

Tecno 34
página
VI

Escuela Superior Politécnica del Litoral



Programa de Tecnología en Computación

TESIS DE GRADO

**Previo a la obtención del Título de:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

Tema:

CD ROM “El Cómic como Medio de Comunicación”

MANUAL DE DISEÑO

Autores:

**MARLON DUEÑAS
AGUSTÍN MANTILLA
ARISTÓTELES PÉREZ**

Director: Lcdo. José Daniel Santibáñez

2001 - 2002

Guayaquil, Ecuador

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE :
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

TEMA:

**CD ROM "EL CÓMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN"
MANUAL DE DISEÑO**

AUTORES:

**MARLON DUEÑAS
AGUSTÍN MANTILLA
ARISTÓTELES PÉREZ**

DIRECTOR:

LCDO. JOSÉ DANIEL SANTIBÁÑEZ

2001



DEDICATORIA

A mis padres quienes me cuidaron y ayudaron, y a mi abuela quien me crió y cuidó con mucho afecto, a ellos les debo mis logros.

Marlon Dueñas

DEDICATORIA

A mis padres por haberme traído al mundo y hacer de mí el hombre con visión triunfadora que actualmente soy, dándome valores morales y éticos necesarios para seguir creciendo tanto espiritual como profesionalmente.

A mis abuelitos y hermanas por siempre darme el impulso necesario para vencer cualquier traba que encuentre en mi camino.

A mis bellos sobrinos, que llenan mi vida de felicidad y me van fortaleciendo en cada paso que doy.

A mis compañeros de tesis.

Agustín Mantilla



DEDICATORIA

A mis padres y hermanos por brindarme un ambiente familiar propicio para que pueda desarrollarme en todos los ambitos de la vida.

A Dios, que ha bendecido el camino que he recorrido a lo largo de la vida, y sé que me acompaña día a día.

Aristóteles Pérez





AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias por todo el apoyo incondicional que siempre nos brindaron, porque ellos también son parte de este trabajo y con todo nuestro orgullo, parte de nuestras vidas.

A nuestro Director de Tesis, José Daniel Santibáñez, que gracias a sus consejos y críticas, logró que desarrolláramos nuestro gran potencial y realicemos este proyecto de gran calidad.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expresados en esta tesis de grado nos corresponde exclusivamente: y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (Reglamento de exámenes y títulos de la ESPOL).

DIRECTOR DE TESIS



Lcdo. José Daniel Santibáñez

AUTORES DE TESIS



Marlon Raul Dueñas Díaz

Marlon Dueñas

Agustín Mantilla

Agustín Mantilla

Aristóteles Pérez

Aristóteles Pérez

ÍNDICE

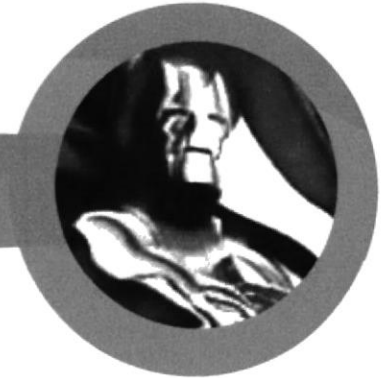
CAPÍTULO		PÁGINA
1	Generalidades	
1.1	Acerca de este manual	1
1.2	A quién va dirigido	2
2	Introducción	
2.1	Antecedentes	1
2.2	Objetivos	2
2.2.1	Particulares	2
2.2.2	Generales	2
3	Recursos Usados	
3.1	Requerimientos de hardware	1
3.2	Requerimientos de software	2
4	Diagrama Jerárquico	
4.1	Diagrama de flujo	1
4.2	Estructura de directorios y subdirectorios	2
4.3	Estandarización	4
4.4	Esquema de estandarización de páginas	5
4.5	Estandarización de formatos	14
5	Diseño de Entradas y Salidas	
5.1	Diseño de páginas	1
5.1.1	Página introductoria	1
5.1.2	Página principal	3
5.1.3	Páginas internas	6



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1.1 ACERCA DE ESTE MANUAL



Este manual se refiere al CD multimedia en donde se trata varios tópicos referentes al cómic y su desenvolvimiento en nuestra sociedad y el mundo entero.

Y es el resultado de una exhaustiva investigación, la que luego de ser recabada, pasó a ser resumida y luego correctamente estructurada en este CD-ROM.

Para lograr un diseño apropiado para su finalidad, hemos utilizado los siguientes programas:

- Macromedia Flash 4.0
- Macromedia Director 7
- Adobe Photoshop 5.5
- Adobe Illustrator 8.0 y 9.0
- Adobe After Effects 4.0



El margen de la pantalla operacional y de diseño la hemos determinado en 800 x 600 pixeles.

En lo referente a imágenes, sean estas fotografías o dibujos, se las retocó, modificó o mezcló a manera de *collages* en Adobe Photoshop.

Se trabajó varios diseños de pantallas e íconos en Adobe Illustrator, a la par con Macromedia Flash, en donde a su vez se crearon algunas animaciones. Finalmente, concluimos el trabajo en Macromedia Director, en donde se le incluyó el sonido, videos y los últimos arreglos para su funcionamiento dinámico y adecuado.

1.2 A QUIÉN VA DIRIGIDO



Esta dirigido a todas aquellas personas que tengan interés en conocer la calidad y modo de trabajos realizados en la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

A todas las personas que necesiten o quieran saber sobre el cómic en todos sus ambitos y expresiones.

Queremos también que el usuario de este manual, conozca la funcionalidad idónea del CD-ROM.

Mediante este manual entenderán todo el proceso de diseño y desarrollo técnico implementado en el CD-ROM, para que así pueda servir de precedente para futuros trabajos de este tipo.





CAPÍTULO 2

INTRODUCCIÓN

2.1 ANTECEDENTES



En este proyecto de tesis nos vamos a centrar en el tema del cómic; lo que respecta a su historia, géneros, tipos, y personajes; y cómo implementar todos estos elementos en el campo educativo y cultural.

En sí, desarrollaremos una guía multimedia muy completa en la que incluiremos: videos, entrevistas, imágenes, animaciones; y una información muy detallada de este amplio mundo en el cual nos encontramos inmersos.

También pondremos en práctica un cómic de nuestra autoría dirigido a escuelas con fines educativos, cuyo tema será "Las instituciones españolas en los tiempos de la colonia" este cómic será repartido a los cerca de cincuenta niños del 5to año de Educación Básica de la Escuela "República de Venezuela", y será leído en conjunto con el profesor para luego analizar estos hechos históricos en una clase que complemente lo leído en el cómic; con esto esperamos que los niños aprendan de una manera entretenida, haciendo mas atractivo su estudio.



2.2 OBJETIVOS



Con la implementación de esta guía multimedia buscamos alcanzar los siguientes objetivos:

2.2.1 OBJETIVOS PARTICULARES

- Cultivar en nuestro medio la conciencia de apoyo hacia el cómic, para así incentivar la creación de historietas en el Ecuador.
- Establecer bases para que la gente se integre directamente con la difusión del cómic en el Ecuador, mostrando la historia, tipos y géneros.
- Demostrar que el cómic puede ser empleado como un pilar de apoyo con el cual, los profesores puedan enseñar de una manera más amena y dinámica a los niños.

2.2.2 OBJETIVOS GENERALES

- Dar a conocer el trabajo realizado en la Escuela Superior Politécnica del Litoral, en cuanto a su calidad y desarrollo.
- Que la persona o personas que utilicen este manual, reconozcan y se identifiquen con los elementos usados en este proyecto, para que así puedan entender el proceso de realización del mismo.



CAPÍTULO 3

RECURSOS USADOS

3.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE



Para el desarrollo óptimo de esta guía multimedia requerimos del equipo descrito a continuación:

Pc Pentium III de 500 Mhz

- 256 megas en memoria RAM
- Disco duro de 30 Gb
- Tarjeta de video AGP 32 megas
- Monitor SVGA de 19"
- Mouse
- Kit multimedia de 52 X

MAC G4

- 128 megas en memoria RAM
- Disco duro de 9.5 Gb
- Tarjeta de video de 16 megas
- Monitor SVGA 17"
- Mouse
- Kit multimedia de 20X

Zip drive de 250 megas

Scanner

Tarjeta digitalizadora de video

Impresora HP inkjet



3.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE



El software utilizado para llevar a cabo un CD-ROM interactivo es clave por el papel que cada uno cumple, ya que esto influirá en el desarrollo preciso del CD-Multimedia. A continuación se mencionan las plataformas y softwares usados:

Sistemas operativos

Windows 98

Software para ensamblar las partes

Director 8.5 de Macromedia

Flash 5.0 de Macromedia



Software editor de imágenes

Photoshop 5.5 de Adobe

Software de ilustración

Illustrator 8.0 y 9.0 de Adobe

Software de edición de videos

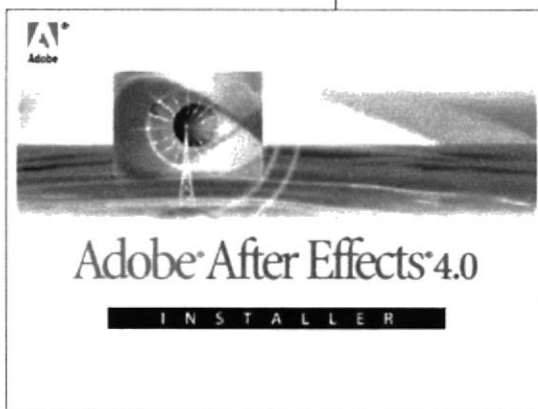
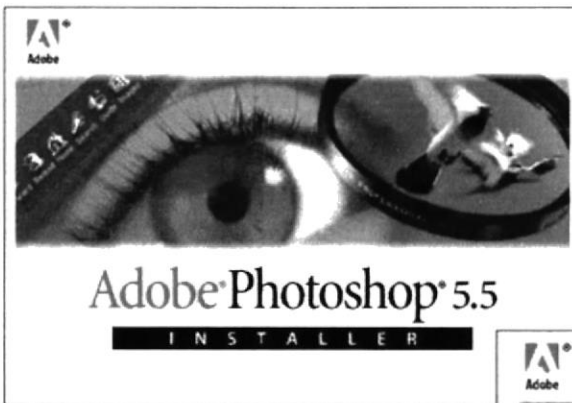
After Effects 4.0 de Adobe

