

# DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD DE LOS DISEÑADORES

UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

TRABAJO DE GRADUACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN  
**DEL TÍTULO**  
DE DISEÑADOR GRÁFICO

**AUTORA:**  
Isabel Corral Jaramillo  
**TUTOR:**  
Dis. Esteban Torres Díaz



Julio - 2013

**Autora**

Isabel Corral Jaramillo

**Tutor**

Dis. Esteban Torres Díaz

**Ilustración**

**Autora**

**Impresión**

Cuenca - Ecuador

2013

# DEDICATORIA

Patricia Jaramillo F.  
Piedad Flores Z.  
Pedro Corral V.  
Perico Corral J.  
Mateo Corral P.  
Gaby Astudillo P.

# ACADEMICO

Esteban Torres  
Rafael Estrella  
Juan Lazo  
Toa Tripaldi  
Fabián Landívar  
Vicente Mogrovejo  
Juli  
Mari  
Taruksi  
Chopi  
Galito  
Gaby Corral  
Pechis  
Pita  
Bagre  
Freddy  
Peter  
Gero  
Gabriel  
Mateo Z.  
Bruno  
Jorgito Fernando (Mugroso)



# CAPÍTULO I

## Marco teórico

La memoria 15-17

- 1.1 Estructura de la memoria
- 1.2 Los registros sensoriales
- 1.3 Tipos de memoria

La creatividad 18-20

- 2.1 ¿Cómo ser creativo?
- 2.2 El proceso creativo
- 2.3 La creatividad y el diseño

La lúdica 21-23

- 3.1 Concepto
- 3.2 El juego y la creatividad
- 3.3 La lúdica aplicada al diseño

Diseño creativo 24-25

- 4.1 Recursos y elementos
- 4.2 El cómic como recurso didáctico
- 4.3 Cromática
- 4.4 Tipografía

Homólogos 26-29  
Investigación de campo 30-32

## CAPÍTULO 2

### Programación

Programación  
Partidos del diseño

35-37  
38-40

RESUMEN

8

INTRODUCCIÓN

10

OBJETIVOS

||

## CAPÍTULO 3

### Diseño

Imagen del juego

45-48

Bocetos

49-65

Producto de diseño

66-84

CONCLUSIONES

84

RECOMENDACIONES

85

BIBLIOGRAFÍA

86

ANEXOS

(CD)

(Las fotos del producto final  
están incluidas en los anexos)

# RESUMEN

La creatividad es una facultad con la que todos nacemos, pero no todos la desarrollamos. Dentro del diseño es indispensable lograr ser individuos creativos e innovadores para lograr competitividad en lo que hacemos.

En el transcurso de este proyecto en Cuenca, se detectó como problemática el hecho de que los diseñadores carecen de tiempo para estimular su creatividad.

Se propone desarrollar material basado en procesos lúdicos, abarcando el área de diseño editorial, utilizando como herramienta un juego, desarrollando cromática, tipografía y morfología en personajes y elementos afines al público, tratando contribuir con la estimulación continua de la mente.

# ABSTRACT

**DESIGNING LUDIC MATERIAL TO STIMULATE THE DESIGNERS' CREATIVITY**

Isabel Corral J.

Creativity is an ability we are all born with, but not everybody develops it. In the field of design, it is essential to become creative and innovative individuals if we want to be competitive in whatever activity we get involved in.

While working on this project, we were able to detect that designers do not have enough time to develop their creativity, this being a real and serious problem.

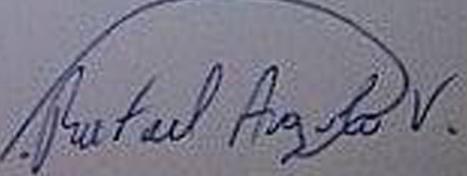
We propose to prepare material based on ludic processes. The area that will be covered is editorial design through the use of games as a key tool; chromatics, typography, and morphology of characters and elements that are related to the public will be also used. The aim is to try to contribute with continuous stimulation of people's minds.

**KEY WORDS**

Graphic Design  
Editorial design  
Ludic processes  
Games  
Typography  
Chromatics  
Morphology  
Usefulness  
Creativity  
Mental stimulation

Esteban Torres D.  
Tutor



Translated by  


# Introducción

Los Diseñadores se desenvuelven en un medio de trabajo en el que están rodeados de ardua competencia, por lo que la lucha está en conseguir siempre productos que resulten innovadores y funcionales y para esto es indispensable ser creativos; no obstante, no siempre resulta fácil conseguir esa creatividad, probablemente por la sencilla razón de desconocer métodos para estimularla y menos cuando no tenemos al tiempo a nuestro favor.

El gran problema de todo diseñador hoy en día es el factor tiempo, todos se sienten limitados de tiempo debido a la demanda de trabajo que tienen y además cada cliente exige rapidez y calidad en su producto, para conseguir elementos de diseño de alta calidad se requiere indispensablemente ser creativo y genuino con las ideas, especialmente hoy en día que nos enfrentamos a un mercado tan competitivo, pero no siempre se consigue fácilmente esa creatividad, para ello se requiere de un proceso, el cual, los profesionales del diseño simplemente omiten.

Existen sub - problemas que son los causantes de ésta problemática, como el hecho de que los Diseñadores piensan que les tomará demasiado tiempo cumplir con un proceso creativo, cuando en realidad podría ser algo muy sencillo y al alcance de cualquier profesional, por lo tanto no se cumple con un proceso creativo, creen que es un trabajo complejo, no realizan una investigación y análisis antes de llegar al producto y llegan a creer que es algo innecesario, por lo que los efectos resultantes de éstos sub - problemas serían que los productos de Diseño carezcan de creatividad y originalidad, por lo tanto no competirían en el mercado, que tengan baja calidad, dándole mala imagen al propietario del producto y esto causará que el diseñador pierda clientes.

Al realizar esta investigación y analizar la problemática, llegué a la conclusión de que éste es un problema que se da todo el tiempo en los diseñadores de todos los campos como son: Diseño Gráfico, Diseño de Objetos, Diseño de Interiores y Diseño Textil, por lo que considero que por medio del Diseño Gráfico le puedo dar una solución lúdica, que según lo investigado, lo lúdico es todo aquello que implique juego y diversión, resolviéndolo de una manera sencilla y eficaz, para conseguir así que este método esté al alcance de todo diseñador y que lo puedan aplicar en su labor diaria .

# Objetivos

## General

Aportar en el proceso de generación de ideas innovadoras de un diseñador, mediante el diseño de un producto que permita estimular la creatividad.

## Específico

Diseñar un material para estimular la creatividad, basado en procesos lúdicos.





uno





# LA MEMORIA



“Sirve para almacenar información codificada. Dicha información puede ser recuperada, unas veces de forma voluntaria y consciente y otras de manera involuntaria” (Ballesteros, p. 705)

## Procesos básicos de la memoria

El proceso de almacenamiento de experiencias en el ser humano funciona con tal grado de perfección, que casi somos incapaces de notar que nuestras aptitudes de comunicación verbal y nuestras acciones dependen del correcto funcionamiento de la memoria. No obstante, la memoria puede fallar temporal o permanentemente, como cuando no logramos recordar dónde guardamos algún objeto por ejemplo.

La memoria cumple la función de codificar, registrar y recuperar grandes cantidades de información, que son indispensables para que los individuos se adapten al medio.

“Los seres humanos construimos y renovamos nuestra representación del mundo a partir de tres procesos cognitivos fundamentales: la percepción, el aprendizaje y la memoria. El aprendizaje consiste en adquirir conocimientos sobre el mundo a través de la experiencia, y la memoria es la retención de evocación de esos conocimientos.”

A pesar de que se habla de la memoria en singular, se ha demostrado por medio de la psicología alternativa, que existen

distintas memorias, cada una con sus propiedades y funciones. (Ballesteros, p. 705) (Kundera, p. 139 )

## Tipos de memoria

### Memoria Sensorial (MS)

“Registra las sensaciones y permite conocer las características de los estímulos.”

Es la memoria más cercana a la percepción, guarda o registra información del exterior que se relaciona con los cinco sentidos (imágenes-vista, sonidos-oído, sensaciones-tacto, sabores-gusto, olores-olfato) durante un período muy corto de tiempo (1 segundo), pero tiene una capacidad ilimitada de almacenamiento. Las memorias más estudiadas son la visual o icónica que codifica figuras o imágenes en un lapso de 1 segundo, y la memoria auditiva o ecóica, que codifica sonidos y palabras en un lapso aproximado de 2 segundos. Toda esta información si es captada correctamente, es transmitida a la memoria de corto plazo, de lo contrario, esta se pierde. Fuente especificada no válida. (Kundera, p. 140 )

# Memoria a Corto Plazo (MCP)

“Guarda la información que necesitamos en el momento presente”

La memoria a corto plazo organiza y analiza la información transferida por la MS (ayuda a reconocer rostros, recordar nombres, entre otras cosas.) su capacidad de almacenamiento es limitada, ya que no puede retener más de 7 cosas al mismo tiempo, recoge información sobre todo visual y acústica. Su capacidad de retención es corta, dura a penas de 18 a 20 segundos. Los recuerdos de la MCP pueden ser reemplazados por nuevos acontecimientos. (Kundera, p. 141 )

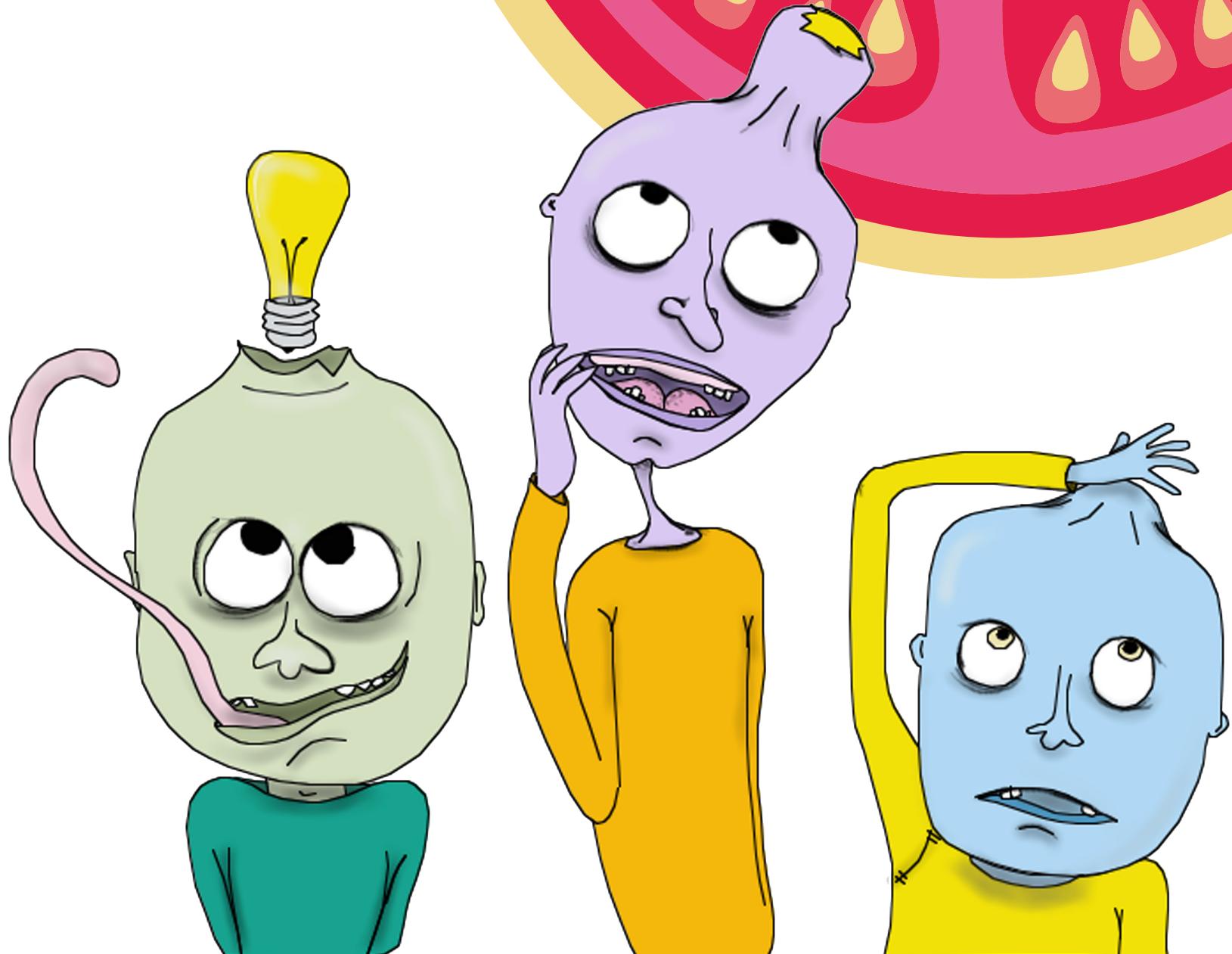
17

# Memoria a Largo Plazo (MLP)

“Conserva nuestros conocimientos del mundo para utilizarlos posteriormente”

Recoge información semántica (significados), su capacidad de almacenamiento es ilimitada, pero no garantiza que dicha información pueda ser recuperada, existe la posibilidad de que recuerde u olvide cosas involuntariamente. Aquí la información está organizada de tal manera, que podamos utilizarla cuando sea necesario, dicha información no desaparece, pero puede fallar en el proceso de recuperación. (Kundera, p. 141 )

# LA CREATIVIDAD



“La creatividad es la capacidad de encontrar o inventar nuevas relaciones entre las experiencias pasadas y los conocimientos aprendidos, para dar soluciones a problemas planteados, tratando de que la solución propuesta sea la más sencilla posible.”

La creatividad, es una facultad mental que requiere flexibilidad, fluidez, elaboración y originalidad. No hay constancia de que exista una relación directa entre la inteligencia y la creatividad, tenemos el claro ejemplo de grandes genios creativos como Einstein, Churchill y Darwin, que tuvieron malas calificaciones en la etapa escolar y sin embargo fueron mejores creando nuevos conocimientos y no absorbiendo los viejos. (Asún 29-44)

una pérdida de tiempo y prefieren quedarse en lo cotidiano y lo ya probado. (Asún 24-29)

La creatividad se relaciona con aspectos de la personalidad como la motivación o intereses que provocan la actividad en los individuos; la autoestima o amor por uno mismo; las formas de pensar y entender de cada persona; la capacidad para alcanzar las metas personales y la capacidad para enfrentar y afrontar problemas sin abandonar los proyectos. Existen también condicionantes que posibilitan generar creatividad como:

Aprender a crear o inventar problemas y no sólo buscar soluciones para estos, así aprenderíamos a ser creativos tanto en solucionar como en inventar problemas.

Estructurar un proceso que ayude al estímulo y fluidez de ideas, previo a la elaboración del producto.

Conocer que existen lugares y espacios propicios donde se puede y se sabe ser creativo, tomándolos en cuenta como estrategia para el desarrollo de esta facultad, pero para encontrarlos se requiere explorar y probar.

Utilizar como estrategia el premiarlos por los logros conseguidos dentro de una actividad, que nos permitirán continuar con la siguiente. (Asún 29-44)

Realizar algo nuevo debe entenderse no solamente como un objeto material para el uso de la sociedad, sino como el hecho de producir cambios en la personalidad o actitud del individuo. (Trigo, p. 6)

## Cómo ser creativo

Todos somos creativos, pero existen niveles dentro de la creatividad, ya que esta es una cualidad desarrollable, es evidente que existen personas a quienes les resulta innato ser creativas, mientras que otras lo son escasamente, esto se debe casi en su totalidad al modo de vivir de cada individuo, hay quienes buscan salir de lo habitual, prueban cosas nuevas, indagan, exploran, juegan, en el momento en que esto se vuelve un hábito, la creatividad fluye con facilidad en cualquier momento; mientras que otros consideran que es

## El proceso creativo

Como sabemos, la creatividad es un proceso personal, por lo que depende de cada persona, de su constancia y disciplina el lograrlo.

"Creatividad es sinónimo de aprender a aprender, es decir, no aprender contenidos, sino aprender acerca de nuestros mecanismos de aprendizaje, mejorarlos y potenciarlos."

Aprender a aprender implica dejar al margen todo lo que conocemos, que en ocasiones puede convertirse en una forma rutinaria y rígida de vivir y hacer las cosas, es necesario tener una apertura mental hacia lo nuevo, lo no convencional.

Es importante estar dispuestos a ser creativos, darnos un espacio y tiempo para que surjan las ideas, estos espacios no necesariamente deben ser externos a nuestras actividades diarias, es decir, podemos adecuarlas a nuestras actividades rutinarias, convirtiéndolo en un hábito. (Asún, 29-43) (Entrevista - Francisco Aguirre)

Realizar algo nuevo debe entenderse no solamente como un objeto material para uso de la sociedad, sino como el hecho de producir cambios en la personalidad o actitud del individuo. (Trigo,p 6)

## Diseño y creatividad

El fin del proceso creativo en el Diseño, es el de comunicar, para lograr esto, es necesario que exista interacción entre el diseñador y el cliente, llegar a mutuos acuerdos y conseguir calidad en el producto. Debe existir comunicación con el cliente para comprender sus necesidades y poder satisfacerlas, estas necesidades deben ser transformadas de tal manera que no solamente cumplan con una funcionalidad, sino que deben ir acorde a las tendencias del medio y de la época para poder adaptarse. Es importante mantener al cliente al tanto de la evolución del proyecto, ya que, primero es su derecho conocer el estado en el que se encuentra y saber si se han realizado o realizarán cambios, así se deja abierta la posibilidad a que el cliente intervenga con su opinión o sugerencias y así se evitarán posibles malos entendidos entre el diseñador y el usuario.



