura utilizada en comunicaciones está regida por normas que establecen la forma de expresar el texto de tal manera que sea comprensible al lector. Como, por ejemplo, el espaciado entre líneas y palabras, además no debe contener saltos arbitrarios.

Igualmente, se puede utilizar atmosferas textuales para transmitir emociones generales, siempre y cuando sea respetado unos mínimos de legibilidad. Por ello, en los créditos de las películas según el género, es utilizada la tipografía ya que, esta envía un mensaje distinto al escrito.

Las paginas web o blogs personales, muestran las emociones y la intencionalidad del mensaje que desea transmitir el creador, volviéndose un elemento importante debido a que, mediante a este se podrá diferenciar del resto (Candiles, 2012).

1.4.3. Morfología

En la construcción de elementos comunicativos diferentes, se utiliza comúnmente el lenguaje visual mediante el uso del grafismo, debido a que este puede dividirse en entidades básicas, las cuales tienen un significado propio. Dentro de los grafismos más usados como recursos para comunicar están: el contorno, la línea, el punto, la circunferencia y el cuadrado.

Constituyendo, la esencia de lo que se ve; por ello es sumamente relevante para el diseñador gráfico conocerlos y manejarlos a la perfección, porque aportan información visual a una composición.

Dentro de las características más resaltantes del grafismo se encuentran las siguientes:

- **Forma:** permite reconocer las representaciones como objetos imaginarios o reales y define por la disposición geométrica.
- **Dirección:** indica cómo se proyecta espacialmente o planamente una forma, prolongación imaginaria de la misma. La dirección puede representarse de las siguientes formas: inclinada a distintos grados, horizontal o vertical.
- **Color:** imprime dinamismo y carácter en los elementos a los cuales se le aplica. De acuerdo, a la zona o forma se asignan los colores distintos para cada una (el contorno tendrá un color y la parte interna otro), estos pueden ser primarios o compuestos.
- **Textura:** se refiere a la variación en la superficie que pueda tener un objeto o material, esta expresa de manera visual una sensación obtenida por el tacto. En la textura la composición gráfica es lograda por la repetición de luces y sombras sea de motivos similares.
- **Escala:** se refiere a la proporción relativa de un sector en relación a otros y el tamaño total de la obra. Las propiedades de estas se definen mediante las distintas zonas y magnitudes.

- **Dimensión:** trata de zonas o elementos que poseen capacidad tridimensional. A través de las técnicas de superposición, sombreado o perspectiva puede simularse una dimensión en una composición gráfica plana, conociendo que solo en el espacio real tridimensional puede existir una dimensión. Al igual que las fotografías también proporcionan espacios tridimensionales.
- **Movimiento:** se encarga de aportar fuerza y dinamismo, convirtiéndose en una propiedad relevante. El movimiento real es inexistente en las obras gráficas, sin embargo, puede ser encontrado implícitamente en ciertas obras mediante técnicas (pintura cinética, diseño cinético) que poseen la capacidad de engañar el ojo humano.

El punto

Se refiere a la unidad imperceptible de información visual caracterizándose por la forma, color, tamaño y ubicación que tenga en una composición gráfica.

El punto posee las siguientes características:

- Crea tensión sin dirección, produciendo así un enorme poder visual.
- El observador al visualizar dos puntos cercanos, tienden a tener una sensación de dirección o tensión, generando en la mente una línea recta que los une.
- Al situar los puntos en prolongación de forma cercana entre si, se crea la sensación de camino o dirección.

Se puede crear formas, tonos, contornos si se agrupan varios puntos.

Para el diseño web, se utiliza poco los puntos aislados. No obstante, para dirigir la atención del visitante se puede usar como recurso las sucesiones de puntos próximos, con el fin de guiar, la mirada a un punto en específico estableciendo relaciones elementos o separación de páginas.

La línea

Se define como una sucesión continua de puntos, representando una forma de expresión pura y sencilla, pero al mismo tiempo diversa y dinámica. Dentro del grafismo ocupa un puesto tan importante como las letras en un texto.

La línea posee las siguientes propiedades:

- Abarca gran cantidad de energía y expresividad gráfica.
- En la mayoría de las ocasiones muestra dirección, dinamismo y movimiento.
- Genera tensión en el espacio gráfico que ocupa.
- En el grafismo, genera disociación de espacios.
- Se genera texturas y planos en la repetición de líneas cercanas.

Entre más líneas paralelas existan se acentuará en mayor proporción el direccionamiento en una composición. Cualidad que puede utilizarse para centrar la atención del espectador en una dirección precisa. Un área puede ser circundada o dividida, expresando planos separados, partiendo de que puede ser utilizada como un factor que delimita zonas y niveles en la composición.

La orientación, grosor y longitud en relación al color, ubicación y forma definirán las propiedades de una línea. Sin embargo, la cantidad de líneas que exista en la proximidad, composición y orientación, pueden afectar estas propiedades.

Línea recta

Se define como una línea que puede expandirse en una misma dirección. Con frecuencia en la naturaleza hay mayor dominio de líneas curvas, sin embargo en el contexto del hombre son necesarias para dar estabilidad a las creaciones realizadas por este.

Línea curva

Se define como una sucesión infinita de puntos que no tienen una única dirección que puede cambiar de manera suave y constante. Tiende a ser más dinámica y libre que los otros tipos de línea. Son capaces de adaptarse a cualquier tipo de forma y por ello son muy utilizadas para el diseño de iconos y logotipos.

Trazo

Se define como la sucesiva unión de distintas líneas. Este adquiere las propiedades de las líneas que lo generan, creándose trazos curvos, mixtos o rectos.

Cuadrado

Es una figura del tipo geométrica capaz de brindar la sensación de estabilidad y carácter, comúnmente asociada a las definiciones de honestidad, esmero, equilibrio, limpieza y estabilidad. De esta se deriva, por una adaptación de los lados el rectángulo, sin embargo, a pesar de tener propiedades similares no proporciona las mismas sensaciones.

Rectángulo

Es una figura del tipo geométrica, capaz de generar sensación de estabilidad, solidez y de imposibilidad de volcar. Permitiendo al observador mirarla de un sitio a otro, de forma horizontal.

Círculo

Es una figura del tipo geométrico, capaz de realizar un evidente movimiento rotacional, brindando sensaciones psicológicas de totalidad, infinidad, continuidad, protección e inestabilidad, al igual que representa lugares herméticos.

Contornos orgánicos

Se definen como los integrados por curvas libres. Se encuentran mayormente en la naturaleza, generando sensaciones al espectador de humanidad, progreso y fluidez (Murcia, 2016).

1.5. Investigaciones previas

Se realizó la investigación en base al libro *Creatividad Aplicada* de Alejandro Schnarch, que aborda temas relacionados con la creatividad como concepto del mismo, historia, importancia y muchos otros temas que ayudaron a la investigación. Y a su vez se investigaron a artista como Jackson Pollack, Pablo Picasso, Dalí y Sonia Delaunay ya que cada uno de ellos manejan una creatividad excepcional, y con esto se trató de encontrar que los motiva para realizar sus artes y en que se basaron. Con respecto al pdf interactivo nos basamos en los trabajos realizados de la empresa Estimulo Creativo, que es una agencia de comunicación, la cual cuenta con trabajos realizados en pdf y adicional proporcionan tutorías en You Tube sobre cómo crear un pdf interactivo.

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO Y DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES

2.1. Enfoque metodológico

La investigación se basa en un enfoque cualitativo, ya que el proyecto busca el estudio de la gente a partir de lo que dicen y hacen las personas en el escenario social y cultural.

Los estudios cualitativos tienen como propósito analizar la complejidad de las experiencias propias de los individuos. Se caracterizan por sintetizar las cualidades de las personas mas no les dan relevancia a los métodos numéricos².

2.2. Población, unidades de estudio y muestra

Las unidades de estudio de la investigación son 5 profesionales del diseño gráfico en la ciudad de Quito, ya que todos son diseñadores certificados, teniendo como población 5 profesionales.

Al realizar el estudio de la población no se requiere una fórmula de muestreo, debido a que los diseñadores gráficos fueron seleccionados de forma intencional, teniendo como resultado que la muestra coincide con la población, los cuales fueron tomados para realizar la investigación por las siguientes características.