Software para digitalización de video

Media 100

Software para editar audio

SoundForge 4.0

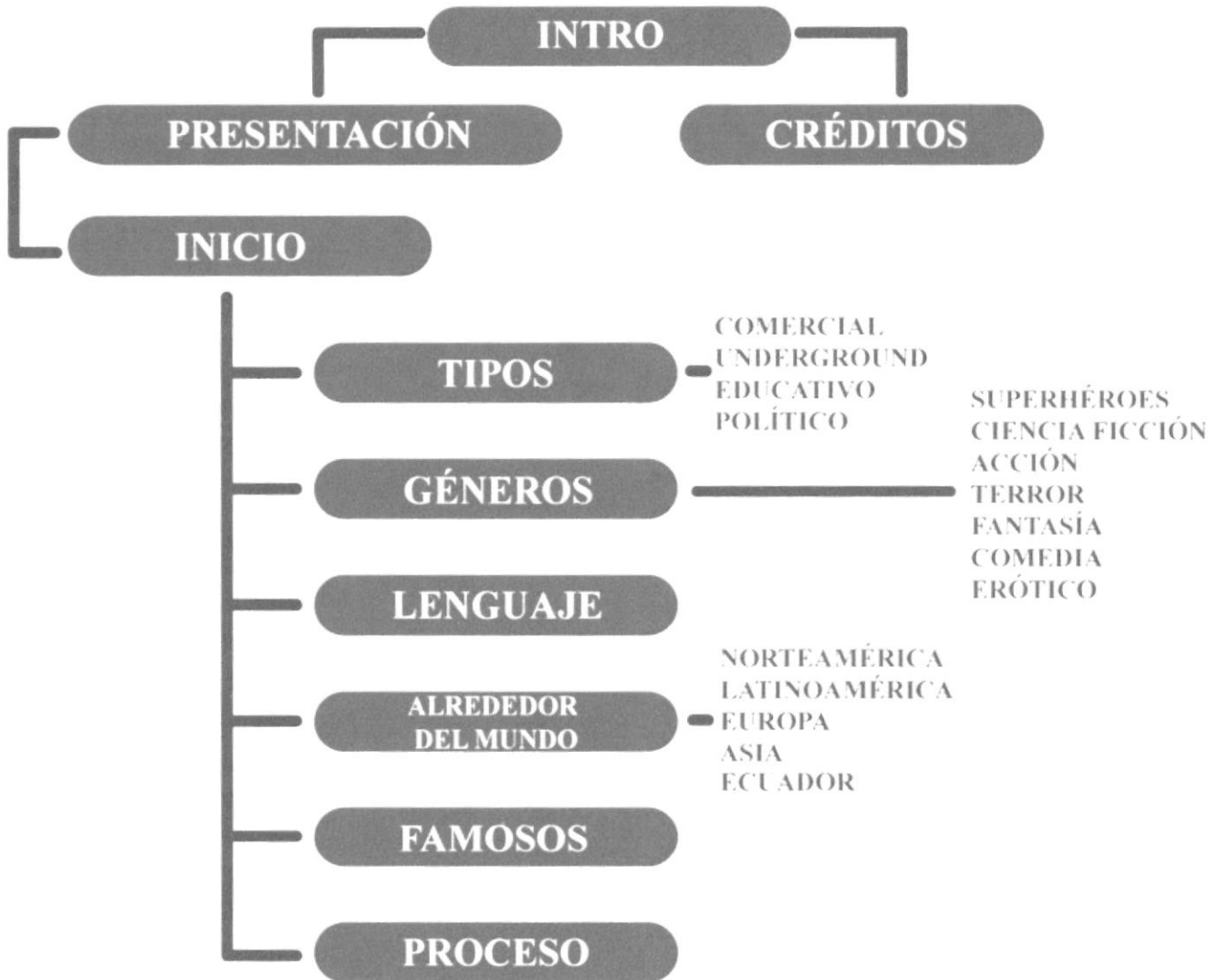
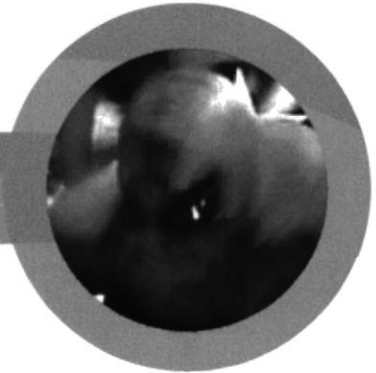




CAPÍTULO 4

DIAGRAMA JERÁRQUICO

4.1 DIAGRAMA DE FLUJO



4.2 ESTRUCTURA DE DIRECTORIOS Y SUBDIRECTORIOS



A continuación, pasaremos a presentar los videos, sonidos y animaciones, según el orden en que éstos vayan apareciendo en el CD-ROM.

Cabe recordar que para la estructuración de este CD-ROM, se implementó el uso de los programas Macromedia Flash y Macromedia Director, ya que ambos nos permiten un uso flexible y dinámico de los elementos que estamos utilizando, y por ser la mayoría del CD Multimedia trabajado en Flash, este diseña las pantallas a manera de videos, pero que de cualquier modo en el capítulo 5 señalaremos todos los elementos usados para su diseño y creación.

VIDEOS

- Video Introductorio del "CÓMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN" (Intro)
- Video entrevista a Melvin Hoyos (melvin1)
- Video del proyecto educativo (escuel03)
- Video entrevista a Tomás Oleas (Tomas2)

SONIDOS

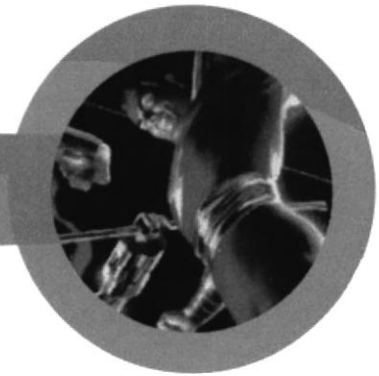
- Sonido de rollover de los botones (middle)
- Sonido fondo del intro (wavmint3)
- Sonido fondo de pantalla inicial (wavmstr2)
- Sonido de Tipos (wavx1)
- Sonido de Géneros (wavx2)
- Sonido de Lenguaje (wavx3)
- Sonido de Alrededor del Mundo (wavx4)
- Sonido de Famosos (wavx5)
- Sonido de Proceso (wavx6)



ANIMACIONES

- Pantalla Europa (001)
- Pantalla Asia (002)
- Pantalla Norte (003)
- Pantalla Sur (004)
- Pantalla Ecuador (005)

4.3 ESTANDARIZACIÓN



En esta parte explicaremos, de manera estandarizada, las representaciones iconográficas de los botones para alcanzar así, llegar a identificarlos en cualquier momento del recorrido dentro del CD-Multimedia



Las imágenes solas que se está utilizando en los botones, al igual que *collages*, fueron retocados y mejorados en el programa Adobe Photoshop.

Por lo que se puede notar, todos los botones llevan el soporte de texto, que facilitará el funcionamiento ideal del CD-ROM.

Los efectos que estos toman fueron realizados el Macromedia Flash, y en otros casos, como los que se implementan en la ventana de video, fueron trabajados en Macromedia Director.

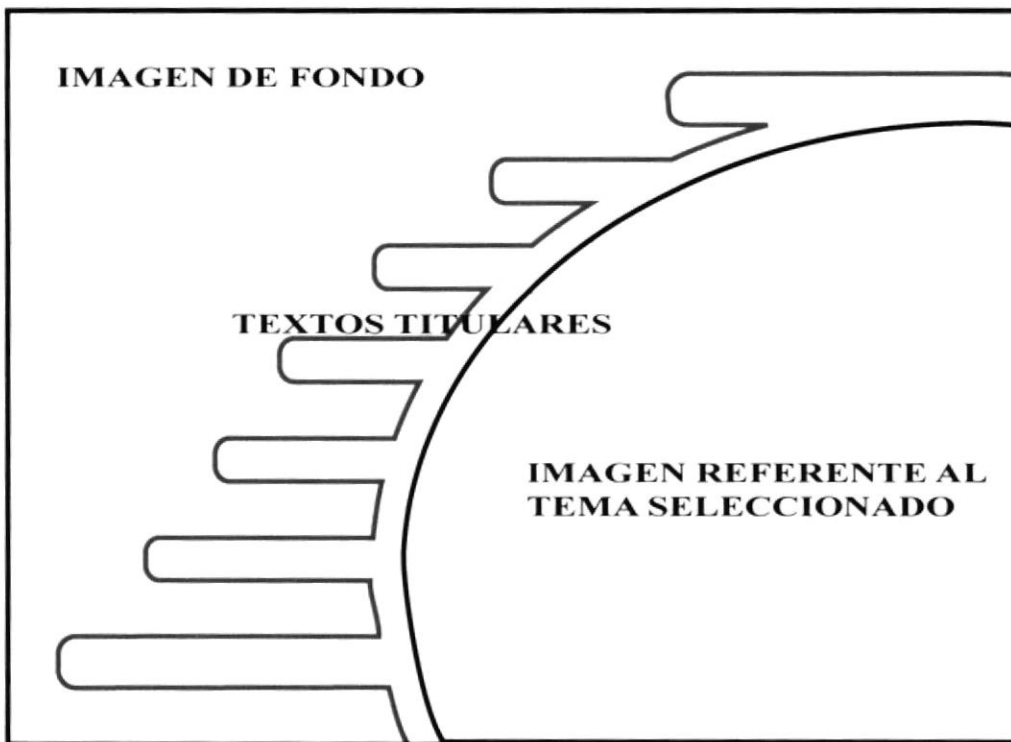
El desarrollo del Proyecto se lo hizo en una ventana de 800 x 600.

4.4 ESQUEMA DE ESTANDARIZACIÓN DE PÁGINAS



A continuación pasaremos a definir las bases estructurales de cada pantalla del CD-ROM.

La página principal consta de:

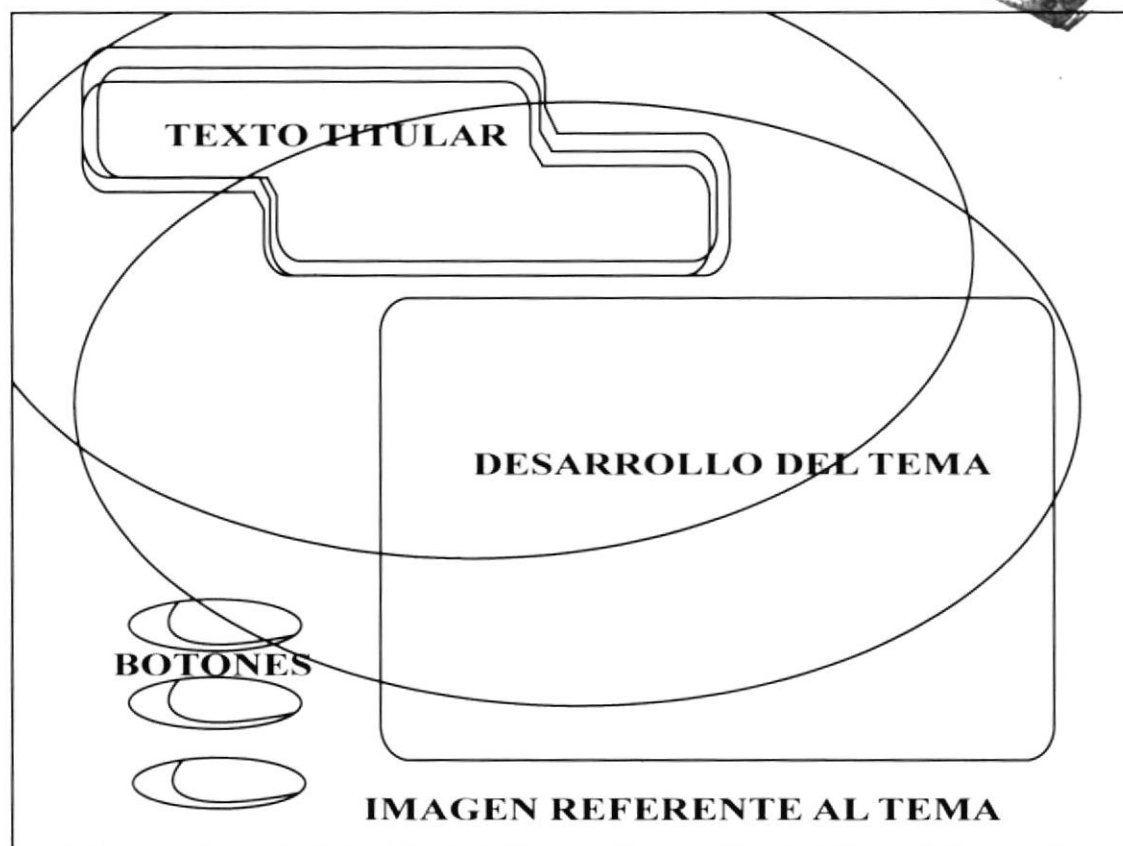


TEXTOS SUBTITULARES, que son las opciones de selección, las cuales son: intro, historia, géneros, tipos, lenguaje, famosos y proyecto.