# LA LÚDICA



La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

## Concepto

La lúdica se relaciona y sirve como herramienta en varios campos y aspectos. "La lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana." (Jiménez, 2000)

Sirve como instrumento didáctico para los procesos de enseñanza y aprendizaje, como expresión cultural siendo la lúdica reconocida como manifestación humana; se asume al término lúdica como herramienta y se lo materializa como juego, también se puede tomar la lúdica como una actitud frente a la vida, alejándose de conceptualizarla como herramienta, pudiendo así estar asociada o no con el juego.

"Desde esta perspectiva, lo lúdico es cualquier actividad que produce placer." (Echeverri)(Jiménez - 2000 )

## Juego y creatividad

Lo lúdico es una capacidad y es necesario desarrollarla, la persona que deja de jugar, deja de poner en funcionamiento sus sentidos, volviéndolo una incapacidad para enfrentar nuevos retos y expe-

riencias, impidiendo así el desarrollo de su creatividad.

El juego, al igual que la creatividad implican explorar, intentar, imaginar, fantasear, etc. Por lo tanto se relacionan e implican las mismas conductas y acciones.

Todos nuestros sentidos se ponen en actividad junto con nuestra inteligencia y el juego es verdaderamente juego, cuando este nos lleva a ser creativos y a explorar.

El juego puede ser aplicado para aprender, y hay que saber diferenciar al juego en singular como eso "juego", sin ir más allá no llega a producir el desarrollo de la capacidad lúdica, mientras que "juegos", en plural, implica utilizar al juego como medio para llegar a un fin como podría ser el aprendizaje, el conocimiento, la exploración o el descubrimiento de algo. (Trigo, 6-24)

## La lúdica aplicada al Diseño

"El diseño de materiales y juegos en general cumple varias funciones de cara a la enseñanza. En el caso más particular de los juegos, además, éstos desarrollan diversos aspectos a la vez. Esta característica podemos observarla en los juegos manipulativos y de coordinación, que no sólo mejoran una serie de aspectos psicomotores, como por ejemplo la coordinación motriz, el equilibrio, la fuerza, la manipulación de objetos, el dominio de los cinco sentidos, la discriminación sensorial, la capacidad de imitación, la coordinación visomotora, etc., sino que también permiten

el desarrollo de aspectos del pensamiento, sociales o afectivos, todos de diversa índole y consideración.

En el ámbito cognitivo y de una manera muy natural, los juegos representan un gran papel. Una gran mayoría de juegos desarrolla la capacidad intelectual de los niños y niñas." (Bautista – 2002)

## Material Lúdico

"Los materiales son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico. Los elementos del conjunto pueden ser reales (físicos), virtuales o abstractos.

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas." (Definición de material didáctico - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/material-didactico/#ixzz2NzUgUysJ>)

## Recursos y elementos

Para que el material a utilizarse como recurso didáctico sea lúdico, debe cumplir con las siguientes funciones:

\* Adecuado para cada edad.

\* Innovador y romper con la rutina.

\* Ergonómico.

\* Motivar y captar la atención e interés del usuario.

\* Moldeadora de la realidad.

\* Mediadora entre la interacción del usuario con el material.

\* Debe dar mayor énfasis al usuario y no tanto al contenido que se va a enseñar, esto se aplica en el caso del diseño de juegos.

\* Guiar metodológicamente para que no exista divergencia entre el usuario y el material.

\* Transmitir un mensaje formativo.

\* Sus diseños y contenidos deben ser aptos para el mercado y para competir en él.

## El comic como recurso didáctico

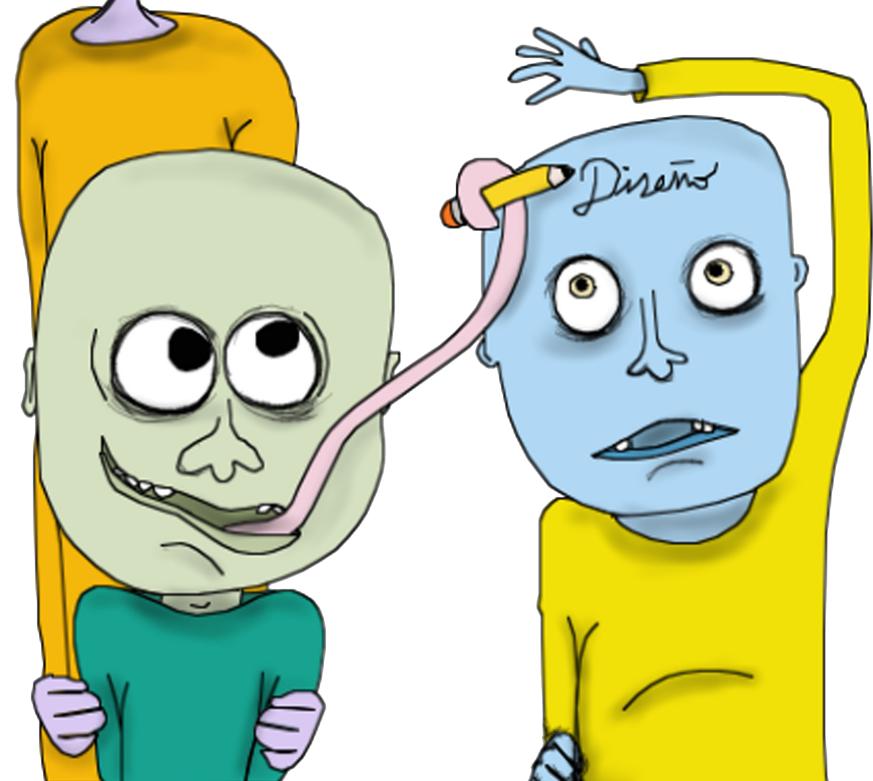
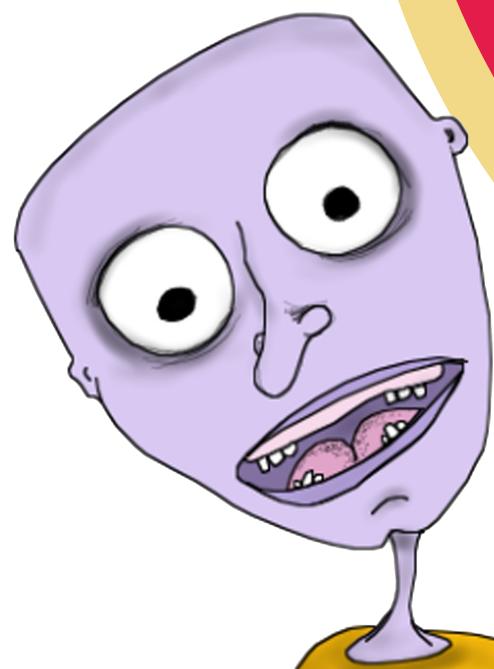
El cómic facilita la lectura gracias a la ayuda dada por las imágenes , ayuda a la comprensión e interpretación de los textos narrativos, resultando así atractivos para el lector. La lectura de historietas se considera actividad lúdica.

La historieta, además de ser un medio de comunicación, es un medio de intercambio de culturas. Es un gran instrumento a la hora de aprender y para divertirse.

" Influencia en la creatividad del individuo, ayuda en el aprendizaje de ortografía y la capacidad de síntesis, ayuda para recordar lo aprendido, es un eficaz medio para la transmisión y educación en valores." Federación de enseñanza de Andalucía

# DISEÑO ~ CREATIVO

24



## Ilustración

La ilustración es un recurso gráfico utilizado para comunicar, expresar o aclarar ideas. Una única imagen puede contar historias, expresar emociones, sentimientos, sin necesidad de crear una secuencia.(Wigan, p. 7)

## Cromática

" Nuestra percepción de los colores está mediatisada por la inteligencia, la memoria, la experiencia personal, la historia y la cultura, lo que no implica que cada persona perciba los colores de manera diferente, sino que esa percepción tiene significados sutilmente distintos según la psicología y la cultura del individuo." (Dabner, 32)

En la comunicación, los colores deben ser funcionales, por lo que deben ser usados principalmente para atraer, crear ambiente, informar, estructurar y enseñar. (Bergstrom)

Para elegir una gama de colores, es necesario para el diseñador tener claro lo que quiere comunicar o transmitir, ya que, el color dentro de una idea gráfica puede estar relacionado con significados y sentimientos. Una combinación cromática puede ser armónica o contrastante, será armónica cuando se utilicen colores que dentro del círculo cromático, sean aledaños y serán contrastantes cuando se opongan.

Las combinaciones armónicas pueden ser utilizadas por ejemplo, para crear sensaciones de tranquilidad, mientras

que las combinaciones contrastantes puedes servir para mostrar euforia.

Para conseguir esto, es necesario manejar el lenguaje de los colores. (Dabner, 32 -36)

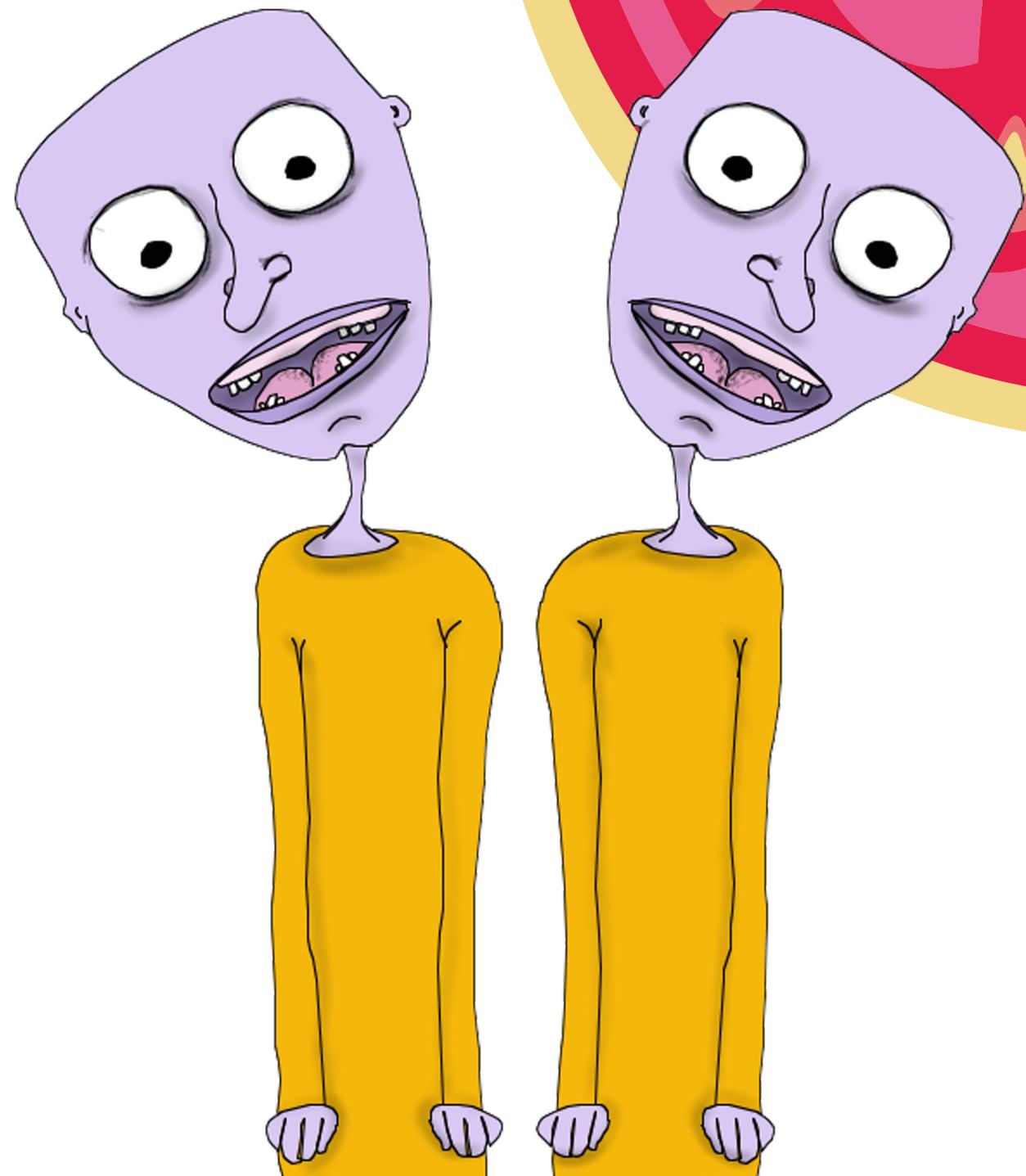
## Tipografía

Para elegir la fuente que se va a utilizar, es necesario saber cuál es el contenido y la finalidad del diseño.

Existen los tipos de palo seco y los caligráficos; si el diseño pretende informar, es imprescindible su legibilidad, por lo que se utilizan tipos de palo seco, ya que, son de estructura monolineal. En el caso de los títulos se puede variar y jugar más, debido a que la importancia de legibilidad no es la misma como en el caso de texto corrido, es posible usar tipos caligráficos, manuales, ilustrados, adornados, etc. Dependiendo de lo que se quiera comunicar y del contexto en el que se los ponga.

(Dabner, 82 -84)

# HOMÓLOGOS



## JUEGO DE MESA PIKTUREKA



Este juego consiste en buscar objetos en los tableros llenos de ilustraciones

### Forma

Ilustración: Vectorial

Color: Contrastante

### Tecnología

### Función

Plano: Uso del espacio, profusión

Tintas: Dos colores

Mensaje: Agilidad perceptiva

Material: Cartón gris

Impresión: Offset

## JUEGO DE MESA STORY CUBES Función

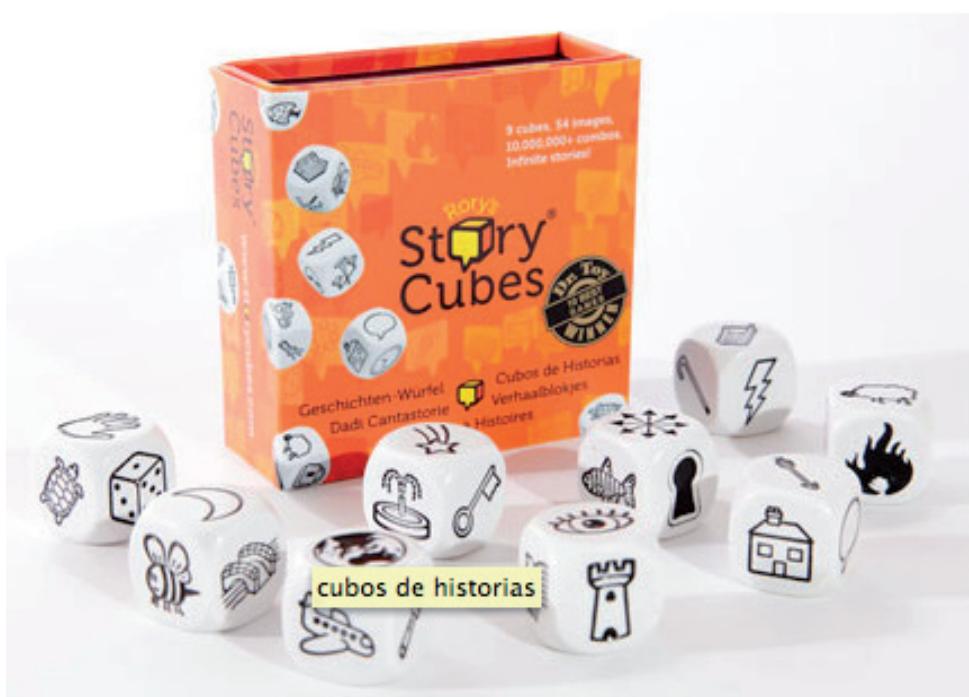
Consiste en inventar historias a partir de las imágenes que van saliendo en los dados.