- Por tener título diseño gráfico.
- Ser profesionales activos como diseñador.
- Por contar con experiencia laboral.
- Por estar interesados en la siguiente investigación.
- Por ofrecer toda la facilidad para la realización de la investigación.

² Universidad de Jaen, (2015). Metodología cualitativa.

2.3. Indicadores o categorías a medir

- Creatividad
- Bloque creativo
- Importancia de la creatividad
- Promover la creatividad

2.4. Métodos empíricos y técnicas de recolección de datos

Se realizó una entrevista semi-estructurada la cual se la realizará a los diseñadores gráficos para obtener información sobre conceptos de creatividad, importancia, que piensan del bloque creativo y sobre la creación de un material de apoyo para promover la creatividad. (Anexo)

2.5. Resultado de las entrevistas aplicadas

La entrevista fue realizada de forma intencional a 5 tecnólogos de diseño gráfico en una población de 24 profesionales.

Teniendo como resultado que los diseñadores tienen concepciones similares del concepto de creatividad, de igual manera indican haber tenido momentos de bloqueo creativo, que han sido momentos donde se agotan las ideas y parece que los proyectos no progresan; y se generaliza que este bloqueo baja la productividad, nace frustración en el profesional debido a que necesita conseguir soluciones, respuestas a sus problemas o necesidades y no logran encontrarlas; y mencionan que en algunas momentos, las ideas que les nacen no son muy buenas y en otras ocasiones por más que lo intentan no logran salir del bloqueo.

Por lo que piensan que la creatividad es muy importante ya que con ella podemos progresar en nuestras vidas, como sociedad, en nuestros trabajos y que sin ella todavía nos encontraríamos en los tiempos primitivos.

Al preguntarles que piensan sobre la creación de un material de apoyo para promover la creatividad, indican, que sería una ayuda fundamental ya que fortalecería su creatividad en

los momentos de bloqueo y les ayudarían a desarrollarse de mejor manera como profesionales del diseño.

2.6. Regularidades del diagnóstico

- Los entrevistados manejan términos similares con respecto a la creatividad.
- Bloque creativo produce frustración en el profesional debido a que necesita conseguir soluciones, respuestas a sus problemas o necesidades y no logran encontrarlas.
- La creatividad es importante ya que ayuda a la las sociedades a progresar.
- Un material de apoyo para promover la creatividad es fundamental puesto que fortalecería las habilidades creativas del diseñador.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA DE DISEÑO

3.1. Propuesta o conceptualización

La propuesta para la creación de la guía de actividades digital es realizarla en pdf interactivo mediante botones para su interacción. El concepto escogido es la hipertextualidad, esto quiere decir que se permita una interacción, a modo de diálogo, entre la máquina y el usuario, donde la lectura no tiene que ser de forma lineal; si no lo contrario. De igual manera se pensó en llevar una temática minimalista ya que esta produce cambios en los espacios, esto quiere decir que se realizará un arte con muchos espacios vacíos con el fin de proporcionar oxigenación y dar relevancia al objeto que se encuentra en ella.

Con respecto a la imagen de la guía se investigarán temas como la cromática, tipografía y morfología; ya que con estos elementos se darán forma con respecto a cómo se verá nuestro pdf interactivo y así contar con un material equilibrado en todos los sentidos y adicional tener un ejemplar con unidad gráfica.

Para la realización del contenido de las actividades nos basaremos en la experiencia de artista como Jackson Pollock, Pablo Picasso, Sonia Delaunay y Hannah Hoch que en su época fueron personajes que sobresalieron gracias a su gran creatividad que los llevaron a crear técnicas únicas. Por tal motivo realizamos actividades en base a las técnicas utilizadas por los artistas.

3.1.1. Bocetos y propuestas preliminares

Inicialmente se diseñaron 2 bocetos de la portada de la guía de actividades con el fin de tener una base en que comenzar y tener en cuenta cual es el tema que se quiere manejar.



Gráfico 1. Primer boceto de la portada de la guía de actividades
Elaboración: Autor.

Después de revisar los bocetos iniciales se tomó una decisión la cual es manejar un arte minimalista y no llevar el producto a una imagen corporativa.

En este punto se decidió realizar un segundo boceto en base a lo ya acordado y adicional utilizar formas morfológicas como la línea en sentido de garabato para dar como resultado un hilo enredado por los que manejamos este concepto como si fueran las ideas en nuestra cabeza y para sacarlas hay que desenredar el hilo.



Gráfico 2. Segundo boceto de la portada de la guía de actividades
Elaboración: Autor

Con la revisión de los bocetos realizados notamos que ya se tiene la idea general que utilizaremos para la diagramación del pdf interactivo. Notamos que los artes aun contaban con una imagen corporativa, con esto se realizó una hoja de estilo gráfico para guiarnos en la construcción del guía de actividades y así contar con una unidad gráfica y un tema definido; por lo que para su creación nos basamos en la utilización de cromática, tipografía y morfología. Nos día como resultado las siguientes imágenes que sería ya el concepto a manejar.

Portada



Gráfico 3. Portada
Elaboración: Autor

Índice



Gráfico 4. Índice
Elaboración: Autor

Actividades o contenido

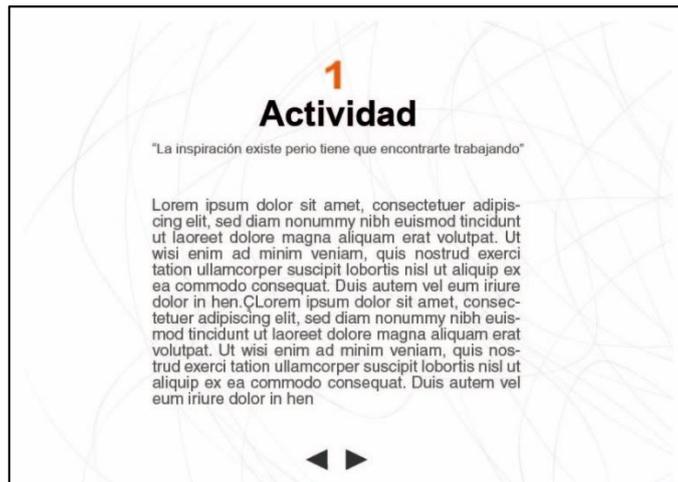


Gráfico 5. Actividades o contenido

Elaboración: Autor

Separadores de actividades

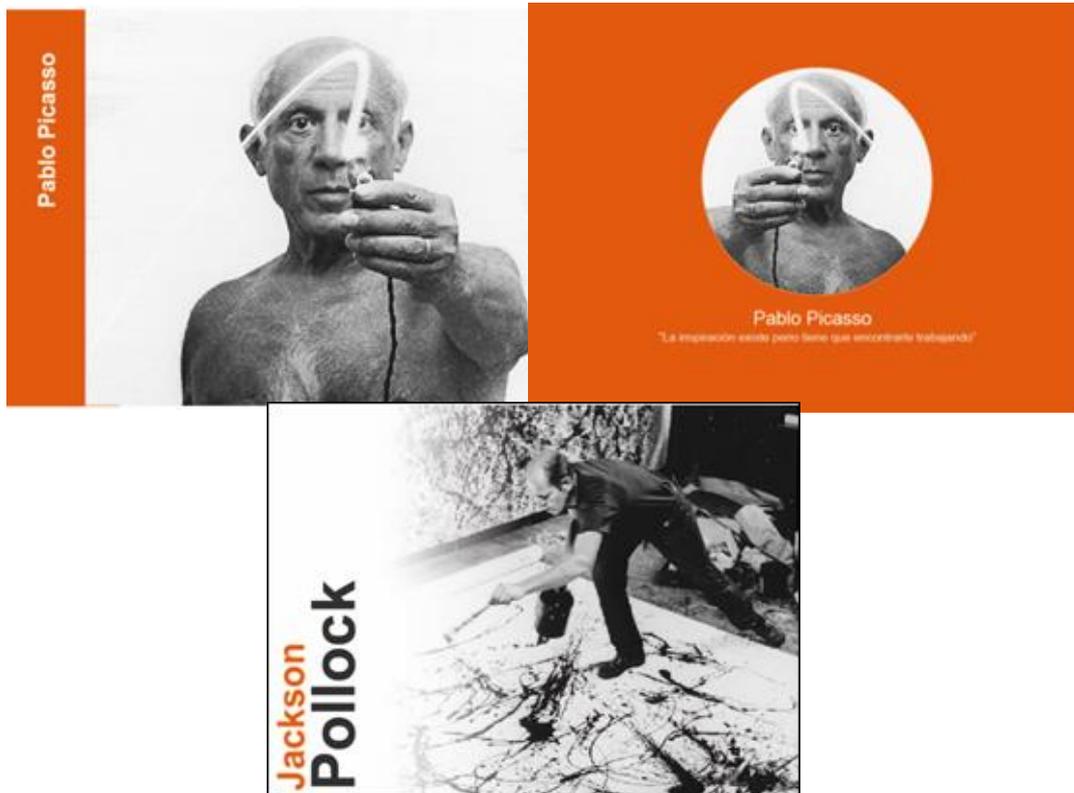


Gráfico 6. Separadores de actividades

Elaboración: Autor

3.1.2. Diseño de contenidos

El contenido del guía de actividades se basa en la experiencia de artista como Jackson Pollock, Pablo Picasso, Sonia Delaunay y Hannah Hoch que en su época fueron personajes que sobresalieron gracias a su gran creatividad que los llevaron a crear técnicas únicas. Por tal motivo realizamos actividades en base a las técnicas utilizadas por los artistas, ya que con estos ejercicios se logra activar, impulsar y promover la creatividad.