IMAGEN DE FONDO, que es una imagen estática que permanece todo el tiempo en el fondo.

IMAGEN REFERENTE AL TEMA SELECCIONADO, que se irá cambiando a la vez que se vaya seleccionando una opción.

La página de Lenguaje del cómic es:



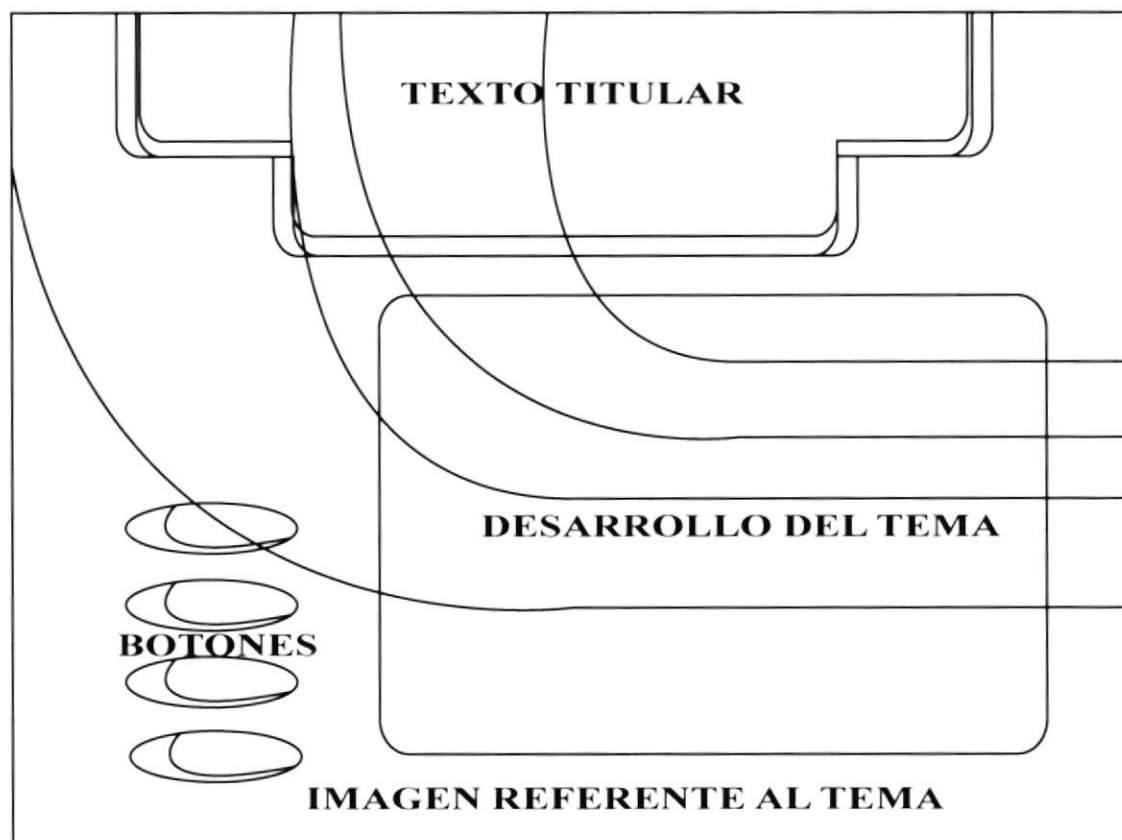
TEXTO TITULAR, en donde se define el tema a tratar en esta ventana.

BOTONES, los cuales presentan las opciones de ir a ver imágenes, regresar al texto o de volver al inicio.

DESARROLLO DEL TEMA, en donde se ubica el texto del tema que se está tratando, ayudado por un *scroll* al lado derecho.

IMAGEN REFERENTE AL TEMA, que es el fondo de modo semi-transparente, y que se aplica al tema en desarrollo.

La página de Proyecto de cómic educativo es:



TEXTO TITULAR, en donde se define el tema a tratar en esta ventana.

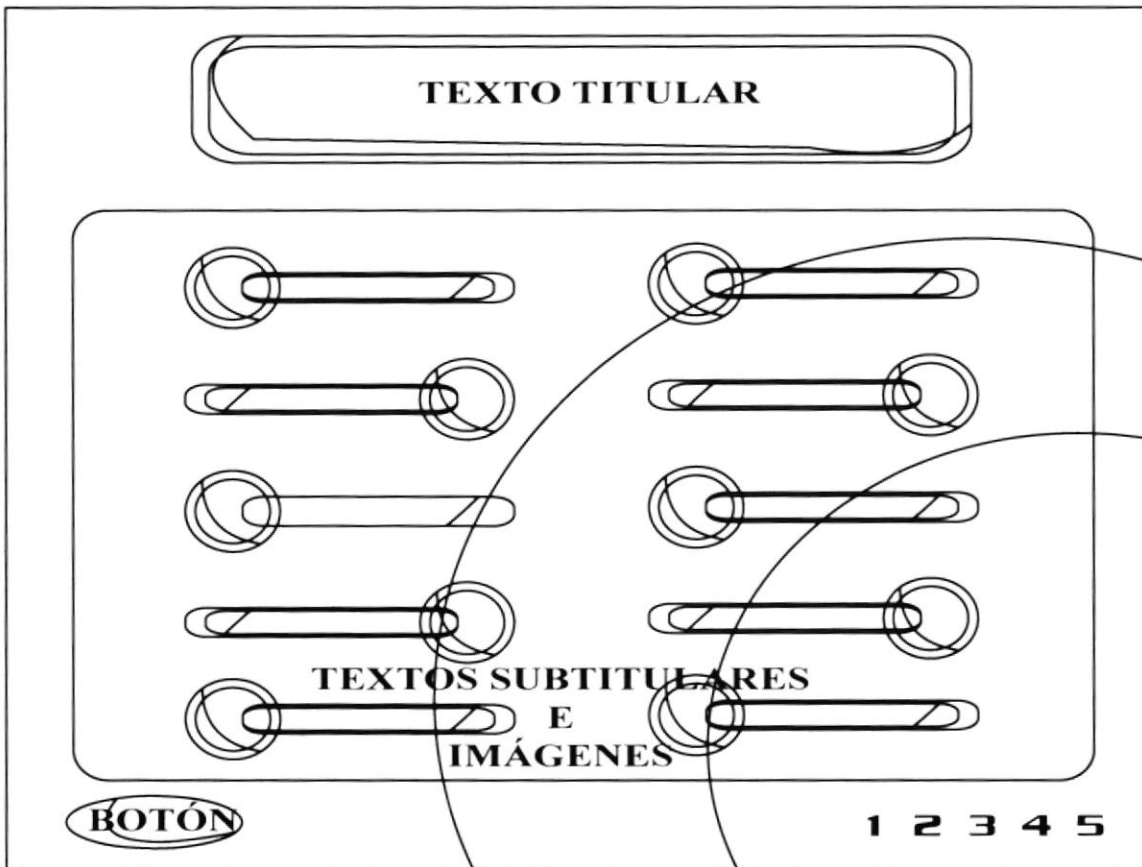
BOTONES, los cuales presentan las opciones de ir a ver video, imágenes, de volver al inicio, o ir al texto.

DESARROLLO DEL TEMA, en donde se ubica el texto del tema que se está tratando, ayudado por un *scroll* al lado derecho.

IMAGEN REFERENTE AL TEMA, que es el fondo de modo semi-transparente, y que se aplica al tema en desarrollo.



Las páginas internas de famosos del cómic son:
(dibujantes, escritores y realizadores)



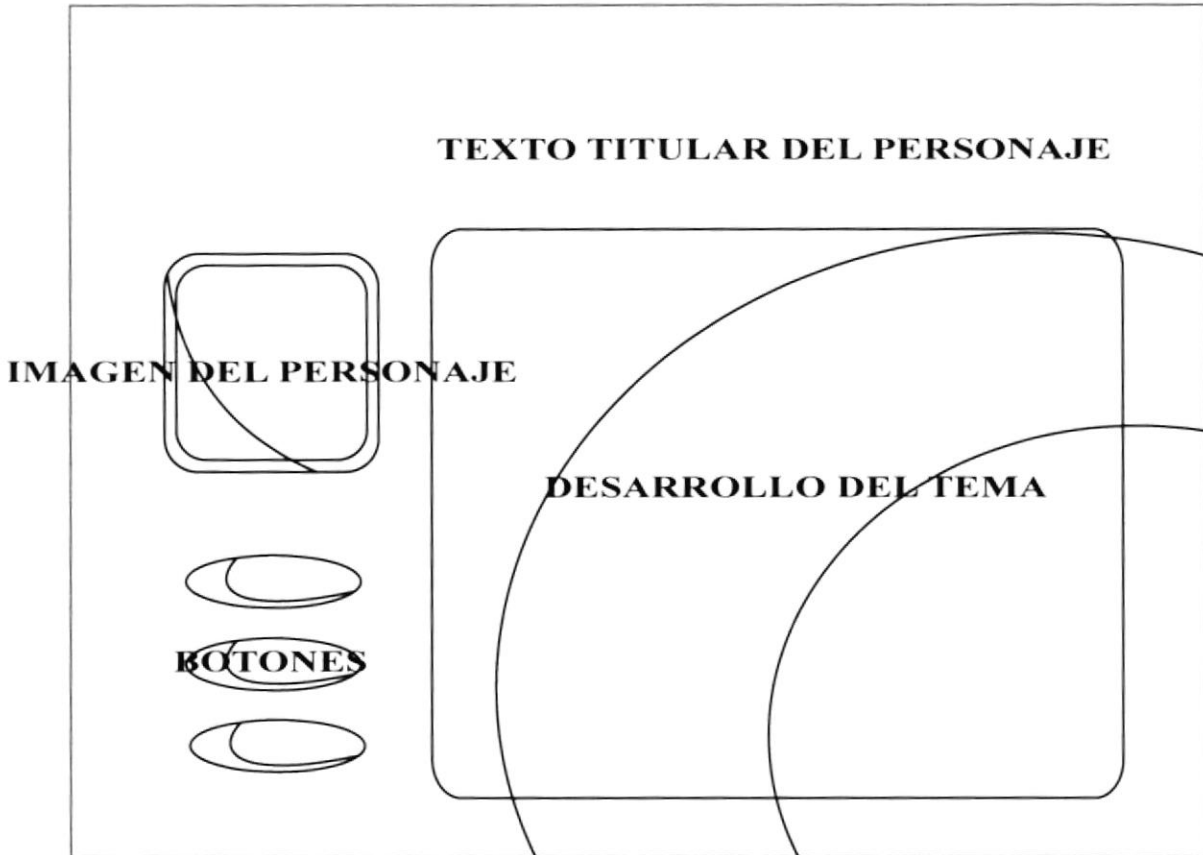
TEXTO TITULAR, en donde se define el tema a tratar en esta ventana.

TEXTOS SUBTITULARES E IMÁGENES, en donde se definen los subtemas a tratar (dibujantes, escritores y realizadores).

BOTÓN, el cual presenta la opción de volver al inicio.

1 2 3 4 5, que son la conexión a las siguientes pantallas.