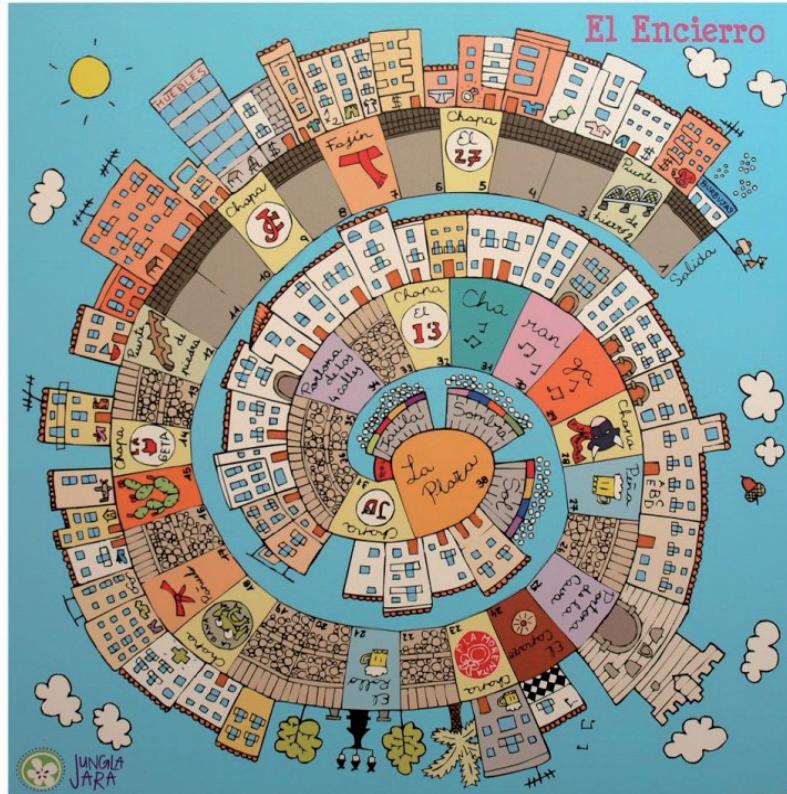
Mensaje: Creatividad narrativa

### Tecnología

Material: Plástico

Tintas: Monocromía





# JUEGO EL ENCIERRO

Forma

## Color: Colores planos

## Tipografía: Manual

## Función

## Plano: Uso del espacio / vista panorámica

## Mensaje: narración corta e ilustración

# MACANUDO, LINERS

Forma

Ilustración: Caricatura, manual

## Color: Armonía y contraste

Tipografía · Manual

## Textura: Fondos y personajes

Tecnología

#### Tintas: Cuatricromía





## JUEGO DE MESA CRANIUM

Este juego trabaja todo el cerebro, el jugador debe responder las preguntas de las tarjetas que son de 4 tipos, tienen un tiempo específico y se juega por equipos.

Forma

Ilustración: Caricatura, orgánicas

Color: Contraste de colores

Tipografía: Palo seco

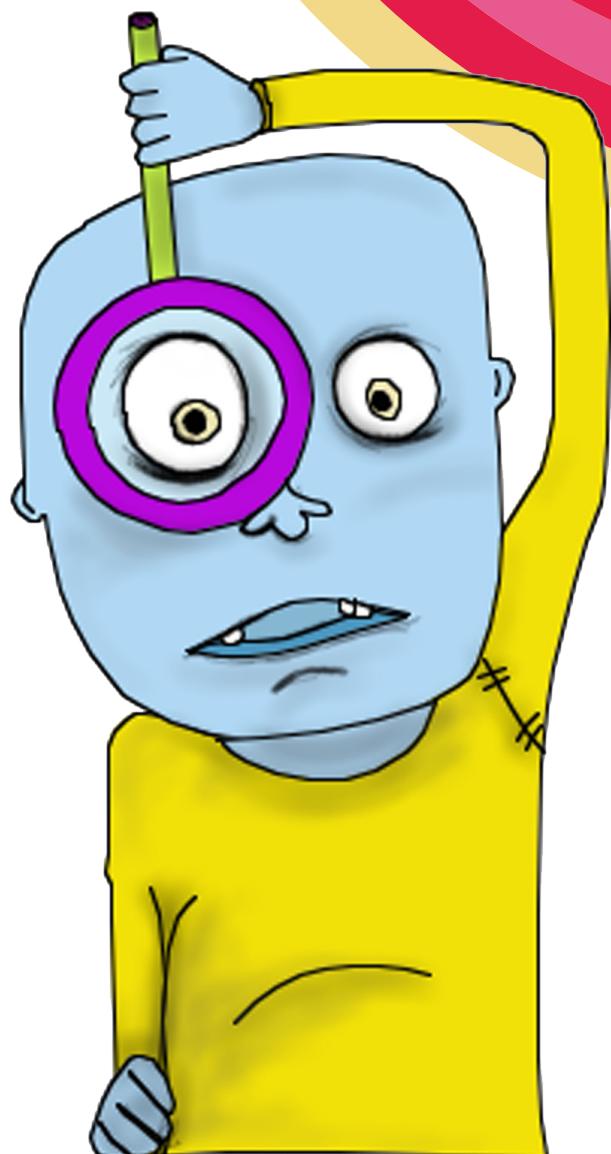
## JUEGO DE MESA EL ABC DEL RGB EN CMYK

El ABC del RGB en CMYK es un juego de mesa hecho por y para diseñadores. Consta de un tablero formado por casillas divididas en seis categorías, basadas en diferentes doctrinas del diseño gráfico. Los jugadores se moverán entre ellas haciendo y respondiendo a las preguntas de cada categoría, que se dividen en:

- Historia del diseño. **Forma**
- Tipografía y tipógrafos. **Color: Armonía de colores**
- Fotografía y composición. **Tecnología**
- Luz y color. **Material: Papel y cartón reciclado**
- Branding y packaging. **Impresión: Offset**
- Impresión y materiales. **Tintas: Dos tintas**



# INVESTIGACIÓN DE CAMPO



# Entrevistas

Con el fin de conocer el contenido a comunicarse, se realizaron entrevistas a:

Dis. Esteban Torres  
Dis. Juan Lazo  
Dis. Patricia Jaramillo  
Dis. Diego Ochoa  
Francisco Aguirre  
Fredi León

# Conclusiones

Se ha llegado a la conclusión de que para lograr estimular la creatividad, se requieren procesos previos que ejerzan la mente, como la lectura, salir siempre de la rutina, buscar maneras para canalizar el estrés, la tensión y otros factores que alteren la concentración, pero sobre todo ser constante y recurrente a estos métodos.

# Situación Actual del Diseño

Los Diseñadores viven una realidad en la que el tiempo es un factor en su contra, trabajan bajo presión ya que existe

una gran demanda de trabajo y poco tiempo para cumplir con todos sus clientes, por lo que les resulta muy complicado o imposible seguir un proceso creativo previo al diseño de sus productos. Siendo esta la situación, he encontrado que los Diseñadores pueden tomar dos posturas: La una es buscar métodos diversos que les ayudan a liberar tensiones y estimular su mente, o la otra, utilizar la falta de tiempo y el trabajo bajo presión como método estimulante de dicha creatividad.

# Proceso del Diseño

Para realizar Diseño, es indispensable cumplir ciertos procesos y uno de ellos es el proceso de estimulación de la creatividad, para ello se recomienda mantener la mente siempre activa, leyendo, investigando, observando, explorando, actualizándose e innovando siempre los conocimientos.

# Técnicas de creatividad sensorial

Para estimular la creatividad, existen técnicas que se pueden seguir, principalmente es recomendable salirse de las rutinas diarias, explorar y buscar siempre nuevos conocimientos

# CONCLUSIONES

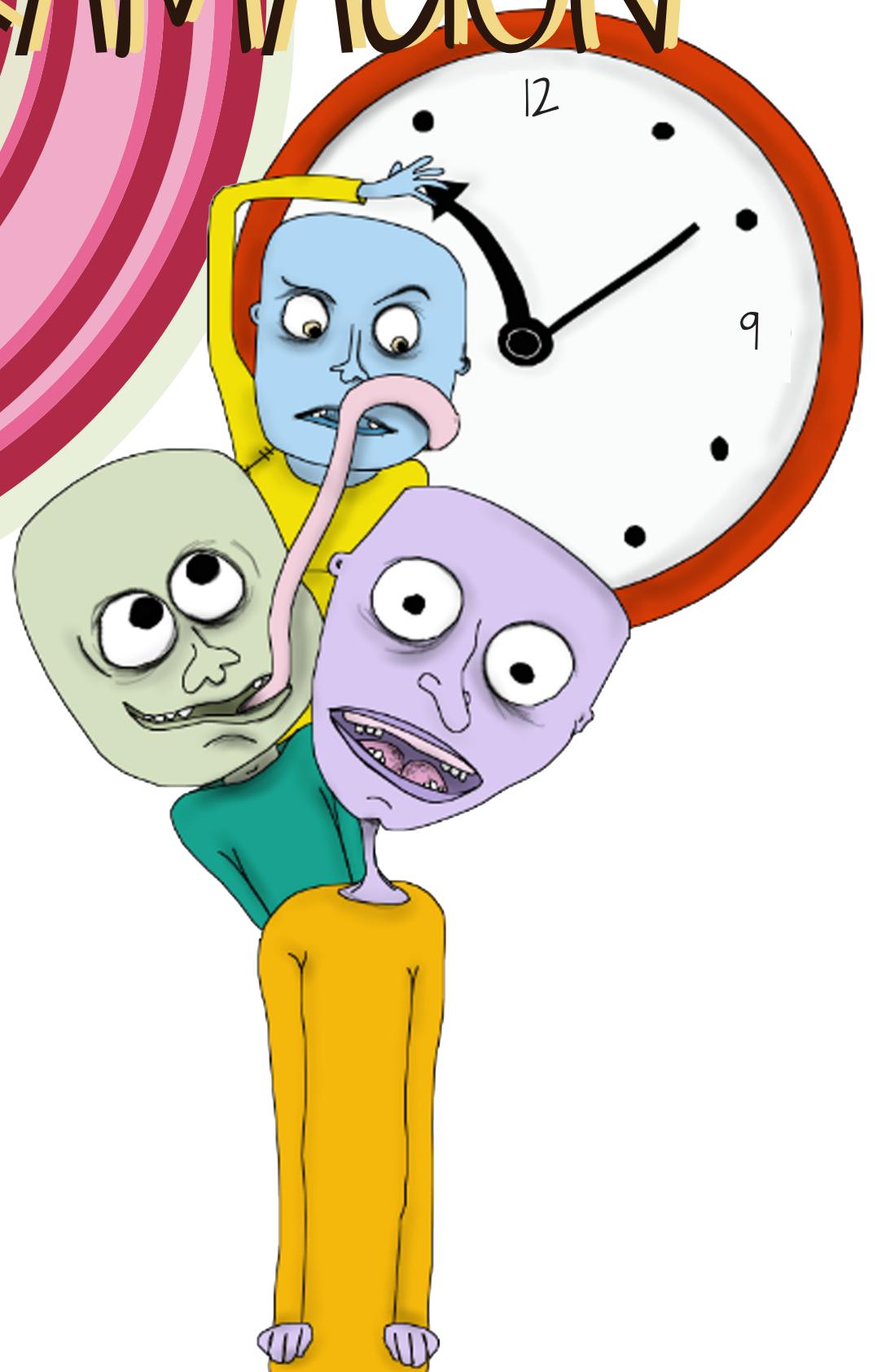
Después de analizar libros, documentos y entrevistas, se ha llegado a la conclusión de que debido al problema que tienen los diseñadores en la actualidad como es la falta de tiempo para estimular su creatividad, y viendo que es indispensable cumplir con este proceso, se considera que la mejor opción para atacar este problema es contribuyendo con el diseño de material basado en procesos lúdicos, que guíe al usuario a realizar actividades aplicables a su rutina diaria sin tener que disponer de tiempo extra para estimular su creatividad y convertir esto en un hábito.



dos



# PROGRAMACIÓN



# SEGMENTACIÓN

## Demográficas:

Edad: 22 a 25 años

Sexo: Sin distinción de género

Clase Social: Media, media-alta

Educación: Profesional

Ingresos: Sueldo básico

## Geográficas:

Región del Mundo o País: Cuenca - Ecuador

Zona: Urbana

## Psicológicas

Personalidad: Socialmente activo

Estilo de vida: Profesional, trabaja bajo horarios establecidos, sometido a presión laboral, sale los fines de semana con amigos.

## Conductuales

Búsqueda del beneficio: Requiere de tiempo para estimulación mental y creativa.

# PERFIL DEL CONSUMIDOR

Diseñador/ a Gráfico, tiene 24 años de edad, graduado/a de la Universidad del Azuay (U.D.A.), pertenece a la clase media, media-alta, vive en la zona urbana de la ciudad de Cuenca – Ecuador.

Trabaja como freelance, sus ingresos económicos están alrededor de los \$400 a \$500 mensuales, por lo que se independizó a los 24 años, comparte un departamento ubicado en el centro histórico de la ciudad con un amigo que también es diseñador, pagan una renta de \$190 al mes.

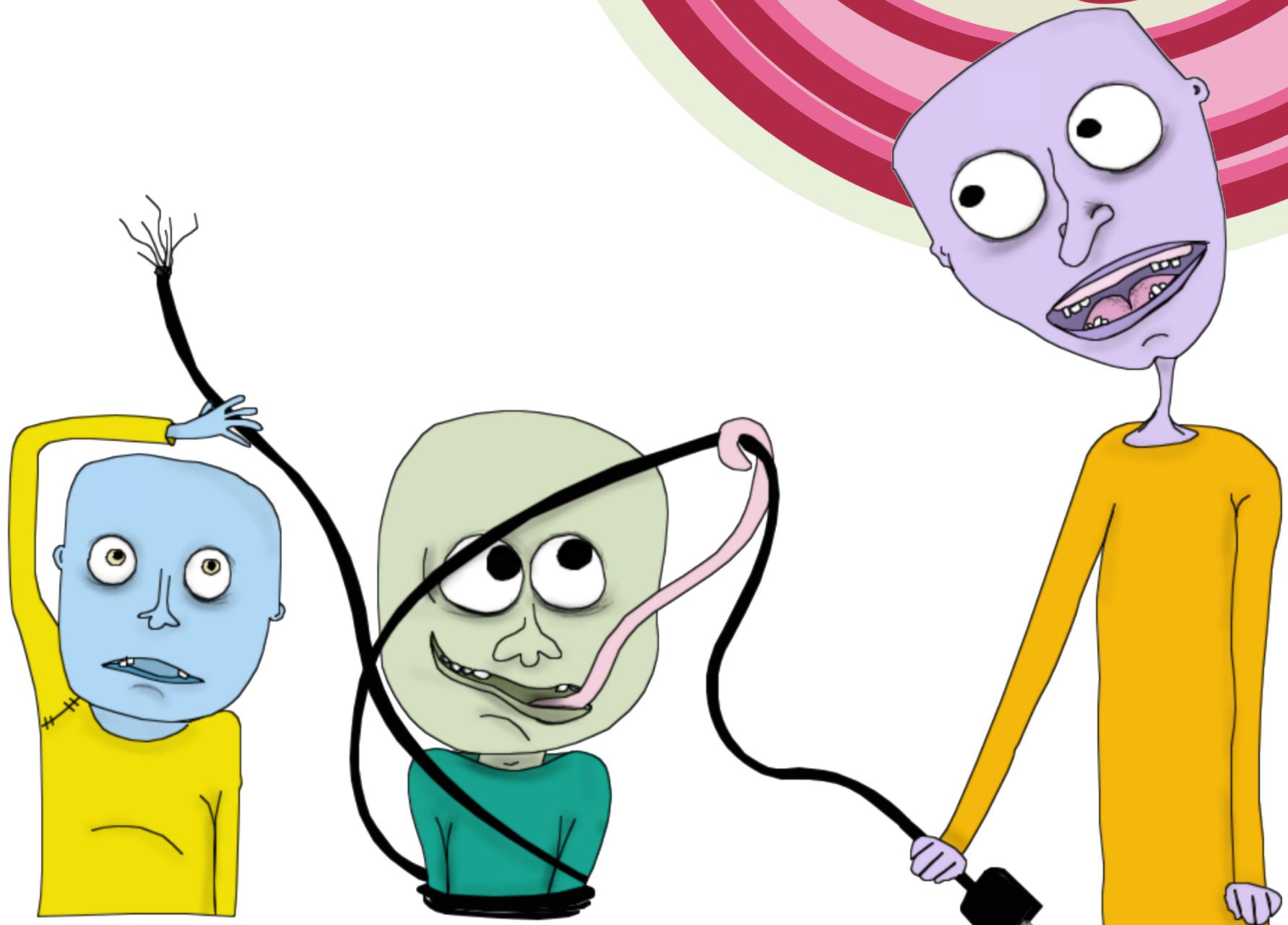
Le gusta usar ropa cómoda, no se atiene a modas, le falta la vista, por lo que utiliza lentes de aumento, es desordenado, se desvela, tiene malos hábitos alimenticios, no tiene horarios establecidos para cada comida, acostumbra reciclar, no arroja basura en la calle y prefiere llevar un bolso reusable para hacer sus compras y evitar

las fundas plásticas.

En su tiempo libre le gusta salir a grafittear con sus amigos, no practica ningún deporte, se transporta en bicicleta o en transporte público, en las noches frecuenta bares especialmente el “zoociedad”, no le gustan las discotecas, le gusta la cerveza y los cócteles el fin de semana, apoya al talento Nacional asistiendo a eventos culturales de artistas Ecuatorianos.

Sus gustos musicales son variados, disfruta de las fiestas populares y tradicionales. Es un profesional muy creativo y sus trabajos son muy cotizados, pero es impuntual con los clientes, ya que, muchas veces no se alcanza con tanto trabajo, pero en ocasiones da prioridad a divertirse con sus amigos.