Para cada artista se colocará una imagen referencial de la misma, una pequeña biografía y una frase célebre. Adicional se mostrarán artes realizados por los personajes con su respectiva ficha técnica y para culminar se pondrán las actividades que se realizarán según el artista y su técnica.

Jackson Pollock



Gráfico 7. Jackson Pollock
Fuente: McGuigan, (2007)

Biografía

Jackson Pollock es uno de los artistas más importantes del siglo XX, su carrera artística se basa en el desarrollo del expresionismo abstracto. Pollock nació el 28 de enero del 1912 en la localidad de Cody, en Wyoming, en 1956 cuando tenía 44 años falleció en un accidente automovilístico cuando conducía bajo los efectos del alcohol. La infancia de Pollock no fue fácil y gracias al arte en cual encontró un lugar de refugio logró sobresalir por su gran capacidad creativa y artística. Al tener una gran capacidad para el arte, esto lo lleva a

trasladarse a Nueva York; donde recibió clases del pintor Thomas Hart Benton. La técnica más famosa y utilizada por Pollock es la técnica de salpicar pintura en la cual también utiliza diversos elementos para realizar su técnica como jeringas, pinceles endurecidos, palos, pintura esmalte. La técnica empleada por Pollock es por muchos artistas considerado como el inicio de la abstracción gestual” o “action painting” (McGuigan, 2007).

Frase célebre

“No trabajo a partir de dibujos o bocetos de color, quiero expresar mis sentimientos en lugar de ilustrar.” (Pensamientos celebres, s/f)

Obra: Convergence (Convergencia)



Gráfico 8. Obra Convergence (Convergencia)
Fuente: Pollock, (1952)

Tabla 1. Descripción de la obra Convergence (Convergencia)

Título de la obra	Convergence (Convergencia)
Dimensiones	241,9 x 399,1 cm
Estilo	Expresionismo abstracto
Técnica y materiales	Óleo, acrílico, pintura esmalte sobre lienzo o papel

Fuente: McGuigan, (2007)

Pintura en acción

Pollock extendía el lienzo en el suelo o en una pared y le aplicaba la técnica del dripping, que consistía en verter chorros de pintura contra la tela. El resultado era instantáneo y fruto del estado de ánimo del pintor, que podía controlar aspectos como el aspecto general de la composición, pero no detalles como el comportamiento del líquido sobre el lienzo, los

regueros, salpicaduras y mezclas que se producían. Era una combinación de espontaneidad y control.

Actividad

Tomando en cuenta la experiencia del artista, vamos a realizar la técnica del dripping que consiste en colocar un pliego de papel kraft en el piso, luego tomaremos tarros de color en acrílico o témperas en distintos colores según su preferencia; salpicaremos sin dirección y de forma instantánea sobre el papel utilizando los distintos colores mediante un pincel, jeringa, bocha o palos para chorrear la pintura, esto realizarlo por varias ocasiones.

- **Materiales:** pliego de papel kraft, pintura acrílica o temperas, pincel, jeringa, brocha, palo.
- **Resultado:** Obtendremos como resultado un arte abstracto único, adicional se logrará superar la rutina diaria, sentirnos más vivos y disfrutar de la vida; por lo que la actividad ayudaría a encontrar nuestra creatividad en momentos de un bloqueo.

Sonia Delaunay



Gráfico 9. Sonia Delaunay
Fuente: Artishock, (2017).

Biografía

Sonia, nació en Odessa (Ucrania) en 1885, con el nombre de Sara Stern. Cuando ya contaba con la edad suficiente se traslada a París para estudiar pintura en la Palette, que en ese entonces era la mejor academia de la capital. En 1908 conoce a Wilhelm Uhde, tienen un matrimonio de conveniencia donde le ayudaría a conocer a artistas como Picasso y Braque, que la llevarían a interesarse del cubismo. En 1910 conoce a Robert Delaunay, tras conseguir el divorcio, se casan y Sonia tomaría su apellido. En 1911 tiene un hijo, y es cuando Sonia Delaunay comienza a experimentar con telas, donde teje una manta con formas geométricas. De este modo Sonia quería acercarse al arte diseñando en objetos cotidianos para convertirlos en artes únicos. En 1918 se dirige a Madrid con el fin de tener mayores ingresos, más allá de las pocas obras que vendía; Sonia se dedicó a las artes decorativas y su vez su interés en la moda le hacen abrir una tienda de trajes confeccionados por ella, así como objetos que redecora, dando un aire renovado no solo a la indumentaria, si no a otras lindes, como la decoración de espacios arquitectónicos y otros más cotidianos.

Frase célebre

“El color es la piel del mundo.”

Obra: Ritmo de color



Gráfico 10. Obra Ritmo de color
Fuente: Delaunay, (1965)

Tabla 2. Descripción de la obra Ritmo de color

Título de la obra	Ritmo de color
Dimensiones	97,5 x 195,5 cm
Estilo	Orfismo
Técnica y materiales	Óleo sobre lienzo

Fuente: Artishock, (2017)

Orfismo

Sonia Delaunay utilizó círculos concéntricos, cuadrados fracturados, rectángulos desalineados y bloques de todos los matices imaginables, siempre y cuando fueran brillantes y audaces, tales eran los patrones y colores que componían los textiles, muebles, mosaicos, moda y pinturas.

Actividad

Mediante la técnica del acrílico realizaremos el diseño de un boceto en una cartulina A4 en la cual utilizaremos formas geométricas de diferentes medidas; para dar forma al diseño instantáneo del momento. Pintarlo con lápices de colores o marcadores jugando con el contraste de colores, una vez terminado el diseño se lo plasmará en cualquier objeto o prenda textil con colores acrílicos para los objetos y pintura textil para las prendas de vestir.

- **Materiales:** cartulina A4, lápices de colores, marcadores, objetos que ya no se utilicen en casa (jarrón, silla, etc.), ropa, pintura acrílico y textil.
- **Resultado:** se obtendrá un estilo único y original a cualquiera de los elementos utilizados, y a su vez con esta técnica se podrá interactuar con el entorno que nos permitirá obtener habilidades para resolviendo los problemas y tomando las decisiones adecuadas en el caso que nos encontremos con un bloqueo creativo.

Hannah Höch



Gráfico 11. Hannah Höch
Fuente: Cumming, (2014)

Biografía

Nació el 1 de noviembre de 1889 en Gotha, Alemania, y falleció el 31 de mayo de 1978 en Berlín. Höch fue una artista plástica y fotógrafa en el movimiento dadá, mediante la cual supo expresarse con la técnica del fotomontaje siendo la pionera de esta técnica. En 1912 empezó sus estudios de artes gráficas en la escuela de artes y oficios de Berlín. Conoce a Kurt Schwitters que sugirió que se cambiase el nombre de Johanne por Hannah, a partir de este momento se implicó activamente en el movimiento dadá. Una de sus preocupaciones era la presentación de una «mujer nueva» en la república de Weimar y la denuncia de una sociedad machista.

Frase célebre

“Me gustaría mostrar el mundo hoy como lo ve una hormiga y mañana como lo ve la luna.”