Las páginas internas de dibujantes, escritores y realizadores son:



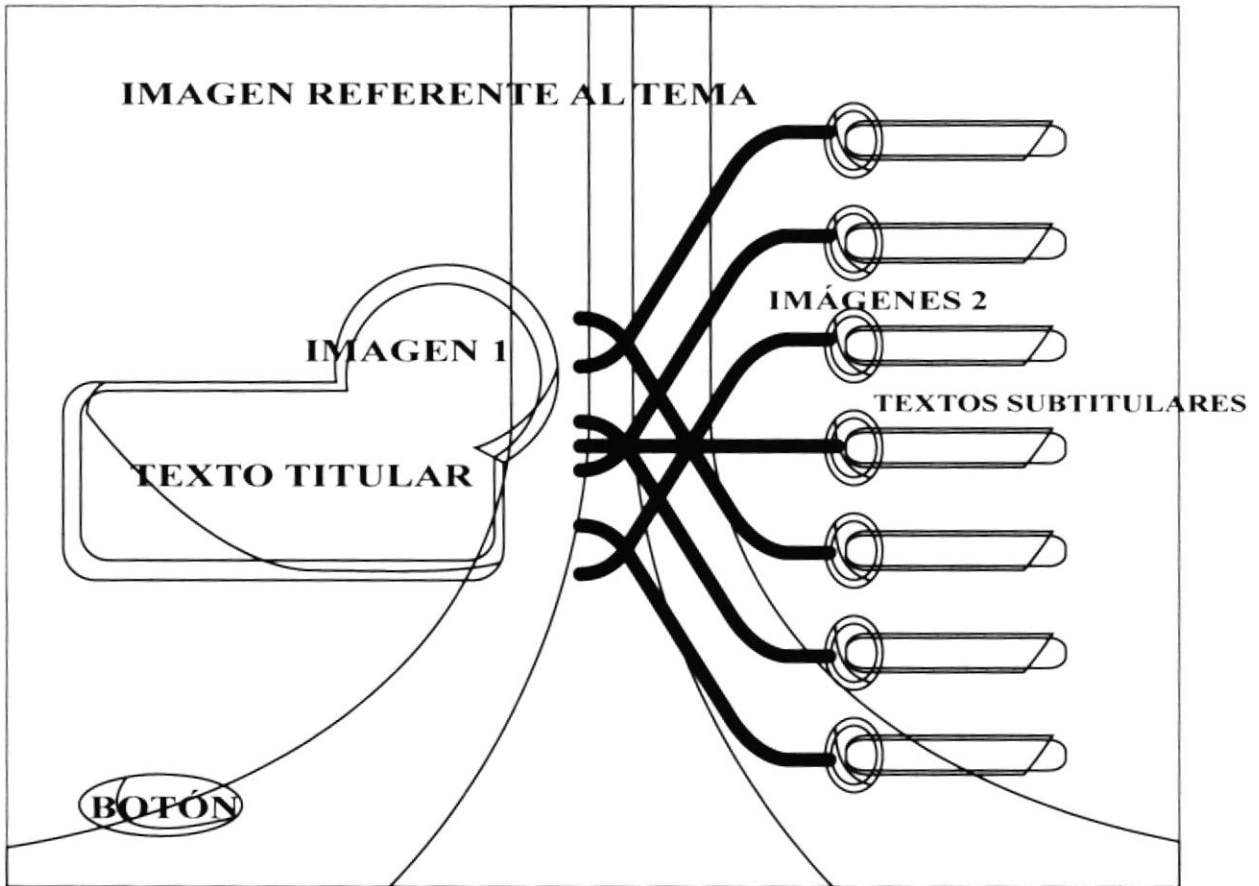
TEXTO TITULAR, en donde se define el nombre del personaje a tratar.

BOTONES, el cual presenta las opciones de volver, imágenes y regreso al texto.

IMAGEN DEL PERSONAJE, que es la foto o representación del personaje de quien se está hablando.

DESARROLLO DEL TEMA, en donde ya de lleno se tratará la biografía del personaje

La página de Géneros del cómic:



TEXTO TITULAR, en donde definimos el tema "Géneros del cómic"

BOTÓN, el cual presenta la opción de ir al inicio.

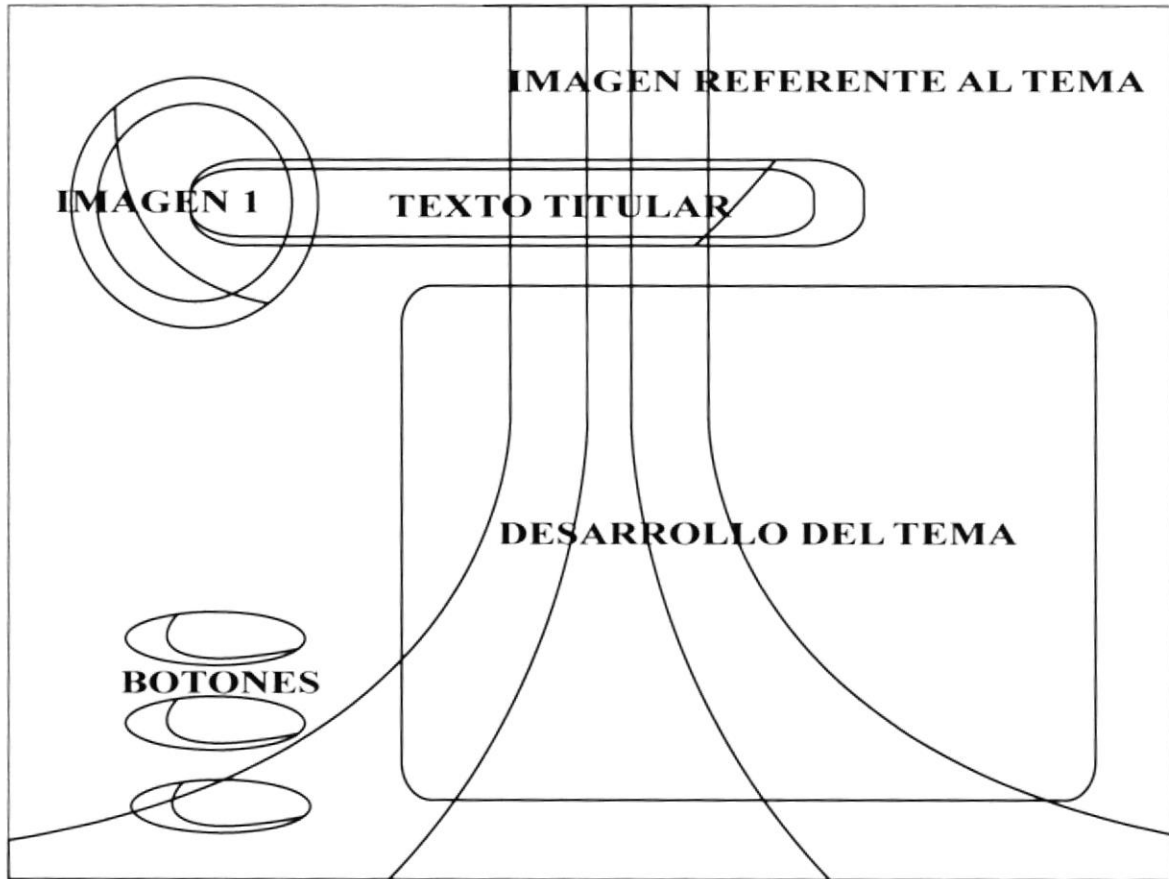
IMAGEN 1, que es la imagen que representa a los géneros del cómic.

IMÁGENES 2, que son todas aquellas imágenes que representan cada uno de los sub-temas.

IMAGEN REFERENTE AL TEMA, que en modo de transparencia, aparece en el fondo de la pantalla.

TEXTOS SUBTITULARES, que nombra cada uno de los temas internos de géneros del cómic.

Las páginas internas de Géneros de cómic:



TEXTO TITULAR, en donde definimos el tema específico que vamos a tratar.

BOTONES, en donde están las opciones de volver a la ventana anterior, de ver imágenes y volver al texto.

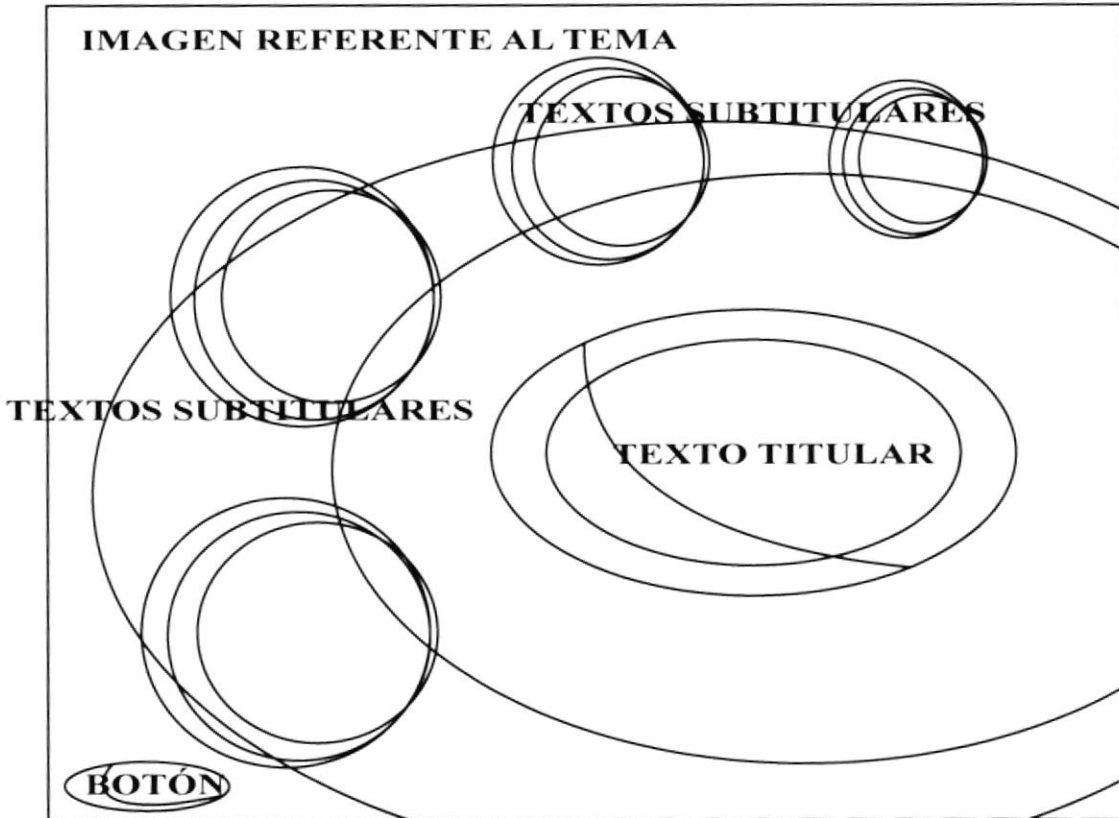
IMAGEN 1, que es la imagen que representa al tema a tratarse.

IMAGEN REFERENTE AL TEMA, que en modo de transparencia, aparece en el fondo de la pantalla.

DESARROLLO DEL TEMA, en donde se desarrollará cada uno de los temas, según le corresponda.