# PARTIDOS DEL DISEÑO



# FORMA

## Formato

El formato a utilizarse dependerá de la resolución que se le de a la función que cumpla el diseño en el producto.

## Tipografía

La tipografía a utilizarse además de ser legible, debe resultar interesante e ir acorde a los elementos que se utilicen, ya que es un recurso gráfico, por lo tanto se utilizará tipografía sans serif, ya que es la de mejor asimilación en el lector. Para la aplicación de la tipografía en el producto, se considerará la investigación previamente realizada en el capítulo 1.

## Colores:

En la comunicación los colores deben ser funcionales, por lo que serán utilizados principalmente para atraer, informar, estructurar y enseñar, utilizando combinaciones de colores vivos y fuertes para generar contraste.

## Ilustración

La ilustración que se utilizará será digital, para la generación de elementos gráficos, pero siempre partiendo de la elaboración de bocetos e ilustraciones manuales.

# FUNCIÓN

# TECNOLOGÍA

## General

Se pretende generar material basado en procesos lúdicos para la estimulación de la creatividad, dirigido a diseñadores y a profesionales que son quienes según investigaciones son quienes carecen de tiempo para dedicar a estimular su mente.

40

## Específica:

Se intenta proporcionar un recurso o herramienta que ayude a ejercitar y estimular la mente y por consiguiente la creatividad del usuario, mediante el uso constante del producto, utilizando recursos gráficos y textuales que enganchen su atención, además de contribuir con este factor tan importante como es el proceso creativo previo a la producción de ideas, tomando en cuenta que la falta de tiempo es una realidad con la que viven los profesionales y los individuos que laboran.

Se trabajará con un sistema que pretende resolver de cierta manera este inconveniente, pudiendo incluir sus actividades en la labor de la rutina diaria, sin interferir en ella ni depender de segundos o terceros para realizarlas.

## Materiales y acabados

Se utilizará impresión offset debido a su alta calidad, ya que los elementos en su mayoría requieren impresión en tintas con cuatricromía.

Se tomará en cuenta la tecnología en lo que respecta a la variedad de papeles y soportes sobre los cuales se va a imprimir, ya que existe un factor importante como es la manipulación de elementos dentro de las actividades del juego, y su durabilidad dependerá de la correcta elección de materiales.



tres



# IMAGEN DEL JUEGO

## Conceptualización

Se partió de la idea de que los diseñadores carecen de tiempo para estimular su creatividad, y puesto que esta es indispensable para poder sobresalir en lo que hacemos, se propone diseñar material basado en procesos lúdicos (un juego), en el que no se requiera de la intervención de más de un jugador, poniendo en práctica la mente de profesionales de entre 22 a 26 años, que son las edades a las que aproximadamente inicia la vida laboral, con pruebas y retos que no ocuparían tiempo extra en sus rutinas diarias, sino que por el contrario, se adaptarían estas mientras se realiza cualquier actividad.

## Lluvia de ideas

En la lluvia de ideas se tomaron en cuenta aspectos como las diferentes herramientas y elementos que utilizan los juegos, los referentes estéticos del grupo de usuarios al que nos estamos dirigiendo, la funcionalidad, estrategia, versatilidad e innovación, después de lo cual se consiguieron algunas ideas que abarcan de manera general el propósito de juego, que es la estimulación de la creatividad.

## Tres ideas

Se escogieron tres ideas que recogieran de la mejor manera el propósito del juego que es el de estimular la creatividad, tomando en cuenta al público objetivo. En cada propuesta se manejó la tipografía, cromática y morfología.

## Página web

Es una página en la cual podemos jugar, el juego se llama "Amigo imaginario", en donde podemos elegir entre 6 personajes, para que uno sea el amigo imaginario q nos acompañará en el transcurso del juego, que consiste en cumplir retos en un tiempo determinado por el cronómetro en la pantalla, tomando siempre en cuenta la personalidad y características personales de cada amigo

## Set Creativo

Consiste en inventar un amigo imaginario, como paso primero, después se pasa a las tarjetas de actividades que son de 3 tipos: nos indican el target al cual nos vamos a dirigir, las técnicas básicas del diseño y los elementos compositivos, se toma 1 tarjeta de cada tipo, al azar y finalmente se pasa a la fase de diseño, donde crearemos algo basándonos en las pautas dadas anteriormente.

## Juego de mesa

El objetivo de este juego es lograr cumplir con los objetivos planteados en las tarjetas, se elige un personaje entre 6, que será nuestro amigo imaginario, y cada reto tendrá que cumplirse basándose en las características y personalidad del amigo imaginario, hay un tablero en el que se avanza con el personaje y 3 dados q nos indican un color, un número y un estilo del arte independientemente.

# IDEA UNO

## Página web

Esta idea se trata de un juego dentro de un sitio web que se llama "Amigo imaginario", en el cual encontraremos 6 opciones de personajes, los mismos que hacen la función de amigos imaginarios, primero, el usuario debe elegir uno para poder jugar, cada amigo tiene diferentes características, como: género, edad, personalidad, etc. Una vez elegido el personaje, se procede a leer el reto propuesto en la parte inferior, como en el ejemplo que nos dice que imagines 5 lugares donde tu amigo imaginario podría ocultarse, se

da click al reloj de la esquina inferior derecha para que el tiempo del reto corra, es así de sencillo, con las flechas se pasa al reto siguiente... estos ejercicios sirven para mantener a la mente activa y por consiguiente estimular la creatividad. Habrá una memoria flash, a la cual se le puede cambiar el aspecto exterior, según el amigo imaginario que elijas, contendrá el sitio del juego, para que puedas utilizarlo en cualquier equipo, sin necesidad de conexión a internet, claro que también estará la dirección del sitio web por internet, las dos opciones funcionarían.

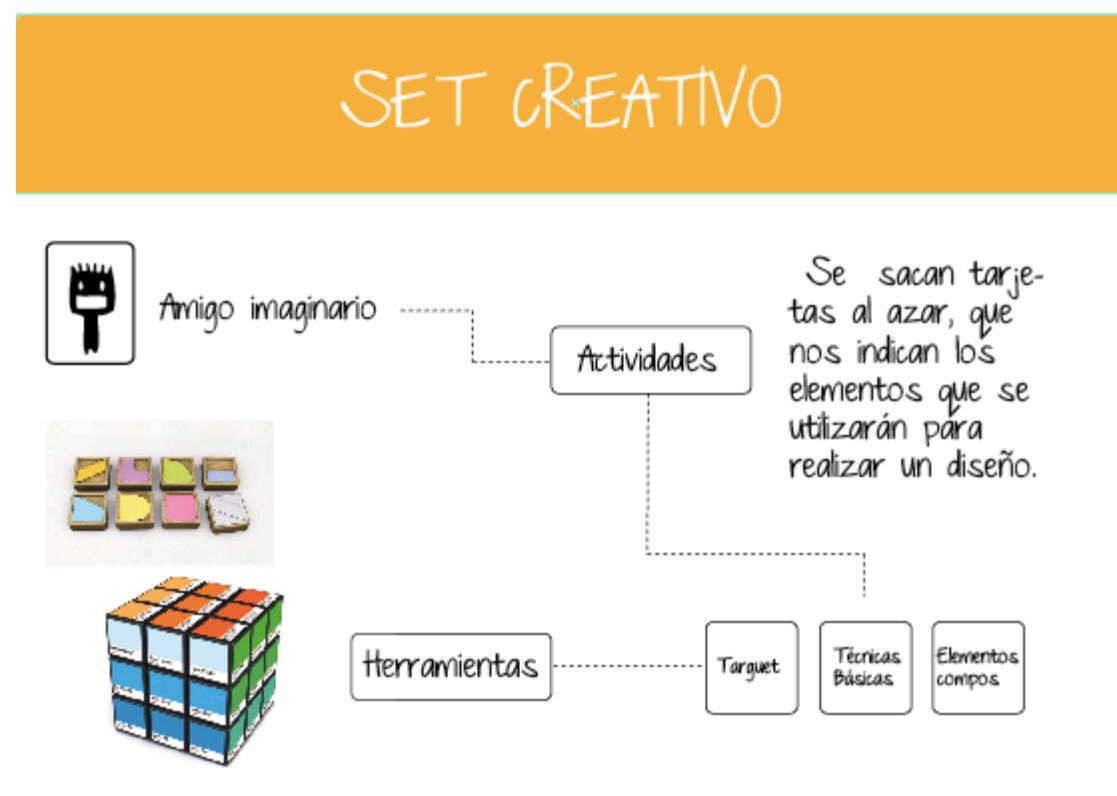


# IDEA DOS

## Set creativo

Esta idea consiste en el diseño de material que le sirva al usuario para realizar un proceso creativo, este es un set creativo, que contaría con tarjetas de actividades y herramientas, las tarjetas son de tres tipos: unas nos indican el target al cual nos dirigiremos, otras las técnicas básicas del diseño y finalmente los elementos compositivos. El primer paso es tomar al azar 1 tarjeta de cada tipo, una vez que sepamos cual es el target al que nos vamos a dirigir, debemos diseñar a nuestro personaje basándonos en sus

características, por ejemplo: niños de 3 a 5 años, en este caso debemos darle características físicas, psicológicas, etc y convertirlo en nuestro amigo imaginario, lo siguiente será tomar en cuenta las pautas que se nos da en las otras dos tarjetas de actividades, como sería la técnica y elemento compositivo a utilizar. Finalmente utilizamos las herramientas que son: un cubo que funciona como pantone y unos sellos tipográficos, con estas, procedemos a diseñar para nuestro amigo imaginario.



# IDEA TRES

## Juego de mesa



Número	1	2	3	4	5	6
Nombre	Mugre	Didi	Ero	Teo	Shock	Briel
Edad	30	18	40	15	9	60

Personalidad



**LADO (A)**

**SITUACIÓN**

Tu amigo va a la farmacia, tiene que comprar 3 pastillas para calmar su alergia al polen, cada pastilla cuesta \$ 0,55 y el lleva 4 monedas de \$1

**LADO (B)**

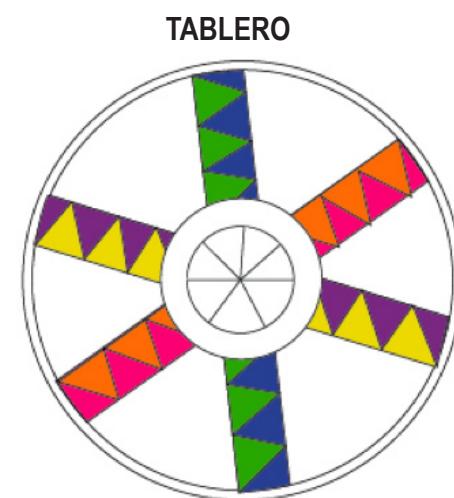
**RETO**

Piensa  cosas de color que el doctor podría estar usando en su cuello.

**DISEÑO**

Escoge 1 de las cosas en las que pensaste y diseña para tu amigo con un estilo de arte

Esta idea consiste en jugar de igual manera que en el sitio web, con un amigo imaginario, hay 6 opciones de personajes, cada uno con su número, nombre, edad y personalidad, el juego contendría 3 dados, que nos indican: un número, un color y un estilo de arte individualmente; hay tarjetas con dos caras, la una nos cuenta el fragmento de una historia que queda inconclusa o en suspenso, y al otro lado nos indica un reto a cumplirse, que al ser superado, se procede a la parte de diseño; el juego contendría también un tablero en el cual se desplazará el personaje dentro de casillas y saber cuando se ha ganado. Para tener constancia de que se ha superado el reto planteado, hay también un reloj de arena para poder tomar el tiempo límite que se requiere para cumplir con la misión.



# IDEA FINAL

## Juego de mesa

Finalmente se escogió como la mejor idea el juego de mesa, manteniendo la idea de las tarjetas con misiones, pero se realizaron varias modificaciones que se mostrarán a continuación.

## IMAGEN FINAL

Se manejará una imagen, cromática y tipografía acorde al target al que nos estamos dirigiendo.

DISEÑADORES Y  
PROFESIONALES  
DE 22 A 26 AÑOS

# BOCETOS



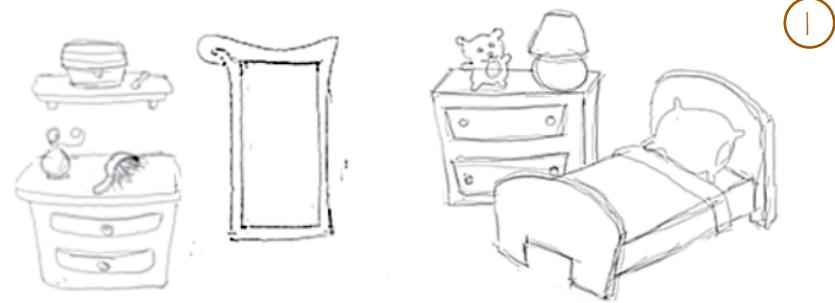
# Amigo imaginario (Casa de monstruos)

La casa de monstruos, parte de la idea de que cuando somos niños, generalmente inventamos un amigo imaginario, lo cual es parte de la creatividad del individuo, cuando crecemos dejamos de lado a ese amigo y la creatividad también se va atrofiando por falta de su estimulación, por ello nació la idea de hacer una casa en la que habitan los amigos imaginarios de todas las personas que ya crecieron, pero como los diseñadores necesitan ser individuos creativos, su misión en este juego es la de recuperar a su amigo imaginario de la infancia, pero para lograrlo, deberán volverse creativos, cumpliendo retos que ayudarán a mantener estimulada su mente y así recuperar a estos personajes.

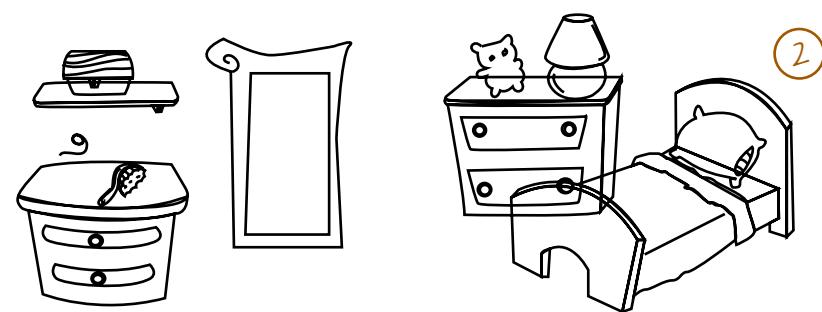


Los elementos que componen al juego son: un tablero con diferentes ambientes (habitación, baño, cocina, etc), 4 monstruos (amigos imaginarios), tarjetas con los retos, dados y un reloj de arena. Cabe mencionar, que esta idea se modificó debido a que habían factores que no se cumplían de acuerdo a lo planteado en los objetivos del proyecto, como es el hecho de que se requieren mínimo 4 jugadores para desarrollar este juego, y la idea es lograr un elemento que no requiera más de 1 usuario, ya que la prioridad es tratar de resolver el problema de falta de tiempo de los diseñadores para jugar. Sin embargo a continuación se muestran los bocetos previos a la obtención del producto final.

# HABITACIÓN

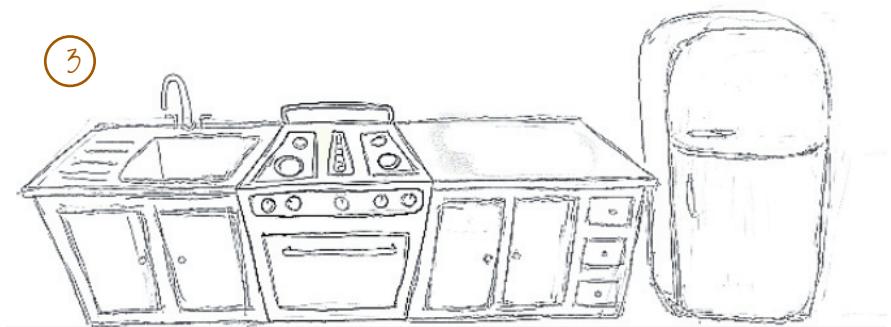


①

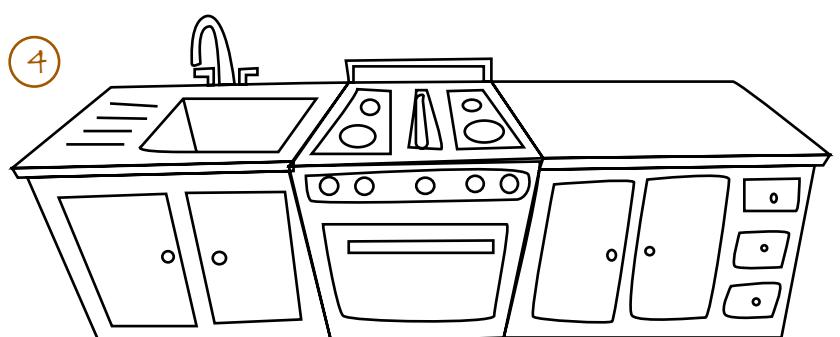


②

# COCINA



③



④

Los bocetos fueron realizados primero con tableta gráfica, como se muestra en las dos imágenes con el número 1 y 3, para luego ser pasadas a vectores como se indica en las imágenes con el número 2 y 4.