Obra: Cuchillo de cocina Dadá

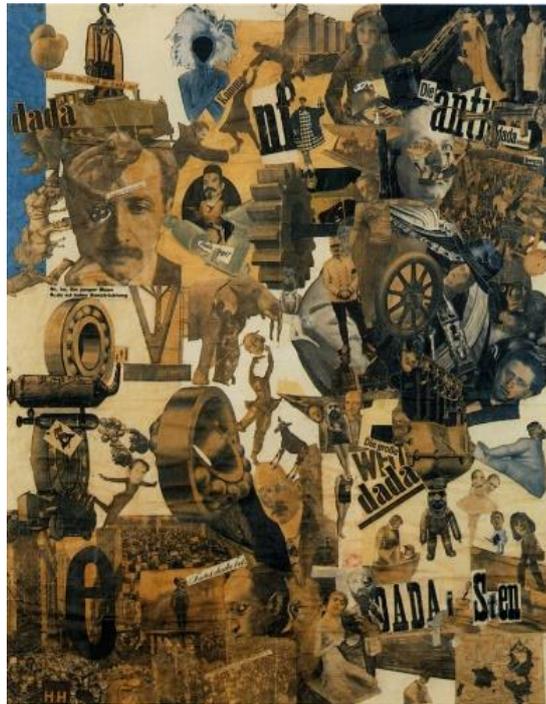


Gráfico 12. Obra Cuchillo de cocina Dadá
Fuente: Höch, (1919)

Tabla 3. Descripción de la Obra Cuchillo de cocina Dadá

Título de la obra	Cuchillo de cocina Dadá
Dimensiones	114 x 90 cm
Estilo	Dadaísmo
Técnica y materiales	Fotomontaje

Fuente: Cumming, (2014)

Dadaísmo

En el collage anterior refleja la inestable situación política que se presentaba en el occidente, Alemania, en especial el espíritu de los ciudadanos de 1920. Distintas personalidades políticas, integrantes de dadá, deportista, aparecen en esta obra, así como piezas mecánicas que simbolizaban el progreso vinculado en las diversas escenas del cuadro. Por lo que Hoch representa al Dadá como una forma de pensamiento, de observar, de reír y de sensación de libertad. Dinamitando consciencias, abriendo puertas y soltando tabúes.

Actividad

Escoge un tema el cual lo representarás mediante un collage como puede ser sobre tu realidad actual, sociedad, política, etc., en una cartulina A4. Lo siguientes es encontrar y recortar imágenes de revistas, periódicos que te ayudarán a dar sentido al arte que deseas representar y logres el significado de lo que se quiere exponer como lo hizo Hoch.

- **Materiales:** cartulina A4, escoger un tema que será ilustrado, revistas, periódicos y goma.
- **Resultado:** se logrará dar un nuevo significado a las imágenes en conjunto ya que individualmente tendrían otro contexto. Con este trabajo se ayudaría a romper patrones de pensamientos lineales y rígidos, por lo que facilitaría al surgimiento de la creatividad.

Pablo Picasso



Gráfico 13. Pablo Picasso
Fuente: Mendo, (2017)

Biografía

Pablo Picasso nace en 1881 y fallece en 1973, considerado como el artista más importante del siglo XX, fue pintor y escritor español. Picasso es hijo del pintor y profesor de arte José Ruiz Blasco el cual trabajaría en distintas escuelas de arte de España, de ahí que Picasso se inicia en la pintura desde su infancia. A la edad de catorce años, en Barcelona, ingresa en

escuela de Bellas Artes, presentado para su ingreso el lienzo Ciencia y Caridad. En sus pinturas de esa época reflejará la miseria humana, mendigos, alcohólicos y prostitutas. Picasso no sólo fue el artista del siglo XX, supo revolucionar el arte gracias a sus ideas innovadoras; en efecto, dio el ejemplo para la creación de un nuevo estilo original de pintura: el cubismo.

Frase célebre

“La inspiración existe pero tiene que encontrarte trabajando”

Obra: El misterio de Picasso

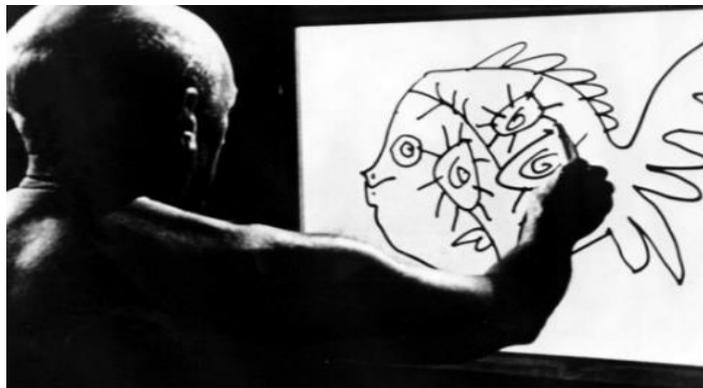


Gráfico 14. Obra El misterio de Picasso
Fuente: Picasso, (1956)

Tabla 4. Descripción de la Obra El misterio de Picasso

Título de la obra	El misterio de Picasso
Estilo	Film de acción
Técnica y materiales	Cinematografía
Dirección	Henri-Georges Clouzot
Argumento	Pablo Picasso, Henri-Georges Clouzot
Dirección de fotografía	Claude Renoir
Música	Gerard Auric
Nacionalidad	Francia
Duración	75 min.

Fuente: Mendo, (2017)

Cubismo

Picasso realizó un documental con ayuda de la creatividad del director Henri Georges Clouzot que incluye: acción, suspenso, drama psicológico y animación. Utilizando tintas especiales y lienzos semitransparentes, se realiza de forma directa sobre la imagen cinematográfica, abriendo la posibilidad al observador de seguirla en vivo; entrando la pantalla a reemplazar la tela. Y lo puedes visualizar en link <https://lalulula.tv/cine/no-ficcion/el-misterio-de-picasso>.

Actividad

Colocaremos en una ventana una hoja de papel Bond en formato A3 blanca, de un lado de la ventana se realizará un dibujo sin un boceto previo y sin borrones con un marcador negro, de cualquier tema o concepto. Al otro lado de la ventana se filmará desde el inicio del arte hasta su terminación, para conocer el proceso que tuvo el dibujo.

- **Materiales:** hoja de papel Bond en formato A3 blanca, marcador negro, celular para filmar o una filmadora.
- **Resultado:** Al mirar la grabación de todo el proceso de dibujo se podrá observar que el arte inicialmente tuvo un significado y que mediante el transcurso del trabajo fue cambiando, llegando a tener un arte final muy diferente al esperado.

Ya que la técnica te lleva a desconectarte de tu mundo, de tu realidad, se consigue motivar la creatividad y esto ayudaría a la creación de nuevas ideas, y desarrollar técnicas para afrontar situaciones difíciles.

3.1.3. Método de adjetivación gráfica

Mediante el cuadro de adjetivación se quiere manejar un concepto técnico del como estaría construido o diagramado la guía de actividades digital, por lo que con la siguiente información se fundamentaría de cómo se realizó el pdf interactivo en cuanto a la imagen.

Tabla 5. Método de adjetivación gráfica

Adjetivo	Cromática	Tipografía	Morfología
<i>Creativo</i>	Color secundario, dinámico, llame la atención, colores por saturación, cálido.	Informal, peso visual medio, san serif.	Contorno Orgánicos, fluidez, dinámico.
<i>Innovador</i>	Color neutral, sólido, exprese profesionalismo, y elegancia.	Moderna, geométrica, peso visual fuerte, san serif.	Atracción visual, generación de dirección, puntos consecutivos.
<i>Comunicador</i>	Color primario	Legible, san serif.	Exprese movimiento, forma circular.
<i>Lúdico</i>	Expresa dinamismo, juventud, diversión. Color secundario	San serif, peso visual medio.	Exprese movimiento, forma circular.
<i>Dinámico</i>	Color secundario, llame la atención, Expresa dinamismo, juventud, alegría y diversión.	Dinámica, peso visual fuerte, san serif, bold, legible.	Expresividad gráfica y mucha energía, línea suelta y dinámica.

Elaboración: Autor

Conclusiones: Gracias al cuadro de adjetivación podemos crear el pdf interactivo en cuanto a la estética o imagen, la cual nos basamos en la cromática, tipografía y morfología que contaría con las siguientes características:

Cromática

Color 1(creatividad y dinamismo): color secundario, llame la atención, cálido, expresa dinamismo, juventud, alegría y diversión.