La página de Tipos de cómic:



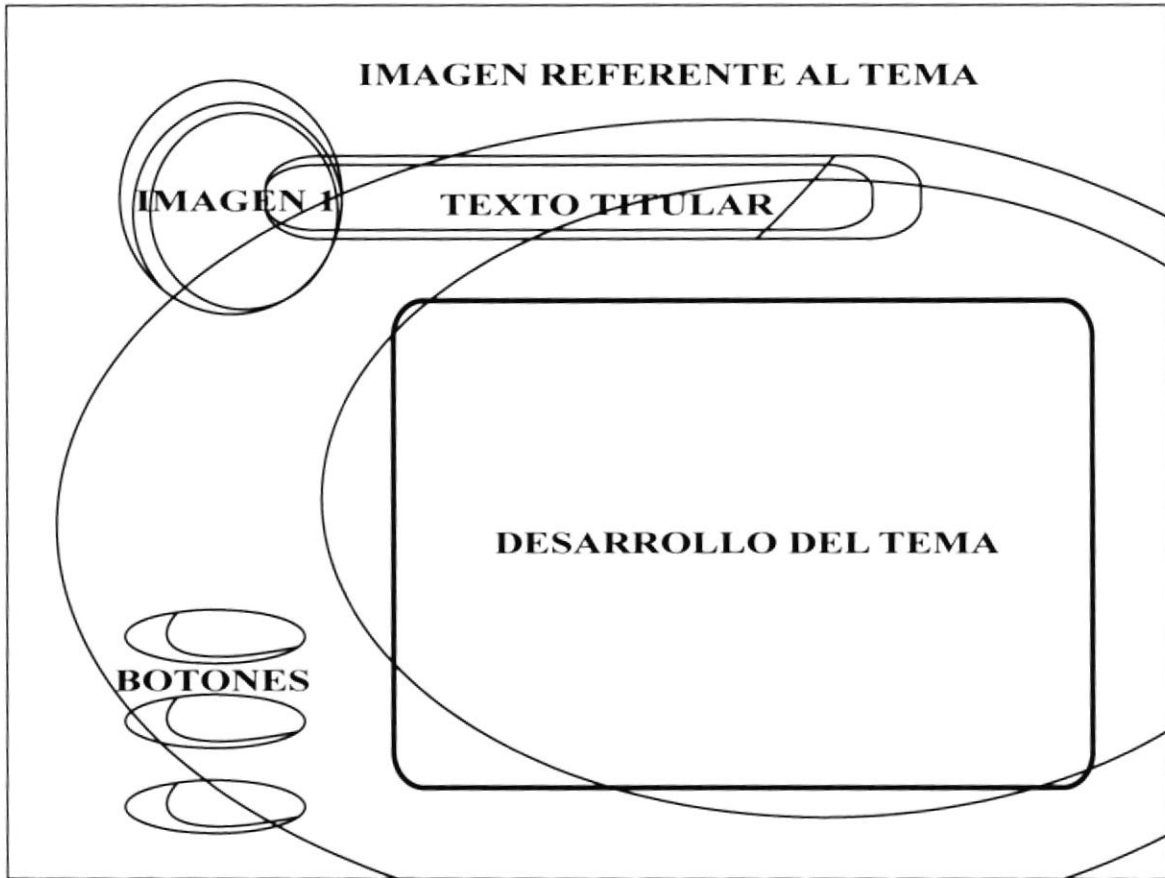
TEXTO TITULAR, en donde definimos el tema "Tipos de cómic"

BOTÓN, que muestra la opción de volver al inicio.

TEXTOS SUBTITULARES, que muestran los cuatro temas que se van a tratar.

IMAGEN REFERENTE AL TEMA, que en modo de transparencia, aparece en el fondo de la pantalla.

Las páginas internas de Tipos de cómic:



TEXTO TITULAR, en donde definimos el tema específico que vamos a tratar.

BOTONES, en donde estan las opciones de volver a la ventana anterior, de ver imágenes y de texto.

IMAGEN 1, que es la imagen que representa al tema a tratarse.

IMAGEN REFERENTE AL TEMA, que en modo de transparencia, aparece en el fondo de la pantalla.

DESARROLLO DEL TEMA, en donde se desarrollará cada uno de los temas, según le corresponda.

4.5 ESTANDARIZACIÓN DE FORMATOS



Por la diversidad que existe entre todas y cada una de las pantallas, es muy difícil estandarizarlas en un formato predeterminado. Pero de cualquier manera, mostraremos todos los formatos usados a lo largo de este CD Multimedia.

Títulos: Letra Bosst a un tamaño de 57 Y 62 puntos con color:

R: 255

G: 255

B: 255

Sub-Títulos: Letra Bosst a un tamaño de 22 puntos con color:

R: 255

G: 255

R: 255

Texto: Letra Arial a un tamaño de 16 puntos con colores:

R: 255

G: 255

B: 255

R: 0

G: 0

B: 130



En cuanto a los fondos de los textos, no se podría definir un patrón ya que las pantallas son llenas de color y cambian en cada una de ellas.



BOOST SSK:

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
YZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,;.:()!;"'¿?**

ARIAL REGULAR:

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
YZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,;.:()!;"'¿?



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS



CAPÍTULO 5

DISEÑO DE ENTRADAS Y SALIDAS

5.1 DISEÑO DE PÁGINAS



En esta parte del manual incluiremos todos los elementos que hemos usado para el diseño de las pantallas del CD-ROM que en su mayoría fueron realizadas en Flash, razón por la que se convirtieron en un solo video.

5.1.1 PÁGINA INTRODUCTORIA

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Película Introdutoria

Página 1 de 2




Luego de esta película, se carga la página principal

LISTA DE ELEMENTOS		
CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 2 de 2
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Película Introdutoria
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
Intro	mov	Video introductorio inicial
wavmint3	wav	Sonido del video inicial

5.1.2 PÁGINA PRINCIPAL

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas	DESCRIPCIÓN: Página principal Página 1 de 3
---	--



The screenshot shows a dark, atmospheric interface. On the right, a character's face is partially visible in profile, looking towards the left. On the left side, a vertical menu of options is displayed, each in a white rounded rectangle with a pointer towards the center. The options, from top to bottom, are: INTRO, HISTORIA DEL CÓMIC, TIPOS DE CÓMIC, GENEROS DEL CÓMIC, LENGUAJE DEL CÓMIC, FAMOSOS DEL CÓMIC, and PROYECTO CÓMIC EDUCATIVO. The background features faint, stylized patterns and a large, dark eye-like shape.

Esta página da las opciones para abrir todas las sub-ventanas que contiene este CD Multimedia.

LISTA DE ELEMENTOS

CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 2 de 3	
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Página principal	
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN	
Mirada	jpg	Imagen estática del fondo	
Gritored	jpg	Imagen inicial en la ventana de muestras	
Intro	jpg	Imagen que representa el regreso al intro	
Mapac	jpg	Imagen representativa de la historia del cómic	
Tiposcoll	jpg	<i>collage</i> representativo de los tipos de cómic	
Géneroscoll	jpg	<i>collage</i> representativo de los géneros de cómics	
Lenguajecoll	jpg	<i>collage</i> representativo del lenguaje del cómic	

LISTA DE ELEMENTOS

CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 3 de 3
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Página principal
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
Famosocoll	jpg	<i>collage</i> representativo de los famosos del cómic
Proyectocoll	jpg	<i>collage</i> representativo del proyecto educativo

5.1.3 PÁGINAS INTERNAS

PÁGINA DE HISTORIA DEL CÓMIC

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:
Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:
Página de Historia del cómic

Página 1 de 4

CÓMIC ALREDEDOR DEL MUNDO



ASIA



Asia

Asia. Entre el 1000 y el 1500 nació el shōnen, que es la más conocida a nivel mundial. Es un género que se centra en jóvenes héroes que luchan por el bien del mundo. Este género se caracteriza por ser sencillo y atractivo, lo cual ha permitido su expansión por todo el mundo.

Luego vendió el manga que es un tipo de cómic, cuando empieza una historia de un personaje. El primer autor japonés que creó los cómics fue Kitarō Nishikawa (1875-1959) en su primer número del shōnen, "Shōnen". El movimiento se llama de Manga. En los años 1950, el cómic se convirtió en un fenómeno de la cultura popular. El resultado de la influencia extranjera de los cómics, de los cómics de guerra y los cómics de acción. El resultado es un género que se llama "shōnen". Este género se centra en jóvenes héroes que luchan por el bien del mundo. Este género se caracteriza por ser sencillo y atractivo, lo cual ha permitido su expansión por todo el mundo.

CÓMIC ALREDEDOR DEL MUNDO



Latinoamérica



Latinoamérica

En América Latina el cómic nació influenciado por los gráficos europeos de Rodolphe Töpffer, ya que el cómic latinoamericano tenía dos historias principales: el entretenimiento y la crítica de los gobiernos, y así surgió hasta la década de los 20 en Argentina donde la revista "Quimica" se convirtió en el primer periódico de los cómics de América Latina. Después de la Segunda Guerra Mundial, los cómics de América Latina se volvieron más sofisticados y comenzaron a ser influenciados por los cómics de los Estados Unidos.

En 1942 aparece el primer cómic de América Latina, el "Mundo de los Niños", que se convirtió en un fenómeno de la cultura popular. Este género se centra en jóvenes héroes que luchan por el bien del mundo. Este género se caracteriza por ser sencillo y atractivo, lo cual ha permitido su expansión por todo el mundo.

CÓMIC ALREDEDOR DEL MUNDO



Europa



Europa

En Europa el cómic comenzó en Francia con revistas como "Le Journal de Mickey" y "Pilote". En 1929, el primer cómic francés, "Le Journal de Mickey", fue publicado. Este género se centra en jóvenes héroes que luchan por el bien del mundo. Este género se caracteriza por ser sencillo y atractivo, lo cual ha permitido su expansión por todo el mundo.

En 1959, el cómic se convirtió en un fenómeno de la cultura popular. Este género se centra en jóvenes héroes que luchan por el bien del mundo. Este género se caracteriza por ser sencillo y atractivo, lo cual ha permitido su expansión por todo el mundo.

CÓMIC ALREDEDOR DEL MUNDO



Norte América



Norte América

En 1896 se creó "The Yellow Kid" que se convirtió en el primer cómic estadounidense. Este género se centra en jóvenes héroes que luchan por el bien del mundo. Este género se caracteriza por ser sencillo y atractivo, lo cual ha permitido su expansión por todo el mundo.

En 1938, el cómic se convirtió en un fenómeno de la cultura popular. Este género se centra en jóvenes héroes que luchan por el bien del mundo. Este género se caracteriza por ser sencillo y atractivo, lo cual ha permitido su expansión por todo el mundo.

Representada por un mapa en donde se irán activando las diferentes locaciones con texto e imágenes

PÁGINA DE HISTORIA DEL CÓMIC

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla

Aristóteles Pérez


Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Página de Historia del cómic

Página 2 de 4

CÓMIC ALREDEDOR DEL MUNDO



Ecuador


Para iniciar el relato del cómic en nuestro país, diremos que tenemos como antecedentes al cómic europeo. Precisando aún más, situamos al cómic alemán, en donde eran denominadas las tiras ilustradas que datan alrededor de 1783 a 1875, que comprendía de una carilla completa de un periódico local; este fue uno de los primeros intentos de hacer cómic en el mundo.

Pero es alrededor de 1895 cuando en sí se empieza a conocer el verdadero carácter de cómic con la tira cómica "El Capitán y Los Cebollitas"

Pero ya entrando de completo a lo que es el cómic en Ecuador, cabe decir que por más insipiente que es, existió.