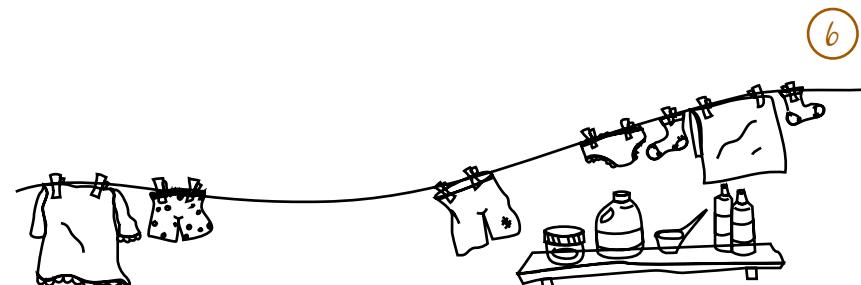
# LAVANDERÍA



⑤



52



⑥

Los bocetos de la lavandería fueron realizados primero con tableta gráfica, como se muestra en la imagen con el número 5, para luego ser pasada a vectores como se indica en la imagen con el número 6.

# BAÑO

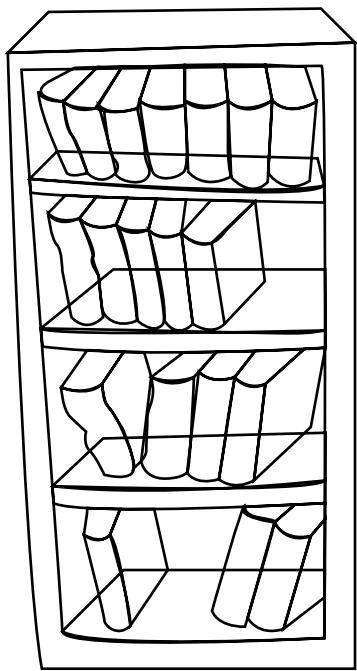


⑦

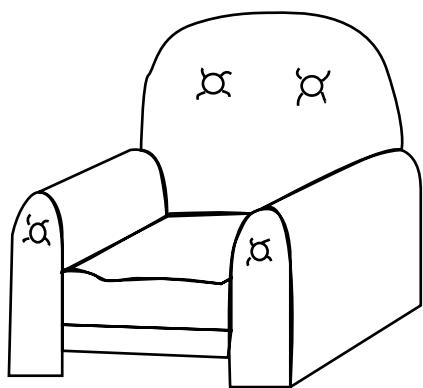


La imagen número 7, fue realizada primero como boceto a mano, por lo que no se muestra digitalizada, y luego se pasó a vectores como se muestra a la derecha.

# SALA



⑧



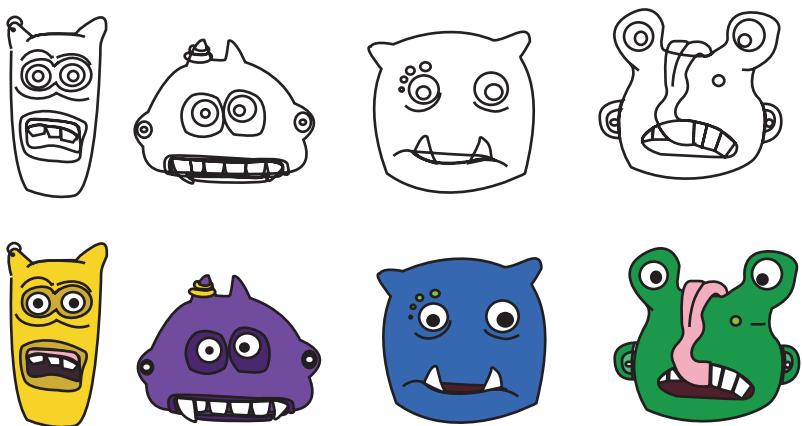
La imagen número 8, fue realizada primero como boceto a mano, por lo que no se muestra digitalizada, y luego se pasó a vectores como se muestra a la derecha.

53

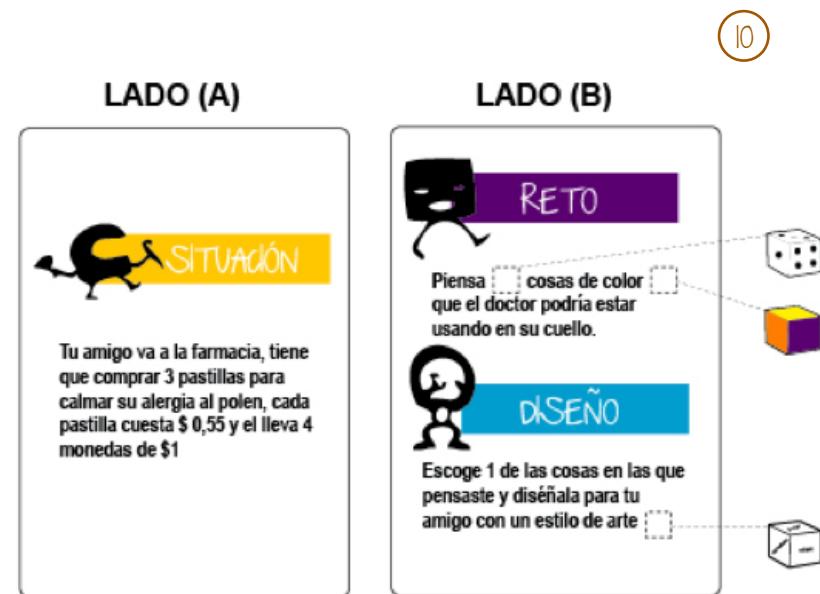
# PERSONAJES

⑨

Los personajes, fueron primero moldeados en plastilina, luego se los fotografió, se pasaron a una ilustración a mano y finalmente fueron vectorizados y se les aplicó color como se muestra en la imagen número 9.

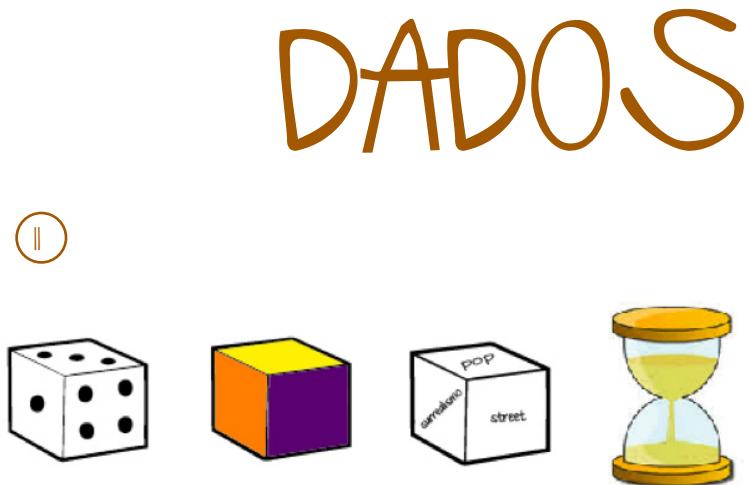


# TARJETAS



La idea de las tarjetas se mantuvo, las mismas que manejan un sistema que consiste en narrar una historia inconclusa en la cara A y en la cara B hay un reto que consiste en que el jugador debe completar la historia, improvisándola y dándole un final inesperado, como se indica en la imagen número 10.

Se utilizan dados para poder completar la idea del reto, de una manera aleatoria, como se indica en la imagen número 11.



# DADOS

# Amigo imaginario (Tostadas y jalea)

Se sigue manteniendo el concepto del amigo imaginario, pero el sistema y la estética del juego cambian, ya que se propone diseñar 2 tipos de tarjetas: la una es de tipo narrativo, es decir narran o cuentan una historia inconclusa en la cara A y en la cara B hay una misión que debe cumplir el jugador, las otras tarjetas serán el complemento de las primeras, ya que reemplazarán a los dados, indicándonos un número y un color.

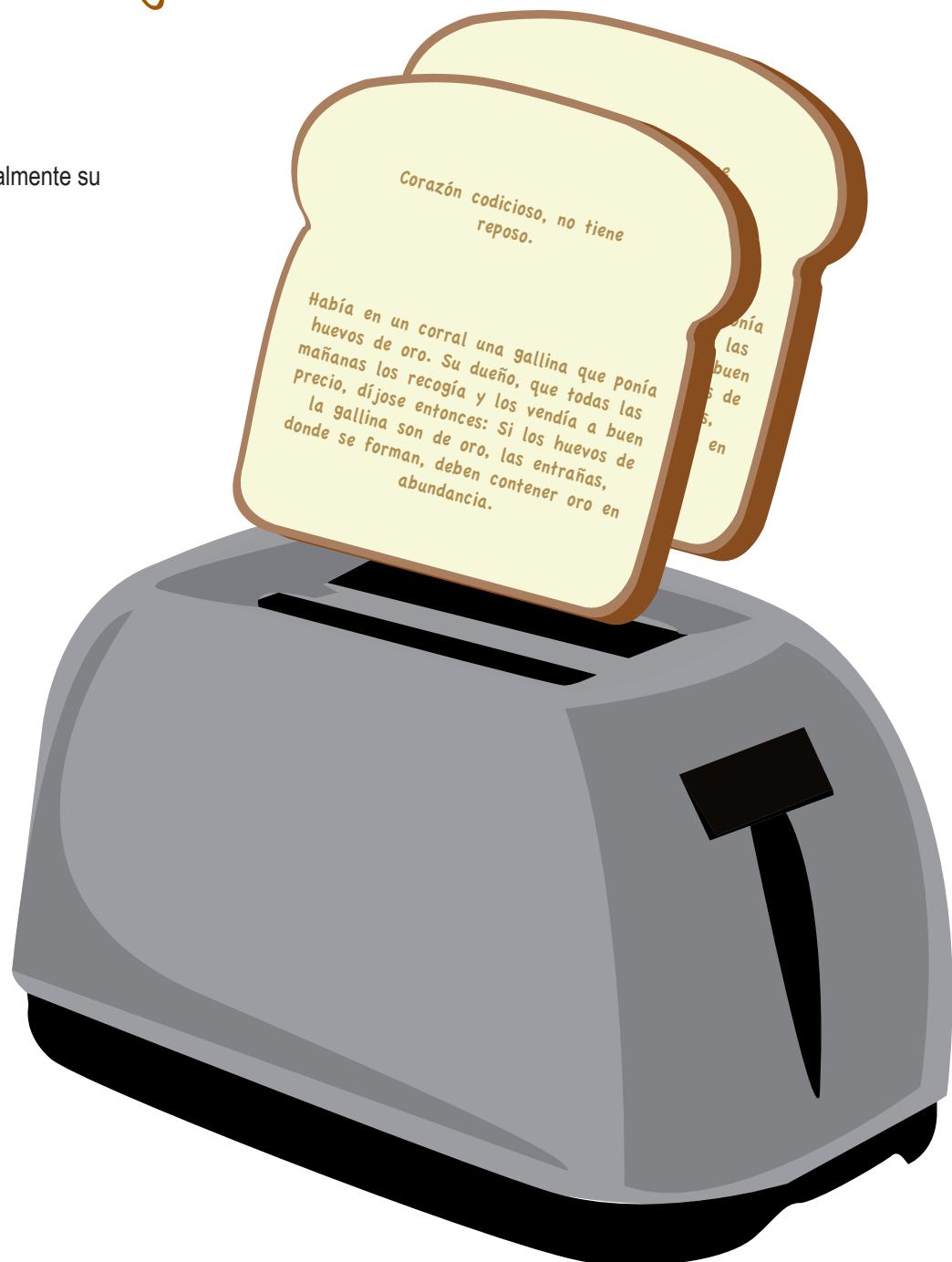


Los elementos que componen al juego son: un tablero con varias casillas para avanzar y reto, las tarjetas narrativas y las tarjetas complementarias, fichas para moverse dentro del tablero y un cronómetro. Cabe mencionar, que esta idea se modificó debido a que habían factores que no se cumplían de acuerdo a lo planteado en los objetivos del proyecto, como es el hecho de que se requieren mínimo 4 jugadores para desarrollar este juego, y la idea es lograr un elemento que no requiera más de 1 usuario, ya que la prioridad es tratar de resolver el problema de falta de tiempo de los diseñadores para jugar. Sin embargo a continuación se muestran los bocetos previos a la obtención del producto final.

# TOSTADORA

## Caja para las tarjetas

Las tarjetas tendrán forma de tostadas, por lo que naturalmente su contenedor será una tostadora.

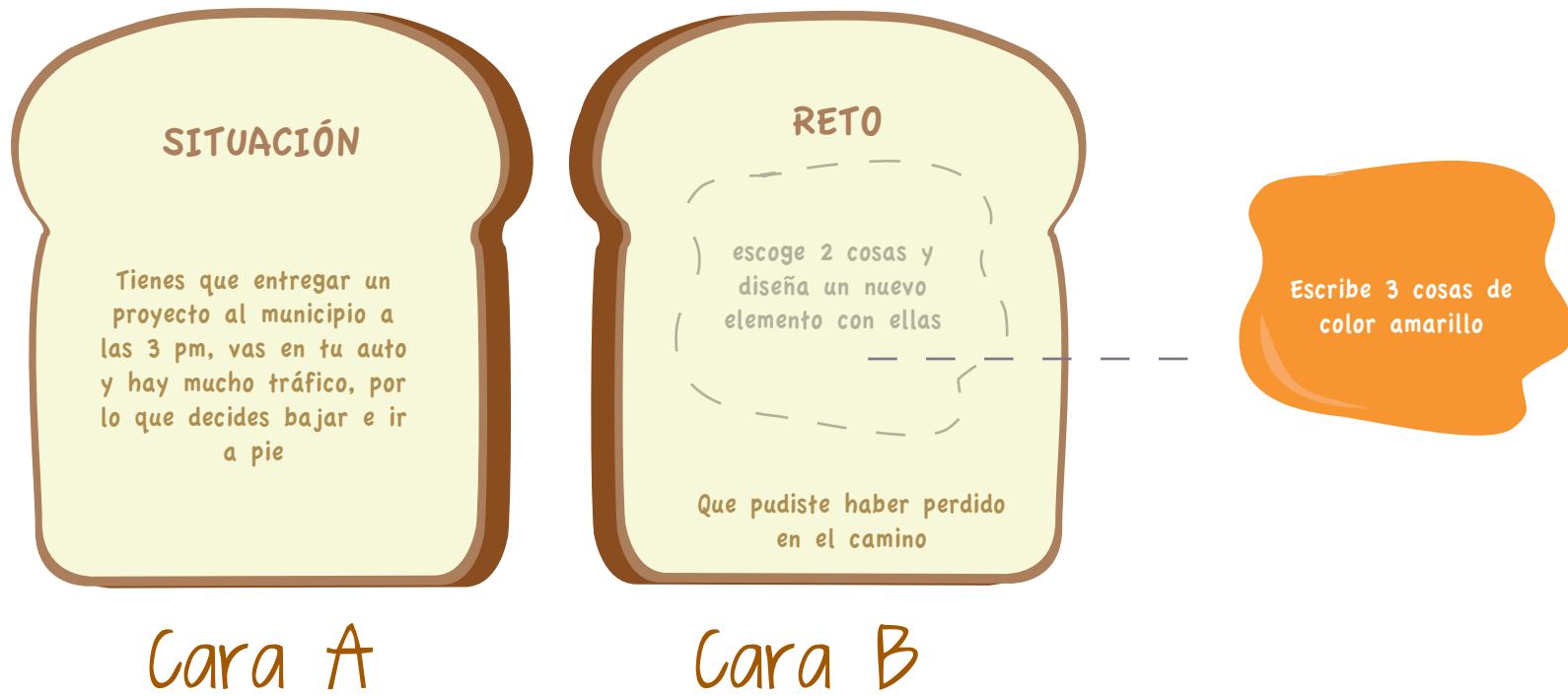


# TARJETAS

## Narrativas y complementarias

Las tostadas (tarjetas narrativas) cuentan una situación inconclusa, en la cara A, con la idea de que la jalea (tarjetas complementarias) se utilice en la cara B para completar la idea del reto, como se muestra en la imagen en la parte inferior.

57



# TARJETAS COMPLEMENTARIAS

Ya que las tarjetas complementarias son jalea, su contenedor sería un frasco para jalea. Estas tarjetas nos indicarán el reto a cumplirse, dándonos un número y un color, como se indica en la imagen en la parte inferior.