Color 2 (innovador): Color neutral, sofisticado, sólido, simplicidad y elegancia.

Los colores que más se ajustan a las siguientes características son el naranja y el negro, y al momento de utilizarlos formarían una composición equilibrada para lo cual no basamos en adobe kuler (<https://color.adobe.com>) en función de monocromáticos (diferentes tonalidades).

Tipografía

- Tipografía 1(Comunicador): Legible, funcional, san serif. ---Arial
- Tipografía 2(Lúdico): Versátil, san serif, peso visual medio. -----Helvética

Morfología

- Contornos orgánicos (creativo): Curvas libres, fluidez, dinámico.
- Círculo (comunicador): Expresa movimiento
- Línea suelta (dinámico): expresividad gráfica, mucha energía y dinámica.

Al ya contar con la información del cuadro de adjetivación se realizó una hoja de estilo gráfico para que sirva de guía en la construcción de la guía de actividades y así contar con una unidad gráfica en cuanto a la imagen.

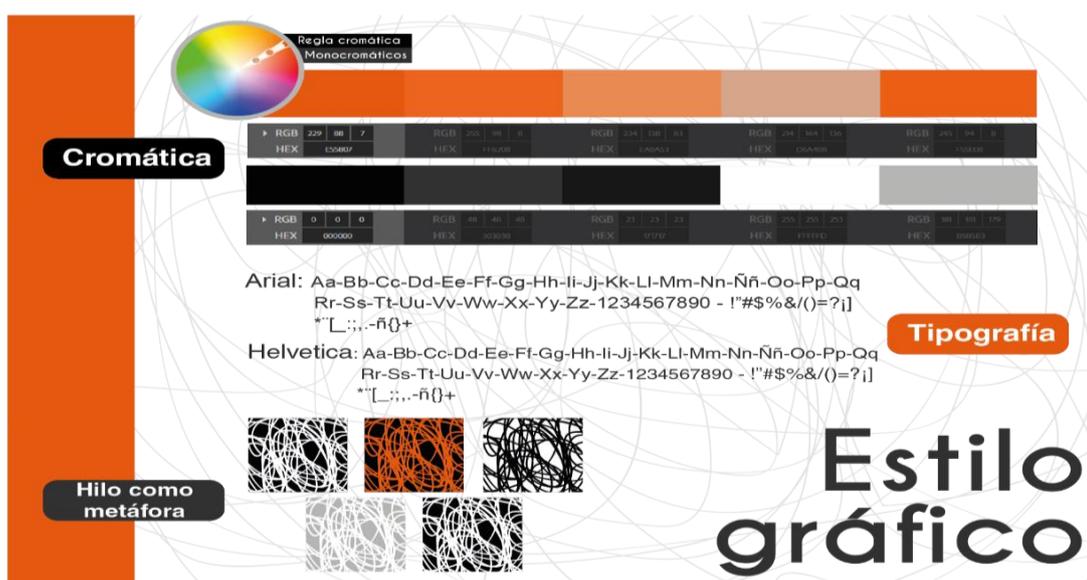


Gráfico 15. Morfología
Elaboración: Autor

3.2. Proceso de realización

3.2.1. Funcionamiento

La guía de actividades digital se manejará en un formato pdf interactivo, con botones para su interacción. El concepto escogido es la hipertextualidad, esto quiere decir que se permita una interacción, a modo de diálogo, entre la máquina y el usuario, donde la lectura no tiene que ser de forma lineal; si no lo contrario.

3.2.2. Materiales o recursos

Para lograr la realización de la guía de actividades digital necesitamos recursos como son:

- Internet, donde se utilizó el buscador de Google Chrome, base de datos Redalyc y la biblioteca virtual de la Universidad Israel, estos elementos ayudaron a la búsqueda de información que aportarían a la construcción de las actividades de la guía y la diagramación de cómo va a estar formado visualmente el pdf interactivo.
- Software como Adobe Illustrator y Adobe Indesign que ayudarían a la diagramación del pdf interactivo por ser programas de diseño gráfico, Microsoft Word facilitaría el archivado de información obtenida de internet y Adobe Acrobat Reader DC que nos ayudaría a la visualización de la guía de actividades en formato pdf para verificar si los avances obtenidos en el transcurso de la diagramación se van realizando correctamente.
- Laptop con el fin de instalar el software requerido para la diagramación y repositorio de los archivos generados en la investigación.

3.2.3. Construcción o diagramación

La guía de actividades contará con una porta, derechos de autor, introducción, índice, contenido de actividades, biografía web y contraportada.

Por cada artista se mostrará inicialmente una imagen que al realizar un rollover (colocar en puntero del mouse encima de una imagen o botón) se desplegará una pequeña biografía

y debajo de la imagen estará colocada una frase célebre dicha por los artistas. En la siguiente página se encontrará una obra realizada por el artista con su detalle técnico que se desplegará al colocar el puntero del mouse sobre la imagen, y para culminar en la página 3 de cada artista se encontrarán las actividades a realizar según la técnica utilizada por los mismos, los cuales mostrarán el proceso de creación, los materiales a utilizar y resultados obtenidos.

Portada



Gráfico 16. Portada
Elaboración: Autor

Derechos de autor



Gráfico 17. Derechos de autor
Elaboración: Autor

Introducción

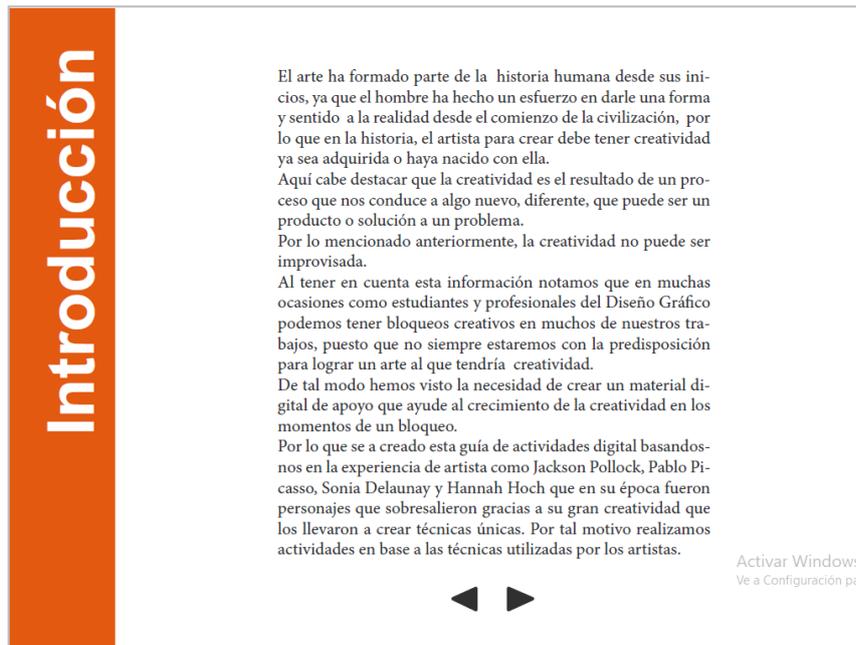


Gráfico 18. Introducción
Elaboración: Autor

Índice

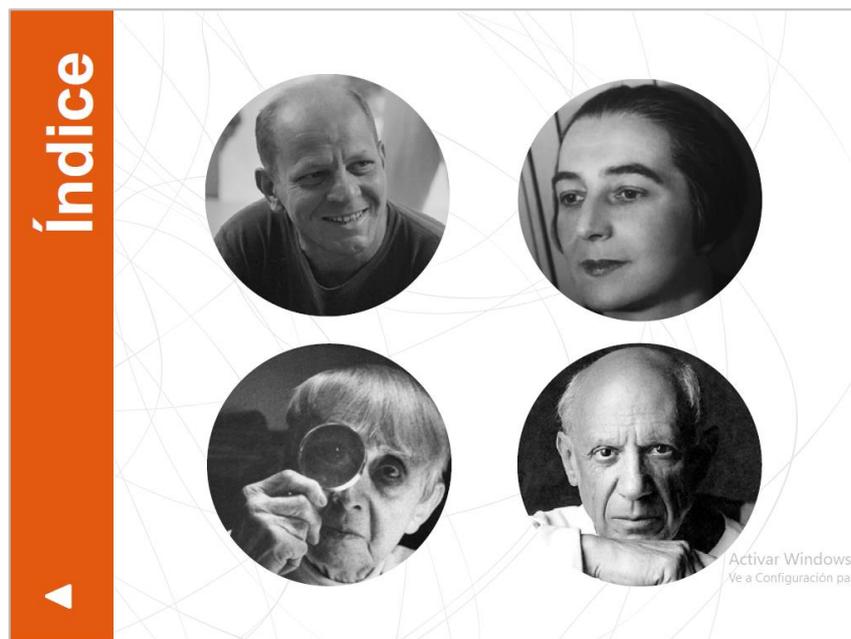


Gráfico 19. Índice
Elaboración: Autor

Contenido de Actividades

Jackson Pollock



Jackson Pollock
"No trabajo a partir de dibujos o bocetos de color, quiero expresar mis sentimientos en lugar de ilustrar."