Así como en Alemania, el primer intento de cómic en Ecuador se presenta en un periódico, el cual se llamaba "El Perico", donde empieza dibujando el Dr. Martínez (co-duenio del periódico), especializado en dibujo y grabado mientras estudiaba

Ecuador



Inicio **Ficciónica** **GOR** **video**

Todas las pantallas de historia, constan de un patrón similar



LISTA DE ELEMENTOS

CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 3 de 4
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Página de Historia del cómic
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
Mapac	ai	Imagen de señalización de los continentes
Historiacoll	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
Ba-asia	jpg	Imagen representativa del tema
asia1/2/3/4/5/6	jpg	Imágenes representativas del tema
Ba-norte	jpg	Imagen representativa del tema
norte1/2/3/4/5/6	jpg	Imágenes representativas del tema
Ba-latin	jpg	Imagen representativa del tema

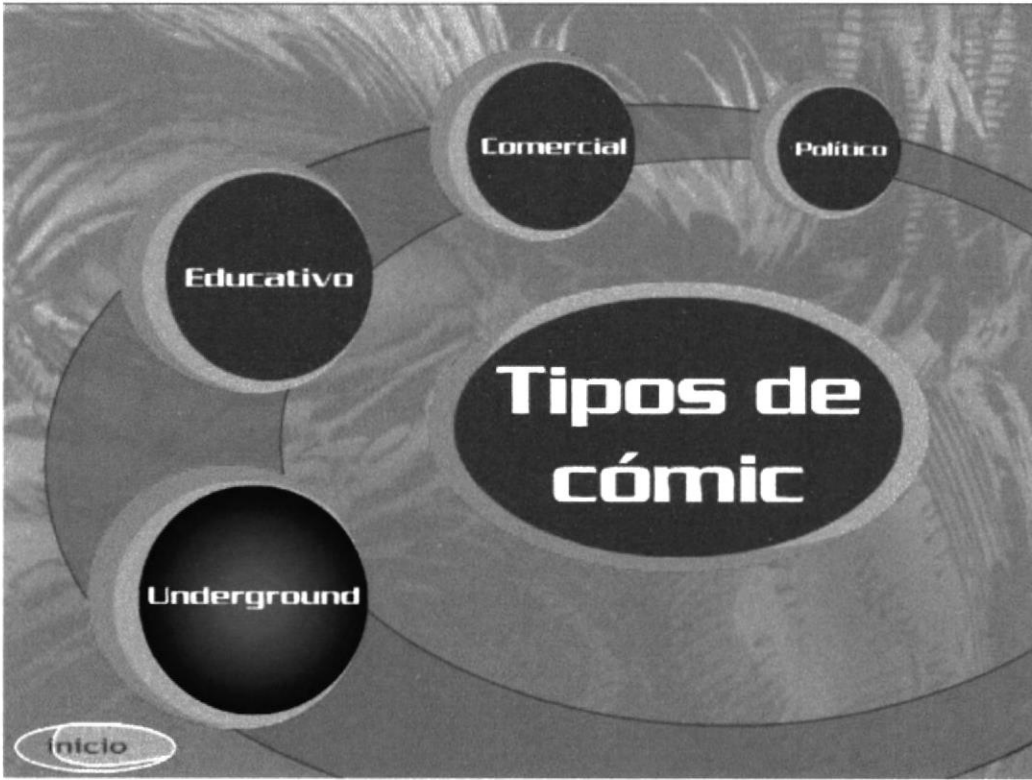
LISTA DE ELEMENTOS		
CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 4 de 4
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Página de Historia del cómic
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
latin1/2/3/4/5/6	jpg	Imágenes representativas del tema
Ba-euro	jpg	Imagen representativa del tema
euro1/2/3/4/5/6	jpg	Imágenes representativas del tema
ecual/2/3/4/	jpg	Imágenes representativas del tema
melvin1	mov	Video de entrevista refe- rente al cómic ecuatoriano
tomas2	mov	Video de entrevista refe- rente al cómic ecuatoriano

PÁGINA DE TIPOS DE CÓMIC

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:
Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:
Página de Tipos de cómic
Página 1 de 2



Muestra los cuatro diferentes tipos de cómic y la opción de seleccionar cada uno de ellos



LISTA DE ELEMENTOS

CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 2 de 2
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Página de Tipos de cómic
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
Miradavieja	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
Under-up / down	ai	Imágenes del botón arriba y abajo
Educa-up / down	ai	Imágenes del botón arriba y abajo
Comer-up / down	ai	Imágenes del botón arriba y abajo
Polit-up / down	ai	Imágenes del botón arriba y abajo



PÁGINA DE GÉNEROS DEL CÓMIC

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Página de Géneros del cómic

Página 1 de 3



Muestra los siete diferentes géneros del cómic y la opción de seleccionar cada uno de ellos

LISTA DE ELEMENTOS

CD-ROM Cómics como medio de comunicación		Página 2 de 3
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Página de Géneros del cómic
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
Géneroscoll	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
Géneroscoll	jpg	Imagen central representativa del tema
super	jpg	Imagen representativa del tema
sci-fi	jpg	Imagen representativa del tema
acción	jpg	Imagen representativa del tema
terror	jpg	Imagen representativa del tema
fanta	jpg	Imagen representativa del tema

LISTA DE ELEMENTOS		
CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 3 de 3
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Página de Géneros del cómic
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
Humor	jpg	Imagen representativa del tema
Erótico	jpg	Imagen representativa del tema

PÁGINA DE LENGUAJE DEL CÓMIC

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla

Aristóteles Pérez

Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Página de Lenguaje del cómic

Página 1 de 1

Lenguaje del cómic

texto

imágenes

inicio

Para empezar, el cómic en su contenido puede representar un reflejo de vida cotidiana o una imagen contraria o diversa a la real. Definimos así, que siendo esta una ventana tan amplia en cuanto a su tema, el cómic netamente comunicacional, ya que maneja mensajes de modo emisivos y receptivos(ciclos básicos para una comunicación efectiva. El modo emisor se cumple, en el relato que te proporciona el cómic(texto e imagen); y el modo de receptor, el momento en que el lector capte lo que el creador y el dibujante del cómic han transmitido.

Existen varias maneras de desarrollar y transmitir esta narración o mensaje, sean estas por su diseño, por su contenido, por su orden, etc.

Explica de qué manera se desenvuelve el cómic, sea en su estructura, diseño o contenido.



PÁGINA DE FAMOSOS DEL CÓMIC

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Página de Famosos del cómic

Página 1 de 2



Divide a los famosos del cómic entre dibujantes,
escritores y realizadores

LISTA DE ELEMENTOS		
CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 2 de 2
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Página de Famosos del cómic
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
Famosos pág. 1 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	jpg	Imágenes de cada uno de los personajes.
Famosos pág. 2 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	jpg	Imágenes de cada uno de los personajes.
Famosos pág. 3 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	jpg	Imágenes de cada uno de los personajes.
Famosos pág. 4 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	jpg	Imágenes de cada uno de los personajes.
Famosos pág. 5 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	jpg	Imágenes de cada uno de los personajes.

PÁGINA DEL PROYECTO

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla

Aristóteles Pérez

Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Página del Proyecto

Cómic Educativo

Página 1 de 1

Proyecto cómic educativo

Proceso para la elaboración del cómic educativo

A continuación detallaremos punto por punto lo que fuimos desarrollando en el proceso de un cómic educativo, el cual tenía como objetivo principal, ser implementado en un centro educativo (escolar preferiblemente), y que trate algún tema que usualmente se enseñase en una clase diaria normal; de ese modo, el cómic serviría de soporte para el mejor entendimiento de la clase y se conseguiría una interacción más amena entre el profesor y el estudiantado.

Ya definido su propósito, pasaremos a mostrar cada paso dado:

1-Nos planteamos la misión de elaborar un cómic muy

Muestra el proceso de un cómic realizado por nosotros, y cómo puede ser el cómic usado como medio de comunicación.

PÁGINAS INTERNAS DE TIPOS DE CÓMIC (Underground, Político, Educativo y Comercial)

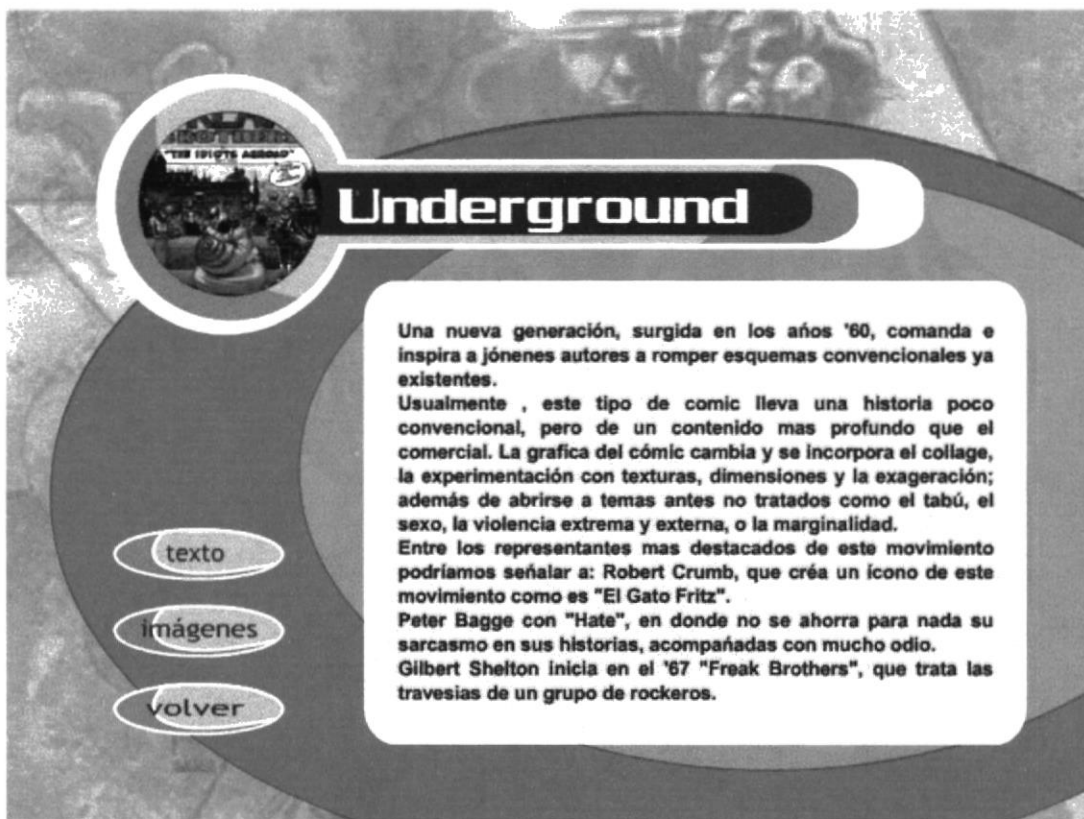
DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Páginas Internas de tipos
- Underground
Página 1 de 6



Underground

Una nueva generación, surgida en los años '60, comanda e inspira a jóvenes autores a romper esquemas convencionales ya existentes.

Usualmente, este tipo de comic lleva una historia poco convencional, pero de un contenido más profundo que el comercial. La gráfica del cómic cambia y se incorpora el collage, la experimentación con texturas, dimensiones y la exageración; además de abrirse a temas antes no tratados como el tabú, el sexo, la violencia extrema y externa, o la marginalidad.

Entre los representantes más destacados de este movimiento podríamos señalar a: Robert Crumb, que crea un ícono de este movimiento como es "El Gato Fritz".

Peter Bagge con "Hate", en donde no se ahorra para nada su sarcasmo en sus historias, acompañadas con mucho odio.