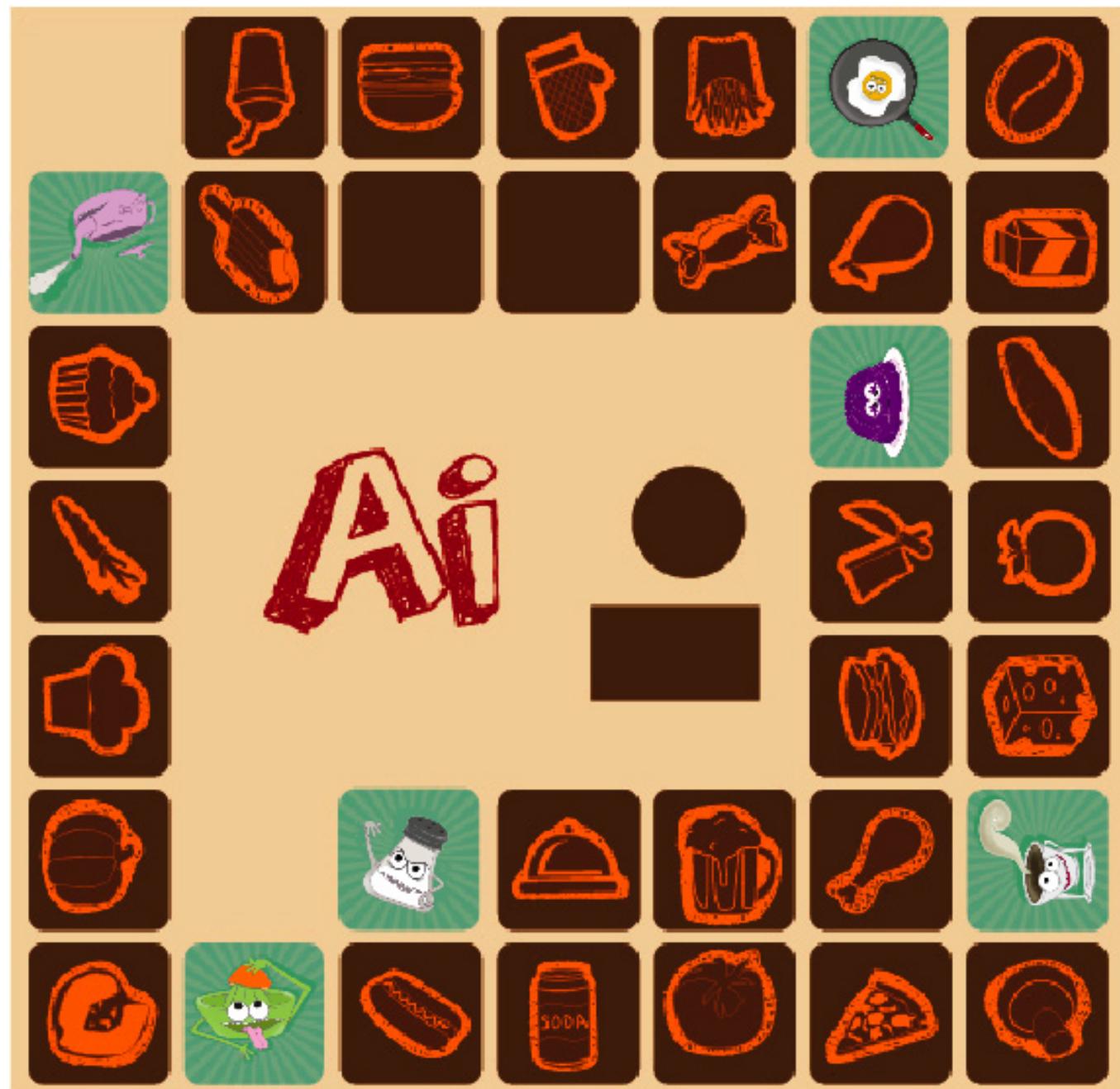
58



# TABLE ERO

El tablero tiene ilustraciones de comida y elementos de la cocina, para mantener una estética que simule el ambiente de la cocina justamente, los casilleros de color café con elementos, sirven para avanzar cada vez que se supera un reto planteado en las tarjetas y los casilleros verdes, con personajes, son obstáculos que el jugador decidirá en el trayecto de juego, si se arriesga a tomarlos o los evita.





# OBSTÁCULOS

Aproximadamente cada 4 o 5 casillas que se avance dentro del tablero, nos encontraremos con un obstáculo, que podemos decidir si lo tomamos o lo evitamos, a continuación se explicará de que trata cada uno:

Todas las ilustraciones de los obstáculos fueron realizadas primero a manera de boceto con tableta gráfica, luego se vectorizaron y finalmente se les dio detalles finales en el programa Sketch Book Pro.

## MIEDOSO

60

La gelatina representaría al miedo que tienen los diseñadores al fracaso o a mostrarse al público, el reto dice lo siguiente:

Vence el miedo y dibuja 5 cosas de color morado en 1 minuto.

Si superas el reto avanzas 2 casillas, de lo contrario retrocedes 1 casilla



# EXPRIME TUS IDEAS

El extractor de jugo, representaría la capacidad de exprimir, por así decirlo, las ideas, es decir obtener todo el ingenio posible al buscarlas, el reto dice lo siguiente:

Exprime todas tus ideas!!!, piensa 10 cosas de color azul en 1 minuto. Si superas el reto, avanzas 4 casillas, de lo contrario retrocedes 2.

61



# SALADO

El salero representaría el típico dicho cuencano como es “estar salado”, que implica tener mala suerte, el reto dice lo siguiente:  
Qué salado!!! tienes que imaginar 7 cosas de color verde y elegir 2 de ellas para inventar un nuevo elemento, todo en 2 minutos, si no superas el reto regresas al reto anterior, si lo superas, GANAS!!

62



# ESTRÉS

La tetera representa el estrés al que los diseñadores están sometidos a diario, el reto dice lo siguiente:

No te dejes vences por el estrés, tienes 30 segundos para pensar en 4 cosas de color amarillo que puedan encontrarse en la cocina.

Si superas el reto avanzas 2 casillas, de lo contrario pierdes un turno.



# ESTÁS FRITO

El huevo frito representa al dicho cuencano “estás frito”, que quiere decir que el individuo se encuentra en una situación negativa en la que debe responder por las consecuencias de sus actos, el reto dice lo siguiente:

Estás frito, si no logras imaginar 3 cosas líquidas de color rojo,  
regresas al inicio, si lo superas avanzas 3 casillas



# DESPIERTO

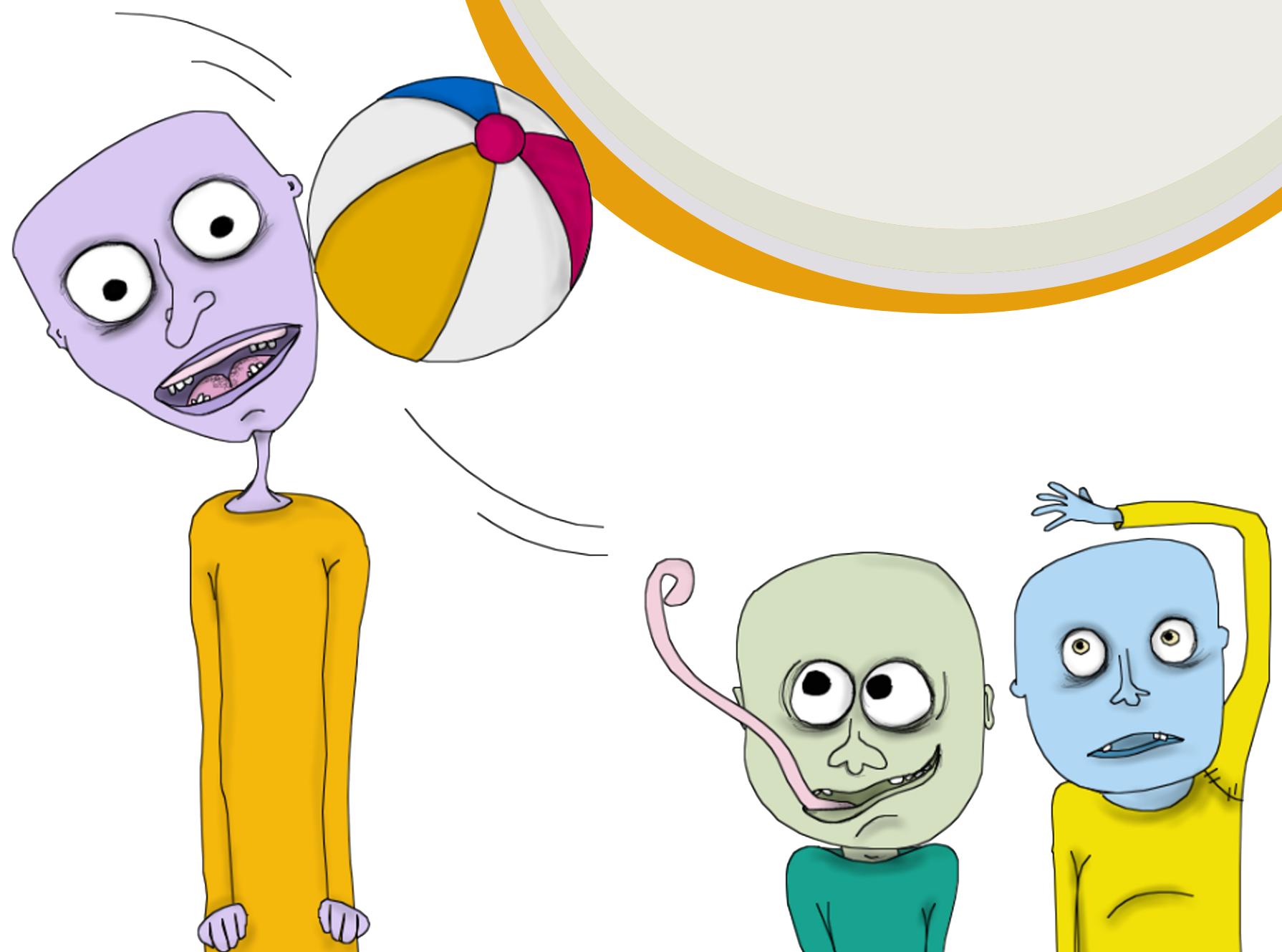
La taza de café representa el tener energía y vitalidad para realizar actividades, el reto dice lo siguiente:

Estás tan despierto, que puedes pensar en 6 cosas de color rojo,  
tienes 1 minuto.

Si superas el reto avanzas 3 casillas, de lo contrario pierdes un turno.



# PRODUCTO DE DISEÑO



# ALCANCE

## Juego "El tostado"

Embalaje/ pizarra

Instrucciones

50 tostadas

64 ingredientes

Cuaderno para bocetos

Tostadora

Cronómetro / despertador



# IMAGEN

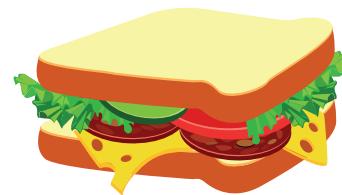
El nombre y la imagen del juego cambiaron, debido a que su funcionalidad se adecuó a los objetivos planteados al iniciar el proyecto y al target al cual nos dirigimos, es decir buscando resolver el problema de los diseñadores al carecer de tiempo para estimular su creatividad, el juego funciona para que pueda jugar una sola persona, sin la necesidad de otros interventores, se eliminó el tablero, y los personajes también, a continuación se explicará con mayor detalle el funcionamiento del producto.



# INSTRUCCIONES

El nombre del juego es “El tostado”, se llama así ya que se pretende darle un aire de ironía, porque “tostado/a” en

nuestro medio, se le dice vulgarmente a la persona que divaga mucho, que está pensativa o despistada, y el juego pretende todo lo contrario como sería el estimular a la mente y mantenerla ágil.

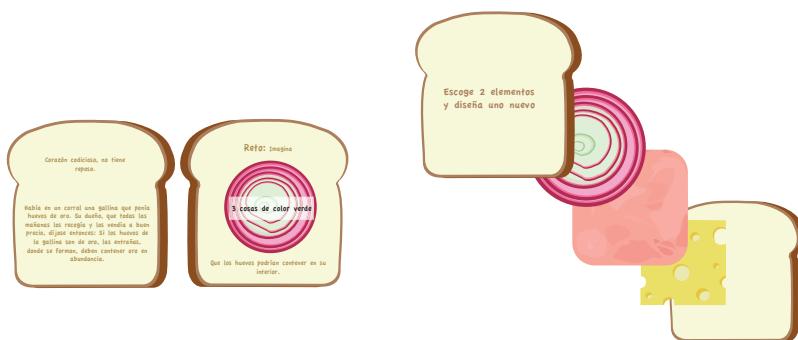


El juego consiste en lograr armar un sánduche con los ingredientes indicados, cada día de la semana se hará uno diferente, según lo indicado en el calendario..

Las tarjetas con forma de tostada tienen 2 caras; la una narra el fragmento de una historia que quedará en suspenso, ya que al voltearla nos encontraremos con un reto que nos pide completar la idea final de la historia; para ello, primero debemos escoger los ingredientes que se nos indique en el calendario, los mismos nos darán las pautas del juego.

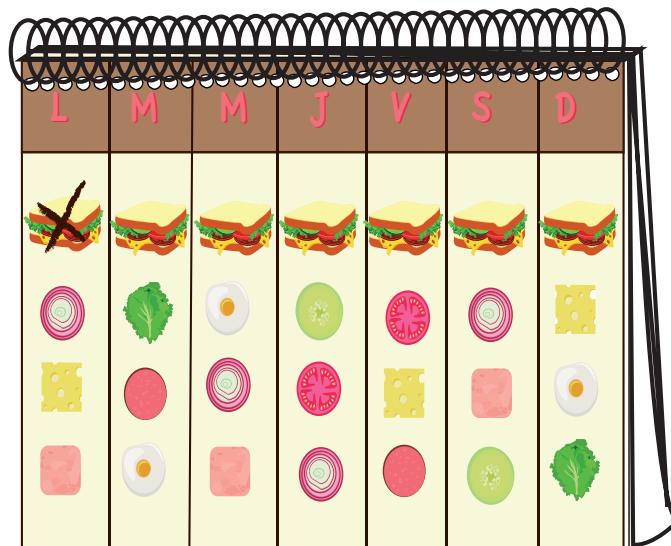
L	M	M	J	V	S	D

Cada ingrediente nos indica un número y un color, existen 6 tarjetas por cada ingrediente, por ejemplo 6 cebollas, 6 tomates, 6 lechugas, etc. Elegimos al azar tres ingredientes según el sánduche que nos corresponda armar y por lo tanto 3 tostadas. Hay un par de tostadas con base magnética, que servirán para armar el sánduche y tener constancia de que los retos se cumplieron uno a uno. Todas las cosas que el jugador imagine en el transcurso del juego, deberán ser anotadas en la pizarra para no olvidarse de ninguna, ya que el reto final al haber armado el sánduche, consiste en escoger 2 cosas de toda la lista que se haya hecho, para diseñar un nuevo elemento combinándolas



# CALENDARIO

Este calendario sirve para poder indicar al usuario que sánduche le corresponde hacer cada día de la semana, todos los días se utilizarán 3 ingredientes. También funcionará como cuaderno de bocetos, donde se podrán plasmar las ideas finales que se pide para concluir con el reto diario del juego.



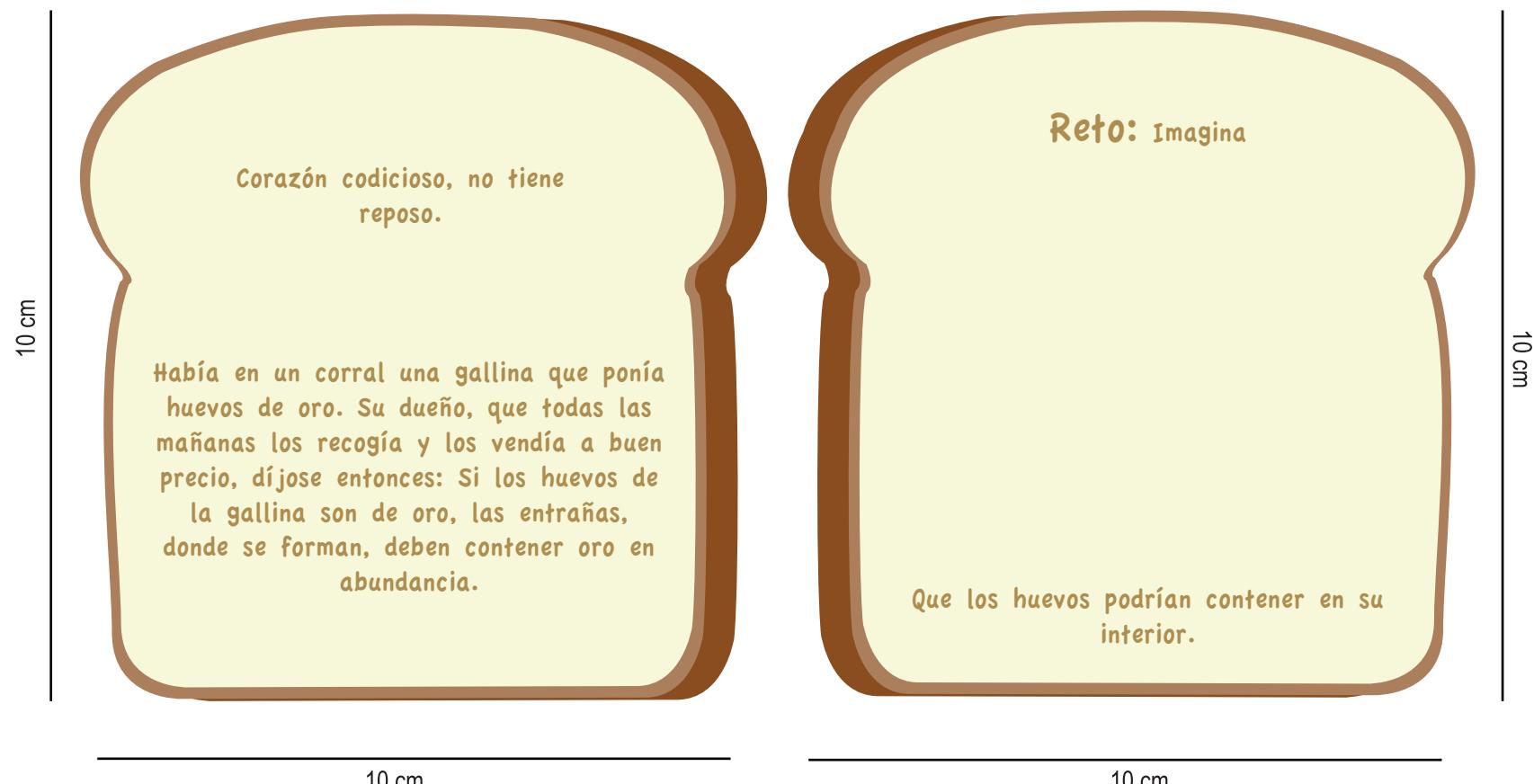
L	M	M	J	V	S	D

# TOSTADAS

En total hay 50 tostadas que nos cuentan, un refrán y una historia inconclusa en el lado A y en el lado B está el reto a cumplirse, que consiste en completar la historia narrada en el lado A, pero con un final inesperado e improvisado por el jugador.

Para poder resolver el reto, es necesario utilizar los ingredientes correspondientes a cada día de la semana. Estas tarjetas están hechas a escala real, para que sea lo más parecido posible a un sánduche real.

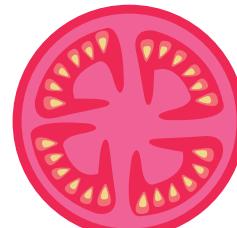
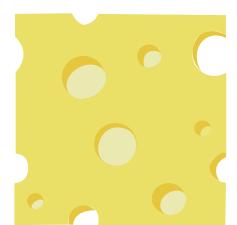
Lado A



# INGREDIENTES

Son un total de 64 piezas, 8 ingredientes (8 rebanadas de cada uno), cada ingrediente tiene dos caras, la cara A es simplemente la imagen del ingrediente para y el lado B contiene una indicación complementaria con el lado B de la tostada, para cumplir el reto que nos da como pautas un número de cosas y un color, como se muestra en los ejemplos:

El material a utilizarse será cartón gris para darle volumen al elemento y adhesivo para la ilustración que le da la apariencia a cada ingrediente. Cada elemento fue redibujado y vectorizado para lograr su apariencia, su medida fue asignada de acuerdo al tamaño de la tostada, para que pudiese caber en el espacio del reto (5,5 x 5,5 cm aprox. y 5 D. en el caso de los que son circulares).



# RETO ARMADO

Así es como funcionarían las tostadas al colocar el ingrediente en el espacio central, para completar el reto:

72

Corazón codicioso, no tiene reposo.

Había en un corral una gallina que ponía huevos de oro. Su dueño, que todas las mañanas los recogía y los vendía a buen precio, díjose entonces: Si los huevos de la gallina son de oro, las entrañas, donde se forman, deben contener oro en abundancia.

Lado A

Reto:

Imagina y dibuja

3 cosas de color verde

Que los huevos podrían contener en su interior.

Lado B

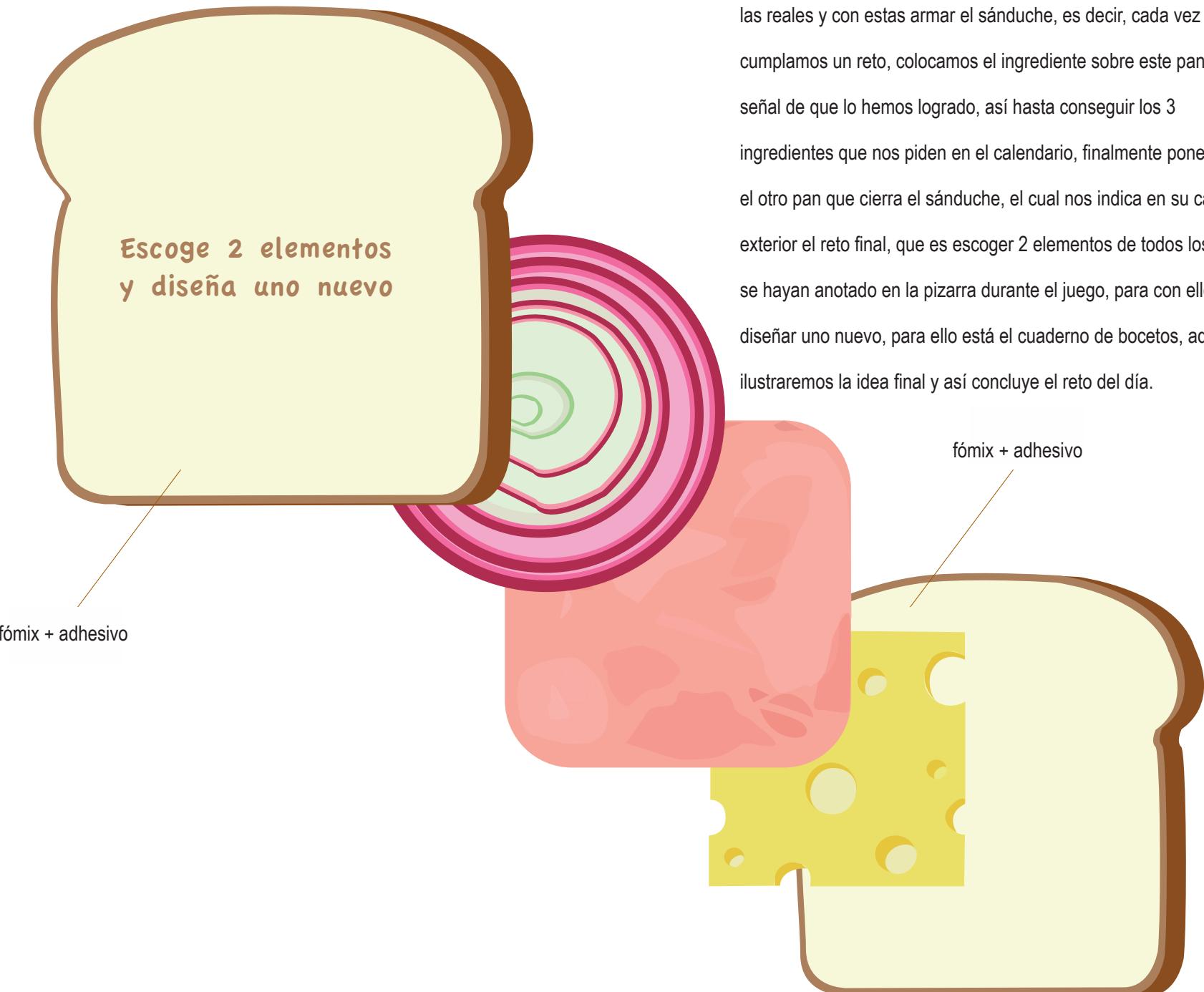
# PIZARRA

Esta es la parte superior o la tapa del embalaje del juego, donde podremos anotar todos los elementos que se nos pide que pensemos en el desarrollo del juego en cada reto.

Tiene la apariencia de una tabla para picar, porque se pretende mantener un sistema en la estética, ya que las tarjetas complementarias son rodajas de ingredientes, se diseñó la pizarra con esta forma, para que exista relación con los otros elementos.

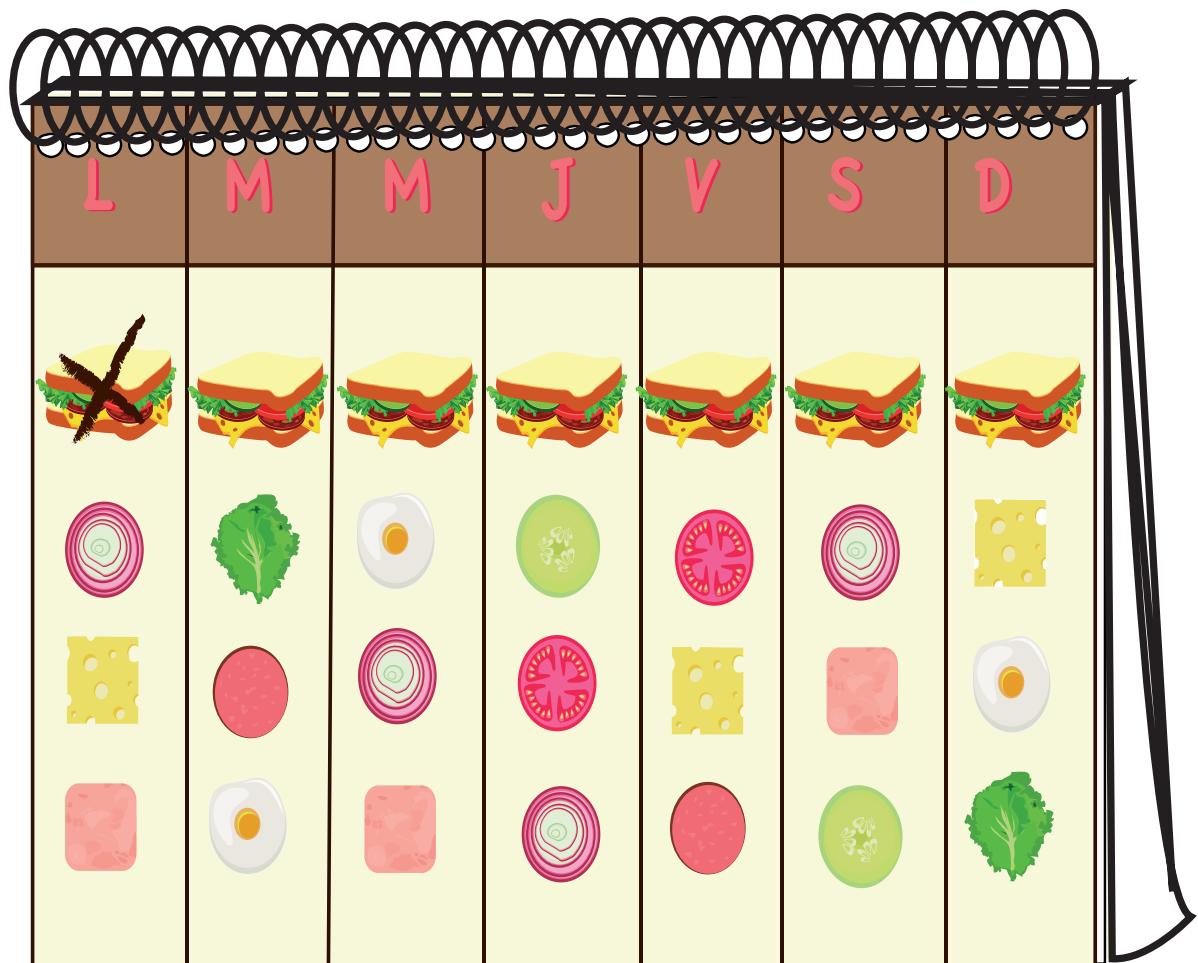


# SOPORTE



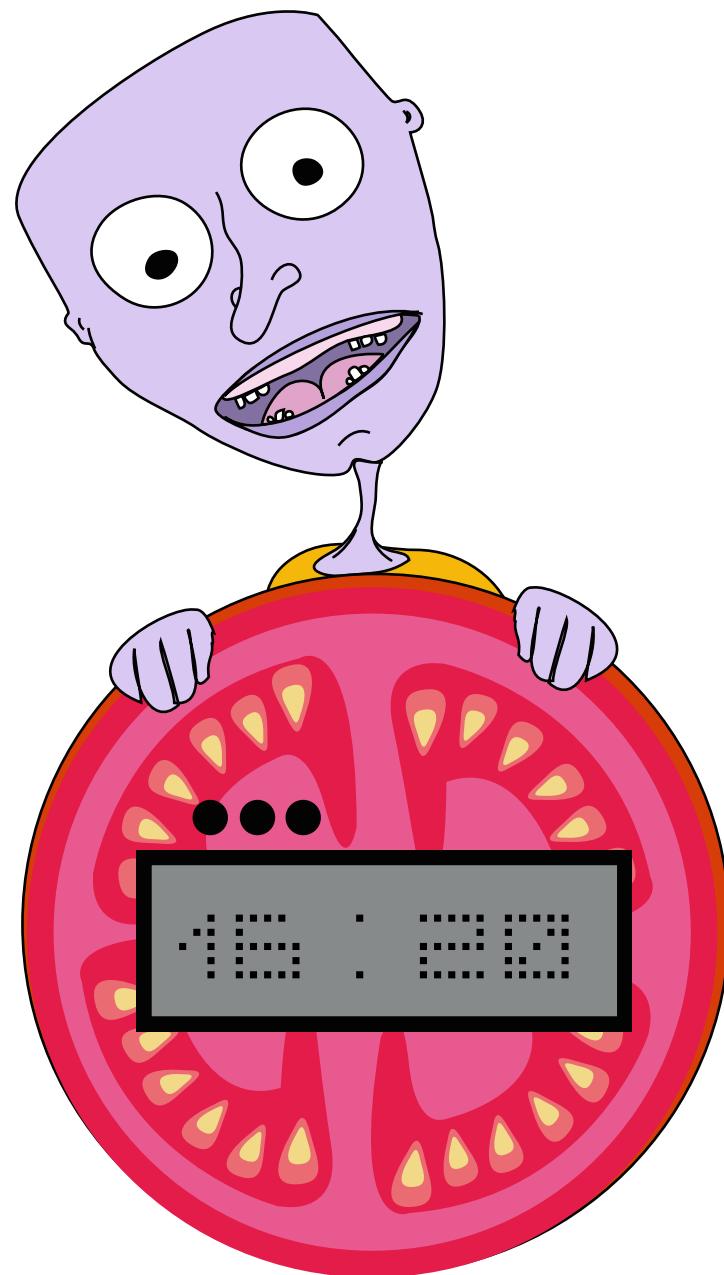
# CUADERNO PARA BOQUETOS

Este cuaderno servirá para realizar las ilustraciones, bocetos y diseños de los elementos que se piden para culminar el reto diario después de armar el sánduche..