Activar Windows
Ve a Configuración para más información.

Jackson Pollock es uno de los artistas más importantes del siglo XX, su carrera artística se basa en el desarrollo del expresionismo abstracto. Pollock nació el 28 de enero del 1912 en la localidad de Cody, en Wyoming, en 1956 cuando tenía 44 años falleció en un accidente automovilístico cuando conducía bajo los efectos del alcohol. La infancia de Pollock no fue fácil y gracias al arte en cual encontró un lugar de refugio logró sobresalir por su gran capacidad creativa y artística. Al tener una gran capacidad para el arte, esto lo lleva a trasladarse a Nueva York, donde recibió clases del pintor Thomas Hart Benton. La técnica más famosa y utilizada por Pollock es la técnica de salpicar pintura en la cual también utiliza diversos elementos para realizar su técnica como jeringas, pinceles endurecidos, palos, pintura esmalte. La técnica empleada por Pollock es por muchos artistas considerado como el inicio de la abstracción gestual o "action painting".



Jackson Pollock
"No trabajo a partir de dibujos o bocetos de color, quiero expresar mis sentimientos en lugar de ilustrar."

Activar Windows
Ve a Configuración para más información.

Convergencia



Activar Windows
Ve a Configuración para más información.

Convergencia



Título de la obra:
Convergencia (Convergencia)

Dimensiones:
241.9 x 399.1 cm

Estilo:
Expresionismo abstracto

Técnica y materiales:
Óleo, acrílico, pintura esmalte sobre lienzo o papel

Activar Windows
Ve a Configuración para más información.

Pintura en acción

Pollock extendía el lienzo en el suelo o en una pared y le aplicaba la técnica del dripping, que consistía en verter chorros de pintura contra la tela. El resultado era instantáneo y fruto del estado de ánimo del pintor, que podía controlar aspectos como el aspecto general de la composición, pero no detalles como el comportamiento del líquido sobre el lienzo, los regueros, salpicaduras y mezclas que se producían. Era una combinación de espontaneidad y control.

Actividad
Tomando en cuenta la experiencia del artista, vamos a realizar la técnica del dripping que consiste en colocar un pliego de papel kraft en el piso, luego tomaremos tarros de color en acrílico o témperas en distintos colores según su preferencia; salpicaremos sin dirección y de forma instantánea sobre el papel utilizando los distintos colores mediante un pincel, jeringa, bocha o palos para chorrear la pintura, esto realizarlo por varias ocasiones.

Materiales: pliego de papel Kraft, pintura acrílica o témperas, pincel, jeringa, brocha, palo.

Resultado: Obtendremos como resultado un arte abstracto único, adicional se logrará superar la rutina diaria, sentiremos más vivos y disfrutar de la vida; por lo que la actividad ayudaría a encontrar nuestra creatividad en momentos de un bloqueo.

Activar Windows
Ve a Configuración para más información.

◀ Índice ▶

Gráfico 20. Contenido de actividades de Jackson Pollock
Elaboración: Autor

Sonia Delaunay



Sonia Delaunay
"El color es la piel del mundo."

Activar Windows
Vea a Configuración por

Sonia, nació en Odessa (Ucrania) en 1885, con el nombre de Sara Stern. Cuando ya contaba con la edad suficiente se traslada a París para estudiar pintura en la Palette, que en ese entonces era la mejor academia de la capital. En 1908 conoce a Wilhelm Uhde, tienen un matrimonio de conveniencia donde le ayudaría a conocer a artistas como Picasso y Braque, que la llevarían a interesarse del cubismo. En 1910 conoce a Robert Delaunay, tras conseguir el divorcio, se casan y Sonia tomaría su apellido. En 1911 tiene un hijo, y es cuando Sonia Delaunay comienza a experimentar con telas, donde teje una marra con formas geométricas. De este modo Sonia quería acercarse al arte diseñando en objetos cotidianos para convertirlos en artes únicos. En 1918 se dirige a Madrid con el fin de tener mayores ingresos, más allá de las pocas obras que vendía; Sonia se dedicó a las artes decorativas y su vez su interés en las moda le hacen abrir una tienda de trajes confeccionados por ella, así como objetos que redecora, dando un aire renovado no solo a la indumentaria, si no a otras lides, como la decoración de espacios arquitectónicos y otros más cotidianos.



Sonia Delaunay
"El color es la piel del mundo."

Activar Windows
Vea a Configuración por

Ritmo color



Activar Windows

Ritmo color



Título de la obra:
Ritmo de color

Dimensiones:
97,5 x 195,5 cm

Estilo:
Orfismo

Técnica y materiales:
Óleo sobre lienzo

Activar Windows
Vea a Configuración por

Orfismo

Sonia Delaunay utilizó círculos concéntricos, cuadrados fracturados, rectángulos desalineados y bloques de todos los matices imaginables, siempre y cuando fueran brillantes y audaces, tales eran los patrones y colores que componían los textiles, muebles, mosaicos, moda y pinturas.

Actividad

Mediante la técnica del acrílico realizaremos el diseño de un boceto en una cartulina A4 en la cual utilizaremos formas geométricas de diferentes medidas; para dar forma al diseño instantáneo del momento. Pintarlo con lápices de colores o marcadores jugando con el contraste de colores, una vez terminado el diseño se lo plasmará en cualquier objeto o prenda textil con colores acrílicos para los objetos y pintura textil para las prendas de vestir.

Materiales: cartulina A4, lápices de colores, marcadores, objetos que ya no se utilicen en casa (jarrón, silla, etc.), ropa, pintura acrílico y textil.

Resultado: se obtendrá un estilo único y original a cualquiera de los elementos utilizados, y a su vez con esta técnica se podrá interactuar con el entorno que nos permitirá obtener habilidades para resolviendo los problemas y tomando las decisiones adecuadas en el caso que nos encontremos con un bloque creativo.

Activar Windows
Vea a Configuración por

◀ Índice ▶

Gráfico 21. Contenido de actividades de Sonia Delaunay
Elaboración: Autor

Hannah Höch



Hannah Höch
"Me gustaría mostrar el mundo hoy como lo ve una hormiga y mañana como lo ve la luna."

Activar Windows
Ver la Configuración para



Nació el 1 de noviembre de 1889 en Gotha, Alemania, y falleció el 31 de mayo de 1978 en Berlín. Höch fue una artista plástica y fotógrafa en el movimiento dadá, mediante la cual supo expresarse con la técnica del fotomontaje siendo la pionera de esta técnica. En 1912 empezó sus estudios de artes gráficas en la escuela de artes y oficios de Berlín. Conoce a Kurt Schwitters que sugirió que se cambiase el nombre de Johanne por Hannah, a partir de este momento se implicó activamente en el movimiento dadá. Una de sus preocupaciones era la presentación de una «mujer nueva» en la república de Weimar y la denuncia de una sociedad machista.

Hannah Höch
"Me gustaría mostrar el mundo hoy como lo ve una hormiga y mañana como lo ve la luna."

Activar Windows
Ver la Configuración para

Cuchillo de cocina Dadá



Activar Windows
Ver la Configuración para

Cuchillo de cocina Dadá



Título de la obra:
Cuchillo de cocina Dadá

Dimensiones:
114 x 90 cm

Estilo:
Dadá

Técnica y materiales:
Fotomontaje

Activar Windows
Ver la Configuración para

Dadaísmo

En el collage anterior refleja la inestable situación política que se presentaba en el occidente, Alemania, pero sobre todo, el ánimo de la sociedad de 1920. Aparecen personajes políticos de la época, miembros dadá, deportistas, junto con piezas mecánicas que representaban la modernidad que vinculan distintas escenas del cuadro. Por lo que Höch representa al Dadá como un estado de ánimo, una forma de pensar, de mirar, de reirse, sentir la libertad. Abrieron puertas cerradas, liberaron tabúes, dinamitaron conciencias.