Gilbert Shelton inicia en el '67 "Freak Brothers", que trata las travesías de un grupo de rockeros.

texto

imágenes

volver

Las cuatro ventanas de tipos de cómic mantienen una misma diagramación y esquema, solo cambia el título e imágenes



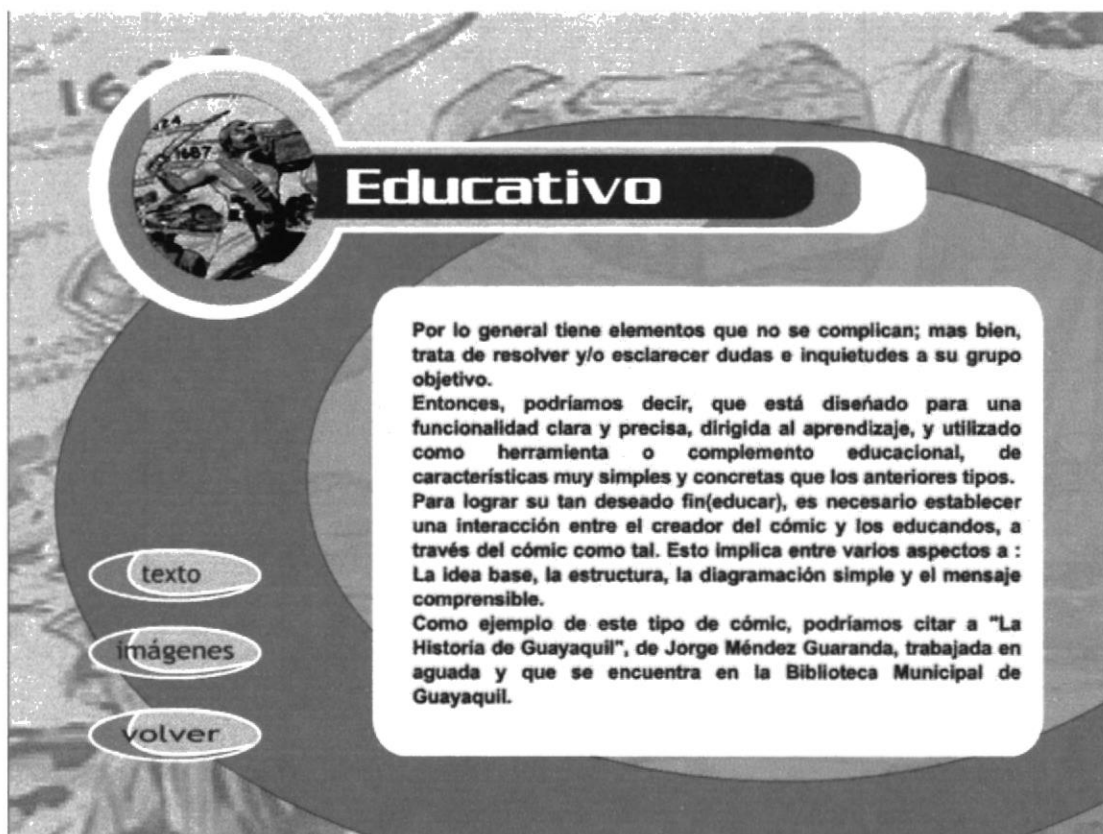
DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Páginas Internas de tipos
- Educativo
Página 2 de 6

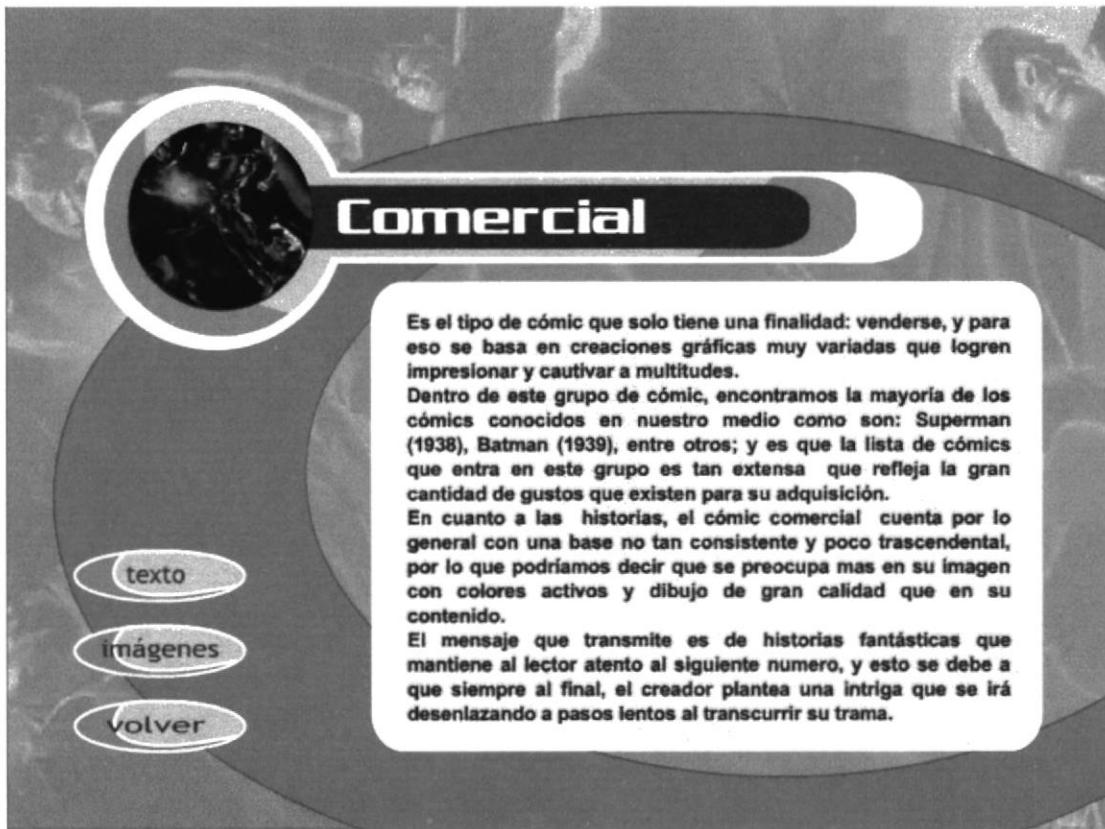


Las cuatro ventanas de tipos de cómic mantienen una misma diagramación y esquema, solo cambia el título e imágenes

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:
Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:
Páginas Internas de tipos
- Comercial
Página 3 de 6



Las cuatro ventanas de tipos de cómic mantienen una misma diagramación y esquema, solo cambia el título e imágenes

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:
Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:
Páginas Internas de tipos
- Político
Página 4 de 6

Político

Se diferencia de los anteriores tipos por ser creada para actuar con mas presencia en la sociedad; es decir, tiene como principal objetivo respaldar o rechazar una ideología, campaña o tienda política.

Como característica podremos recalcar lo incisivo de su mensaje y que consta con un diseño personalizado, que juega a favor de intereses políticos.

Trata siempre de realzar virtudes o ventajas de su estructura ideológica y de carácter, sobre los defectos o desventajas propias o extrañas, utilizando en ocasiones esquemas agresivos, y otras veces persuasivos, que logren encaminar a la mente objetiva a una conveniencia particular.

texto

Imágenes

volver

Las cuatro ventanas de tipos de cómic mantienen una misma diagramación y esquema, solo cambia el título e imágenes



LISTA DE ELEMENTOS

CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 5 de 6
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Páginas internas de tipos
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
underg1	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
underg2	jpg	Imagen principal en la presentación del tema
polít1	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
polít1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema
comer1	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
comer1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema

LISTA DE ELEMENTOS		
CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 6 de 6
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Páginas internas de tipos
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
educal	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
educal	jpg	Imagen principal en la presentación del tema

PÁGINAS INTERNAS DE GÉNEROS DE CÓMIC (Superhéroe, ciencia ficción, acción, terror, fantasía, comedia y erótica)

DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Páginas Internas de géneros
- Superhéroe
Página 1 de 9

Superhéroe

texto

imágenes

volver

De esquema simple, mas no de imágenes rígidas, simboliza al ser superior que busca mantener, en la mayoría de los casos, márgenes de paz y tranquilidad en contra de alguna fuerza enemiga.

Su contenido no es tan profundo, pero siempre mantiene un suspenso e implementa ideas renovantes, que al final enaltecen cada vez más la asombrosa y cautivante imagen que el superhéroe proyecta, sean estas sus características físicas, sus súper poderes, actividad en su accionar, que mayormente culmina con un victorioso final.

De este género podríamos citar a muchos, pero entre los más destacados encontramos:

Superman: Creado en 1938 por Jerry Siegel y Joe Shuster, en la cual personifican al bien en este súper hombre que enfrenta el mal a su alrededor.

Las siete ventanas de géneros de cómic, mantienen una misma estructura, solo cambian las imágenes y el texto.



DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:
Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:
Páginas Internas de géneros
- Acción
Página 2 de 9

Acción

Con la adrenalina al máximo, llena de peligros y peleas que los personajes libran. El objetivo de este género es provocar emoción en el lector mediante puños, patadas, armas, estrategias de luchas, y otros factores presentes en la furia y el combate.

El cómic de acción no consta de un guión o diálogo nutrido, al contrario, se maneja por lo general con frases y expresiones más cortas, definiéndose más que todo por la cantidad de peleas que se dan en sus páginas.

En fin, como su nombre lo indica, la "acción" comanda este cómic, en situaciones que invitan a los diversos niveles y clases de violencia que tan solo concluirá cuando exista un vencedor.

Entre los cómics que conforman este género podríamos citar:

texto

imágenes

volver

Las siete ventanas de géneros de cómic, mantienen una misma estructura, solo cambian las imágenes y el texto.



DISEÑO DE PANTALLAS

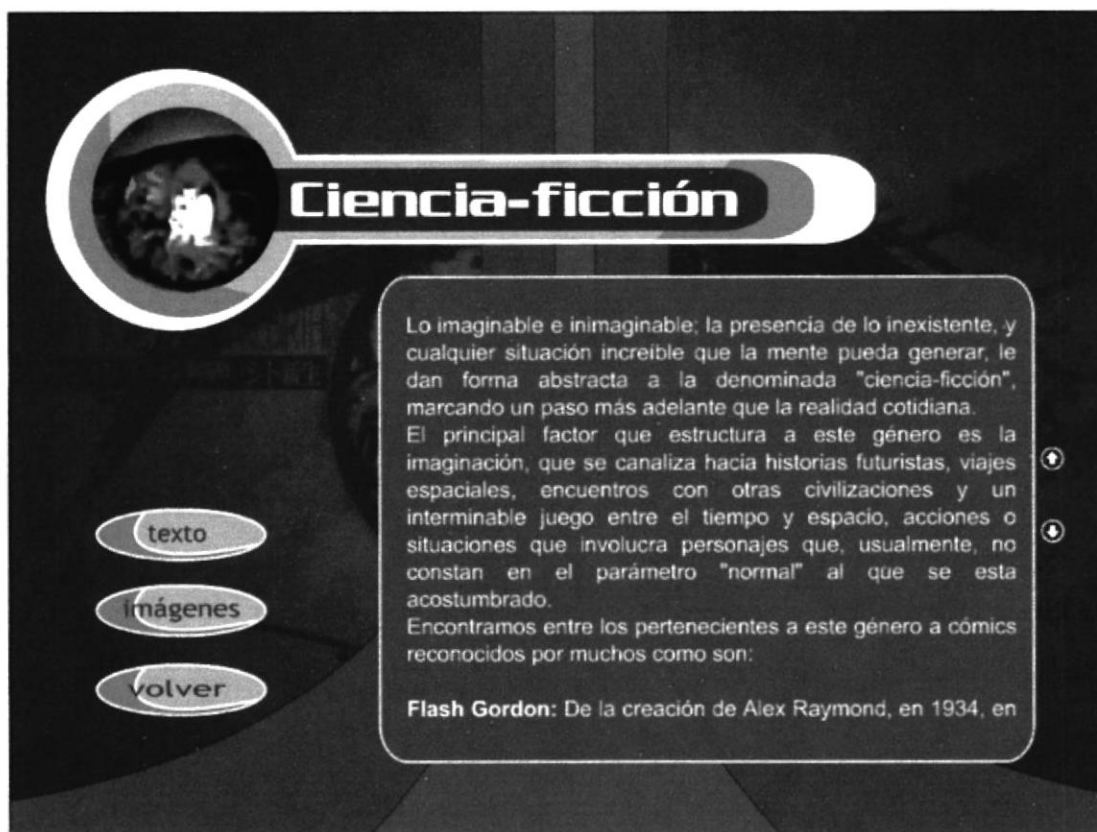
AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Páginas Internas de géneros
- Ciencia-Ficción

Página 3 de 9



Las siete ventanas de géneros de cómic, mantienen una misma estructura, solo cambian las imágenes y el texto.