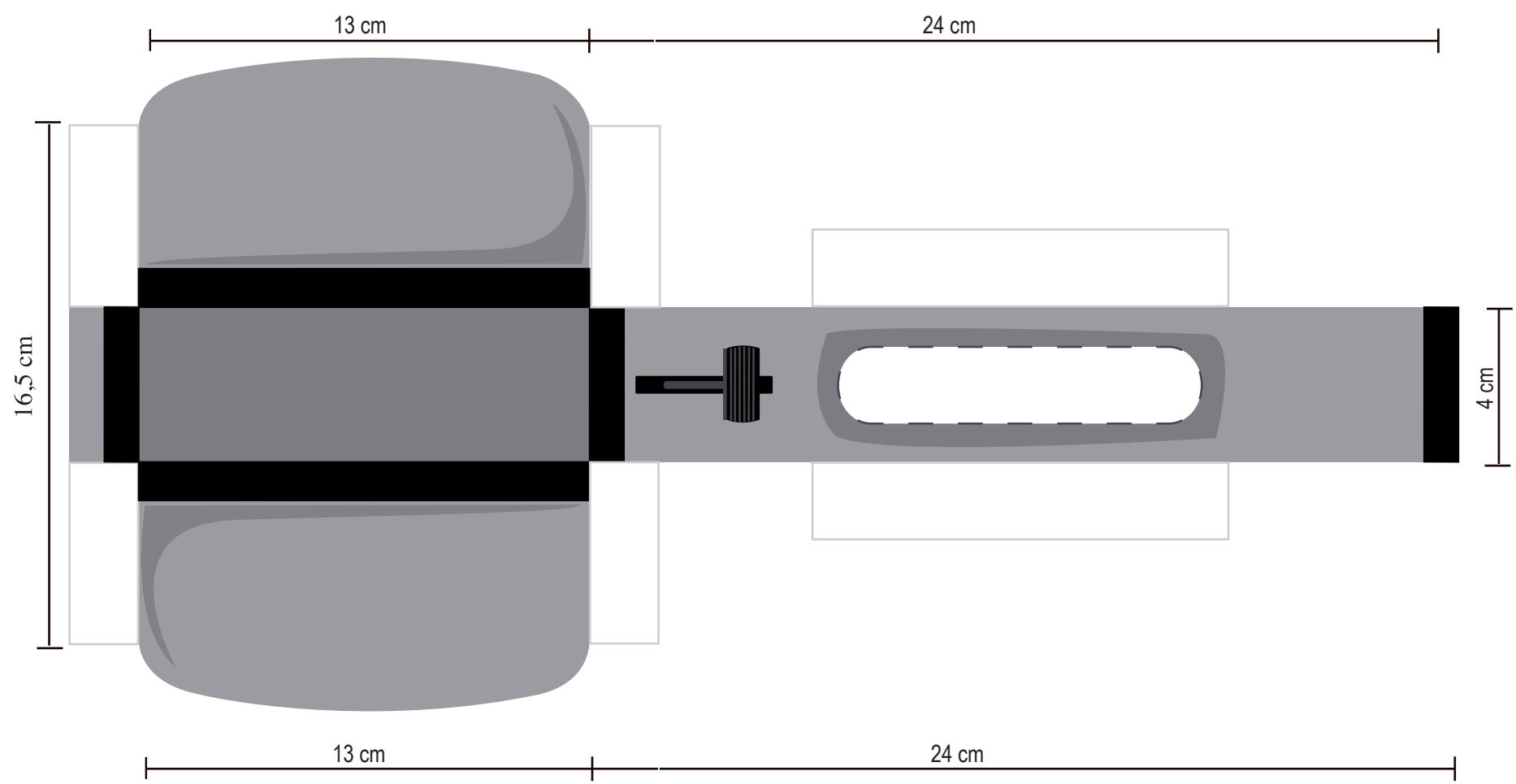
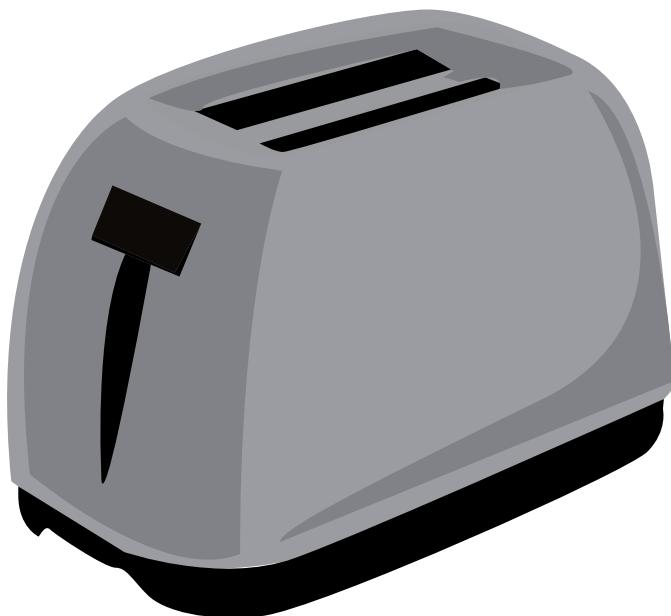
# ALARMA

Este elemento sirve para enganchar al usuario con el juego, es decir, se lo programará para que suene a la hora que la persona decida que quiere o tiene tiempo para jugar, así de alguna manera ayudará para que no nos olvidemos de jugar, de lo contrario no tendría los resultados buscados, si no se pone en práctica el ejercicio.



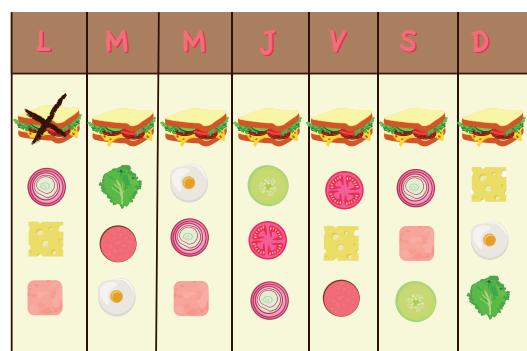
# TOSTADORA

La tostadora será la caja que contenga las (tostadas) tarjetas narrativas, en la imagen de la derecha podemos observar como luciría armada, y la parte inferior está la plantilla a una escala reducida, sin embargo las medidas reales están marcadas.



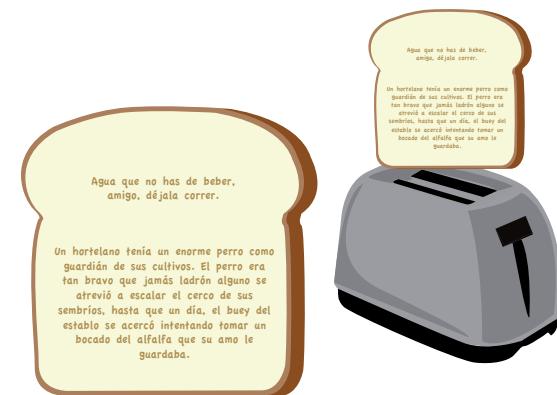
# INFOGRAFÍA

**PASO 1:** Revisa el calendario, para saber que sánduche debes preparar, tomando en cuenta en el día de la semana en el que nos encontramos.



78

**PASO 2:** Toma 3 ingredientes como se indica en el calendario.



**PASO 3:** Saca una tarjeta de la tostadora y lee el refrán y la historia inconclusa.

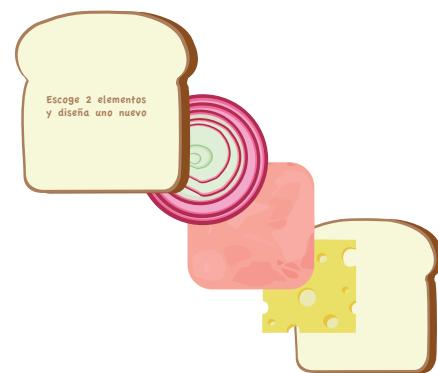
**PASO 6:** Hay 2 tostadas fijas, que son más gruesas que las tarjetas, la que no tiene texto es la base y la que tiene un mensaje es la tapa, sobre la base iremos colocando el ingrediente que ya se haya usado en un reto saber que este fue superado; cuando hayamos colocado los tres ingredientes, se pone la tapa del sánduche y procedemos a elegir 2 elementos de los que hayamos anotado anteriormente en la pizarra.



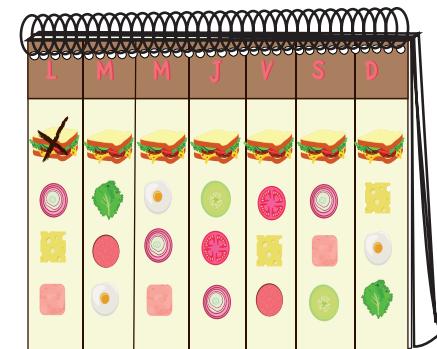
**PASO 5:** Anota en la pizarra todas tus ideas y no las borres, porque al final del juego las vas a necesitar.



**PASO 4:** Volteas la tostada y coloca uno de los 3 ingredientes como se muestra en la imagen de arriba para poder leer el mensaje, ese será tu primer reto.



**PASO 7:** Finalmente, con los dos elementos elegidos, pasaremos a la parte del diseño, que consiste simplemente en fusionar, unir, mezclar, combinar, etc los 2 elementos para obtener uno nuevo, esta idea será plasmada con bocetos, dibujos o lo que guste el jugador en las hojas que hay bajo el calendario, para poder así almacenarla, nunca se sabe cuando podrían servir!!! :)



# TARJETAS/ TEXTO

Quien te envanece y te engríe,  
de tu necesidad se ríe.

Cierto cuervo, de los feos el peor, hurtó  
un queso y fue a saborearlo en la copa  
de un árbol. En esa circunstancia lo vio  
un zorro que, con la intención de quitár-  
selo, comenzó a adularlo.

El cuervo envanecido por el elogio, quiso  
demostrar al astuto zorro lo argentina de  
su voz y comenzó a graznar, dejando  
caer el queso que tenía en el pico.

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que podrían haber en el paisaje,  
alrededor del cuervo y el zorro

Lo pasado, sea olvidado, y, lo  
futuro, esperado.

Un padre que contemplaba a su hija  
sumida en llanto por la muerte de su  
esposo le aconsejó: -Hija mía, ya lloraste  
lo suficiente a tu difunto; habiendo vivos,  
no debes pensar en los muertos. Mas no  
te exijo que cambies de pronto tu vestido  
de luto por el velo de la desposada. Tal  
vez algún día escuches la propuesta de  
una nueva boda...

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que la viuda pudo haber usado en su  
vestimenta después de dejar el luto.

Agua que no has de beber,  
amigo, déjala correr.

Un hortelano tenía un enorme perro como guardián de sus cultivos. El perro era tan bravo que jamás ladrón alguno se atrevió a escalar el cerco de sus sembríos, hasta que un día, el buey del establo se acercó intentando tomar un bocado del alfalfa que su amo le guardaba.

Quien siembra cizaña, más tarde le araña.

Un hombre criaba al mismo tiempo a una cabra y a un asno. La cabra envidiosa, al ver que su compañero estaba mejor alimentado le aconsejó de esta manera: La noria y la carga hacen de tu vida un tormento interminable, simula, amigo, un desmayo y déjate caer en un foso, que así te permitirá el amo reposar. El asno, poniendo en práctica el consejo, se dejó caer...

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que el toro podría haber comido en lugar de alfalfa

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que la zorra pudo haber utilizado para pasar desapercibida entre el rebaño.

La suerte de la fea, la bonita  
la desea.

En un corral vivían varias gallinas: unas gordas y bien cebadas, y otras, por lo contrario, flacas y desmedradas. Las gallinas gordas, orgullosas de su buena facha, se burlaban de las flacas. Mas he aquí que el cocinero, debiendo preparar algunos platos para el banquete de Año Nuevo, bajó al gallinero y eligió las mejores que ahí habían.

Cara de beato, uñas de gato.

Una zorra se introdujo sigilosamente en un rebaño de corderos, y aparentando amor maternal, acercó a su pecho a un corderillo recién nacido, simulando acariciarlo. Uno de los perros que cuidaba a los borregos, viendo a la indeseable en actitud tan extraña, se acercó rápidamente y la interrogó...

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que el cocinero pudo haber utilizado para decorar los platos del banquete.

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que el asno pudo haber cargado ese día antes de caer al foso.

Las apariencias a menudo nos engañan.

Bibí, un jumento de Asnolandia, se vistió cierta vez con la piel de un león que encontró en el camino. Los demás animales, al verlo, se asustaron y huyeron despavoridos, de suerte que el terror se apoderó de toda la comarca. Bibí feliz de saberse temido, paseábase por prados y montes. Su amo, echándole de menos, fue en su busca; mas al encontrar al león tan raro, se asustó de sobremanera y huyó...

Más vale prevenir que lamentar.

Una rana, posada al pie de un estanque, contemplaba a dos toros que se embestían mutuamente en el prado.  
-¡Mira que riña tan salvaje! -dijo a una compañera que estaba allí- ¿Qué sería de nosotros si animales tan corpulentos vinieran por aquí?  
No me asistes -respondió la rana-. ¿Qué nos importan las riñas de esas bestias? Además, esos animales no son de nuestra clase.

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que el jumento pudo haber usado como disfraz.

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que podrían haber en el estanque.

Lo que con los ojos no miro,  
con el dedo lo adivino.

Un ciego poseía el don de reconocer al tacto a cuento animal se le acercaba, y era tal su destreza que aún podía decir a que especie pertenecía.

Cierto día sus amigos le presentaron un zorrito para probar su virtud. Acto seguido, el ciego palpó al animal y, permaneciendo vacilante un instante, dijo al fin: No puedo adivinar, pero creo que se trata de un zorrito, de un lobezno o de un animal parecido...

Amor con amor se paga.

Algunos ratoncitos, que jugaban en el prado, molestaban a un león que dormía al pie de un árbol.

El rey de la selva al despertarse, atrapó entre sus garras al más atrevido del grupo. El ratoncito, presa del terror, aseguró al león que si le perdonaba la vida, la emplearía en servirlo...

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que el ciego pudo haber vestido ese día.

**Reto:**  
Imagina y escribe

Que los ratoncitos pudieron haber utilizado para golpear al león.

# CONCLUSIONES DE DISEÑO

84

Para la generación de los diferentes elementos gráficos, se tomó en cuenta las preferencias estéticas y cromáticas del usuario, también los requerimientos del mismo en cuanto al cumplimiento de un proceso creativo dentro de su rutina de labor, para así poder dar respuesta a sus necesidades.

Se pretendió innovar, creando un producto diferente de los ya existentes, para conseguir la atención del usuario y así cumplir con el propósito de que el producto sea usado constantemente, con el fin de llegar a l objetivo planteado, como es la estimulación de la creatividad, realizando actividades lúdicas que no impliquen el uso de tiempo fuera de las actividades diarias.

# RECOMENDACIONES

Este producto que pretende contribuir en la estimulación de la mente y el desarrollo de la creatividad de los diseñadores mediante actividades que se deben practicar con

constancia, es importante que el usuario sepa que el presente material, no va a resolver mágica ni instantáneamente los bloqueos mentales o de creatividad, sino que es una herramienta que requiere ser usada periódicamente para obtener resultados.

La creatividad debe ser estimulada a diario, hay varias maneras de hacerlo, y jugar a “EL tostado” es una opción mas, por lo que se recomienda usarlo durante la semana de 2 a 3 veces, alternando con otras actividades, para no caer en la rutina.

# BIBLIOGRAFÍA

1. Alzu José Luis “*100 propuestas para mejorar la competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico*” 2009 <http://aulascpes.files.wordpress.com/2009/09/cpmcompetencias1.pdf>
2. Antonio Suárez Fernández “*El Cómico*” [http://ies.barajas.madrid.educa.madrid.org/d\\_plastica/apuntes\\_imagen\\_expcion/el\\_comic.pdf](http://ies.barajas.madrid.educa.madrid.org/d_plastica/apuntes_imagen_expcion/el_comic.pdf) - Enero 2013
3. Ballesteros Soledad “*Memoria Humana*” Noviembre 2012- <http://www.psicothema.com/pdf/323.pdf>
4. Bevan Rob y Wright Tim “*Despierta toda tu creatividad*” 2005 - [http://www.nowtilus.com/descargas/Despierta\\_toda\\_la\\_creatividadlow.pdf](http://www.nowtilus.com/descargas/Despierta_toda_la_creatividadlow.pdf)
5. Kundera Milán “*La memoria humana*” <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448180607.pdf>
6. Dabner David “*Diseño gráfico Fundamentos y Prácticas*” Barcelona, Blume, 2005
7. Domingo Asún S y Pablo Tapia N “*Manual de Creatividad 2*” <http://ebookbrowse.com/manual-creatividad-pdf-d169431740>
8. Ernesto Yturralde “*¿Qué es la lúdica?*” <http://www.ludica.org/>
9. Eugenia Trigo Aza “*Juego y creatividad: El re-descubrimiento de lo lúdico*” Enero 2013 - [http://www.kontraste.com/pdf/articulos\\_anteriores\\_2004/juego\\_creativida.pdf](http://www.kontraste.com/pdf/articulos_anteriores_2004/juego_creativida.pdf)
10. Esp. Echeverri Jaime Hernán y Esp. Gómez José Gabriel “*Lo Lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*” Diciembre 2012 -[http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdry/files/2012/07/Lo-L%C3%BCdico-como-Componente-de-lo\\_Pedag%C3%B3gico.pdf](http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdry/files/2012/07/Lo-L%C3%BCdico-como-Componente-de-lo_Pedag%C3%B3gico.pdf)
11. Roberts Lucienne y Wright Rebecca o “*Procesos creativos en diseño gráfico: Cuadernos de trabajo*” Noviembre 2012 - <http://ivanmendoza.net/libros/libro-procesos-creativos-en-diseno-grafico>
12. Rodríguez Estrada Mauro “*Mil Ejercicios de Creatividad*” Noviembre 2012 - <http://www.tknologyk.Villagómez>
13. Rodriguez estrada Mauro & Serrano Barquín Carolina “*Creatividad Sensorial*” Noviembre 2012 [http://books.google.com.ec/books?id=eWYPquiH0E8C&pg=PA114&lpg=PA114&dq=psicologia+de+la+creatividad+mauro+rodriguez+estrada&source=bl&ots=6onl10Gb\\_J&sig=N6b2wyzmzR\\_nUahS-xrhZuf1zyA&hl=es&sa=X&ei=O6a3ULvJAoSC9QSu-oDgDA&ved=0CFgQ6AEwBg](http://books.google.com.ec/books?id=eWYPquiH0E8C&pg=PA114&lpg=PA114&dq=psicologia+de+la+creatividad+mauro+rodriguez+estrada&source=bl&ots=6onl10Gb_J&sig=N6b2wyzmzR_nUahS-xrhZuf1zyA&hl=es&sa=X&ei=O6a3ULvJAoSC9QSu-oDgDA&ved=0CFgQ6AEwBg)
14. Oviedo Cynthia “*Las fases del proceso creativo*” <http://www.interiorgrafico.com/articulos/21-cuarta-edicion/2007/25-las-fases-del-proceso-creativo-en-las-etapas-para-el-desarrollo-de-productos-de-diserco> Noviembre-2012 <http://net/2012/01/24/mil-ejercicios-de-creatividad-clasificados-mauro-rodriguez-estrada/>
15. Wigan Mark “*Imágenes en secuencia*” Barcelona, Gustavo Gili, 2003