Actividad

Escoge un tema el cual lo representarás mediante un collage como puede ser sobre tu realidad actual, sociedad, política, etc., en una cartulina A4. Lo siguientes es encontrar y recortar imágenes de revistas, periódicos que te ayudarán a dar sentido al arte que deseas representar y logres el significado de lo que se quiere exponer como lo hizo Höch.

Materiales: cartulina A4, escoger un tema que será ilustrado, revistas, periódicos y goma.

Resultado: se logrará dar un nuevo significado a las imágenes en conjunto ya que individualmente tendrían otro contexto. Con este trabajo se ayudaría a romper patrones de pensamientos lineales y rígidos, por lo que facilitaría al surgimiento de la creatividad.

Activar Windows
Ver la Configuración para

◀ Índice ▶

Gráfico 22. Contenido de actividades de Hannah Höch
Elaboración: Autor

Pablo Picasso



Pablo Picasso
"La inspiración existe pero tiene que encontrarte trabajando"

Activar Windows
Ve a Configuración para



Pablo Picasso nace en 1881 y fallece en 1973, considerado como el artista más importante del siglo XX, fue pintor y escritor español. Picasso es hijo del pintor y profesor de arte José Ruiz Blasco el cual trabajaría en distintas escuelas de arte de España, de ahí que Picasso se inicia en la pintura desde su infancia. A la edad de catorce años, en Barcelona, ingresa en escuela de Bellas Artes, presentado para su ingreso el lienzo Ciencia y Caridad. En sus pinturas de esa época reflejará la miseria humana, mendigos, alcohólicos y prostitutas. Picasso no solo fue el artista del siglo XX, supo revolucionar el arte gracias a sus ideas innovadoras: en efecto, dio el ejemplo para la creación de un nuevo estilo original de pintura: el cubismo.

Pablo Picasso
"La inspiración existe pero tiene que encontrarte trabajando"

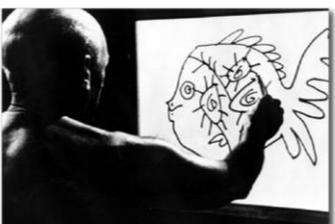
Activar Windows
Ve a Configuración para

Misterio de Picasso



Activar Windows
Ve a Configuración para

Misterio de Picasso



Título de la obra: El misterio de picasso
Estilo: Film de acción
Técnica y materiales: Cinematografía
Dirección: Henri-Georges Clouzot
Argumento: Pablo Picasso
Henri-Georges Clouzot
Dirección de fotografía: Claude Renoir
Música: Gerard Auric
Nacionalidad: Francia
Duración: 75 min.

Activar Windows
Ve a Configuración para

Cubismo

Picasso realizó un film de acción. Gracias a lienzos semitransparentes y a tintas especiales, la pintura es realizada directamente sobre la imagen cinematográfica, y puede ser seguida en vivo por el espectador: la tela ha sido reemplazada por la pantalla. La inventiva del director Henri-Georges Clouzot hace de este documental de arte un film de suspense, de aventuras, un drama psicológico y un dibujo animado, todo a la vez. Y lo puedes visualizar en link <https://lalulula.tv/cine/no-ficcion/el-misterio-de-picasso>.

Actividad
Colocaremos en una ventana una cartulina A3 blanca, de un lado de la ventana se realizará un dibujo sin un boceto previo y sin borrones con un marcador negro, de cualquier tema o concepto. Al otro lado de la ventana se filmará desde el inicio del arte hasta su terminación, para conocer el proceso que tuvo el dibujo.

Materiales: cartulina A3 blanca, marcador negro, celular para filmar o una filmadora.

Resultado: Al mirar la grabación de todo el proceso de dibujo se podrá observar que el arte inicialmente tuvo un significado y que mediante el transcurso del trabajo fue cambiando, llegando a tener un arte final muy diferente al esperado. Ya que la técnica te lleva a desconectarte de tu mundo, de tu realidad, se consigue motivar la creatividad y esto ayudaría a la creación de nuevas ideas, y desarrollar técnicas para afrontar situaciones difíciles.

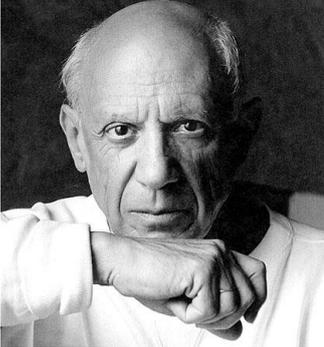
Activar Windows
Ve a Configuración para

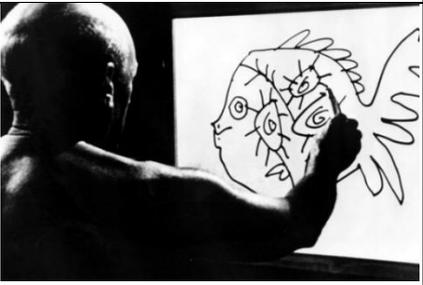
◀ Índice ▶

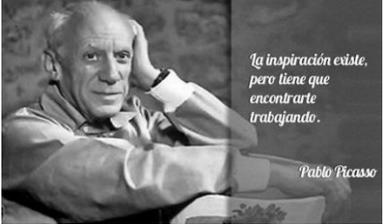
Gráfico 23. Contenido de actividades de Pablo Picasso
Elaboración: Autor

3.2.4 Tratamiento de imagen

Las Imágenes presentadas en el siguiente cuadro fueron obtenidas de internet ya que son de libre acceso, y por supuesto van a ser utilizadas sin fines comerciales para el proyecto.

Imagen	Descripción	Fuente
	Pablo Picasso, se lo utilizará en el índice del guía de actividades.	https://www.biografiasyvidas.com/monografia/picasso/
	Jackson Pollock, se lo utilizará en el índice del guía de actividades.	http://tonyvaccaro.studio/jackson-pollock/
	Hannah Hoch, se lo utilizará en el índice del guía de actividades.	https://culturacolectiva.com/arte/10-mujeres-dadaistas-que-debes-conocer/
	Sonia Delaunay, se lo utilizará en el índice del guía de actividades.	https://www.thefamouspeople.com/profiles/sonia-delaunay-5625.php

	<p>Imagen referencial de arte: “Convergence”, de Jackson Pollock, 1952.</p>	<p>https://sancho70art.wordpress.com/2015/08/23/convergence-de-jackson-pollock-1952/</p>
	<p>Imagen referencial de arte: El misterio de Picasso</p>	<p>https://lalulula.tv/cine/noficcion/el-misterio-de-picasso</p>
	<p>Imagen referencial de arte: Cuchillo de cocina Dadá- Hannah Hoch</p>	<p>https://blancaespigaresrooney.wordpress.com/2012/07/16/cuchillo-de-cocina-dada/</p>
	<p>Imagen referencial de arte: Ritmo de color-Sonia Delaunay</p>	<p>https://www.liveauctioneers.com/item/59313107_soniadelaunay-discs</p>
	<p>Jackson Pollock</p>	<p>http://gastv.mx/efemerides-jackson-pollock-1912-1956/</p>

	<p>Pablo Picasso</p>	<p>https://hipertextual.com/2015/09/pablo-picasso-pinturas-de-luz</p>
	<p>Hannah Hoch</p>	<p>http://conchamayordomo.com/2016/10/28/hannah-hoch/</p>
	<p>Sonia Delaunay</p>	<p>http://www.hintmag.com/post/sonia-delaunay-tate-modern--april-29-2015-1916</p>
	<p>Sonia Delaunay</p>	<p>https://artinwords.de/sonia-delaunay-malerei-design-und-mode/</p>
	<p>Picasso frase celebre</p>	<p>http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/castello_cristina/yo_picasso_genio_y_chaman.htm</p>

3.3. Valoración del producto por criterio de especialista

Para valorar la propuesta de solución al problema científico se utilizó el criterio de especialista.

Para determinar a los especialistas se establecieron los siguientes indicadores:

- Ser graduado de la especialidad (tener como mínimo el grado de Ingeniería).
- Contar con al menos 3 años de experiencia en el ejercicio de la profesión.