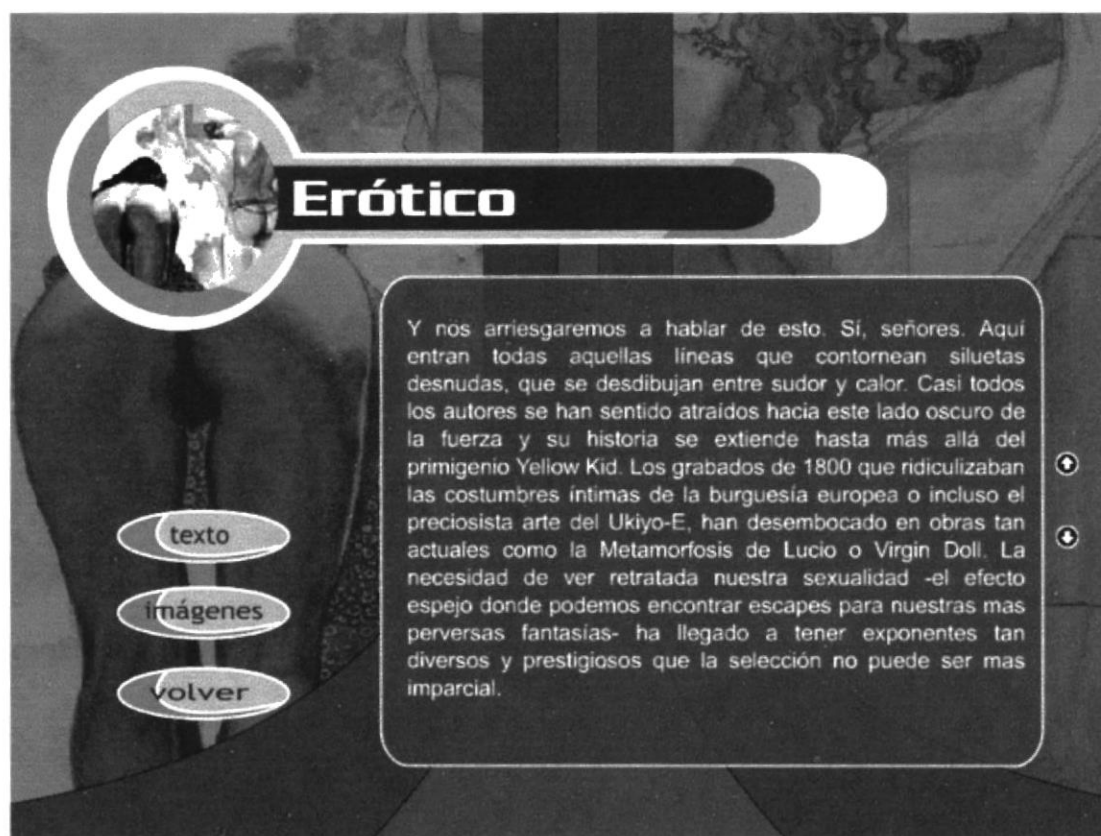
DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Páginas Internas de géneros
- Erótico
Página 4 de 9



Las siete ventanas de géneros de cómic, mantienen una misma estructura, solo cambian las imágenes y el texto.



DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Páginas Internas de géneros
- Humor
Página 5 de 9

Humor

Adivinen de dónde viene la palabra comic. Así es, el primer género de este arte y el papá de las sitcoms que hoy nos atontan en la televisión (y que nos encanta ver una y otra vez). La idea es que al leer un cómic de este tipo uno se estruje la guata de risa... o al menos esboce una sonrisa cómplice. Nada más fácil y difícil al mismo tiempo. No hay más que decir. A estas alturas de la vida, todos deberían saber lo que es el humor y, si no, empiecen leyendo un libro como "Los hombres son de Marte, las mujeres son de Venus".

Maldades de Dos Pilluelos: Una de las primeras muestras de este arte, nacidos de la pluma de Rudolph Dirks en 1897, dos hermanos más malos que el natre le sacan canas verdes a un cascarrabias marino jubilado. Adorables.

texto

imágenes

volver

Las siete ventanas de géneros de cómic, mantienen una misma estructura, solo cambian las imágenes y el texto.

DISEÑO DE PANTALLAS

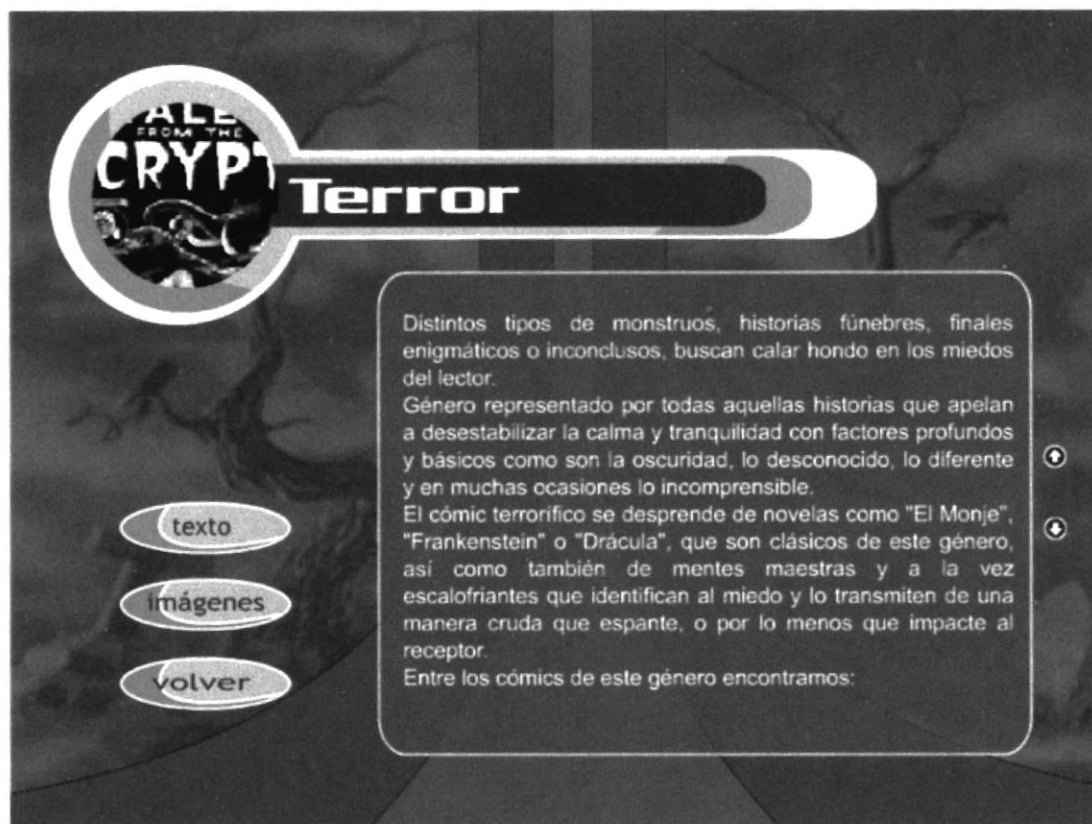
AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Páginas Internas de géneros
- Terror

Página 6 de 9



Las siete ventanas de géneros de cómic, mantienen una misma estructura, solo cambian las imágenes y el texto.



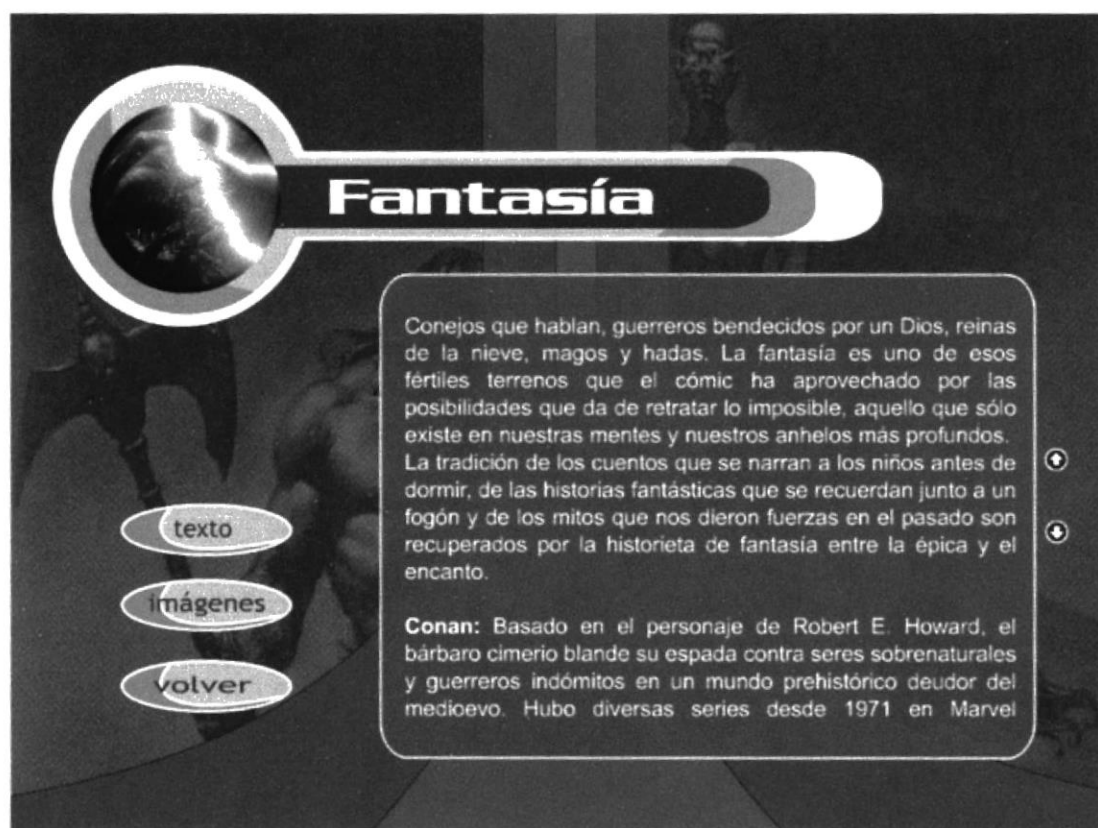
DISEÑO DE PANTALLAS

AUTORES:

Agustín Mantilla
Aristóteles Pérez
Marlon Dueñas

DESCRIPCIÓN:

Páginas Internas de géneros
- Fantasía
Página 7 de 9



Las siete ventanas de géneros de cómic, mantienen una misma estructura, solo cambian las imágenes y el texto.

LISTA DE ELEMENTOS

CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 8 de 9
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Páginas internas de géneros
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
super1	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
super1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema
scifi1	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
scifi1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema
acción1	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
acción1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema
terror1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema

LISTA DE ELEMENTOS

CD-ROM Cómic como medio de comunicación		Página 9 de 9
AUTORES: Agustín Mantilla Aristóteles Pérez Marlon Dueñas		DESCRIPCIÓN: Páginas internas de géneros
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
terror2	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
fanta1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema
fanat2	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
humor1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema
humor2	jpg	Imagen estática que aparece de fondo
erótico1	jpg	Imagen principal en la presentación del tema
erótico1	jpg	Imagen estática que aparece de fondo