La propuesta fue valorada por cinco especialistas, a los cuales se les entregó el producto y una guía para su valoración. (Anexo 1)

Los indicadores a evaluar son los siguientes:

- **Diseño:** determinar si la diagramación y el diseño con respecto a la imagen son de agrado del usuario.
- **Legibilidad:** verificar si la tipografía es observada de manera adecuada por los usuarios.
- **Claridad en el contenido:** Conocer si la información colocada es clara y concisa para que las personas que utilicen la guía de actividades tengan bien claro de que trata el material y como utilizarlo.
- **Aplicación de actividades:** Observar si las actividades desarrolladas en las guías de actividades cumplen con su función que es, promover la creatividad.

Estos indicadores son evaluados en: excelente, muy bueno, bueno, regular y malo; y a su vez se pide realizar observaciones y recomendaciones en cada uno de ellos para mejorar la propuesta.

El análisis de los resultados de las valoraciones de los especialistas es el siguiente:

- Para el diseño se obtuvo una calificación excelente, ya que la imagen y diagramación utilizada le gustó ya que encontraron un trabajo equilibrado y con unidad gráfica.

- La legibilidad conto con una calificación excelente puesto que la tipografía utilizada tuvo una gran visibilidad al momento de la lectura y las imágenes, mencionan que están correctas ya que no son pixeladas y son de gran calidad.
- Con respecto a la claridad del contenido obtuvimos una calificación muy buena, la teoría propuesta está muy bien redactada y lo que se podría mejorar es la contenido de las bibliografías de los artistas con respecto a la cantidad de palabras, que les gustaría que sea mayor.
- En cuestión a la aplicación de actividades obtuvimos una calificación excelente puesto que los especialistas indicaron que las actividades propuestas salen de lo común y que realmente contribuyen a promover la creatividad.

CONCLUSIONES

Con la creación de un cuadro de adjetivación se logró conocer las características en cuanto a la imagen de la guía de actividades y en paralelo mediante la investigación de temas gráficos como son la cromática, tipografía y morfología se pudo crear una hoja de estilo gráfico con el que se trabajaría para formar un material equilibrado y con unidad gráfica.

Los resultados de las entrevistas podemos decir que los diseñadores gráficos tienen una idea similar sobre la importancia de la creatividad, que sin ella no podríamos progresar, y al tener un bloqueo creativo no les permite desarrollarse en sus trabajos por lo que bajan en su productividad. Y están de acuerdo en que sería fundamental la creación de un material de apoyo para solucionar el bloqueo creativo, por lo menciona es factible y necesario el diseño de una guía de actividades para promover la creatividad en los diseñadores gráficos.

Se pudo determinar la estructura de la guía mediante la investigación sobre la ley de tercios y la retícula modular las cuales fueron utilizadas para diagramar el pdf interactivo y lograr obtener un material con equilibrio y puntos de interés.

El contenido del guía de actividades se basa en la experiencia de artista como Jackson Pollock, Pablo Picasso, Sonia Delaunay y Hannah Hoch que en su época fueron personajes que sobresalieron gracias a su gran creatividad que los llevaron a crear técnicas únicas. Por tal motivo se realizaron actividades en base a las técnicas utilizadas por los artistas.

La valoración del producto realizada por criterio de usuario sobre la guía de actividades digital a los sujetos de estudio, no tuvieron inconvenientes en la utilización del pdf interactivo en cuanto a la navegación, y por parte de las actividades propuestas para promover la creatividad mencionaron que los ejercicios les parecieron interesantes y nada tradicionales; por lo que el material cumple con su objetivo.

RECOMENDACIONES

Investigar el medio por el cual el producto pueda darse a conocer de la mejor manera para que los diseñadores, no solo de Quito, puedan utilizarlo y cumplir con el objetivo del proyecto.

Realizar un estudio con una muestra más grande y de mayor alcance para así tener una mejor retroalimentación a cerca del producto y así medir su objetividad para que en el futuro se puedan desarrollar mejoras del mismo.

Ampliar el número de actividades que cuenta la guía para así contar con un material variado, con el fin de que los profesionales del diseño logren con mayor eficacia el desbloqueo creativo.

Lograr que la guía de actividades llegue a manos de profesionales de otras ramas y persona sin estudios superiores e investigar si el producto ayudaría a la creatividad en otros campos laborales.

BIBLIOGRAFÍA

- Artishock. (4 de julio de 2017). *Sonia Delaunay. Arte, Diseño y Moda*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <http://artishockrevista.com>: <http://artishockrevista.com/2017/07/04/sonia-delaunay-arte-diseno-moda/>
- Ballesteros, A. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social. Valladolid: Universidad de Valladolid. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3955/1/TFG-G327.pdf>
- Calderoni, J., & Pacheco, V. (marzo de 1998). El hipertexto como nuevo recurso didáctico. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 28(4), 157-181. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/270/27028407.pdf>
- Candiles, J. (2 de enero de 2012). *Psicología de la tipografía*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <https://theartesanos.wordpress.com>: <https://theartesanos.wordpress.com/2012/01/02/psicologia-de-la-tipografia/>
- Cruz, M. (28 de mayo de 2015). *Significado de los colores y la psicología del color en el marketing*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <https://www.publicidadpixel.com>: <https://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>
- Cumming, L. (13 de enero de 2014). *Hannah Höch – review*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <https://www.theguardian.com>: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jan/13/hannah-hoch-whitechapel-review>
- Guilera, L. (2011). *Antomía de la Creatividad* (1a ed.). Sabadell, España: FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi.
- Leurs, L. (1 de agosto de 2000). *Qué es el formato PDF*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <http://www.gusgsm.com>: http://www.gusgsm.com/que_es_el_formato_pdf
- McGuigan, C. (20 de agosto de 2007). *Seeing Is Believing? Is this a real Jackson Pollock? A mysterious trove of pictures rocks the art world*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <https://web.archive.org>: <https://web.archive.org/web/20070817122703/http://www.msnbc.msn.com/id/20216976/site/newsweek/>

- Mendo, G. (14 de noviembre de 2017). *Vida y obras del pintor español Pablo Picasso*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <https://okdiario.com/curiosidades/2017/11/14/vida-obras-pintor-pablo-picasso-1511131>
- Murcia, A. (30 de marzo de 2016). *Figuras Geométricas y Su Significado*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <http://coreditec.com.co/alquimia/2016/06/26/figuras-geometricas-y-su-significado/#>
- Ortíz, A. (30 de marzo de 2003). *Indicadores para la educación y el desarrollo de la creatividad profesional*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <https://www.monografias.com/trabajos13/indicrea/indicrea.shtml>
- Rodriguez, M. (1995). *Mil ejercicios de creatividad clasificados* (1a ed.). México, México: McGraw-Hill Interamericana.
- Schnarch, A. (2008). *Creatividad aplicada: cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupa y empresarial* (2a ed.). Bogotá, Colombia: Ecoe.
- UniMOOC. (27 de junio de 2014). *¿Qué seis frenos matan la creatividad?* Recuperado el 6 de enero de 2018, de <https://unimooc.com/que-seis-frenos-matan-la-creatividad/>
- Universidad de Jaén. (7 de junio de 2015). *Metodología Cualitativa*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/enfo_cuali.html
- Velandia, L. (26 de septiembre de 2009). *Historia del Arte*. Recuperado el 16 de enero de 2018, de <https://www.monografias.com/trabajos13/histarte/histarte.shtml#ARTE>

ANEXOS

Anexo 1. Modelo de Entrevista

Entrevista

La actual entrevista tiene como objetivo conocer conceptos de creatividad, bloqueo creativo, importancia de la creatividad y promover la creatividad; para tener información y lograr tener un material que ayude a la creación de la guía de actividades para diseñadores gráficos.

Para lo cual se necesita que conteste las siguientes preguntas:

¿Para usted qué es creatividad?

¿Cuál es la importancia de la creatividad?

¿Ha sufrido de un bloqueo creativo en su carrera como diseñador?

¿Según usted que problemas puede causar el bloqueo creativo?

¿Cree que es importante promover la creatividad en los diseñadores gráficos?

Anexo 2. Guía para la valoración de la propuesta

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

Indicador	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Mala	Observaciones
Pertinencia						
Factible						
Calidad artística						
Novedad						

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:
