



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA DE : INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO
COMPUTARIZADO

TESIS DE GRADO

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA DIGITAL MEDIANTE ANIMACIÓN 2D MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS RIESGOS DE CONTAGIO DE TRANSMISIÓN SEXUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2014 - 2015”

Previo a la obtención de Título de Ingeniera en Diseño Gráfico Computarizado.

AUTOR:

Zumba Moreno Karina del Rocío

DIRECTOR:

Ing. Jorge Freire

ASESOR:

MSc. Bolívar Vaca

Latacunga - Ecuador
Febrero 2016

AUTORÍA

Las ideas, conclusiones y recomendaciones, vertidas en el presente trabajo de investigación con el tema: **“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA DIGITAL MEDIANTE ANIMACIÓN 2D MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS RIESGOS DE CONTAGIO DE TRANSMISIÓN SEXUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2014 - 2015”** es de exclusiva responsabilidad de la autora.

Karina del Rocío Zumba Moreno
EGRESADA C.I. 172448912-3

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

Yo, Ing. Jorge Freire Samaniego en calidad de director de tesis, de la estudiante Zumba Moreno Karina del Rocío con número de cédula 172448912-3, de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, cuyo tema es: **“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA DIGITAL MEDIANTE ANIMACION 2D MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS RIESGOS DE CONTAGIO DE TRANSMISIÓN SEXUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2014- 2015”**, considero que la presente investigación cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico – técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación de un Tribunal de Validación de Tesis que el H. Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Febrero 2016.

Para fines consiguientes.

Atentamente,

Ing. Jorge Freire Samaniego

C.I. 050262481-0

DIRECTOR DE TESIS

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a la Universidad Técnica de Cotopaxi, docentes de mi carrera y autoridades, quienes han sabido transmitirme sus conocimientos y brindarme su apoyo, para mejorar mi desarrollo como persona y como buena profesional.

Gracias también al Ing. Jorge Freire y al MSc. Bolívar Vaca por su ayuda en el desarrollo de esta tesis, y como no a mis compañeros de carrera donde he compartido grandes momentos que los llevare por siempre en mi corazón.

Mil gracias a todas las personas que me brindaron su apoyo incondicional, sus consejos y estuvieron siempre dándome ánimos para no decaer este logro también es de ustedes.

Karina Zumba.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios, mis padres y hermanos por su apoyo en todo momento, por sus palabras de aliento y sus consejos, este logro es de ustedes también ya que siempre se han esforzado por darme lo mejor y demostrarme que la mejor herencia que puedo recibir es la educación, ahora que culmino una etapa más en mi vida espero se sientan orgullosos de mi.

Además me gustaría dedicar este proyecto a todas las personas que a lo largo de mi vida universitaria me han brindado su apoyo de diferentes formas, mis abuelitos maternos y paternos, a mis segundos padres Silvy y Patricio gracias por sus consejos y cuidados, a mi tía Magyzu por su apoyo incondicional en este proceso, dedicado también a todos quienes soñamos cumplir con nuestras metas, no dejemos de soñar hasta hacerlas realidad.

Karina Zumba.

INDICE

CONTENIDO	PÁGINAS
PORTADA	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
INDICE	vi
ÍNDICE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	xvii

CAPITULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Diseño	1
1.1.1 Diseño Gráfico	2
1.1.2 Diseño Multimedia.....	3
1.2 Ilustración	4
1.2.1 Ilustración Digital	4
1.2.2 Imagen.....	5
1.2.3 Imagen Vectorial.....	6
1.2.4 Color.....	6
1.2.4.1 Psicología Del Color	7
1.3 Storyboard	8
1.3.1 Interfaz	8
1.3.2 Diagramación	10
1.3.3 Historieta.....	11
1.3.4 Historieta Digital.....	11
1.3.5 Animación.....	12
1.3.6 Animación 2d.....	12

1.4 Tipografía	13
1.4.1 Fuentes	13
1.4.1.1 El estilo antiguo:	15
1.4.1.2 Romana de transición:.....	15
1.4.1.3. Romana moderna:	15
1.4.1.4 Romana de libro:	15
1.4.1.5. Engordadas:.....	16
1.4.1.6 Egipcia:	16
1.4.1.7 Caligráfica:.....	16
1.4.1.8. Caligráfica latina:	16
1.4.1.9. De estilo:	17
1.5. Enfermedades De Transmisión Sexual	17
1.5.1 Riesgo.....	18
1.5.2 Cotagio	19
1.5.3 Tipos De Enfermedades	19
1.5.3.1 Sífilis	19
1.5.3.2 Gonorrea.....	20
1.5.3.3 Chancroide	20
1.5.3.4 Lingranuloma Venéreo	20
1.5.3.5 Granuloma inguinal.....	20
1.5.4 Campañas De Prevención	21

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. Breve Caracterización Del Objeto De Estudio.....	25
2.1.1 Universidad Técnica de Cotopaxi	25
2.1.2 Misión	26
2.1.3 Visión	26
2.1.4 Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas.....	26
2.1.5 Misión	26
2.1.6 Visión	27
2.2. Diseño Metodológico	27

2.2.1 Métodos de Investigación	27
2.2.2 Tipos de Investigación	28
2.2.3. Técnicas de Investigación	29
2.3. Cálculo de da Población y Muestra	30
2.4 Operalización De Variables.....	31
2.4.1 Hipótesis.....	31
2.4.2 Variable Independiente	31
2.4.3 Variable Dependiente.....	32
2.5 Análisis E Interpretación de Resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes ee la Universidad Técnica De Cotopaxi.	32
2.5.1. Encuesta Aplicada a los estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas.....	¡Error! Marcador no definido.
2.6 Verificación De La Hipótesis.....	47

CAPITULO III

3 DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	48
3.1.1 Título:.....	48
3.1.2 Presentación	48
3.1.3 Justificación	49
3.1.4 Objetivos	50
3.1.4.1 Objetivo General	50
3.1.4.2 Objetivo Específicos	50
3.2 DESARROLLO DE LA HISTORIETA DIGITAL	50
3.2.1 Análisis de la información	50
3.2.2 Accesibilidad.....	51
3.2.3 Contenidos a comunicar en la historieta	51
3.2.4. Interfaz de la historieta.....	51
3.2.4.1 Portada	51
2.2.4.2 Créditos	51
3.2.4.3 Escena 1	51
3.2.4.4 Escena 2	52

3.2.4.5 Escena 3	52
3.2.4.6 Escena 4	52
3.2.4.7 Escena 5	52
3.2.4.8 Escena 6	52
3.2.5 Desarrollo del Isotipo	52
3.2.5.1 Bocetaje del Isotipo.....	53
3.2.6 Desarrollo del slogan	54
3.2.6.1 Bocetaje del Slogan.....	54
3.2.7 Unión de Isotipo y Logotipo	54
3.2.7.1 Construcción geométrica.....	55
3.2.7.2 Espacio del Isotipo	55
3.2.7.3. Normalización del Tamaño	56
3.2.7.4. Restricciones del Isotipo	56
3.2.7.5 Justificación cromática del Isotipo.....	57
3.2.7.6 Justificación tipográfica del Isotipo	58
3.2.7.7 Proceso de bocetaje y digitalización de imágenes	58
3.2.7.8 Bocetaje de las escenas	59
3.2.7.9 Digitalización de las Escenas	66
3.3 Animación de Escenas	72
3.4 Interfacec de las Escenas.....	72
3.5. Edición de Audio de Escenas.....	86
3.6. Diseño de Portada de Cd.....	86
3.6.1 Bosetaje de la Portada del Cd.....	86
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	88
Conclusiones	88
Recomendaciones.....	89
Glosario	90
Bibliografía	91

ÍNDICE TABLAS

TABLA N° 1. Población.....	30
TABLA N° 2. Conoce usted que es una animación 2D.....	33
TABLA N° 3. Ha visto usted alguna vez una animación digital.....	34
TABLA N° 4. Que conocimientos tiene usted a cerca de las enfermedades de transmisión sexual.....	35
TABLA N° 5. Por qué medios de información conoce sobre las enfermedades de transmisión sexual.....	36
TABLA N° 6. De qué personal ha recibido información acerca de las enfermedades de transmisión sexual.....	37
TABLA N° 7. Considera usted que un medio digital contribuiría en la información de las enfermedades de transmisión sexual.....	38
TABLA N° 8. Cree usted que se deberían hacer campañas sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual mediante un medio digital.....	39
TABLA N° 9. Le gustaría tener más acceso a información sobre este tema.....	40
TABLA N° 10. Conoce usted sobre la existencia de algún medio digital en el cual esté al tanto sobre las enfermedades de transmisión sexual.....	41
TABLA N° 11. Cuándo habla del uso del preservativo en el acto sexual. la primera idea, imagen, pensamiento que se le pasa por la cabeza es.....	42
TABLA N° 12. Entrevista director de bienestar universitario.....	43
TABLA N° 13. Entrevista médico de la universidad.....	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1.	Conoce usted qué es una animación 2d	33
GRÁFICO N° 2.	Ha visto usted alguna vez una animación digital	34
GRÁFICO N° 3.	Ha recibido usted información sobre las enfermedades de transmisión sexual	35
GRÁFICO N° 4.	Por qué medios de información conoce sobre las enfermedades de transmisión sexual	36
GRÁFICO N° 5.	De qué personal ha recibido información acerca de las enfermedades de transmisión sexual	37
GRÁFICO N° 6.	Considera usted qué un medio digital contribuiría en la información de las enfermedades de transmisión sexual	38
GRÁFICO N° 7.	Cree usted qué se deberían hacer campañas sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual mediante un medio digital	39
GRÁFICO N° 8.	Le gustaría tener más acceso a información sobre este tema	40
GRÁFICO N° 9.	Conoce usted sobre la existencia de algún medio digital en el cual esté al tanto sobre las enfermedades de transmisión sexual	41
GRÁFICO N° 10.	Cuándo habla del uso del preservativo en el acto sexual. la primera idea, imagen, pensamiento que se le pasa por la cabeza es	42
GRÁFICO N° 11.	Bocetaje del isotipo	53
GRÁFICO N° 12.	Bocetaje del isotipo N. 2	53
GRÁFICO N° 13.	Bocetaje del slogan	54
GRÁFICO N° 14.	Unión de isotipo y logotipo	54
GRÁFICO N° 15.	Construcción geométrica N. 1	55
GRÁFICO N° 16.	Espacio del isotipo N. 1	55
GRÁFICO N° 17.	Normalización de tamaño N. 1	56
GRÁFICO N° 18.	Tabla de isotipo N.1	56
GRÁFICO N° 19.	Justificación cromática N. 1	57
GRÁFICO N° 20.	Justificación de texto N.1	58

GRÁFICO N° 21.	Bocetaje de escenas.....	59
GRÁFICO N° 22.	Bocetaje de escenas N.2.....	60
GRÁFICO N° 23.	Bocetaje de escenas N.3.....	60
GRÁFICO N° 24.	Bocetaje de escenas uno a lápiz	61
GRÁFICO N° 25.	Bocetaje de escena uno lineal	61
GRÁFICO N° 26.	Bocetaje de escena dos a lápiz	62
GRÁFICO N° 27.	Bocetaje de escena dos lineal.....	62
GRÁFICO N° 28.	Gráfico del bocetaje de escena tres a lápiz	63
GRÁFICO N° 29.	Bocetaje de escena tres lineal.....	63
GRÁFICO N° 30.	Bocetaje de escena cuatro a lápiz.....	64
GRÁFICO N° 31.	Bocetaje de escena cuatro lineal	64
GRÁFICO N° 32.	Bocetaje de escena cinco lineal.....	65
GRÁFICO N° 33.	Bocetaje de escena cinco lineal	65
GRÁFICO N° 34.	Digitalización de créditos.....	66
GRÁFICO N° 35.	Digitalización de la portada	66
GRÁFICO N° 36.	Digitalización escena 1	67
GRÁFICO N° 37.	Digitalización final escena 1	67
GRÁFICO N° 38.	Digitalización final escena 2	68
GRÁFICO N° 39.	Digitalización final escena 2	68
GRÁFICO N° 40.	Digitalización escena 3	69
GRÁFICO N° 41.	Digitalización final escena 3	69
GRÁFICO N° 42.	Digitalización escena 4	70
GRÁFICO N° 43.	Digitalización final escena 4.....	70
GRÁFICO N° 44.	Digitalización escena 5	71
GRÁFICO N° 45.	Digitalización final escena 5	71
GRÁFICO N° 46.	Interfaz portada 1	72
GRÁFICO N° 47.	Interfaz portada 2	72
GRÁFICO N° 48.	Interfaz escena uno 1.....	73
GRÁFICO N° 49.	Interfaz escena uno 2.....	73
GRÁFICO N° 50.	Interfaz escena uno 3.....	74
GRÁFICO N° 51.	Gráfico interfaz escena dos 1	74
GRÁFICO N° 52.	Interfaz escena doS 2	75

GRÁFICO N° 53.	Interfaz escena dos 3.....	75
GRÁFICO N° 54.	Interfaz escena dos 4.....	76
GRÁFICO N° 55.	Interfaz escena dos 5.....	76
GRÁFICO N° 56.	Interfaz escena dos 6.....	77
GRÁFICO N° 57.	Interfaz escena tres 1.....	77
GRÁFICO N° 58.	Interfaz escena tres 2.....	78
GRÁFICO N° 59.	Interfaz escena tres 3.....	78
GRÁFICO N° 60.	Interfaz escena tres 4.....	79
GRÁFICO N° 61.	Interfaz escena tres 5.....	79
GRÁFICO N° 62.	Interfaz escena tres 6.....	80
GRÁFICO N° 63.	Interfaz escena cuatro 1.....	80
GRÁFICO N° 64.	Interfaz escena cuatro 2.....	81
GRÁFICO N° 65.	Interfaz escena cuatro 3.....	81
GRÁFICO N° 66.	Interfaz escena cinco 1.....	82
GRÁFICO N° 67.	Interfaz escena cinco 2.....	82
GRÁFICO N° 68.	Interfaz escena cinco 3.....	83
GRÁFICO N° 69.	Interfaz escena cinco 4.....	83
GRÁFICO N° 70.	Interfaz escena cinco 5.....	84
GRÁFICO N° 71.	Interfaz escena cinco 6.....	84
GRÁFICO N° 72.	Interfaz escena cinco 6.....	85
GRÁFICO N° 73.	Interfaz escena seis 1.....	85
GRÁFICO N° 74.	Edición de audio.....	86
GRÁFICO N° 75.	Boseto de portada del CD	87
GRÁFICO N° 76.	Bosetaje de la caja del CD	87

RESUMEN

El tema:

“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA DIGITAL MEDIANTE ANIMACION 2D MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS RIESGOS DE CONTAGIO DE TRANSMISIÓN SEXUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2014- 2015”

El propósito fundamental de esta investigación es la elaboración de una historieta digital mediante animación 2D para los estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Hablar de sexualidad actualmente no es un mito pues los jóvenes comienzan su vida sexual a temprana edad sin conocer los riesgos que estas podrían ocasionales en un futuro.

Dentro de la historieta podemos evidenciar el uso de personajes, colores llamativos y efectos de movimiento con los cuales buscamos generar expectativa en el grupo objetivo.

En cuanto al desarrollo de la propuesta en forma teórica se muestra una distribución en tres capítulos, el primer capítulo trata sobre aspectos básicos del diseño gráfico, sobre elementos claves para el desarrollo la historieta digital, mismos que se encuentran fundamentados con bibliografía adecuada y actual. Estas referencias permitieron tener un panorama propicio para el progreso de los capítulos subsiguientes.

El segundo capítulo sustenta el proyecto mediante la aplicación de encuestas a las autoridades involucradas directa e indirectamente en la propuesta, así como estudiantes universitarios, esta investigación arrojó resultados favorables a la propuesta y aportaron en gran medida al progreso de la misma.

Finalmente, el tercer capítulo trata sobre el desarrollo de la historieta, contiene los pasos que fueron aplicados para concluir en la propuesta multimedia, adicionalmente se detallan aspectos como los colores, tipos de letras, gráficos, entre otros aspectos que intervienen en el progreso del mismo, ya que en este capítulo se determinaron los aspectos que permitieron la conclusión efectiva de la investigación.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

Topic: “ MAKE A COMIC STRIP DIGITAL USING 2D ANIMATION FOR THE STUDENTS OF THE ACADEMIC UNIT OF THE ENGINEERING SCIENCES AND APPLIED TO THE TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI 2014- 2015 PERIOD”

Author: **Karina del Rocío Zumba Moreno**

ABSTRACT

The main purpose of this research is the development of a comic strip digital using 2D animation for the students of the Academic Unit of the Engineering Sciences and applied to the Technical University of Cotopaxi. Discuss sexuality currently is not a myth as young people begin their sexual life at an early age without knowing the risks that these could be cause in the future. Within the comic we can highlight the use of characters, bright colors and motion effects with which we seek generate expectation in the target group. In regard to the development of the proposal in a theoretical way shows a distribution in three chapters, the first chapter deals with basic aspects of graphic design, on key elements for the development the comic digital, which are substantiated with bibliography and current. The second chapter supports the project through the application of surveys to the authorities involved in the proposal, as well as university students, this research yielded favorable results to the proposal and contributed greatly to the progress of the same. Finally, the third chapter deals with the development of the comic strip, contains the steps that were applied to conclude in the proposed multimedia, additionally detailed aspects such as colors, fonts, graphics, since in this chapter is identified aspects that allowed the actual conclusion of the investigation.

INTRODUCCIÓN

Las estadísticas de los principales organismos internacionales de salud demuestran que los mayores afectados por las infecciones de transmisión sexual son los jóvenes, en los que además pueden tener consecuencias que afecten el resto de sus vidas, sus centros de estudio tampoco les ofrecen información confiable sobre el tema.

Las enfermedades de transmisión sexual históricamente han sido un grave problema de salud pública en todo el planeta, el sida es el peor problema pero no el único.

Aparentemente padecer una enfermedad de transmisión sexual es convertirse en merecedor de una sanción social, de esas cosas no se habla con los jóvenes, hay que librarlos de la vergüenza, de allí que ni siquiera en los consultorios médicos sea fácil hablar sobre estas enfermedades. Mundialmente entre los menores de 25 años es donde se produce la mayor parte de las infecciones de carácter sexual, con el riesgo que ello implica.

En el Ecuador las enfermedades de transmisión sexual han alcanzado un vertiginoso aumento, según el Programa Nacional de Sida, la infecciones de transmisión sexual afectan a hombres y mujeres de todos los niveles económicos y sociales, las mujeres son mayormente afectadas debido a su vulnerabilidad, los ecuatorianos inician la vida sexual a los 16 años e incluso más temprano.

A nivel local, aun es un tabú hablar de sexualidad, aspecto tan importante en la vida de los jóvenes. La escasa información acerca de la sexualidad es motivo de la presente investigación.

En la actualidad existe una separación de valores y creencias familiares por un lado, y mensajes sexuales provenientes de los medios de comunicación, por el otro. La sociedad está consciente de que estos medios causan un enorme impacto

en el desarrollo sexual de los jóvenes, sobre todo la televisión con su gran poder persuasivo, no siempre ético.

La sociedad consumista comercializa el sexo, el cual puede estar presente en casi todas las campañas publicitarias, además, existe una enorme industria que se basa en la producción y venta de películas, videos, revistas, espectáculos y productos que estimulan el deseo sexual, es una forma de manipular a los jóvenes.

Entonces frente a la problemática descrita, resulta muy importante la elaboración de una historieta digital para dar a conocer los riesgos de contagio de enfermedades de transmisión sexual, en los estudiantes de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

La presente tesis se realizó en tres capítulos los cuales contienen:

Capítulo I: Se encuentra el marco teórico con los temas consultados de libros e internet.

Capítulo II: En este capítulo se detalla el análisis de resultados obtenidos mediante las entrevistas las entrevistas y las encuestas realizadas al personal del bienestar universitario y a los estudiantes del CIYA.

Capítulo III: Este capítulo contiene el desarrollo y proceso de la propuesta desde sus inicios en bocetos a lápiz hasta el producto final.

CAPITULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 DISEÑO

De acuerdo con TIMOTHY, Samara (2008) dice que, entender el significado del diseño es no solo entender el papel que desempeña la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es también un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar: es añadir valor y significado, iluminar, simplificar, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y, quizá, incluso entender. (pág. 6)

Según BRINGHURST, Robert (2013) El diseño es una disciplina ubicada e inaprensible; es la actividad mediante la que se realiza la configuración de los objetos y de los mensajes visuales, actividad que está en constante cambio pero de la cual no se pueden definir claramente su campo de acción, su marco conceptual y las interacciones teóricas y metodológicas que establece con otros terrenos del conocimiento. Esta dificultad para definir con claridad el cuerpo disciplinar del diseño determina su teoría y práctica. (Internet)

Se entiende que "Diseñar es bocetar, bosquejar una idea mediante un proceso mental que organiza un conjunto de elementos u objetos para crear algo nuevo o modificarlo, con el fin de transmitir un mensaje específico o determinado.

Es también innovar algún objeto con el fin de hacerlo más funcional, o que tenga una mejor apreciación ante el ojo del ser humano.

Al momento de diseñar, se debe tomar en cuenta los aspectos estéticos y los asuntos funcionales, para ello se debe considerar las etapas: observar y analizar en las cuales se desenvuelve el ser humano, evaluar las necesidades, planear y proyectar con el fin de solucionar la necesidad del sujeto a través de maquetas, planos, entre otros y, por último ejecutar las ideas y plasmarlas en el objeto final. El diseño se aplica dentro de este proyecto ya que es la base fundamental para poder realizarlo pues el diseño abarca de forma global los diferentes tipos de diseño, por tal razón existe una estrecha relación con el diseño gráfico".

1.1.1 DISEÑO GRÁFICO

De acuerdo con TWEMLOW, Alice (2007) Menciona que, es una clase de lenguaje que sirve para comunicar. Se emplea para hablar a alguien sobre algo que quiere, o que tú crees que quiere, o que otra persona piensa que quiere. (pág.6)

Según Definición ABC (2013) Es una actividad que se propone comunicar valores/mensajes de forma visual, su origen tiene más que nada con la sociedad industrial y la necesidad de resolver problemas comunicativos.(Internet)

Se entiende también como " Diseño la comunicación visual tiene como fin realizar, proyectar, idear mensajes con objetivos claros y determinados a través de la imagen.

El diseño gráfico se lo puede aplicar en diferentes tipos de diseño: publicitario, editorial, identidad corporativa, multimedia y web, tipográfico, de cartelería y señalética, entre otros.

Es la adecuación de distintos elementos gráficos seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que se pueda aportar con un significado, logrando transmitir un mensaje claro. Se deben tener en cuenta los aspectos psicológicos de la percepción humana y las significaciones que pueden tener ciertos elementos, con el fin de que cada uno tenga un porqué en la composición y buscando un equilibrio lógico entre las sensaciones visuales y la información ofrecida. Lo más importante es el mensaje que subyace bajo ella.

Diseño gráfico permitirá diseñar la historieta con el objetivo de comunicar y dar a conocer sobre los riesgos de contagio de las enfermedades de transmisión sexual, razón por la cual el diseño gráfico se relaciona con el diseño multimedia ya que es necesario el uso multimedia para realización de esta historieta".

1.1.2 DISEÑO MULTIMEDIA

Según Competencias en TIC (Tecnología de Información y Comunicación) (2013) menciona, Refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión - físico o digitales - para presentar o comunicar determinada información. (Internet)

Publicado en blog Diseño Multimedia (2008) menciona Diseño Multimedia, es la combinación o utilización de dos o más medios de forma concurrente. El término multimedia sigue siendo confuso pues todavía no ha sido bien definido y sus límites resultan difusos. (Internet).

Sé manifiesta que "El diseño multimedia es la capacidad de mostrar en un monitor o en algún medio visual, textos y gráficos, permite también producir sonido, se puede considerar como la una técnica profesional en la cual se puede combinar diferentes medios para lograr comunicar un mensaje.

El término multimedia se referirse a la utilización de múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, vídeo, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Se habla de multimedia cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos.

El diseño multimedia permitió hacer el uso de imágenes digitales para realizar la propuesta que en este caso es la historieta, mediante el uso de ilustraciones".

1.2 ILUSTRACIÓN

De acuerdo con LUPTON, Ellen y COLE PHILIPS, Jennyfer (2009) Ilustración es, el apoyo visual del texto; aporta claridad y comprensión de los contenidos. Las ilustraciones motivan a leer y a comprender, son *eye catcher*, desencadenan asociaciones y recuerdos. Pueden ser dibujos, pinturas, técnicas mixtas o fotografías. (pág.50)

Según LANDA, Robin (2011) La ilustración es un elemento visual único hecho a mano que se utiliza solo o acompañando o complementando a un elemento impreso, digital o a un texto hablado, el cual clarifica, mejora, ilumina o demuestra el mensaje del texto. (pág. 158)

Se menciona que "Es adornar un impreso con láminas o grabados para hacerlo más atractivo, llamativo a la vista para de esta forma dar a conocer el más claramente el mensaje u objeto realizado.

Es también una interpretación gráfica cuyo fin es el de dar a conocer un mensaje usando medio que sean más apreciables al ser humano, ya sea este impreso o digital.

Se la puede considerar también como una narración por medio de imágenes llamativas que dan el sentido y la explicación clara de un texto.

Las ilustraciones son la base fundamental dentro del proyecto ya que por medio de ellas se dará a conocer la historieta de una forma visual llamativa, haciendo uso específico de ilustraciones digitales".

1.2.1 ILUSTRACIÓN DIGITAL

De acuerdo con RODRÍGUEZ MORALES Roberto Y SOSSA AZUELA Juan Humberto (2012) menciona que, Una ilustración digital es un imagen que internamente se caracteriza por números, es por ello que una ilustración digital se

denota por $f(i,j)$, donde f expresa el valor de la amplitud de las coordenadas.(pág.56)

Según Definición de ABC (2008 -2014) Ilustración digital se compone de objetos geométricos independientes. Las características de estos objetos, que pueden ser segmentos o polígonos, están definidas por atributos matemáticos que indican su color, posición, etc. (Internet)

Cabe señalar que "La Ilustración digital es aquella que se la realiza por medio de un ordenador, utilizando algún tipo de software con la ayuda de otros implementos como tablas gráficas, lápiz ópticos o el mouse, no es realizar cambios en alguna imagen ya creada, sino es una creación completamente inédita la que luego será conocida como una imagen vectorial.

Las ilustración digitales pueden ser usadas de diferentes formas como: anuncios publicitarios, imágenes para libros, su principal objetivos es hacer que el mensaje sea más llamativo.

Mediante la ilustración digital se podrá realizar la animación de la historieta pero antes es necesario conocer lo que es una imagen".

1.2.2 IMAGEN

Según LANDA, Robín (2011) Imagen es un término que engloba muchos tipos de descripciones representacionales, abstractas o no objetivas, fotografías, ilustraciones, dibujos, pinturas, elementos gráficos y marcas, pictogramas, signos o símbolos; las imágenes también se llaman elementos visuales. (pág. 157).

Se entiende que "La imagen es una representación visual de algún objeto, puede ser una pintura, dibujo, retrato o fotografía la cual busca representar la realidad, que sea perceptible mediante el ojo humano y que permita que el cerebro pueda reconocer de una forma real algún tipo del objeto o elemento ya sea que sea visto por una o varias veces.

Son todas las representaciones gráficas que se usarán en cada una de las escenas de la historieta, que en este caso son imágenes vectoriales".

1.2.3 IMAGEN VECTORIAL

De acuerdo a SEDDON, Tony y WATERHOUSE, Jane (2009) son, puntos, contornos y rellenos que forman una imagen. Los cálculos vectoriales permiten establecer la posición y el tamaño de los puntos y las formas, lo que significa que las imágenes se pueden reproducir en cualquier tamaño sin pérdida de calidad. Los logotipos son un buen ejemplo de uso común de las imágenes vectoriales. (pág.208)

Según LÓPEZ, Rita (2010), menciona que: Las imágenes vectoriales, como su nombre lo dice, "está compuesta por entidades geométricas simples"; esto significa que están compuestas básicamente por segmentos y polígonos. (pág. 66)

Sé argumenta que "Una imagen vectorial es una representación geométrica a la cual se puede modificar su tamaño sin distorsionar la imagen como tal pues matemáticamente está compuesta por un grupo de parámetros que permiten que la imagen se pueda visualizar de mejor forma lo que permitirá que el mensaje sea más claro y entendible, haciendo un buen uso del color".

1.2.4 COLOR

Según PINO, Georgina (2005), menciona que: Se lo puede definir como una experiencia visual, una impresión que residen a través de los ojos, independientemente de la materia colorante por sí misma.

También son experiencias visuales la percepción de la forma, tamaño, número, movimiento y distancia de los objetos y las sensaciones de luz y oscuridad. (pág. 53.)

Según WONG, Wucius (2012) Manera como la luz es reflejada y percibida por el ojo a partir de la superficie de una figura o forma. Esto puede estar relacionado con su pigmentación por aplicación de tinta o pintura. (pág. 345)

Cabe señalar que "El color es una percepción que tiene el ojo humano ante una imagen o fotografía eso ocurre por medio de ondas luminosas que tienen nuestros ojos los cuales permiten diferencias los objetos que estamos observando cada uno de diferente forma, y con todos sus detalles.

Aplicado en todas las imágenes ilustradas en la historieta mediante la psicología del color".

1.2.4.1 Psicología del Color

Según: MORENO Víctor, 2008; menciona que **“La expresión de los colores desde el punto de vista psicológico. No solo la apariencia de un color depende grandemente de su contexto en el espacio y en el tiempo, sería también necesario saber a qué tinte preciso se hace referencia, a que valor de claridad, y a qué grado de saturación.”**(pág. 23)

Con esto se refiere a que cada color influye de diferente manera sobre las sensaciones de las personas, debido a las propiedades o características que los colores tienen. Hay seis colores básicos que forman el círculo cromático (Amarillo, Rojo, Azul, Naranja, Verde, Violeta), los cuales al combinarse entre ellos se obtienen una gran variedad de matices, y además estos colores cromáticos pueden combinarse con otros dos colores acromáticos que son el BLANCO Y NEGRO generando una mayor cantidad de combinaciones o matices.

- El Amarillo.- Es el color cálido que se relaciona sol, haciéndolo cálido y luminoso transmitiendo denotando felicidad.
- El Rojo.- Está asociado con el sol y es el color que representa a la sangre.
- El Azul.- Se relaciona con el color del cielo representando serenidad, calma y confianza.

- El Naranja.- Es un color impulsivo que simboliza entusiasmo, exaltación tiene cualidades estimulantes y energéticos.
- El Verde.- Color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante.
- El Violeta.- Es madurez y en un matiz claro expresa delicadeza.

El color en el área del diseño es uno de los medios más valiosos para que un trabajo visual transmita las sensaciones que los colores pueden brindar como alegría, tristeza, tranquilidad, fuerza, armonía, entre otros, y así poder fortalecer el mensaje que se desea dar a conocer al público.

1.3 STORYBOARD

En Taller de Cine y animación (2008) menciona que, el storyboard es contar una historia con pocas imágenes secuenciadas y acompañadas de textos. Pero la historia no es completa, es sólo una guía para la realización de una película. Existen varias formas de construir los storyboards pero, usualmente, incluyen los planos, personajes en el rodaje, la duración del rodaje y breve recuento de lo que está sucediendo en la toma. También se le pueden agregar otras anotaciones como, por ejemplo, si la toma será utilizada en otra parte de la película (por ejemplo, para un flashback). En el **storyboard**, las tomas se presentan como historietas. En cada cuadro, se tienen que ver los movimientos que suceden en la toma. (Internet).

Sé entiende como "Storyboard al detalle de todas las acciones que se van a realizar dentro de la animación para de esta manera llevar un conteo exacto del tiempo y la duración de la misma, por eso se encuentra ligada a la interfaz."

1.3.1 INTERFAZ

En <http://www.alegsa.com.ar/Dic/interfaz.php>, menciona, **“Interfaz también hace referencia al conjunto de métodos para lograr interactividad entre un usuario y una computadora. Una interfaz puede ser del tipo GUI, o línea de**

comandos, etc. También puede ser a partir de un hardware, por ejemplo, el monitor, el teclado y el mouse, son interfaces entre el usuario y el ordenador”.

Mediante la interfaz el usuario puede comunicarse con una máquina o computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo, la característica de la interfaz es su fácil comprensión y utilización. Logrando que la información sea de fácil acceso y mejor asimilada por el usuario. La interacción se realiza a través de una interfaz, la cual hace tangibles las diferentes opciones que un programa tiene y permite al usuario comunicarse con el mismo mediante botones, enlaces, menús, y dispositivos de entrada y salida.

En un mundo en el que la innovación es la clave para obtener la ventaja competitiva en el entorno de los negocios, y la investigación constituye a su vez el camino para generar conocimiento, es necesario estimular y posibilitar el impulso de iniciativas novedosas que propicien, a través del diseño, la generación de ideas. Dado que la creatividad, sus desarrollos y sus métodos, son temas hoy ampliamente tratados; la presente ponencia pretende aportar a la reflexión a partir de un referente conceptual que contextualiza el discurso del diseño gráfico y de los procesos creativos en el campo del mismo diseño y en el empresarial, recurriendo para el efecto, a la noción de interfaces.

Se presenta como primera medida una exploración e interpretación del concepto de idea abordado desde el proceso creativo. Esta propuesta intenta precisamente, revisar algunos casos prácticos que se convirtieron en metodologías en el campo de la creatividad para construir a partir de ellos algunas consideraciones que permitan una comprensión clara de la importancia del diseño gráfico en el diseño de software y que a su vez faciliten el desarrollo de experiencias de usuario a partir del diseño de interfaces en contextos creativos.

El diseño de interfaces es una disciplina que estudia y trata de poner en práctica procesos orientados a construir la interfaz más usable posible, en un entorno de

imágenes, documentos escritos y sonoros, que lleva consigo el desarrollo de la tecnología multimedia para lo cual intervienen una persona, una tarea y un contexto.

Se entiende que "La interfaz permitirá la secuencia de las escenas dentro de la historieta por tal razón es necesario conocer también lo que es diagramación".

1.3.2 DIAGRAMACIÓN

Según CUMPA, Luis (2002), dice que: Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje en el espacio bidimensional mediante criterios de jerarquización buscando funcionalidad del mensaje bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografía y colores). (pág. 12).

Diseño y Diagramación (2007) Consiste en tratar de equilibrar elementos a través de las páginas; organizar las masas de texto, las ilustraciones, los espacios en blanco, los títulos y las fotografías, procurando encontrar la armonía de las partes con el todo. Podemos resumirlo esencialmente, en el orden y la dirección que retoma la vista cuando apreciamos un documento impreso:

Si los elementos aparecen ante nosotros como un verdadero caos gráfico, sencillamente se obvia la lectura.

Si por el contrario, faltan elementos que unifiquen la armonía del impreso, nos quedará una vaga idea y poco concisa, de lo que deseaba comunicar su emisor. (Internet)

Se entiende por " Diagramación a la ubicación de los elementos dentro de un espacio u hoja en el cual se debe dar a entender el mensaje o la composición de la hoja de forma que todos los elementos sean visibles y haya armonía entre un objeto y otro.

De esta forma se puede lograr una mejor composición entre todos los elementos visuales para lograr que el mensaje se entienda fácilmente.

Permitió colocar todos los elementos de las escenas de forma correcta en cada uno de los espacios para de esta forma lograr que la historieta sea entendible".

1.3.3 HISTORIETA

El diccionario Definiciones ABC (2007) afirma que: Por Historieta se conoce a aquel cuento o relación breve y entretenida, relato narrado mediante viñetas o dibujos que puede contener texto o no. (Internet)

Sé entiende que "La historieta es un breve relato sobre alguna situación puede ser real o imaginaria, contiene ilustraciones y una secuencia entre una imagen con la otra, y de esta forma dar a conocer un mensaje sea escrito o mediante una secuencia de imágenes ilustradas pueden ser largas o cortas y de diferente tipo, informativas, infantiles, narrativas, humorísticas, etc.

Dar a conocer de una forma didáctica la prevención de las enfermedades de transmisión sexual en los estudiantes mediante una historieta digital".

1.3.4 HISTORIETA DIGITAL

Publicación En Cuentos (2009) menciona que, Según Scott McCloud llega a la siguiente definición: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector». (Internet)

Cabe mencionar que "Al igual que la historieta es una narración breve sobre algún tema, mediante ilustraciones en movimiento que hacen que el mensaje este más claro y llamativo causando un mayor impacto en el grupo objetivo al cual se quiere dar a conocer el mensaje. Porque la historieta se realizará mediante un ordenador y haciendo uso de animaciones".

1.3.5 ANIMACIÓN

Según HARRIS, Jack y WITHROW, Steven (2008) Animación es una visualización rápida de una secuencia de imágenes relacionadas entre sí, para crear una ilusión de movimiento. (pág.168)

Conforme LANDA, Robin (2010) menciona que, la animación es una imagen en movimiento que consiste en una serie de dibujos, pinturas, o escenas modeladas. (pág.145)

Sé menciona que "La animación es simulación de movimiento en imágenes que se crearon una por una; se produce una ilusión de movimiento en la que intervienen la persistencia de la visión.

Se relaciona al entorno del cine y la televisión aunque también tiene una estrecha relación con tipo de artes visuales tales como el dibujo, pintura, fotografía y escultura.

La animación puede ser también un cambio visual que se produce a lo largo del tiempo pues se puede modificar varios aspectos de un elemento gráfico para animarlo: posición, tamaño, rotación, color, transparencia.

Permitió crear el movimiento en 2D a las ilustraciones digitales que formaran parte de la historieta".

1.3.6 ANIMACIÓN 2D

Según WHITE, Tony (2011) La animación 2D es una reproducción de una secuencia indefinida de dibujos, sin planificación ni pensamiento previo, se utilizan una serie de procesos y de técnicas que aseguran que dicha animación se consigue de forma competente y que se mueve de acuerdo a los deseos del animador. (pág.334)

Se entiende por "Animación 2D" porque viene de dos dimensiones que nos permite generar movimiento en cualquier tipo de imágenes, conocida también como animación clásica o tradicional, esta consiste en dibujar a mano cada una de las escenas de la animación para luego crear la representación del movimiento, es una de las técnicas más antiguas y se la realiza interponiendo las imágenes una con otra y de esta forma dar un movimiento continuo.

Actualmente las animaciones son muy utilizadas en la publicidad ya que permiten que el objeto sea mucho más llamativo y genere más impacto.

Es el tipo de animación que se usó para realizar la historieta es decir mediante dos planos que nos permitirán entrelazar las escenas que se van a realizar".

1.4 TIPOGRAFÍA

Según BAINES, Phil y HASLAM, Andrew (2005), manifiesta que: La tipografía es la notación y organización mecánica del lenguaje que se usa para hacer múltiples copias, ya sea por medios impresos o electrónicos (pág. 29).

Según MARIÑO, Ramón (2005), establece que: Al conjunto de símbolos que sirven para representar un lenguaje se le denomina letras. En imprenta y tipografía, se denomina tipos de signos empleados para hacer modelos. En medio digital reciben el nombre de caracteres. (pág. 5)

Se entiende por "Tipografía a él estudio de letras, números y símbolos los cuales en conjunto unos con otros forman un mensaje el cual puede ser transmitido de forma oral o escrita. Con el fin de comunicar algo, la tipografía se usara en la construcción del isotipo que llevara la historieta mediante una selección de una fuente correcta".

1.4.1 FUENTES

Según HARRIS, Jack y WITHROW, Steven (2008) argumenta, Tipos de letra son un conjunto de letras creadas por un diseñador de tipografía, que comprende los

caracteres del alfabeto en mayúsculas y minúsculas, números, signos de puntuación y caracteres especiales. Una fuente tipográfica contiene muchos tipos de diferentes tamaños y estilos. (pág. 173)

Según Documenta (2005) El diseño de las letras a evolucionado a lo largo del tiempo en función de los estilos de escritura y del perfeccionamiento de los materiales y la maquinaria. hay mucha familias de tipos distintas, cada una con su propia historia evolutiva. Existen varias corrientes de clasificación, una de las más aceptadas es la del eminente tipógrafo.

Martin Solomon:

- Romana o redonda
- Caligráfica
- Gótica
- Ornamental
- De Estilo
- Romana

Cuando los impresores alemanes viajaron a otros países de Europa debido al turbulento clima político, vieron que la letra gótica era impopular y era con bárbara. En Italia el renovado interés por los clásicos provocado por el renacimiento, recuperó y renovó la minúscula carolingia o carolina, que se creía la escritura romana original, este tipo de letra se convirtió en el primer modelo de tipo romano.

Actualmente el modelo de tipo clásico lo constituyen las inscripciones en la columna trajana. Las letras están talladas a cincel, herramienta que abre en la piedra un canal en forma de V, además para evitar que la piedra saltara en los ángulos, los extremos de los trazos eran rematados con unos pies de letra, con el tiempo estos pies pasaron a formar parte de las letras. Dentro de este estilo clásico han surgido diferentes variaciones a lo largo de la historia, entre ellas cabe citar ,el estilo antiguo, la letra de transición, la letra moderna, la letra de libro y otra variante del formato clásico con los grosores exagerados, los tipos engrosados y la letra egipcia.

1.4.1.1 El estilo antiguo:

Este estilo corresponde a los primeros tipos fundidos en los albores de la impresión y las variaciones posteriores. Fue Jenson quién fundió los primeros tipos basados en las letras romanas que se utilizaban en los manuscritos humanísticos de la época. Más tarde fue Aldo Manuncio hacia 1495 quien fundió los tipos llamados aldinos, que sirvieron para las posteriores creaciones del Claude Garamond. La letra Garamond tiene trazos de grosor variable y esta rematada por serifs. En 1730 William caslon, creó un tipo de estilo antigua influenciado por el de garamond, un diseño más perfeccionado y con menos variación de grosos de trazo.

1.4.1.2 Romana de transición:

A esta época se corresponden los tipos fundidos por Fournier y sobre todo por el inglés John Baskerville, que pulió defectos formales de las letras anteriores.

1.4.1.3. Romana moderna:

La letra moderna nació de las manos de Didot, los avances experimentados en las prensas y papeles hicieron posible realizar impresiones más claras, los tipos de Didot tienen los pies de letra rectos y muy finos, que se consideran como las características de la letra romana moderna. Giambattista Bodoni experimento con el tipo Didot y construyo letras a partir de módulos iguales, por lo que las diferentes letras tenían una bella armonía, también aumento el contraste entre trazos gruesos y finos.

1.4.1.4 Romana de libro:

Estos tipos están diseñados especialmente para favorecer la lectura. Son caracteres de estructura fácilmente identificable con generosos espacios entre letras y líneas usados para que la lectura se confortable. Se usan prácticamente para los libros de texto. Century, Schoolbook y Bookman.

1.4.1.5. Engordadas:

Son letras con trazos mucho más gruesos, esto se consigue reduciendo los espacios interiores por lo que resultan letras de gran masa. Son las primeras en usarse en publicidad y en titulares.

Corresponde a este tipo de letras la Poster Bodoni.

1.4.1.6 Egipcia:

Son tipos romanos muy sencillos que se caracterizan por tener pies rectangulares y gruesos. Aparecieron en el siglo XIX en el muestrario de Figgins. Este tipo de letras se puede integrarse dentro de la categoría de romanas o clasificarse en una categoría aparte.

1.4.1.7 Caligráfica:

La letra caligráfica es una evolución de la letra cursiva. La letra oblicua es una letra dibujada en un ángulo entre 11 y 30 grados. La naturaleza de la estructura no varía respecto a la normal. La cursiva es un tipo de letra también con inclinación pero en la que la naturaleza de su estructura se ha rediseñado por completo. La letra cursiva fue inventada por Aldo Manunzio ante la necesidad de realizar libros de bolsillo con texto condensado. baso su diseño en la caligrafía cancilleresca. A finales del siglo XVII empezaron a realizarse variantes en cursiva de letras romanas.

La letra caligráfica se divide en dos categorías: gótica y latina.

1.4.1.8. Caligráfica latina:

Los primeros tipos caligráficos góticos fueron creados en Alemania hacia mediados del siglo XVII y se basaban en la caligrafía cursiva formal utilizada en las cancillerías. En Inglaterra se fundió un tipo de letra basada en la escritura isabelina de mano, llamada secretarial, utilizada para la impresión de documentos,

pero no de libros. En Francia Granjon también creó un tipo de letra de este estilo llamada Civilité pero no tuvo tanto éxito como las derivadas de la caligrafía latina.

1.4.1.9. De estilo:

Se denominan a los tipos de letra que se crean bajo criterios estéticos influenciados por las corrientes artísticas del momento. Así encontramos tipos de letra contruidos bajo los criterios estéticos de la Bauhaus como la Futura, la Avantgarde. Otros tipos influenciados por el modernismo, por el Art Deco...

(Internet)

Sé menciona que "Los tipos de letra son variaciones que se hacen a las letras modificando su tamaño con el fin de hacer más estético el mensaje que se quiere dar a conocer, estéticamente es un recurso muy importante ya que cada tipo de letra puede ser adaptada a cualquier tipo de comunicación.

Dentro de la historieta el tipo de letra será un recurso de gran importancia ya que con el uso adecuado de algún tipo se enriquecerá la forma visual de la historieta".

1.5. ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

Sobre Conceptos (2009) menciona que, Las ETS (enfermedades de transmisión sexual) son todas aquellas adquiridas comúnmente por medio de las relaciones sexuales (transmitidas de una persona enferma a una sana), la sangre, o mediante el embarazo o parto. También son denominadas enfermedades venéreas, o infecciones de transmisión sexual (ITS), pues infectan al organismo, causándole malestar.

Las ETS son un problema frecuente en la actualidad, muchas veces debido a la falta de importancia y precaución de los jóvenes, o al descuido de los adultos, quienes deben guiar a quienes se inician sexualmente sobre los riesgos que esto supone. Estas enfermedades son provocadas por microorganismos, es decir, organismos muy pequeños, entre ellos: virus, bacterias, hongos y protistas.

Entre las ETS más conocidas y usuales encontramos: sida (HIV o VIH), gonorrea, sífilis, tricomoniasis, herpes genital, virus papiloma humano (HPV), ladillas, hepatitis B, y hepatitis C.

Según estudios realizados por la OMS (Organización Mundial de la Salud) alrededor del año 2000, existen anualmente cerca de unos 300 millones de casos de ETS; situación que se agrava continuamente, produciendo un incremento en ese número cada vez más rápido y peligroso.

Para la prevención es conveniente evitar las relaciones sexuales “casuales”, usar preservativo o condón siempre y durante todo el acto sexual, y realizar estudios de cada una de las partes que desean tener relaciones para verificar si ambas están sanas. La responsabilidad, y la educación de la sociedad respecto de este asunto es la mejor prevención.

Entre los signos o síntomas de las enfermedades de transmisión sexual se hallan verrugas, dolor en el bajo vientre, ganglios inguinales inflamados, sangrado y/o dolor durante el acto sexual, secreción genital anormal (distinto color y olor. Presencia de picazón, y ardor), molestias urinarias, manifestaciones en la piel, fiebre y decaimiento, y falta de apetito, entre otros. (Internet)

De acuerdo a BERKOW, Robert (2003) menciona que, Las enfermedades de transmisión sexual (venéreas) son las que se transmiten a menudo, si no en todos los caso de persona a persona a través del acto sexual. (pag.230)

Cabe señalar que "Una enfermedad de transmisión sexual es aquella que se contrae por medio del acto sexual, razón cual se pone en riesgo la salud de las personas".

1.5.1 RIESGO

Revista Scielo (2011) Podemos decir que con ella se describe, desde el sentido común, la posibilidad de perder algo (o alguien) o de tener un resultado no deseado, negativo o peligroso. (Internet)

Se entiende como "Riesgo a toda actividad en la cual el ser humano pone en peligro su vida o su integridad sea esta en la realización de cualquier actividad, consideradas como peligrosas, accidentes, enfermedades. Dar a conocer las consecuencias de tener relaciones sexuales, sin la debida precaución y cuidado en el caso de las enfermedades de transmisión sexual producir el contagio de alguna de ellas".

1.5.2 COTAGIO

Enciclopedias salud (2013) menciona: Transmisión de una enfermedad infecciosa por contacto directo con una persona que la padece, o por contacto indirecto a través de la manipulación de objetos utilizados por la persona enferma. (Internet)

Se conoce como "Contagio a la transmisión de enfermedades de una persona a otra, puede ser por diferentes vías por lo general se produce el contagio cuando la persona esta vulnerable y baja en defensas, existen diferentes tipos de contagio sexual, oral o por uso de algún objeto en el cual se haya alojado el virus de algún tipo de enfermedad".

1.5.3 TIPOS DE ENFERMEDADES

1.5.3.1 Sífilis

Es una enfermedad de transmisión sexual causada por una bacteria *Treponema pallidum*.

Esta bacteria penetra en el organismo a través de las membranas mucosas, como las de la vagina o la boca, o bien a través de la piel. Horas después, llega cerca de los ganglios linfáticos y luego se propaga por todo el organismo a través de la sangre. (pag.968)

1.5.3.2 Gonorrea

Es una enfermedad causada por una bacteria *Neisseriagonorrhoeae* que infecta el revestimiento mucoso de la uretra, el cérvix, el recto y la garganta o la membrana blanca (la conjuntiva) de los ojos. (pág. 971)

1.5.3.3 Chancroide

El chancroide es una enfermedad de transmisión sexual causada por la bacteria *Hemophilusducreyi* que produce úlceras genitales dolorosas y persistentes.(pág. 972)

1.5.3.4 Lingranuloma Venéreo

Es una enfermedad causada por *Chlamydia trachomatis*, una bacteria de crecimiento intracelular, es causado por variedades de *Chlamydia trachomatis* diferentes de las que provocan inflamación de la uretra (uretritis) y el cérvix (cervicitis).Éste se produce generalmente en las zonas tropicales y subtropicales. (pág. 973)

1.5.3.5 Granuloma inguinal

Es una enfermedad causada por la bacteria *Calymmatobacteriumgranulomatis*, que ocasiona una inflamación crónica de los genitales. (pág.973)

Se menciona que "Las enfermedades de transmisión sexual son aquellas que se producen por el contagio sexual, afectando a los órganos genitales tanto del hombre como de la mujer.

Estas enfermedades pueden traer consigo daños muy fuertes como la esterilidad o a su vez contraer el virus del Sida el cual es una enfermedad incurable y la más grave dentro de estas enfermedades.

Las enfermedades de transmisión sexual son aquellas que producen por el contagio sexual, afectando a los órganos genitales tanto del hombre como de la mujer.

Estas enfermedades pueden traer consigo daños muy fuertes como la esterilidad o a su vez contraer el virus del Sida el cual es una enfermedad incurable y la más grave dentro de estas enfermedades. Comunicar cada tipo de enfermedades y cuáles son las consecuencias en el caso de contagio por tal razón es conveniente informarse y conocer diferentes campañas sobre la prevención de todas estas enfermedades".

1.5.4 CAMPAÑAS DE PREVENCIÓN

Diario EL Mercurio (2015) “Desenrollate” es el nombre de la campaña que impulsa preservativos Preventor para concienciar a los jóvenes sobre los riesgos de contraer enfermedades de transmisión sexual.

Mercedes Córdova, vocera de la campaña, dijo que esta inició hace dos meses en Quito y consiste en charlas sobre prevención de enfermedades de transmisión sexual dirigidas a jóvenes universitarios.

Paulatinamente, las charlas se realizarán en el resto del país. Además, la campaña incluye a las redes sociales donde se invita a subir fotografías novedosas con mensajes de concienciación.

Córdova comentó que según investigaciones de Preventor, en el 2014 se registraron 540.000 habitantes de Ecuador afectados por enfermedades de transmisión sexual. Las provincias con mayor incidencia son Guayas, Manabí y Pichincha.

De ahí surge la iniciativa de la campaña, ya que la empresa considera que el tema de la sexualidad responsable aún es un tabú en el país. (PVI)-(I) (Internet).

En Secretaría Nacional de Comunicación (2013) Una organización conservadora empezó, hace varias semanas, una campaña de difamación y engaño a la ciudadanía ecuatoriana.

Este grupo ha difundido en panfletos, redes sociales, mensajes de correo mentiras como: que la “píldora del día después” es entregada a niñas de 12 años por el Ministerio de Salud. Además, sostiene que con este fármaco se está enalteciendo el aborto.

También ha sostenido falsamente que el Ministerio de Educación promueve la promiscuidad y el sexo sin responsabilidad, por las clases de educación sexual que impulsa esa Cartera de Estado en escuelas y colegios de todo el país.

Estas y otras informaciones son totalmente falsas. Este grupo no es una Organización No Gubernamental (ONG) legalmente registrada. Pero, así mantiene una y varias cuentas en Twitter, desde las cuales han lanzado esta permanente campaña de mentiras.

Por eso, la Secretaría Nacional de Comunicación de la Presidencia (Secom) aclara al país:

El Ministerio de Salud no entrega bajo ninguna circunstancia ni excepción la denominada pastilla del día siguiente a menores de edad, sin un previo análisis de cada caso. En esta fase se hace una evaluación psicológica de la chica y recibe charlas sobre orientación sexual.

Desde hace muchos años, se vende libremente ese medicamento en las diferentes farmacias del país, pero ahora el Gobierno a través del MSP busca normar este expendio bajo consulta médica.

En caso de que una adolescente asegure que necesitan esa píldora porque fue víctima de una violación, los funcionarios del Ministerio de Salud informan inmediatamente a los padres y a las autoridades encargadas de las investigaciones penales.

El embarazo de adolescentes es una problemática que afecta los cimientos de la sociedad. Por eso, el Gobierno ha emprendido una campaña responsable de información a nuestros jóvenes sobre orientación sexual. Estas campañas procuran que se hable sin miedo de sexualidad, de los peligros que conlleva un embarazo a corta edad para la madre y el niño, la problemática social y humana de un embarazo adolescente.

También educa sobre enfermedades de transmisión sexual y de métodos anticonceptivos. Estas charlas están enmarcadas en el derecho constitucional de los adolescentes para que se respete su crecimiento físico, psicológico y sexual. En este caso, el Estado es responsable de precautelar ese derecho.

Es una aberración lo dicho por la organización “Somos 14 millones”, en el sentido de que los profesores de educación sexual promuevan la promiscuidad y las relaciones sexuales sin responsabilidad, más aún cuando “todos tenemos derecho a recibir información y educación sexual para que, con valores, sepamos cómo enfrentar estas etapas de nuestras vidas”.

Hay que destacar que la llamada “pastilla del día después” está respaldada por la Organización Mundial de Salud (OMS), porque justamente no es un método abortista, sino es un anticonceptivo. En el país era de venta libre varios años antes de que el Ministerio de Salud, la incluyera dentro de los planes anticonceptivos liderados por esa entidad. Y hay que recalcar que la entrega de este fármaco en las dependencias de Salud se cumple bajo un reglamento y normas claras.

La anticoncepción oral de emergencia en base a progestinas ha sido debidamente probada por un sinnúmero de estudios científicos como un método altamente eficaz para retrasar la ovulación sin impedir la implantación del oolito fecundado de haber ocurrido esto; por tanto se descarta categóricamente que sea un método abortivo. (Internet).

Sé interpreta que "Es necesario conocer sobre las diferentes campañas que se has realizado en el país con el fin de obtener más información acerca de tema y a la vez tomar en cuenta cuales ha sido los medio visuales que se han utilizado en dichas campañas".

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1.1 Universidad Técnica de Cotopaxi

La Universidad Técnica de Cotopaxi ubicada al sur de la ciudad de Latacunga en la parroquia Eloy Alfaro avenida Simón Rodríguez, Barrio El Ejido, sector San Felipe, es una institución de Educación Superior pública, laica y gratuita, creada mediante la ley promulgada en el registro oficial N° 618 del 24 de Enero de 1995, y que forma parte del Sistema Nacional de Educación Superior Ecuatoriano. Se rige por la Constitución Política del Estado, la Ley de Educación Superior y otras leyes conexas. Es una institución Universitaria sin fines de lucro que orienta su trabajo hacia los sectores urbanos, marginales y campesinos; que busca la verdad y la afirmación de la identidad nacional y que asume con responsabilidad el aseguramiento de la libertad en la producción y difusión de los conocimientos y del pensamiento democrático y progresista para el desarrollo de la conciencia anti imperialista del pueblo.

En esta institución se forman actualmente profesionales en las siguientes unidades académicas: Ciencias Agropecuarias, Ambientales, Veterinarias; Ciencias Humanísticas y del Hombre; Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas.

En sus inicios el Diseño Gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi se desarrolló como una Licenciatura en Artes Plásticas dando paso así a la creación de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado en el año 2003. De esta manera

dieron paso a profesionales con destrezas, habilidades con pensamiento crítico e innovador, competitivo, integral, defensor y difusor de la ciencia y la tecnología; capacitado para resolver problemas y necesidades de la información y comunicación visual; planifica, crea y produce las tareas de diseño; utiliza los medios gráficos para la difusión de la información; además, preparado para transmitir mensajes efectivos con principios visuales computarizados.

2.1.2 Misión

La Universidad Técnica de Cotopaxi, forma profesionales humanistas con pensamiento crítico y responsabilidad social, de alto nivel académico, científico y tecnológico con liderazgo y emprendimiento, sobre la base de los principios de solidaridad, justicia, equidad y libertad; genera y difunde el conocimiento, la ciencia, el arte y la cultura a través de la investigación científica y la vinculación con la sociedad para contribuir a la transformación económica-social del país.

2.1.3 Visión

Será un referente regional y nacional en la formación, innovación y diversificación de profesionales acorde al desarrollo del pensamiento, la ciencia, la tecnología, la investigación y la vinculación en función de la demanda académica y las necesidades del desarrollo local, regional y del país.

2.1.4 Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas.

2.1.5 Misión

Unidad académica que forma profesionales creativos, críticos y humanistas que utilizan el conocimiento científico y técnico mediante la promoción y ejecución de actividades de investigación y aplicaciones tecnológicas para contribuir en la solución de los problemas de la sociedad.

2.1.6 Visión

Unidad académica con un alto nivel científico, investigativo, técnico y profundamente humanista generadora de tecnologías, con trabajos inter y multidisciplinario, que se concretan en proyectos investigativos, productivos, comunitarios y de prestación de servicios, a través de convenios con instituciones públicas y privadas, locales, nacionales e internacionales con una administración democrática horizontal, vinculada con la sociedad.

2.2. DISEÑO METODOLÓGICO

2.2.1 Métodos de Investigación

- **Método Deductivo.**

En este método se desciende de lo general a lo particular, de forma que partiendo de enunciados de carácter universal y utilizando instrumentos científicos, se infieren enunciados particulares, pudiendo ser axiomático-deductivo cuando las premisas de partida la constituyen axiomas (proposiciones no demostrables), o hipotético-deductivo si las premisas de partida son hipótesis contrastables.

Con este método se interpretó las definiciones tomadas de diferentes autores; en el marco teórico.

- **Método Inductivo.**

Es aquel método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares. Se trata del método científico más usual, en el que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación.

Este método permitió realizar un análisis para luego realizar las correspondientes conclusiones.

- **Método Hipotético- Deductivo.**

Es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. El método hipotético-deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación).

Con este método se elaboró el análisis e interpretación de resultados a la vez se verificó el enunciado de la hipótesis.

2.2.2 Tipos de Investigación

- **Descriptiva**

Es la que consiste en describir un fenómeno o una situación, mediante el estudio profundo de la realidad, en una circunstancia tempo-espacial determinada. Describe causas y efectos del problema seleccionado.

Se utilizó esta investigación ya que es necesario conocer de manera profunda cual es el conocimiento que tienen los estudiantes acerca del tema.

- **De Campo**

Es la que se realiza en el mismo lugar en que se desarrolla o producen los acontecimientos, en contacto directo con quien o quienes son los gestores del

problema que se investiga. Aquí se obtiene la información de primera mano en forma directa.

Esta investigación me permitió analizar de forma directa la investigación ya que se la realizó en el mismo lugar de los hechos en este caso la Universidad Técnica de Cotopaxi.

- **Aplicada**

Este tipo de investigación también recibe el nombre de práctica o empírica. Se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren. La investigación aplicada se encuentra estrechamente vinculada con la investigación básica, ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos. Busca confrontar la teoría con la realidad.

Este estudio realizado tiene la característica de investigación aplicada porque los conocimientos teóricos fueron utilizados en la elaboración de la propuesta.

2.2.3. Técnicas de Investigación

- **Encuesta:**

La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se les realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Se utilizó para obtener información de los estudiantes.

- **Entrevista:**

Entrevista es un término que está vinculado al verbo entrevistar (la acción de desarrollar una charla con una o más personas con el objetivo de hablar sobre ciertos temas y con un fin determinado).

Se aplicó al médico y al director de la Dirección de Bienestar Estudiantil de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

2.3. CÁLCULO DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA

TABLA N° 1. Población

POBLACIÓN	NÚMERO
Médico de la universidad	1
Director bienestar universitario	1
Estudiantes de ING. ELECTRICA	285
Estudiantes de ING. DISEÑO GRÁFICO	211
Estudiantes de ING. ELECTROMECAÁNICA	246
Estudiantes de ING. SISTEMAS	293
Estudiantes de ING. INDUSTRIAL	201
TOTAL	1.238

Fuente: Nómima de Carreras de la Universidad

MUESTRA

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

Datos

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la Población

σ= Desviación estándar 1,96

e=Valor obtenido mediante niveles de confianza 9% = 0,09

$$n = \frac{(1238)(0,5)^2(1,96)^2}{(1237)(0,09)^2 + (0,5)^2 (1,96)^2}$$

$$n = \frac{(1238)(0,25)(3,92)}{(1237)(0,0081) + (0,25)(3,92)}$$

$$n = \frac{1113,24}{10,0197 + 0,98}$$

$$n = 110$$

Selección de Muestra

- **Muestra Ingeniería en Diseño Gráfico = 18**
- **Muestra Ingeniería Eléctrica = 25**
- **Muestra Ingeniería Electromecánica= 22**
- **Muestra Ingeniería Industria = 19**
- **Muestra Ingeniería en Sistemas = 26**

Realizadas las operaciones para obtener la muestra de la población se obtuvo como resultado total 110 casos.

2.4 OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

2.4.1 Hipótesis

La elaboración de una historieta digital que difunda conocimiento sobre los riesgos del contagio de las enfermedades de transmisión sexual que logrará la prevención de las mismas en los estudiantes de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

2.4.2 Variable Independiente

- Inexistencia de material informativo

Indicadores

- Información sobre las enfermedades de transmisión sexual

- Ilustraciones
- Beneficio
- Importancia

2.4.3 Variable Dependiente

- Desconocimiento de los riesgos de contagio de las enfermedades transmisión sexual en los estudiantes de CIYA.

Indicadores

- Alternativas de prevención de enfermedades sexuales.
- Procedimientos

2.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

El análisis investigativo que se realiza será con una muestra de la población de 110 estudiantes, lo que servirá para analizar e interpretar la utilización de una historieta digital en 2D como material de información para los estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, la misma que orientará al prevención de las enfermedades de transmisión sexual.

Al analizar los resultados en forma global luego de obtener las derivaciones de la tabulación de las encuestas aplicadas a los estudiantes, en el tema a tratarse, se puede decir que los estudiantes, están conscientes de la falta de conocimiento sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual.

2.5.1. Encuesta Aplicada a los estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas.

Pregunta N° 1

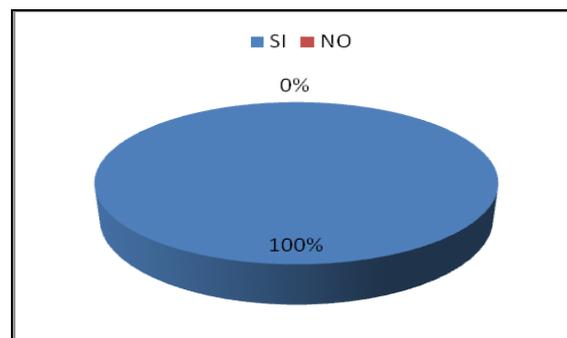
1. ¿Conoce usted qué es una animación 2D?

TABLA N° 2. CONOCE USTED QUE ES UNA ANIMACIÓN 2D

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
SI	110	100 %
NO	0	0 %
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 1. CONOCE USTED QUÉ ES UNA ANIMACIÓN 2D



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestados respondieron que conocen sobre el uso de animación en 2D, obteniendo el 100%, por lo cual se puede evidenciar que todos conocen sobre la pregunta, ya que manejan los medios tecnológicos.

INTERPRETACIÓN

En vista que todos los estudiantes encuestados conocen lo que es una animación en 2D, el realizar una historieta digital sería un buen instrumento de concientización en los estudiantes.

Pregunta N° 2

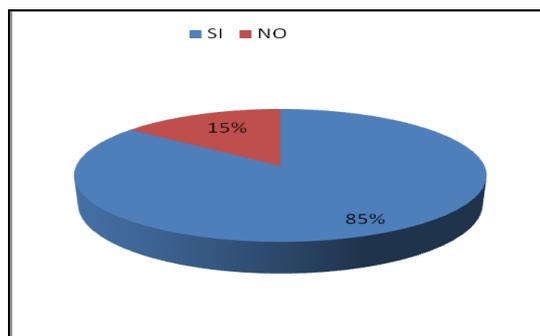
2. ¿Ha visto usted alguna vez una animación digital?

TABLA N° 3. HA VISTO USTED ALGUNA VEZ UNA ANIMACIÓN DIGITAL

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
SI	94	85 %
NO	16	15 %
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 2. HA VISTO USTED ALGUNA VEZ UNA ANIMACIÓN DIGITAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestados respondieron 85% si han visto animaciones digitales y 15% que no ha visto, por lo que podemos notar que un bajo porcentaje de encuestados no conocen sobre la animación en 2D.

INTERPRETACIÓN

Según las encuestas realizadas podemos notar que la mayoría de encuestados ha visto lo que es una animación digital, pues hoy en día mediante el uso de la tecnología la gran parte de la población puede tener acceso a ellas.

Pregunta N° 3

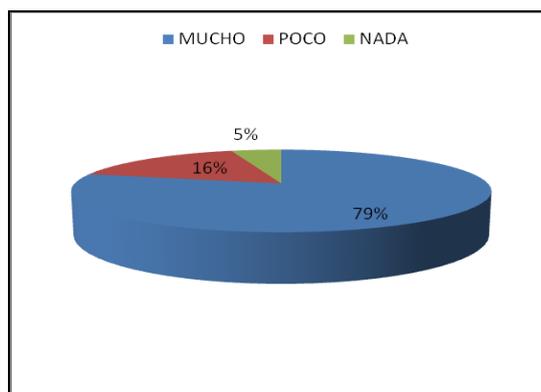
3. ¿Qué conocimientos tiene usted a cerca de las enfermedades de trasmisión sexual?

TABLA N° 4. QUE CONOCIMIENTOS TIENE USTED A CERCA DE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
MUCHO	87	79 %
POCO	18	16 %
NADA	5	5 %
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 3. HA RECIBIDO USTED INFORMACIÓN SOBRE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestados respondieron, 79% mucho, 16 % poco y 5% nada, que ha recibido información sobre las enfermedades de transmisión sexual; Por lo que se debe dar información sobre el tema para evitar enfermedades.

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos la mayor parte de los encuestados conoce o a recibido información acerca de la trasmisión sexual, cuyos resultados permitirán tener un enfoque más oportuno para realizar el proyecto.

Pregunta N° 4

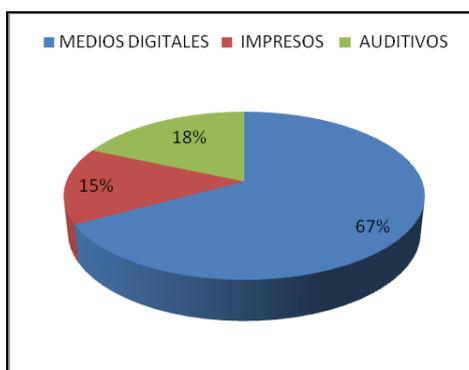
4. ¿Por qué medios de información conoce sobre las enfermedades de transmisión sexual?

TABLA N° 5. POR QUÉ MEDIOS DE INFORMACIÓN CONOCE SOBRE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
MEDIOS DIGITALES	74	67 %
IMPRESOS	16	15 %
AUDITIVOS	20	18 %
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 4. POR QUÉ MEDIOS DE INFORMACIÓN CONOCE SOBRE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestados respondieron, 67 % por medios digitales, 15% impresos y 18% auditivos; Por lo que se puede evidenciar que los encuestados tienen acceso a los medios digitales.

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos podemos evidenciar que la mayor parte de los encuestados han recibido información por medio de medios digitales el cual es de gran importancia ya que se entiende que la población tiene libre acceso los medios digitales.

Pregunta N° 5

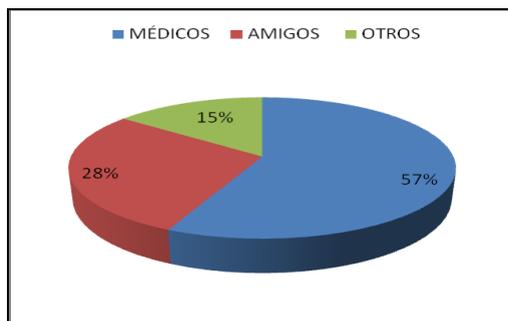
5. ¿De qué personal ha recibido información acerca de las enfermedades de transmisión sexual?

TABLA N° 6. DE QUÉ PERSONAL HA RECIBIDO INFORMACIÓN ACERCA DE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
AMIGOS	63	57 %
MÉDICOS	31	28 %
OTROS	16	15 %
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 5. DE QUÉ PERSONAL HA RECIBIDO INFORMACIÓN ACERCA DE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestados respondieron, 57% amigos, 28% médicos y 11 % otros; por lo que se puede notar que es necesario promocionar información con personal que tiene conocimiento en la materia para evitar enfermedades.

INTERPRETACIÓN

Mediante los datos obtenidos se puede constatar que la mayor parte de los encuestados a recibido información por parte de amigos, la cual puede ser verás o no por tal razón una historieta un instrumento más claro para que los estudiantes conozcan del tema.

Pregunta N° 6

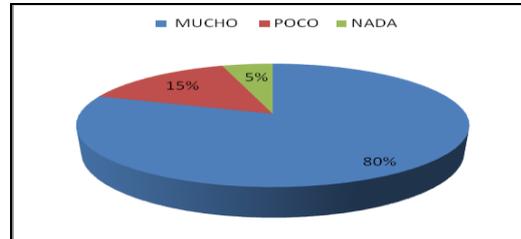
6. ¿Considera usted que un medio digital contribuiría en la información de las enfermedades de transmisión sexual?

TABLA N° 7. CONSIDERA USTED QUÉ UN MEDIO DIGITAL CONTRIBUIRÍA EN LA INFORMACIÓN DE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
MUCHO	81	50%
POCO	15	27%
NADA	5	23%
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 6. CONSIDERA USTED QUÉ UN MEDIO DIGITAL CONTRIBUIRÍA EN LA INFORMACIÓN DE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestados respondieron, 80%, mucho, 15% poco, 5% nada; por lo tanto es necesario que se divulgue información de medios tecnológicos empleando el uso de animaciones en 2 D con historieta digital y videos, los que serán vistos por los estudiantes de la carrera.

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos se puede notar que el uso de un medio digital el cual informe sobre las enfermedades sería muy productivo ya que por medio del mismo los estudiantes podrían informarse y conocer acerca del tema.

Pregunta N° 7

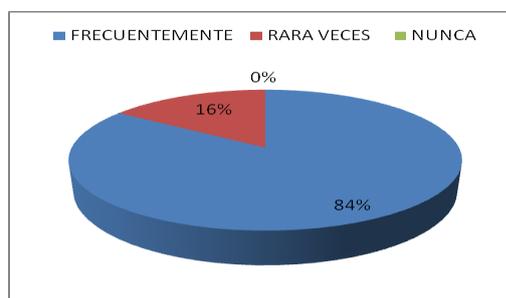
7. ¿Cree usted qué se deberían hacer campañas sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual mediante un medio digital?

TABLA N° 8. CREE USTED QUÉ SE DEBERÍAN HACER CAMPAÑASSOBRE LA PREVENCIÓN DE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL MEDIANTE UN MEDIO DIGITAL

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
FRECUENTEMENTE	93	84 %
RARA VECES	17	16 %
NUNCA	0	0 %
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 7. CREE USTED QUÉ SE DEBERÍAN HACER CAMPAÑASSOBRE LA PREVENCIÓN DE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL MEDIANTE UN MEDIO DIGITAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestado, 84% frecuentemente, 16% rara veces, 0% nunca; por lo tanto se cree que se vería realizar campañas para la prevención de las enfermedades de transmisión sexual y dar un buen uso a los medios de comunicación de la universidad.

INTERPRETACIÓN

En base a los datos obtenidos un gran número de los encuestados considera pertinente realizar campañas de prevención sobre las enfermedades de transmisión sexual, con lo cual se podría concientizar a los estudiantes.

Pregunta N° 8

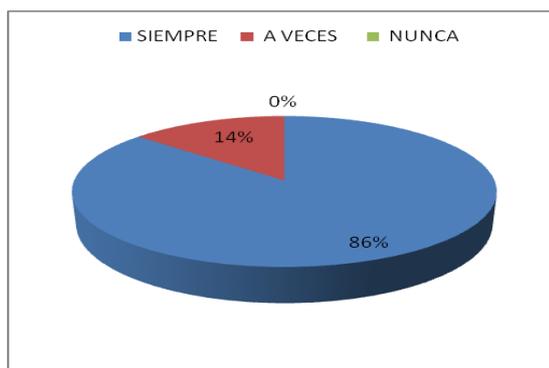
8. ¿Le gustaría tener más acceso a información sobre este tema?

TABLA N° 9. LE GUSTARÍA TENER MÁS ACCESO A INFORMACIÓN SOBRE ESTE TEMA

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
SIEMPRE	94	86 %
A VECES	16	14 %
NUNCA	0	0 %
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 8. LE GUSTARÍA TENER MÁS ACCESO A INFORMACIÓN SOBRE ESTE TEMA



Elaborado Por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestados respondieron, 89% siempre, 14% a veces, 0% nunca; por lo tanto deber evidenciar que los estudiantes tienen interés sobre el tema y desean tener mayor acceso a la información.

INTERPRETACIÓN

Mediante los resultados de mas encuestas se puede notar que gran parte de los encuestados desea tener conocimientos sobre el tema, por tal razón un medio digita tendría un impacto favorable en los estudiantes.

Pregunta N° 9

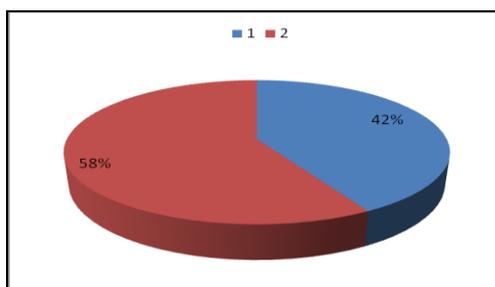
9. ¿Conoce usted sobre la existencia de algún medio digital en el cual esté al tanto sobre las enfermedades de transmisión sexual?

TABLA N° 10. CONOCE USTED SOBRE LA EXISTENCIA DE ALGÚN MEDIO DIGITAL EN EL CUAL ESTÉ AL TANTO SOBRE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
SI	46	42 %
NO	64	58%
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 9. CONOCE USTED SOBRE LA EXISTENCIA DE ALGÚN MEDIO DIGITAL EN EL CUAL ESTÉ AL TANTO SOBRE LAS ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestado,46% si, 64 0%,no; Por lo tanto se evidencia que los encuestados que no conocen la existencia de los medios digitales que difundan sobre las enfermedades de transmisión sexual.

INTERPRETACIÓN

Mediante los datos obtenidos se puede notar que la mayor parte de encuestados no conoce a cerca del algún tipo de instrumento informativo digital por tal razón difundir un medio digital en los estudiantes sería un aporte muy bueno para evitar el contagio de las enfermedades de transmisión sexual.

Pregunta N° 10

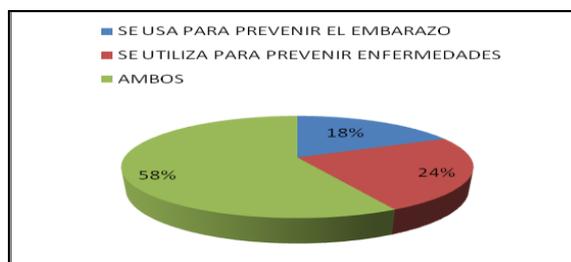
10. ¿Cuándo habla del uso del preservativo en el acto sexual. La primera idea, imagen, pensamiento que se le pasa por la cabeza es?

TABLA N° 11. CUÁNDO HABLA DEL USO DEL PRESERVATIVO EN EL ACTO SEXUAL. LA PRIMERA IDEA, IMAGEN, PENSAMIENTO QUE SE LE PASA POR LA CABEZA ES

ALTERNATIVA	REFERENCIA	%
SE USA PARA PREVENIR EL EMBARAZO	21	18 %
SE UTILIZA PARA PREVENIR ENFERMEDADES	26	24 %
AMBOS	63	58 %
TOTAL	110	100 %

Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 10. CUÁNDO HABLA DEL USO DEL PRESERVATIVO EN EL ACTO SEXUAL. LA PRIMERA IDEA, IMAGEN, PENSAMIENTO QUE SE LE PASA POR LA CABEZA ES.



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANÁLISIS

Los 110 estudiantes encuestado, 18% se usa para prevenir el embarazo, 24% se utiliza para prevenir enfermedades, 58% ambos; Por lo tanto es necesario que los estudiantes tomen conciencia de sobre prevención de enfermedades de transmisión sexual.

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos la mayor parte de los encuestados usa el preservativo para evitar la enfermedades los cual permite que mediante los instrumentos adecuados poder llegar a la población para generar prevención.

ENTREVISTA

TABLA N° 12. ENTREVISTA AL DIRECTOR DE BIENESTAR UNIVERSITARIO

N.1 LUGAR: Universidad Técnica de Cotopaxi FECHA: 09/06/2015 ENTREVISTADO: Ab. Diego Morales (Director de Bienestar Universitario) ENTREVISTADOR: Karina Zumba TEMA: “ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA DIGITAL MEDIANTE ANIMACION 2D MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS RIESGOS DE CONTAGIO DE TRANSMISIÓN SEXUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2014-2015”	
PREGUNTAS	INTERPRETACIÓN
1. ¿Qué conoce usted acerca de las enfermedades de transmisión sexual en la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas?	Dentro de la universidad tenemos varios proyectos y programas en los cuales difundimos el accionar sobre las prevención de las enfermedades de transmisión sexual, hacemos a través del ministerio de salud y la salud provincial de salud y en conjunto con bienestar realizamos conferencias, talleres en los cuales desde los estudiantes que están en nivelación hasta los segundos y terceros ciclos difundimos lo que significa la prevención, el conocimiento sobre estas enfermedades que hoy en día es un tema fundamental por los datos que existe en el crecimiento en los datos que tiene el misterio en salud sobre el tema de enfermedades de transmisión entonces eso si conocemos nosotros bastante ya que nos dan capacitaciones a través del ministerio e internamente con los funcionarios de salud y salud mental, donde

	<p>hacemos una fusión con enfermería de las diferentes actividades y los alumnos conozcan más sobre este tema.</p>
<p>2. ¿Existe algún medio informativo digital acerca de las enfermedades de transmisión sexual en la Universidad?</p>	<p>No existe sino únicamente de manera escrita se ha hecho algunas veces trípticos los cuales son repartidos y hemos hecho en conjunto con la dirección provincial de salud una serie de seminarios a nivel de lo que es internamente para dar a conocer todo lo que es el aspecto de la educación sexual y eso lo hacemos en conjunto con el ministerio de salud con los programas que tienen pero solo es un carácter informativo que se entrega y se hace una serie de acciones frente a la prevención por medio de dípticos y entregando también métodos anticonceptivos.</p>
<p>3. ¿Cree usted que una historieta digital concienciaría la prevención de las Enfermedades de Transmisión Sexual?</p>	<p>Puede ser un mecanismo muy importante porque eso puede llamar la atención del estudiante universitario para que conozca más en primer lugar y luego para que conozca cómo puede prevenir esas enfermedades que actualmente las enfermedades son uno de los factores preponderantes la situación en la juventud ecuatoriana y de la provincia con informes del propio ministerio de salud y el de la provincia también, entonces creemos que sería un mecanismo importante para motivarse, incentivarse la atención del estudiante para que conozca más y pueda prevenir también sobre estos aspectos.</p>

<p>4. ¿Cómo ayudaría la difusión de la historita digital para la prevención de las Enfermedades de Transmisión Sexual?</p>	<p>Lo que ayudaría es para el conocimiento creo yo y luego para la motivación que la gente pueda prevenir estas enfermedades, entonces a través de estos mecanismos de conocimiento pueda el joven, el estudiante pueda conocer y reproducir hacia otras personas, su familia, sus amigos, entre los chicos y chicas puedan reproducir estas historietas .</p>
--	--

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al analizar las respuestas de la entrevista se dio a notar que dentro de la Universidad no existe un medio digital que informe acerca de las enfermedades de transmisión sexual razón por la cual sería muy factible realizar dicha historieta con el fin de dar a conocer a los estudiantes sobre este tema y a la vez prevenir sobre el contagio de dichas enfermedades.

TABLA N° 13. ENTREVISTA MÉDICO DE LA UNIVERSIDAD

<p>N.2 LUGAR: Universidad Técnica de Cotopaxi FECHA: 09/06/2015 ENTREVISTADO: Richard Pérez (Médico de la Universidad) ENTREVISTADOR: Karina Zumba TEMA:“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA DIGITAL MEDIANTE ANIMACION 2D MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS RIESGOS DE CONTAGIO DE TRANSMISIÓN SEXUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2014-2015”</p>	
<p>PREGUNTAS</p>	<p>INTERPRETACIÓN</p>
<p>1. ¿Qué conoce usted acerca</p>	<p>Las enfermedades de transmisión sexual son las</p>

<p>de las enfermedades de transmisión sexual en la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas?</p>	<p>adquiridas durante una relación sexual, heterosexual, u homosexual, es decir ir desde una simple infección de vías urinarias hasta el VIH Sida.</p>
<p>2. ¿Existe algún medio informativo digital acerca de las enfermedades de transmisión sexual en la Universidad?</p>	<p>Que yo sepa algo digital dentro de la Universidad no existe, pero los estudiantes pueden acceder a toda esta información por medio del internet.</p>
<p>3. ¿Cree usted que una historieta digital concienciaría la prevención de las Enfermedades de Transmisión Sexual?</p>	<p>Por supuesto ayudaría mucho, el problema como estamos viendo va más allá de la información en pleno siglo XXI que estamos viviendo nos damos cuenta de que la información ya no es el problema, si supuestamente antes no lo había y por eso de daban este tipo de enfermedades inclusive el VIH pero ahora prácticamente la información la reciben en los colegios, de su padres tienen en internet, pero no se llega a la concienciación y esta es una buena alternativa para hablar del tema y que todos generen conciencia.</p>
<p>4. ¿Cómo ayudaría la difusión de la historieta digital para la prevención de las Enfermedades de Transmisión Sexual?</p>	<p>Dependiendo a la edad a la que va dirigida y la forma de la historieta sería muy productiva en relación a la información real que es la que debe manejar todo joven hombre o mujer acerca del tema.</p>

ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN

Al concluir con el análisis de la entrevista se pudo obtener como resultado que el realizar una historieta digital sería de gran ayuda en los estudiantes para que se informen a cerca del tema y de las consecuencias graves que podrían tener al contraer alguna de estas enfermedades, razón por la cual esta historieta sería un gran medio informativo.

2.6 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Luego de haber realizado la tabulación de los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes, docentes universitarios, como también la entrevista dirigida a las autoridades universitarias, se consiguió comprobar la siguiente hipótesis " Elaboración de una historieta digital mediante animación 2d multimedia para dar a conocer los riesgos de contagio de transmisión sexual en los estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi en el periodo 2014- 2015"

Esta verificación de la hipótesis se la afirma, de acuerdo a las entrevistas y encuestas realizadas, tomando como pregunta relevante la siguiente:¿Cree usted que deberían hacer campañas sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual?.

De una muestra de 110 estudiantes encuestados, correspondiente al 84% frecuentemente, 16% rara vez, 0% nunca;por lo tanto se cree que se vería realizar campañas para la prevención de las enfermedades de transmisión sexual por tal razón la difusión de una historieta digital será de gran ayuda para evitar el riesgo de contagio y a la vez los estudiantes se informen más acerca del tema.

CAPITULO III

3 DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1.1 Título:

“HISTORIETA DIGITAL EN 2D AMOR RESPONSABLE”

3.1.2 Presentación

El presente proyecto se refiere a la presentación de una historieta digital mediante animación 2D multimedia para dar a conocer los riesgos de contagio de transmisión sexual en los estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, con la cual la institución difundirá la historieta para conocimiento de la comunidad universitaria.

La propuesta desarrollada constituye un material informativo para prevenir los riesgos de contagio en la comunidad universitaria como un instrumento de apoyo y de información para concientizar en los estudiantes universitarios.

La propuesta está desarrollada mediante el uso de software especializado en ilustración y animación, siendo estas herramientas muy indispensables para el desarrollo de dicha historieta, ya que el uso de estos software permitió desarrollar efectos de animación logrando hacer más llamativa a la propuesta.

De la misma forma las ilustraciones que componen la historieta digital están realizadas con un estilo jovial, para con ellos causar un mayor impacto e interés sobre los estudiantes; permitiendo transmitir la temática de la propuesta de una forma más amigable y entretenida; cabe decir que la ilustración se complementa con la pintura digital, permitiendo trabajar de una mejor manera con la cromática empleada en las ilustraciones.

3.1.3 Justificación

Los riesgos de contagio de enfermedades de transición sexual están relacionados con la falta de información oportuna, clara y confiable, situación que justifica la realización de la presente investigación. Debido a la falta de información los jóvenes incurren en hechos relacionados directamente con su vida sexual.

En nuestra sociedad se considera algo vergonzoso hablar de enfermedades de transmisión sexual y se trata de ocultar, el sentido común es uno de los consejos para prevenir las enfermedades de transmisión sexual, a menudo el descontrol hace que los jóvenes no piensen en lo que les sucederá.

Qué son las enfermedades de transmisión sexual, que las provoca, como se produce el contagio, como se puede evitar, que medidas de prevención tomar, que medio de información utilizar, son las interrogantes que se despejaron al realizar esta investigación.

Los directos beneficiarios por la historieta digital son los estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, así se comprueba en los datos obtenidos mediante la aplicación de encuestas. La historieta digital desarrollada apoya al tema sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual facilitando la visualización del problema y sus posibles soluciones.

3.1.4 Objetivos

3.1.4.1 Objetivo General

Difundir una historieta digital en animación 2D para concientizar a los estudiantes de CIYA en la prevención de las enfermedades de transmisión sexual.

3.1.4.2 Objetivo Específicos

- Promover una cultura digital para la divulgación de información de las enfermedades de transmisión sexual.
- Diagnosticar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de la unidad académica sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual.
- Promocionar la historieta digital animada en 2D en los medios visuales existentes dentro de la universidad.

3.2 DESARROLLO DE LA HISTORIETA DIGITAL

La estructuración de una animación 2D es fundamental para dar a conocer los requerimientos técnicos, así como nombrar los recursos materiales y humanos para la elaboración del mismo, con el cual se puedan entenderlos y llegar a los interesados.

3.2.1 Análisis de la información

Una historieta digital sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual, permite generar conciencia en los estudiantes sobre los riesgos que estas enfermedades pueden producir. Luego de haber realizado el análisis de resultados de las encuestas y entrevistas realizadas tanto a alumnos como a los profesionales inversos en el tema, se ha tomado en cuenta el aporte que dará esta animación en la prevención de dichas enfermedades.

3.2.2 Accesibilidad

Sabiendo cual va a ser el público objetivo al que va a estar encaminado el proyecto, edades comprendidas entre los 18 años en adelante, se ha escogido ilustraciones de tipo juvenil fusionando las técnicas de marvel y anime que nos permitan llegar de una forma clara y concisa a los estudiantes, y así dar a conocer sobre los riesgos de contagio de las enfermedades de transmisión sexual en la comunidad universitaria como en la población en sí.

3.2.3 Contenidos a comunicar en la historieta

Al realizar la investigación conjuntamente con los estudiantes y profesionales del tema, se ha realizado una selección de siete escenas ilustradas en las que se ha desarrollado una historieta la cual cuenta la historita de dos jóvenes que se conocen llegan a tener una relación amorosas y antes de llegar al acto sexual deciden informarse sobre las consecuencias de acto sexual sin el debido cuidado.

3.2.4. Interfaz de la historieta

3.2.4.1 Portada

En esta ventana se ha colocado el logo de la historieta con su respectivo eslogan, además de una imagen de los personajes de la historieta.

2.2.4.2 Créditos

En esta ventana se ha colocado como créditos los sellos de la Universidad y el de la carrera respectivamente, así como también el nombre del autor de este proyecto junto al año y la ciudad.

3.2.4.3 Escena 1

En esta escena se conoce una joven conoce a un chico casualmente e intercambian un cruce de miradas.

3.2.4.4 Escena 2

En un encuentro casual el joven invita a la muchacha a tomar algo y de esta forma ellos comienzan a conocerse.

3.2.4.5 Escena 3

Después de algunas salidas los jóvenes deciden comenzar una relación amorosa y mostrar sus sentimientos. El joven propone a la muchacha ir a otro lugar.

3.2.4.6 Escena 4

Los jóvenes antes de iniciar su vida sexual han decidido acudir donde un especialista para informarse sobre estas enfermedades ya que ninguno de los dos conoce el pasado sexual de cada uno de ellos.

3.2.4.7 Escena 5

El médico les explica todo acerca de las enfermedades y les dice que han tomado la mejor decisión en acudir a informarse ya que no se puede tomar un acto sexual a la ligera pues si no se lo tiene de una forma responsable pueden tener consecuencias muy graves en su futuro.

3.2.4.8 Escena 6

En esta escena aparecen unas ilustraciones de las enfermedades con el audio de un mensaje que motiva a la prevención a los estudiantes, créditos.

3.2.5 Desarrollo del Isotipo

La conformación del isotipo se da a conocer como un elemento gráfico que nos permite asemejar a un producto o servicio, el cual debe estar formado con

características específicas que retengan el interés y la atención del público objetivo.

3.2.5.1 Bocetaje del Isotipo

Se realiza el isotipo, tomando en cuenta el concepto de comunicación que queremos dar y al público objetivo al que se va a llegar, por lo cual tras un arduo estudio de elección he seleccionado el más adecuado para usarlo como identidad de la historieta.

GRÁFICO N° 11.BOCETAJE DEL ISOTIPO



Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 12.BOCETAJE DEL ISOTIPO N. 2



Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.6 Desarrollo del slogan

El eslogan es una frase de fácil reconocimiento que permite ser recordada, fue necesario el uso de un eslogan ya que con ella se ha generado más impacto al isotipo.

3.2.6.1 Bocetaje del Slogan

GRÁFICO N° 13.BOCETAJE DEL SLOGAN



Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.7 Unión de Isotipo y Logotipo

GRÁFICO N° 14.UNIÓN DE ISOTIPO Y LOGOTIPO



Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.7.1 Construcción geométrica

Para la fácil manipulación y reproducción del isotipo y eslogan se especifican las dimensiones de los elementos que la conforman mediante una cuadrícula.

GRÁFICO N° 15. CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA N. 1

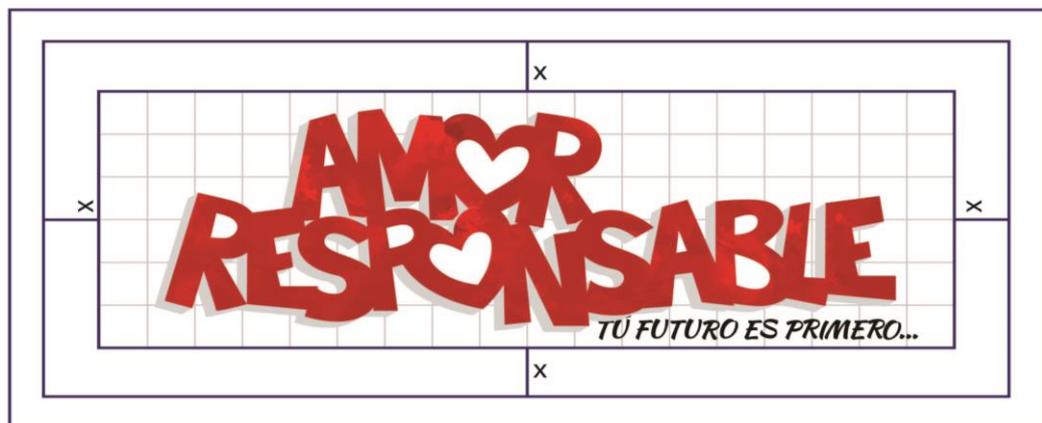


Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.7.2 Espacio del Isotipo

Corresponde el área de localización del icono, establece un espacio en el cual no puede ser invadido por ningún elemento gráfico adicional.

GRÁFICO N° 16. ESPACIO DEL ISOTIPO N. 1



Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.7.3. Normalización del Tamaño

Esto nos ayudara a determinar el tamaño mínimo al que puede ser reproducido el icono sin perder sus características de visualización.

GRÁFICO N° 17. NORMALIZACIÓN DE TAMAÑO N. 1



Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.7.4. Restricciones del Isotipo

Las restricciones ayudan a que las personas no utilicen de forma inadecuada el isotipo.

GRÁFICO N° 18.TABLA DE ISOTIPO N.1

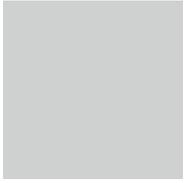
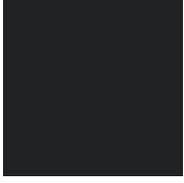
<ul style="list-style-type: none"> • No cambiar los elementos 	
<ul style="list-style-type: none"> • No deformar el isotipo 	
<ul style="list-style-type: none"> • No modificar los colores 	

Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.7.5 Justificación cromática del Isotipo

La composición y la estructura cromática en el isotipo, dan a notar que se utilizó los colores connotativos, que se expresan a través del aspecto psicológico la sensación de realismo dando un aspecto de curiosidad al público objetivo. Los modelos de color RGB son detallados a continuación.

GRÁFICO N° 19. JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA N. 1

Color	Modelo RGB	Justificación
Rojo 	R= 203 G= 33 B= 39	El rojo simboliza fuego, es un color cálido, evoca una serie de sentimientos como amor por tal razón se ha escogido este color con el fin de demostrar el amor propio que deben tener los estudiantes a sí mismos.
Gris 	R= 207 G= 208 B= 208	Es el centro de todo, pero es un centro neutro y pasivo, es el color de la lógica y de lo esencial, se ha escogido este color para neutralizar los colores fuertes.
Negro 	R= 38 G= 35 B= 36	Es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, confiere nobleza y elegancia, por tal razón se ha escogido este color ya que realza el isotipo.

Elaborado por : Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.7.6 Justificación tipográfica del Isotipo

En la estructura del isotipo, se utiliza una sola tipografía que brinda legibilidad en el eslogan como en el texto que se ha usado en la historieta, se tomó en cuenta que sea de la familia de palo seco y basándonos la claridad de lectura, proporciones y contraste de los trazos aplicados. La fuente utilizada en el icono es:

GRÁFICO N° 20. JUSTIFICACIÓN DE TEXTO N.1



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno
Fuente: Tipografía KaushanScript-Regular_0

3.2.7.7 Proceso de bocetaje y digitalización de imágenes

El término boceto borrador, es un dibujo que se realiza de forma breve sin resaltar detalles para representar ideas, lugares, personas u objetos; mientras que digitalizar es la forma como una imagen (texto, fotos, formas, sonido, movimiento), se pueden convertir en un idioma comprensible para los computadores.

Los bocetos realizados para ser aplicados en la historieta digital, pasaron por diferentes procesos los cuales son:

- Definición de la idea de los personajes
- Dibujo a lápiz de los bocetos

- Redibujar con rapidógrafo los bocetos finales para obtener una mejor calidad en los trazos
- Digitalización de los bocetos finales
- Ilustración y pintura digital en el software de diseño

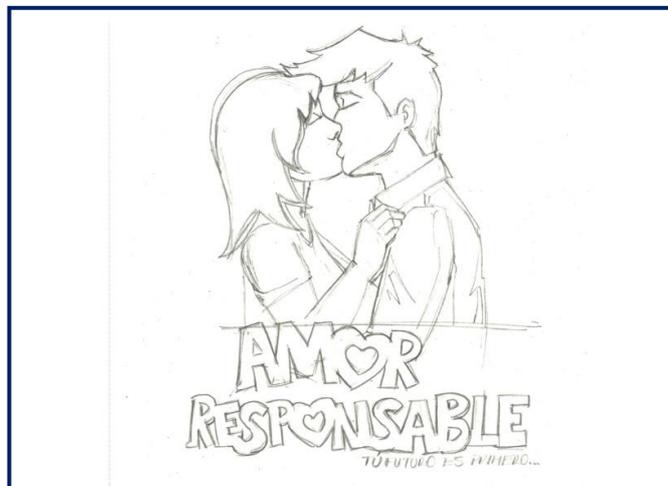
Cabe mencionar que para el desarrollo de las ilustraciones se utilizó un estilo juvenil, tomando en cuenta que la animación va dirigido a todo público que desee cultivar sus conocimientos sobre este tipo de tema, en especial el público juvenil; que son los más interesados en este tipo de temas.

Para realizar un trabajo final más impactante para los usuarios se realizó ilustraciones digital, permitiendo combinarlo con colores reales y textos brindando mayor realismo a la ilustración para llamar la atención del grupo objetivo y tener la posibilidad de realizar una mejor comunicación visual.

3.2.7.8 Bocetaje de las escenas

En el proceso de bocetaje se plasmaron diferentes ideas de las cuales se seleccionó como principales personajes a una pareja de jóvenes y un médico los cuales desarrollan toda la trama que se realiza en la historieta.

GRÁFICO N° 21. BOCETAJE DE ESCENAS



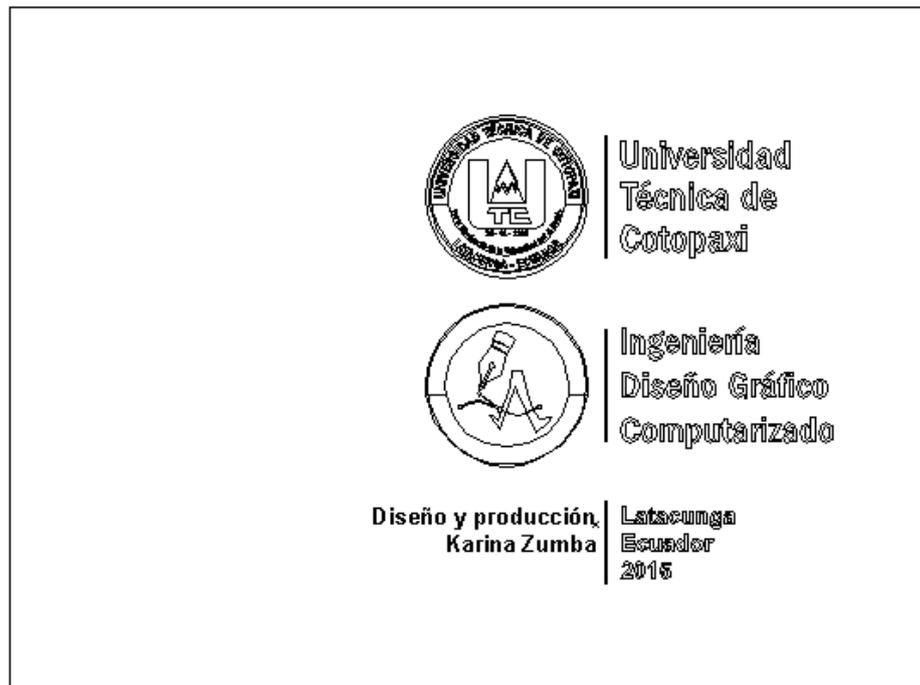
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 22. BOCETAJE DE ESCENAS N.2



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 23. BOCETAJE DE ESCENAS N.3



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 24. BOCETAJE DE ESCENAS UNO A LÁPIZ



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 25. BOCETAJE DE ESCENA UNO LINEAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 26. BOCETAJE DE ESCENA DOS A LÁPIZ



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 27. BOCETAJE DE ESCENA DOS LINEAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 28. GRÁFICO DEL BOCETAJE DE ESCENA TRES A LÁPIZ



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 29. BOCETAJE DE ESCENA TRES LINEAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 30. BOCETAJE DE ESCENA CUATRO A LÁPIZ



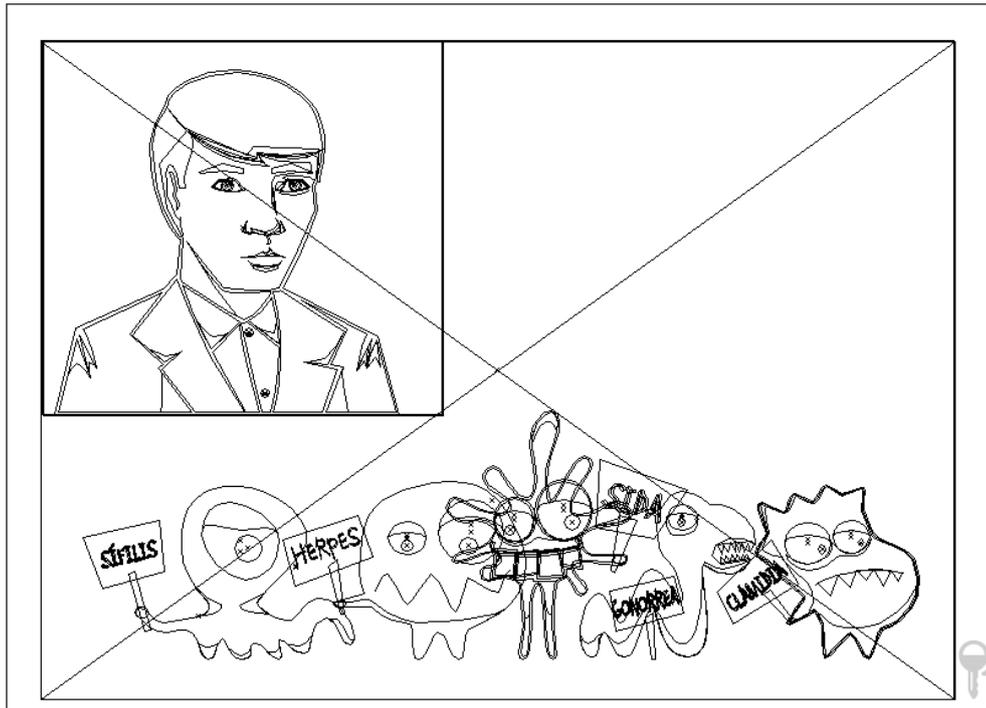
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 31. BOCETAJE DE ESCENA CUATRO LIENAL



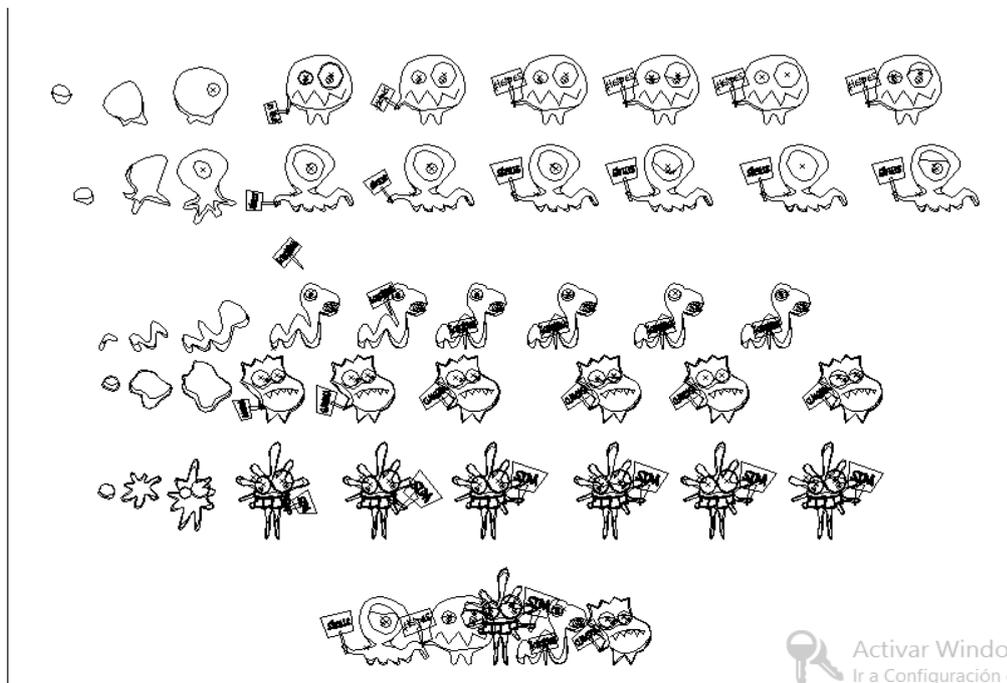
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 32. BOCETAJE DE ESCENA CINCO LINEAL



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 33. BOCETAJE DE ESCENA CINCO LIENAL

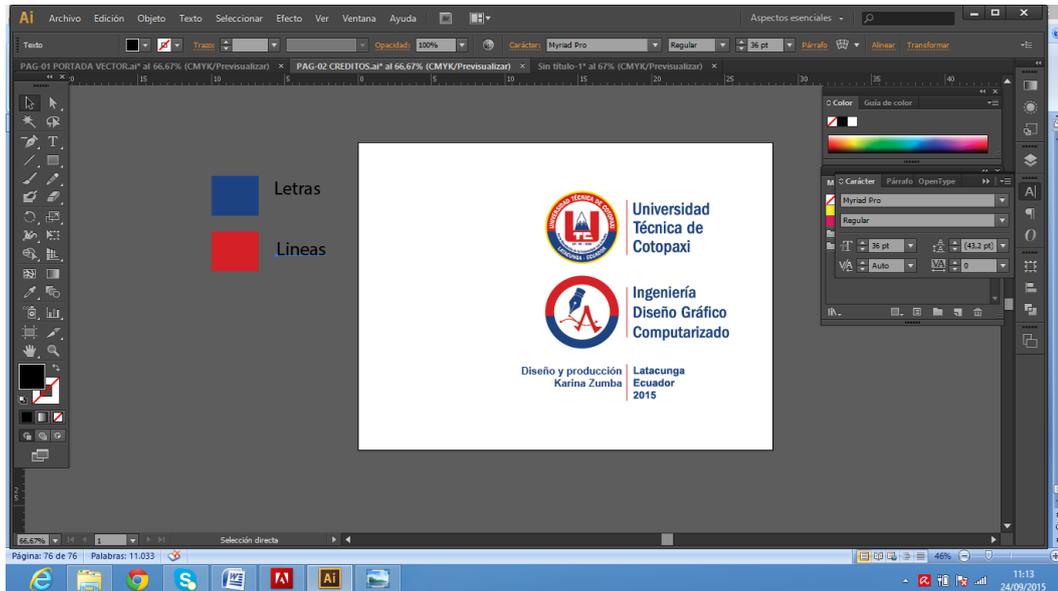


Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

3.2.7.9 Digitalización de las Escenas

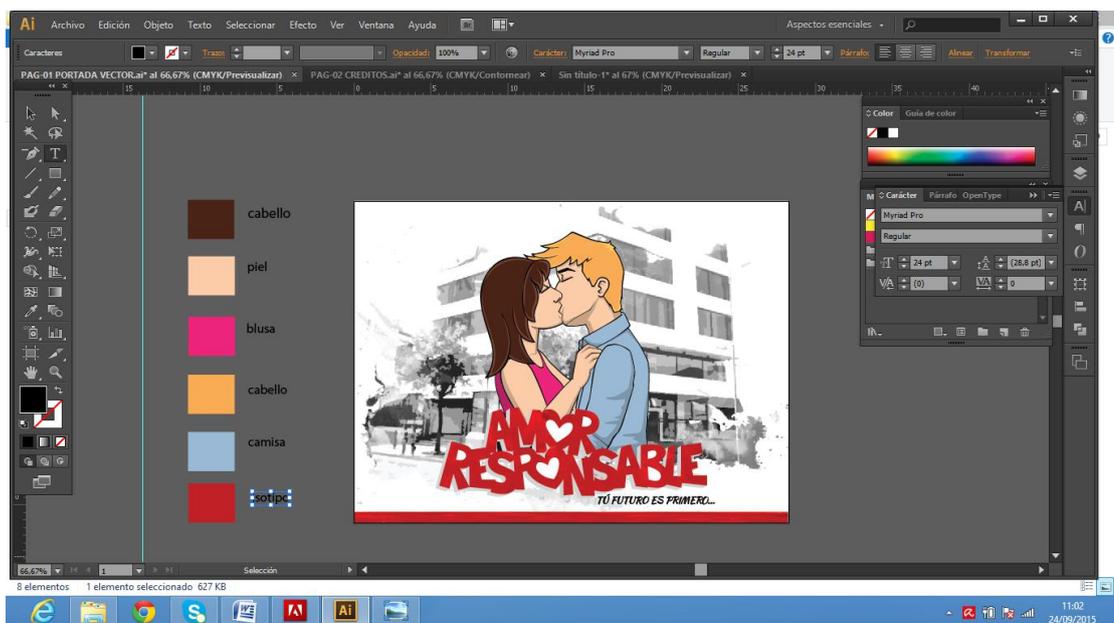
La digitalización de las escenas se las realizo en AdobbeIllustrator mediante la técnica de pluma usando colores planos y sombras.

GRÁFICO N° 34. DIGITALIZACIÓN DE CRÉDITOS



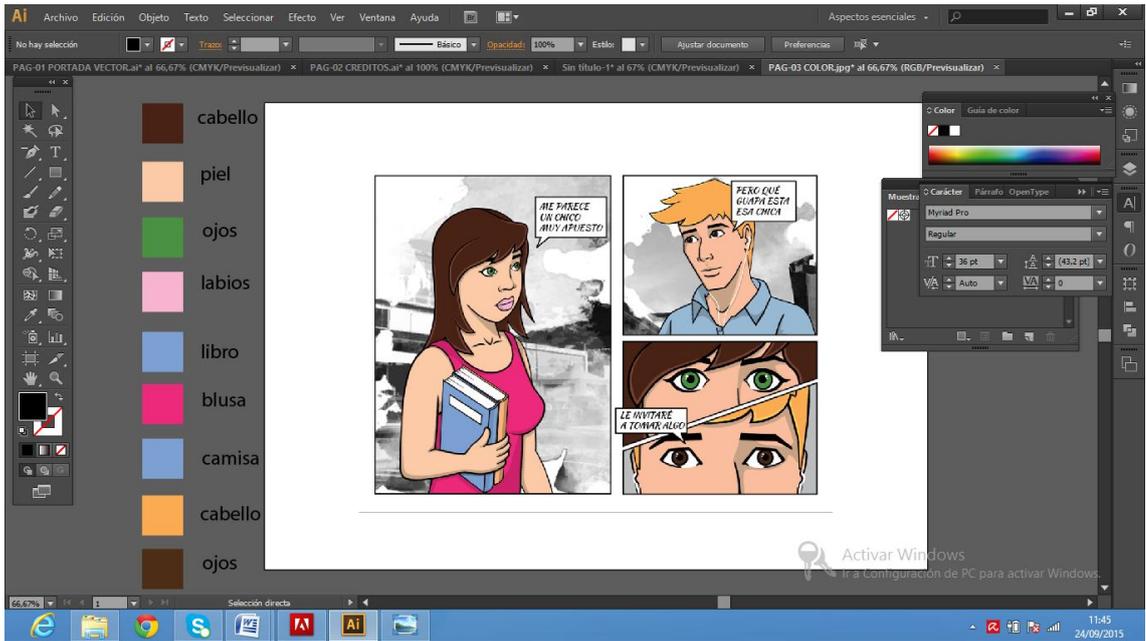
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno
Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

GRÁFICO N° 35. DIGITALIZACIÓN DE LA PORTADA



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 36. DIGITALIZACIÓN ESCENA 1



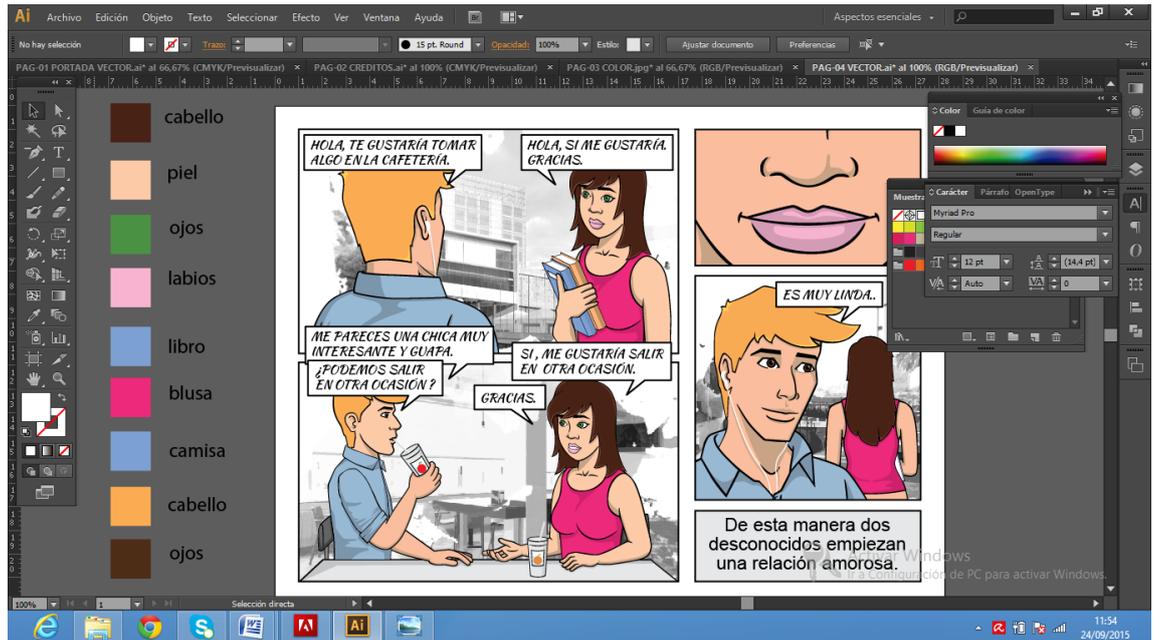
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 37. DIGITALIZACIÓN FINAL ESCENA 1



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 38. DIGITALIZACIÓN FINAL ESCENA 2



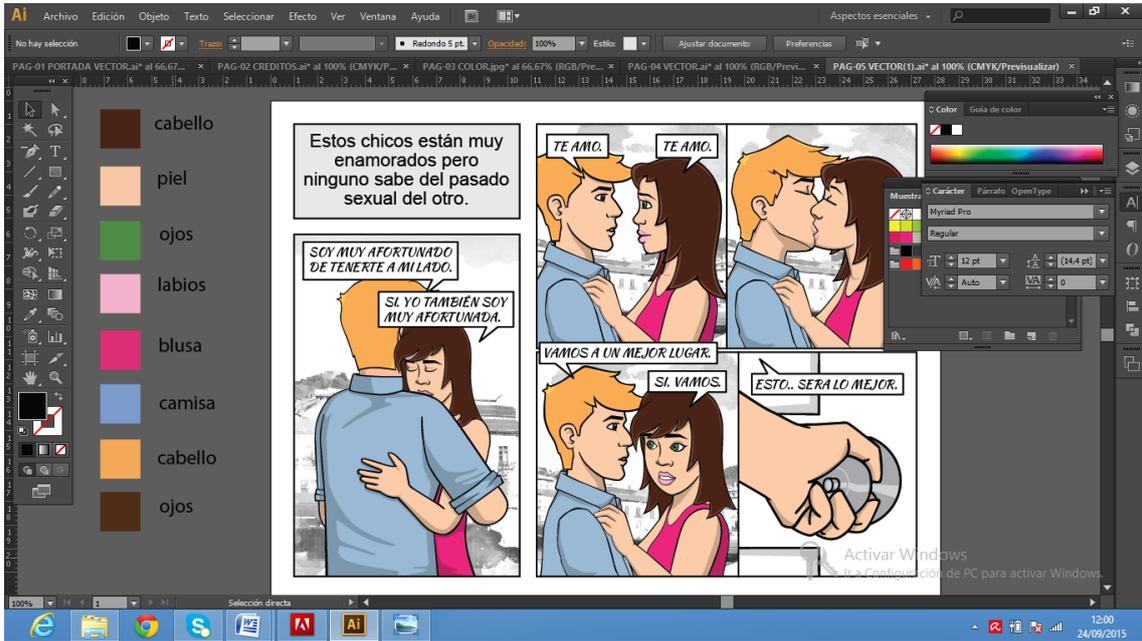
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 39. DIGITALIZACIÓN FINAL ESCENA 2



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 40. DIGITALIZACIÓN ESCENA 3



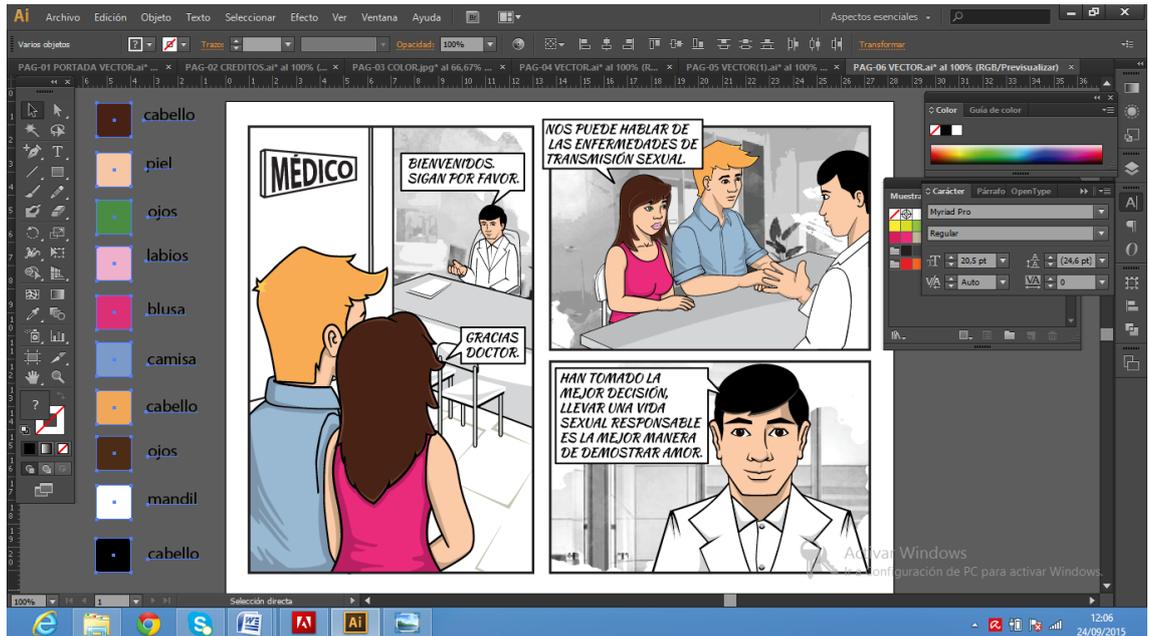
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 41. DIGITALIZACIÓN FINAL ESCENA 3



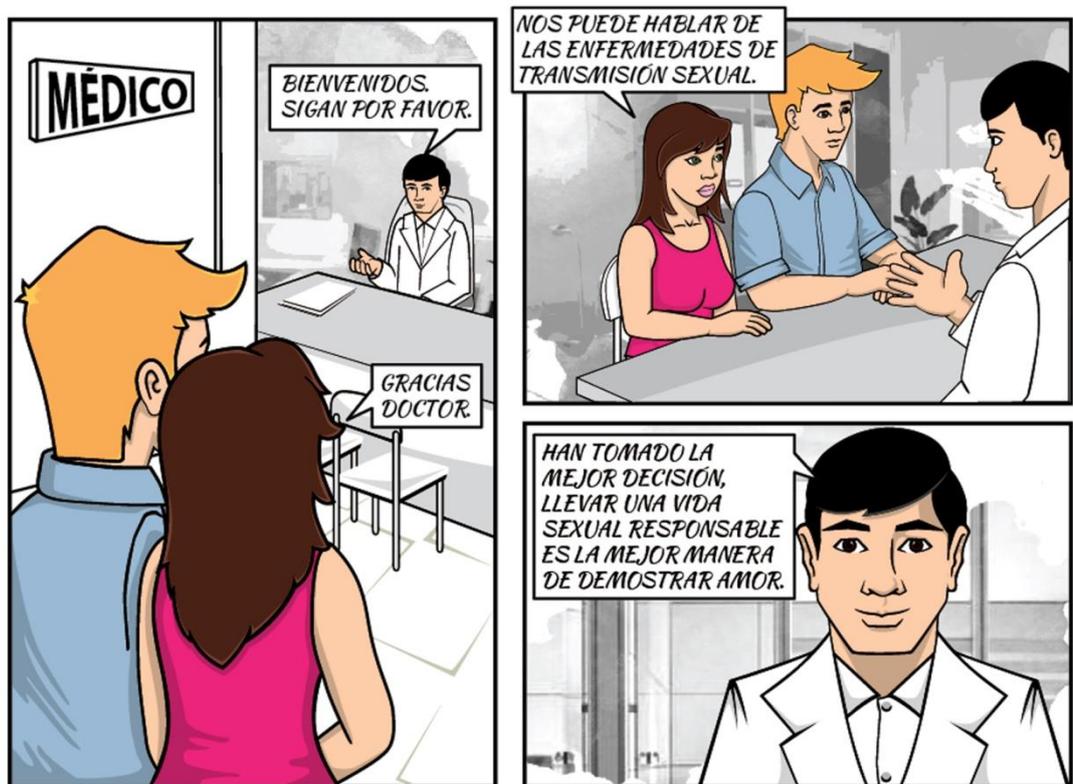
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 42. DIGITALIZACIÓN ESCENA 4



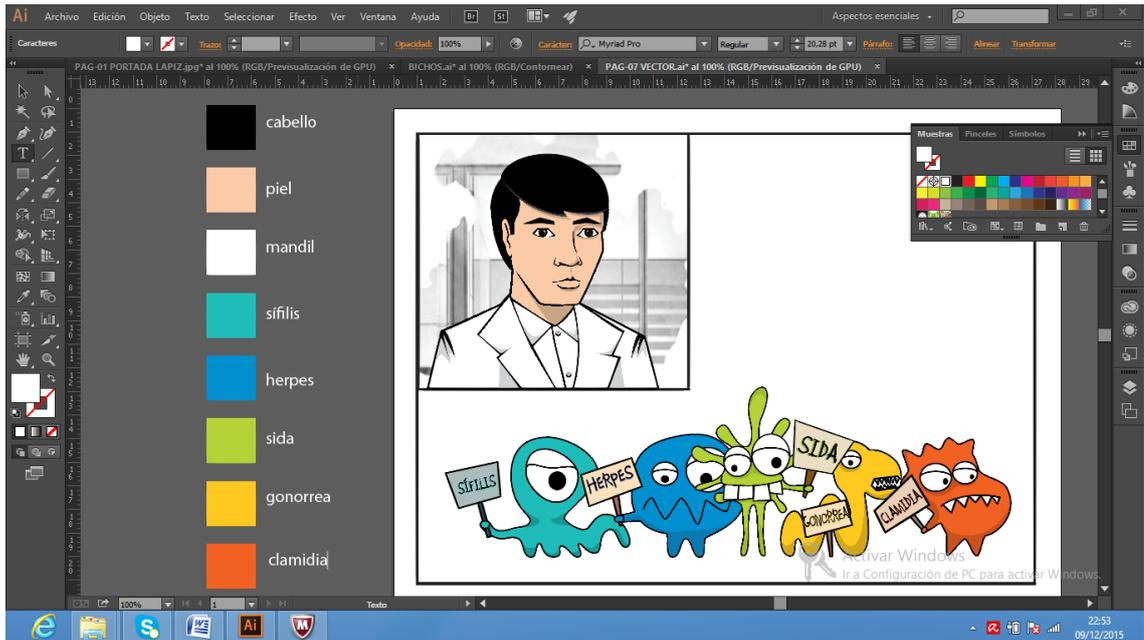
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 43. DIGITALIZACIÓN FINAL ESCENA 4



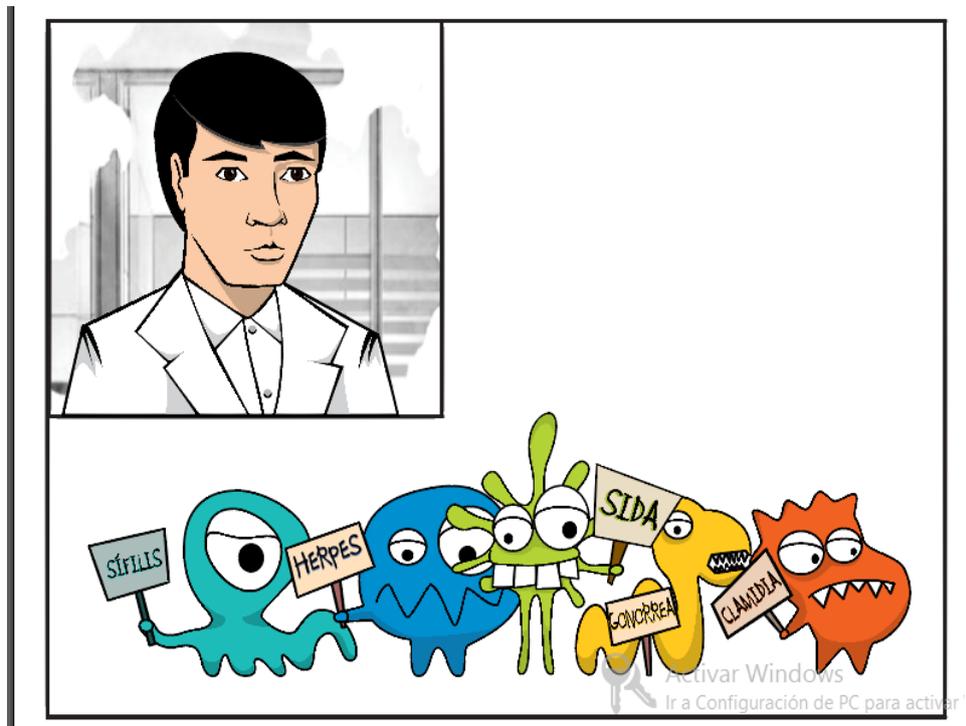
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 44. DIGITALIZACIÓN ESCENA 5



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 45. DIGITALIZACIÓN FINAL ESCENA 5



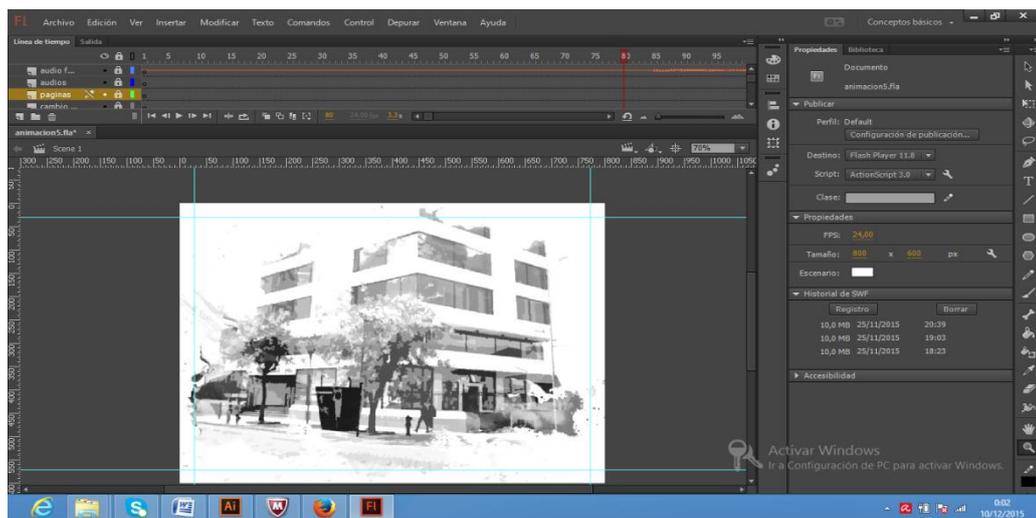
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

3.3 ANIMACIÓN DE ESCENAS

Para la realización de la animación de las escenas se usó el programa de diseño el cual nos permite crear el movimiento de las personas y la interfaz de las escenas, se ha utilizado fotograma por fotograma, consta de un total de 3.710 frames a 24 frames por segundo, equivalente a 2 minutos con 34 segundos, distribuidos en 8 páginas.

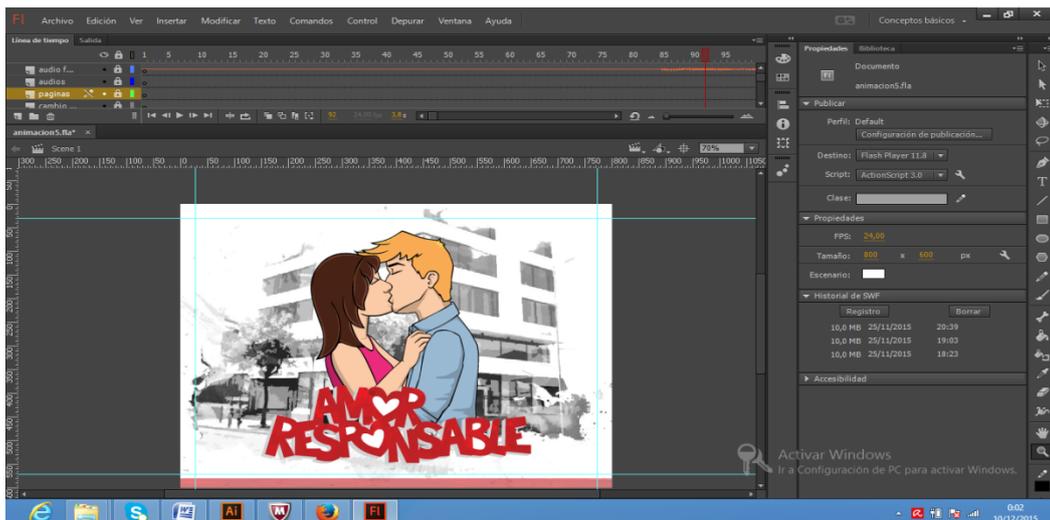
3.4 INTERFAZ DE LAS ESCENAS

GRÁFICO N° 46. INTERFAZ PORTADA 1



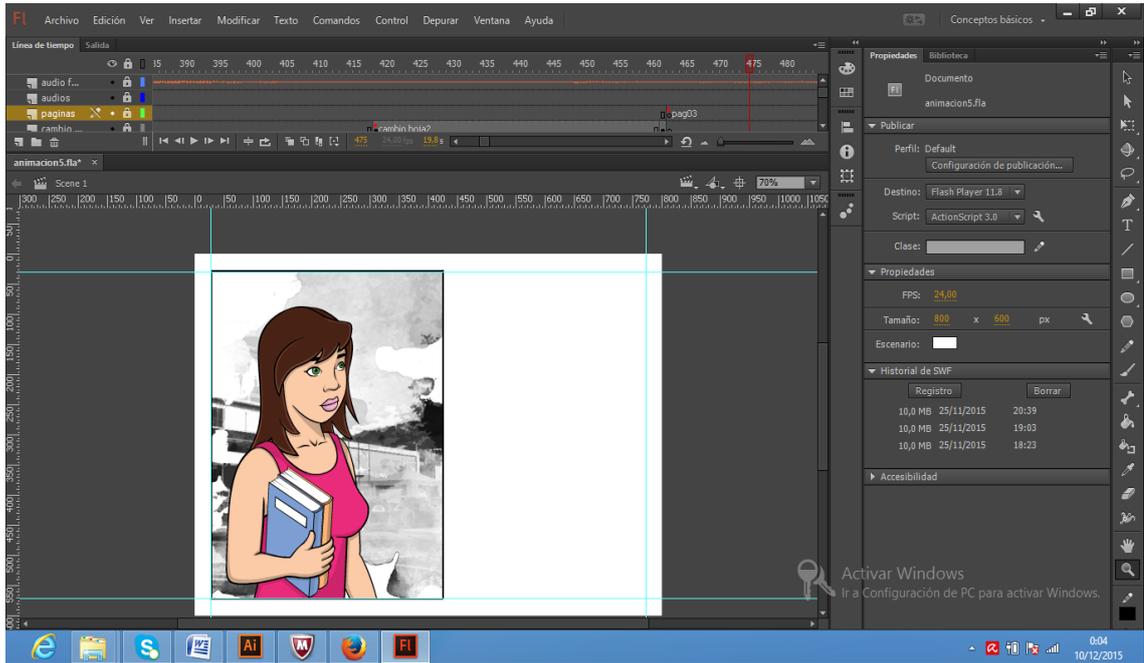
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 47. INTERFAZ PORTADA 2



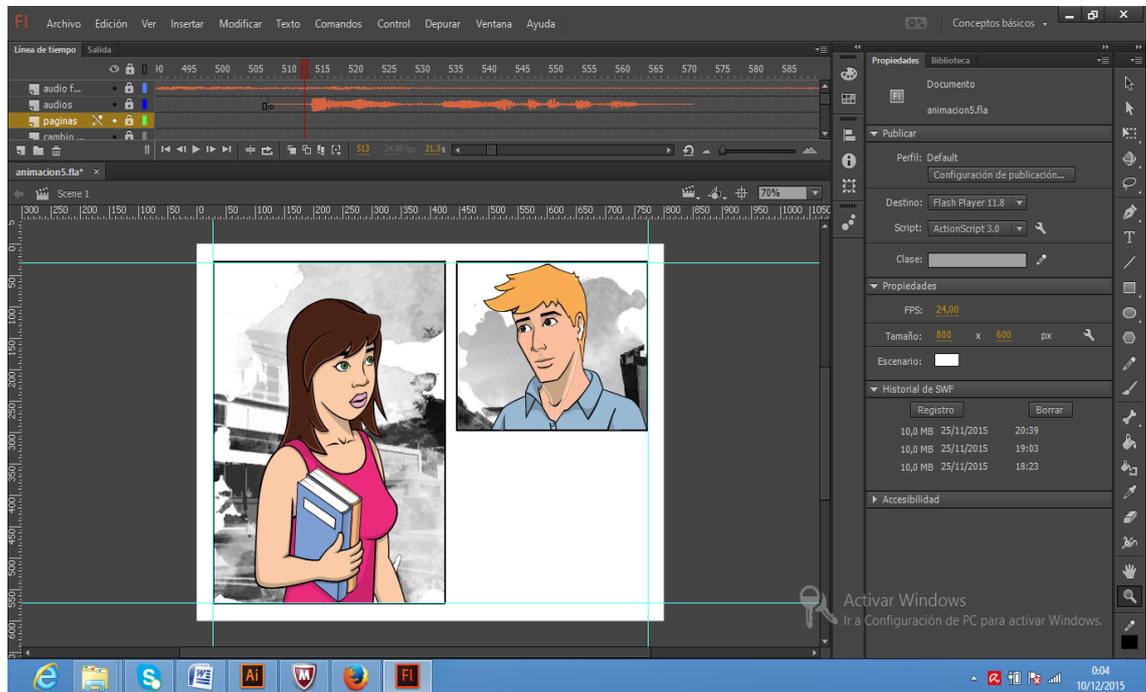
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 48. INTERFAZ ESCENA UNO 1



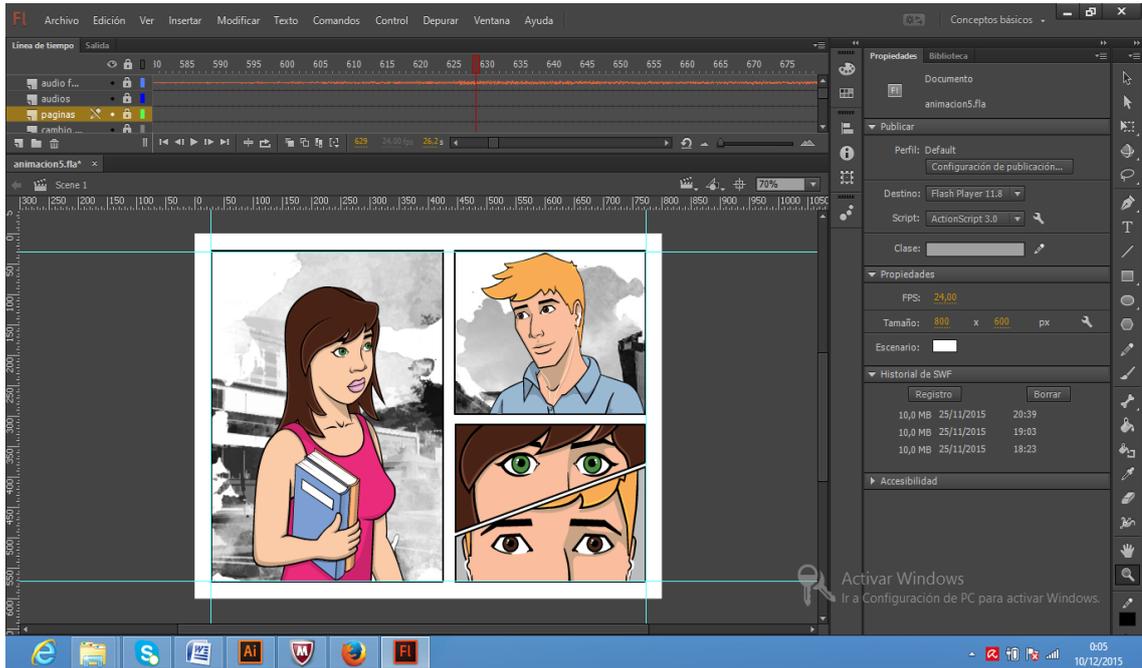
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 49. INTERFAZ ESCENA UNO 2



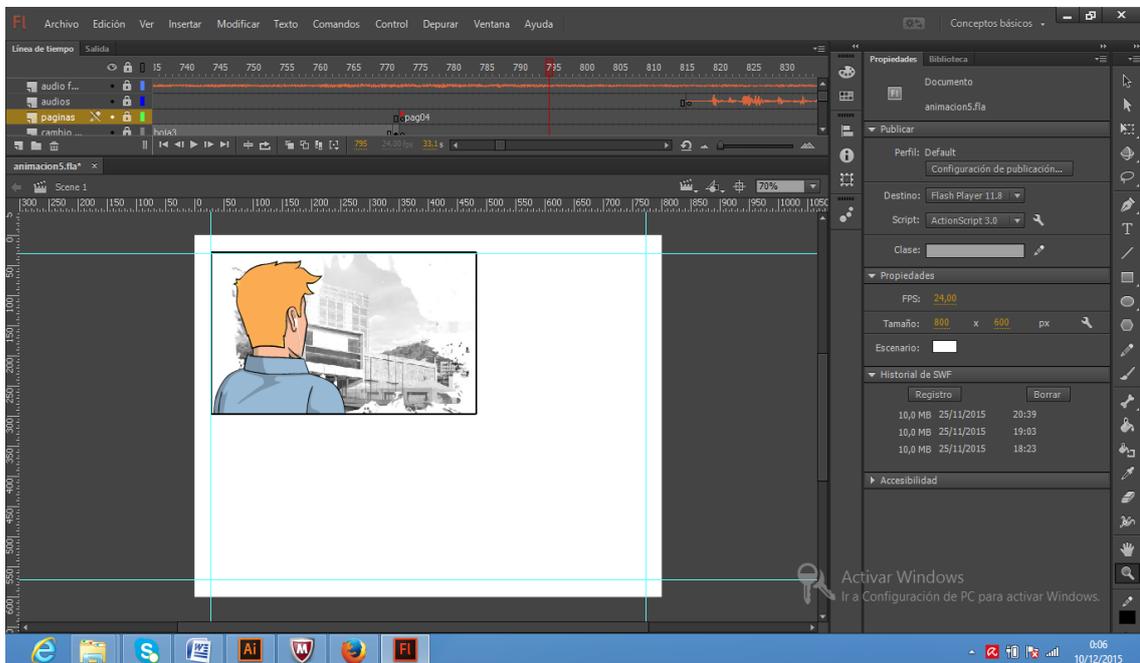
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 50. INTERFAZ ESCENA UNO 3



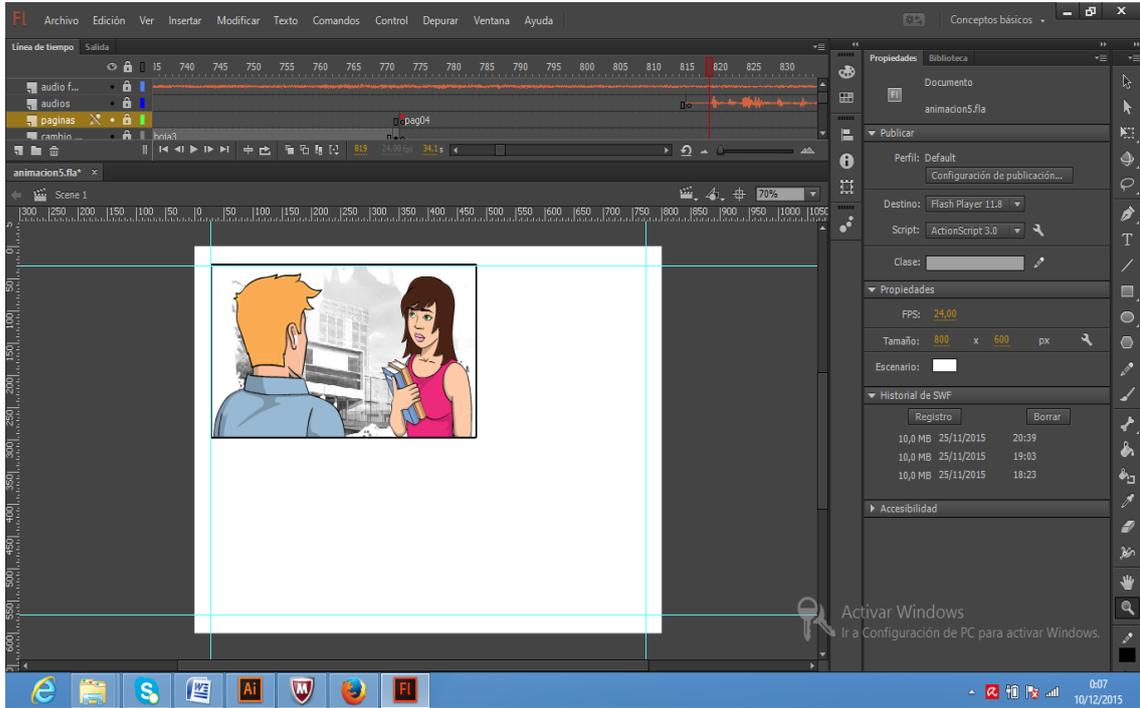
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 51. GRÁFICO INTERFAZ ESCENA DOS 1



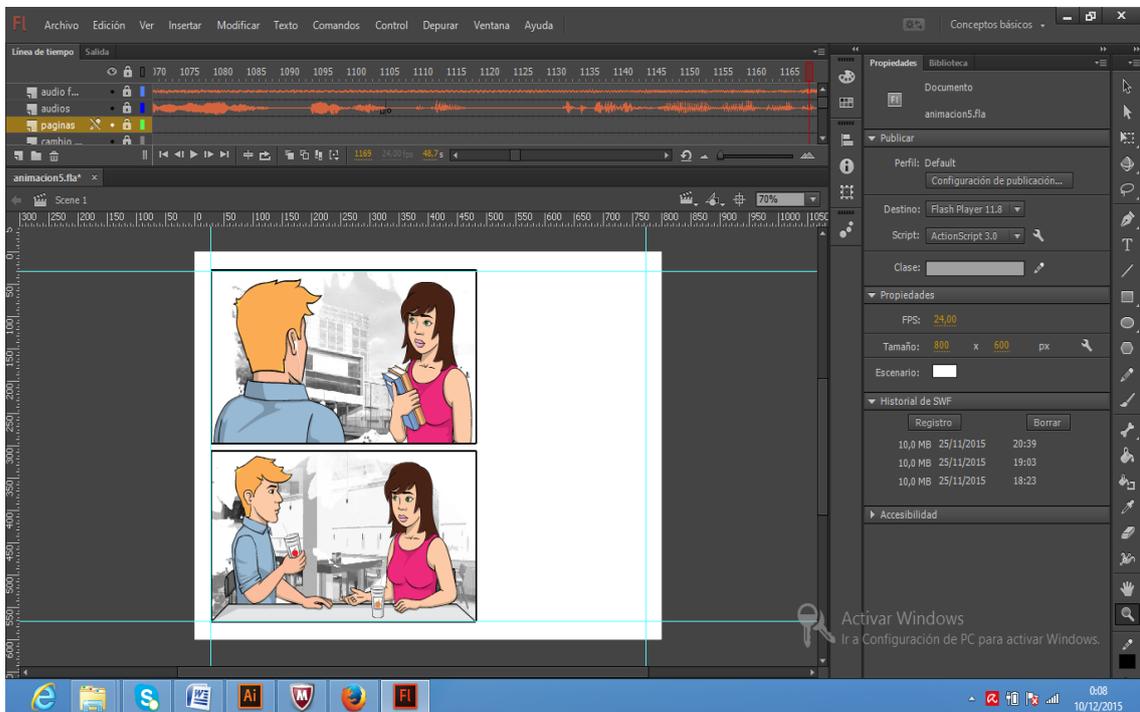
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 52. INTERFAZ ESCENA DOS 2



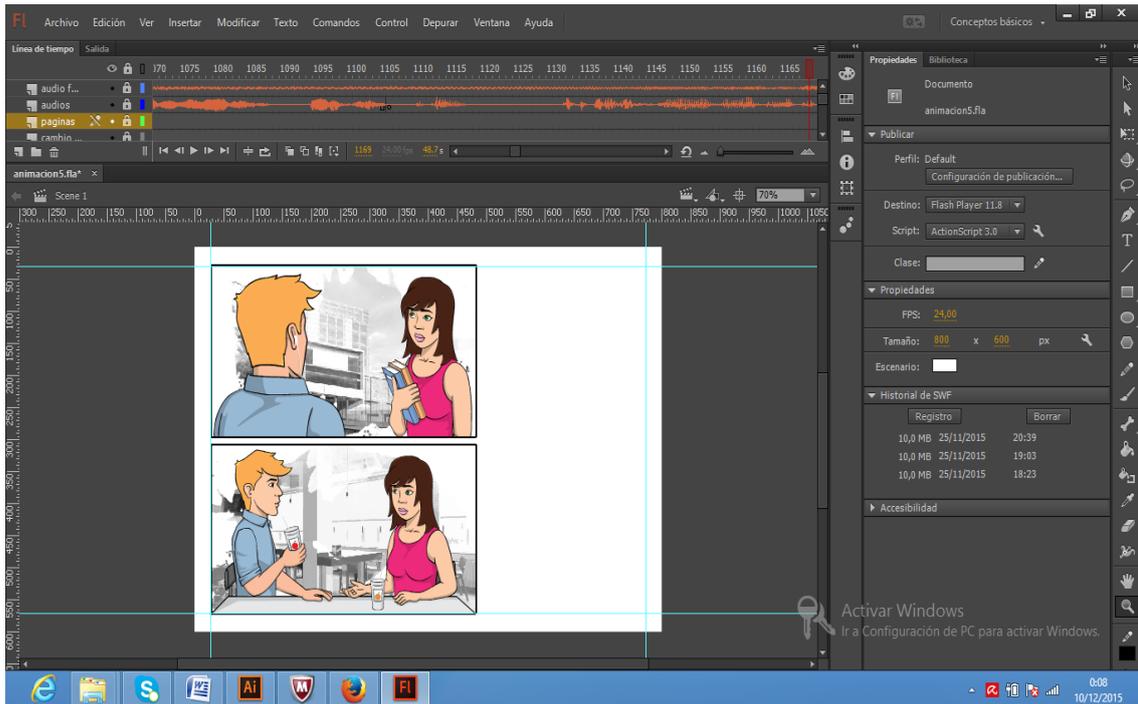
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 53. INTERFAZ ESCENA DOS 3



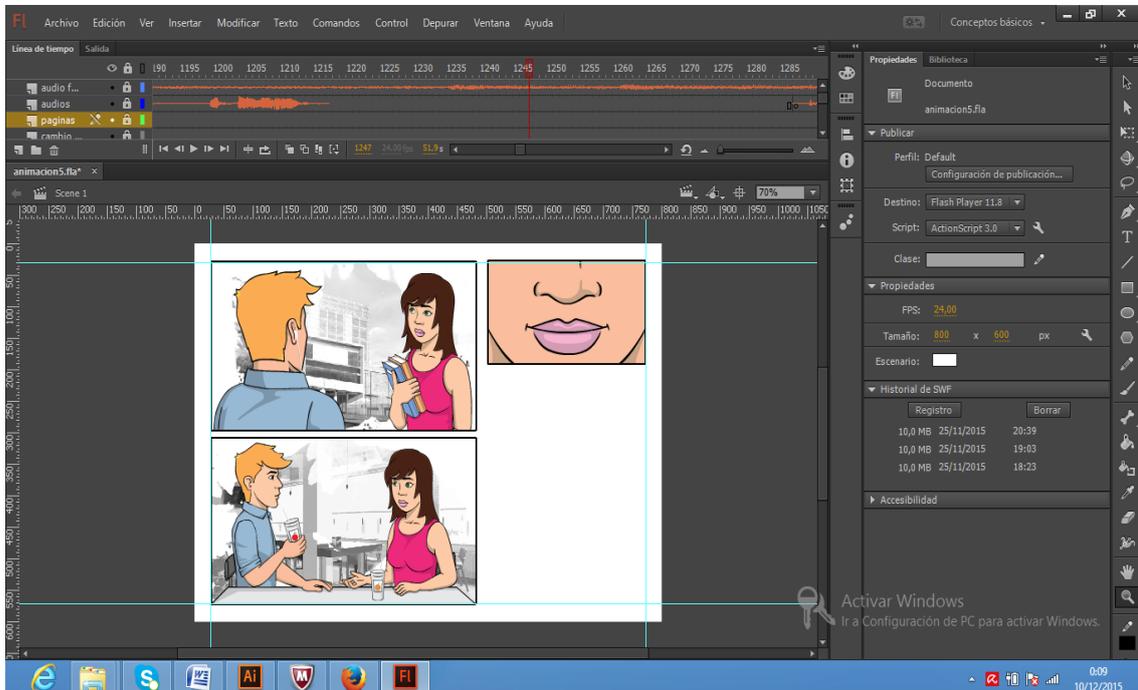
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 54. INTERFAZ ESCENA DOS 4



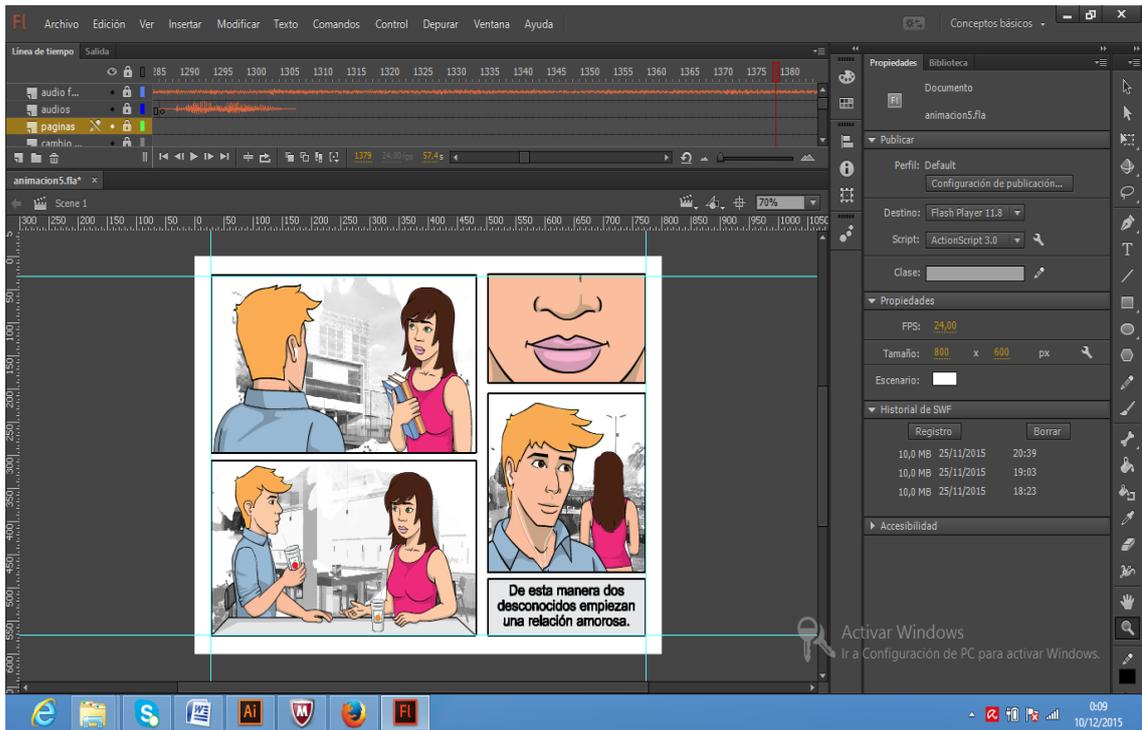
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 55. INTERFAZ ESCENA DOS 5



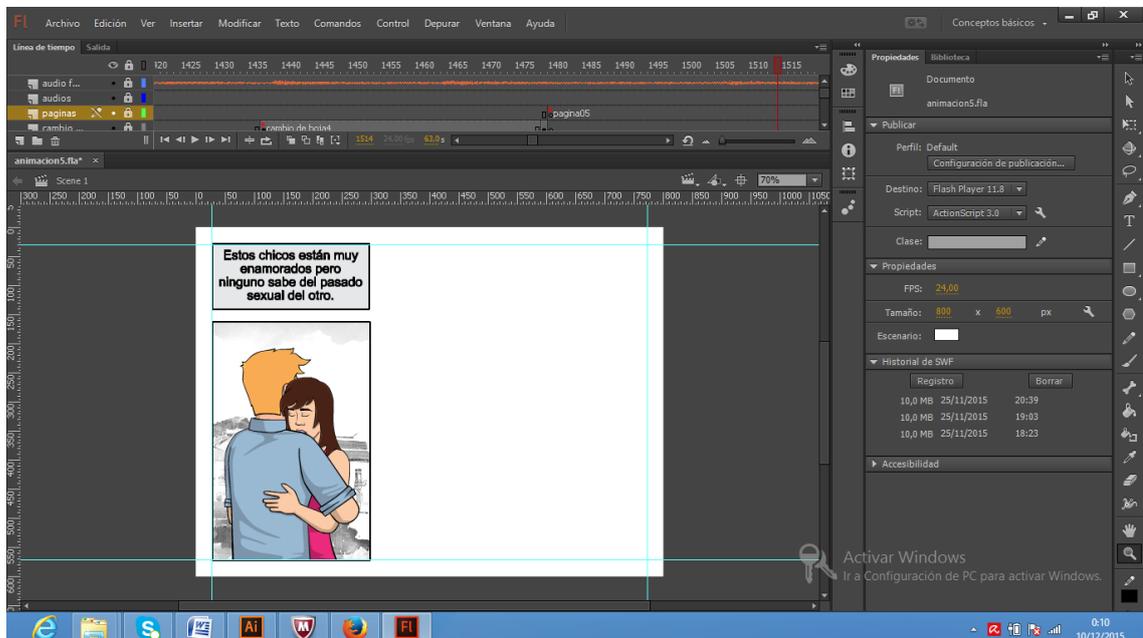
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 56. INTERFAZ ESCENA DOS 6



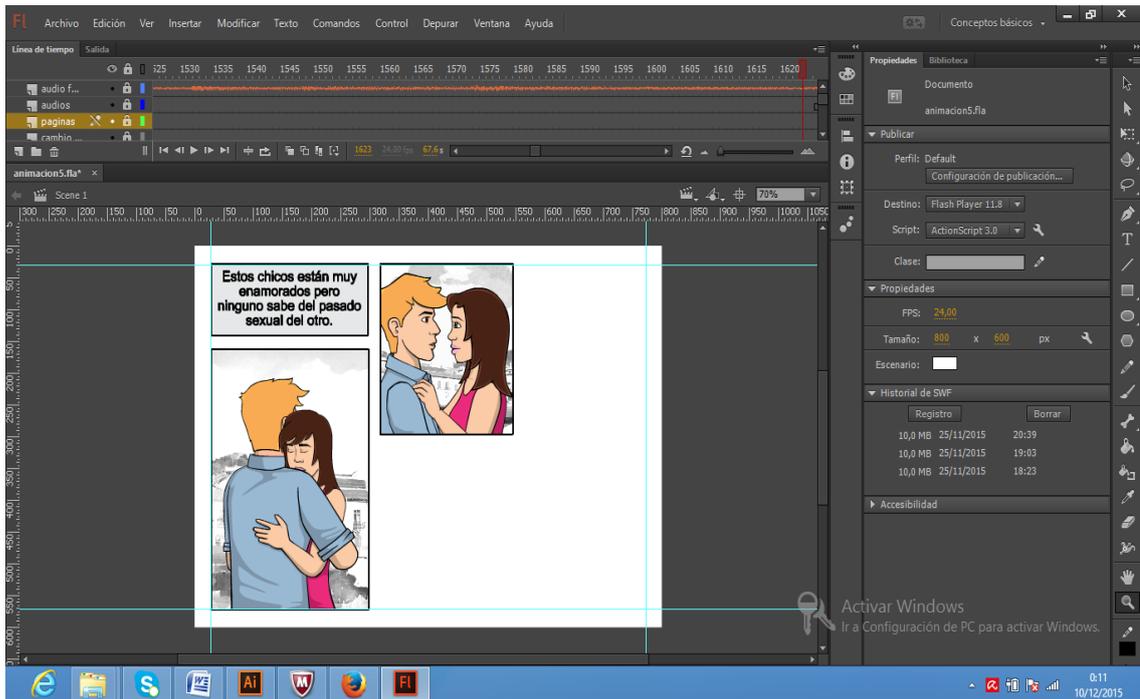
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 57. INTERFAZ ESCENA TRES 1



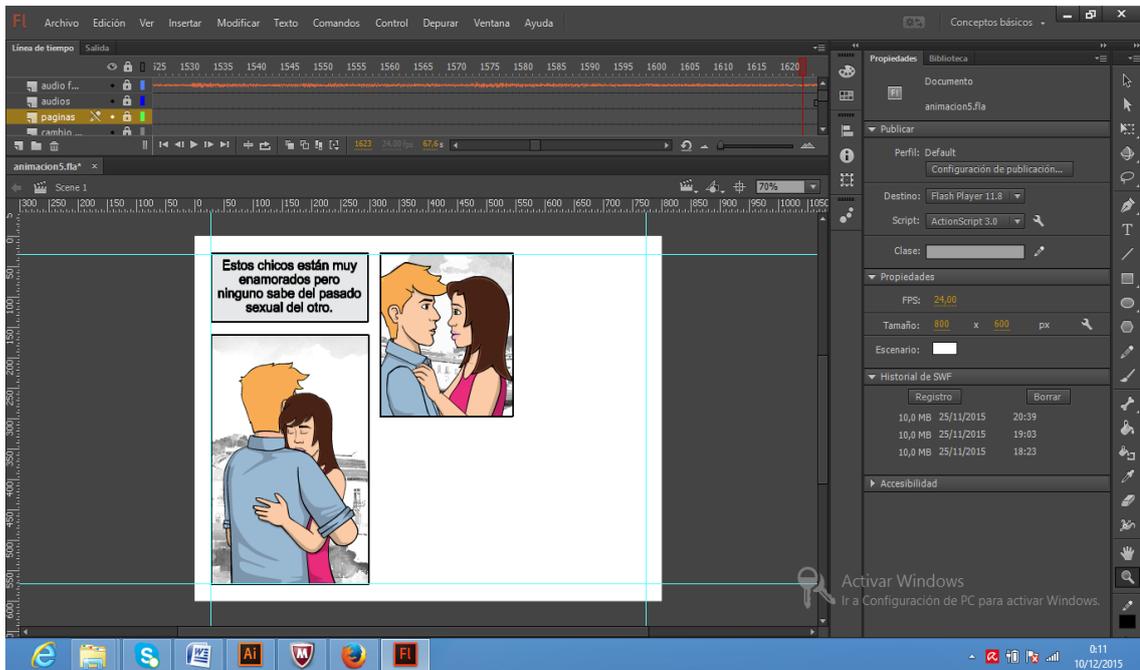
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 58. INTERFAZ ESCENA TRES 2



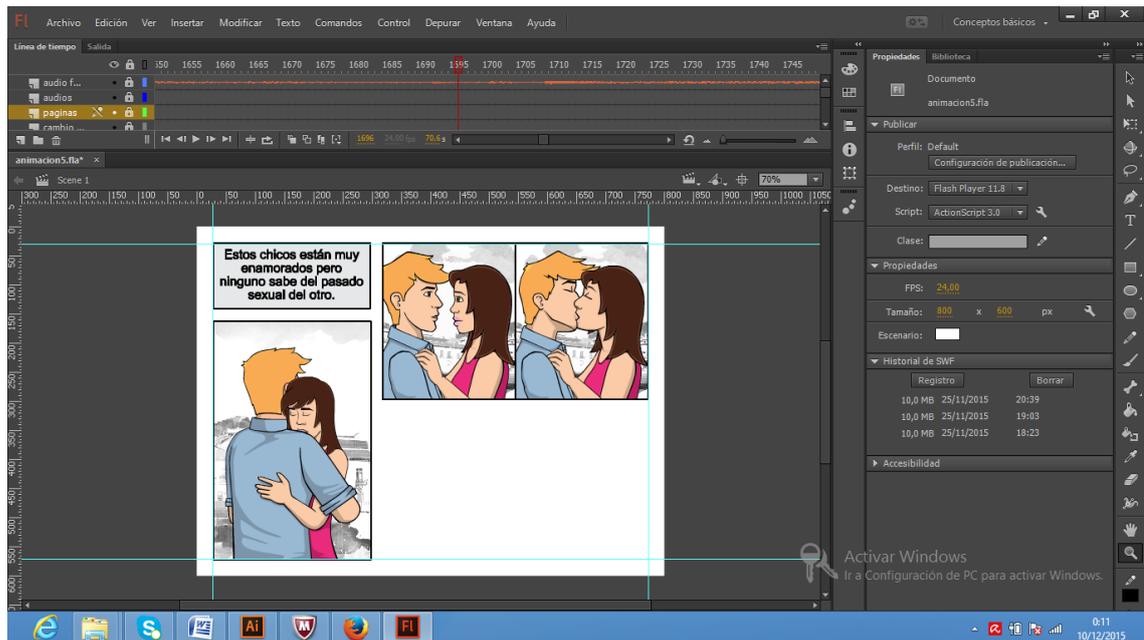
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 59. INTERFAZ ESCENA TRES 3



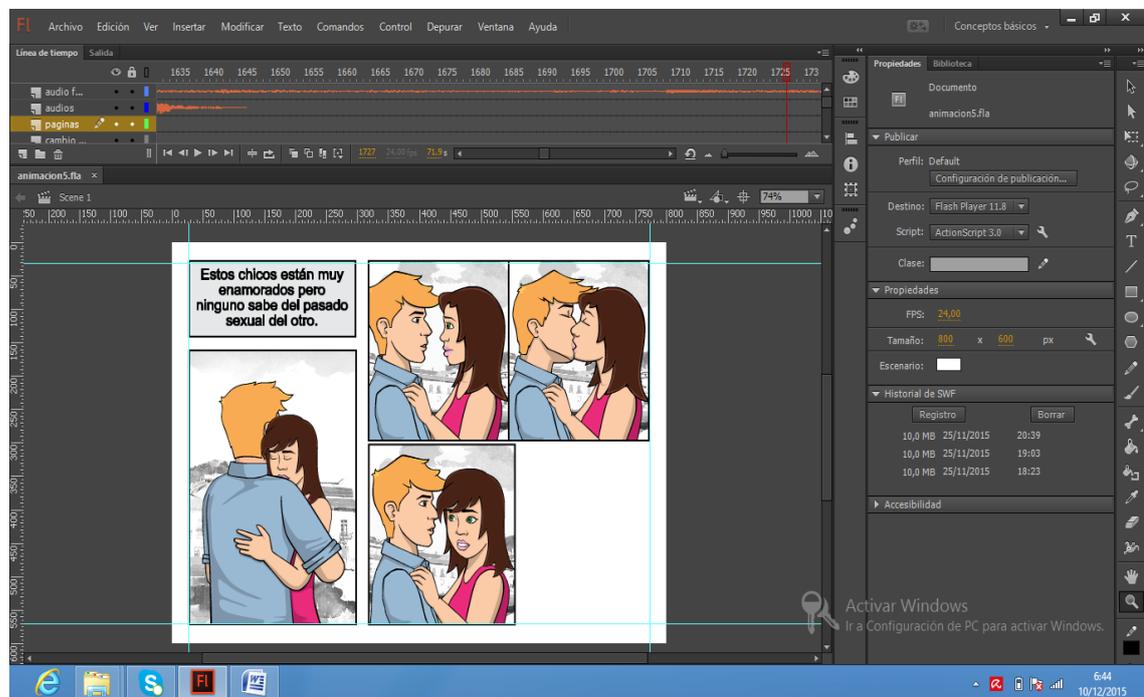
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 60. INTERFAZ ESCENA TRES 4



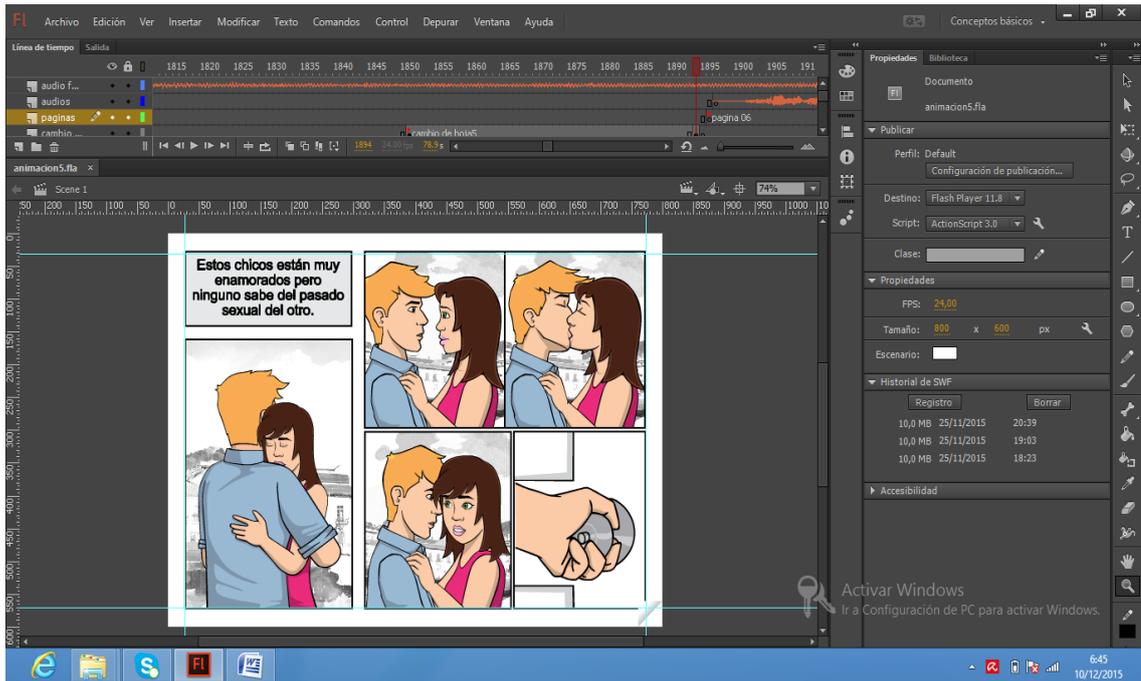
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 61. INTERFAZ ESCENA TRES 5



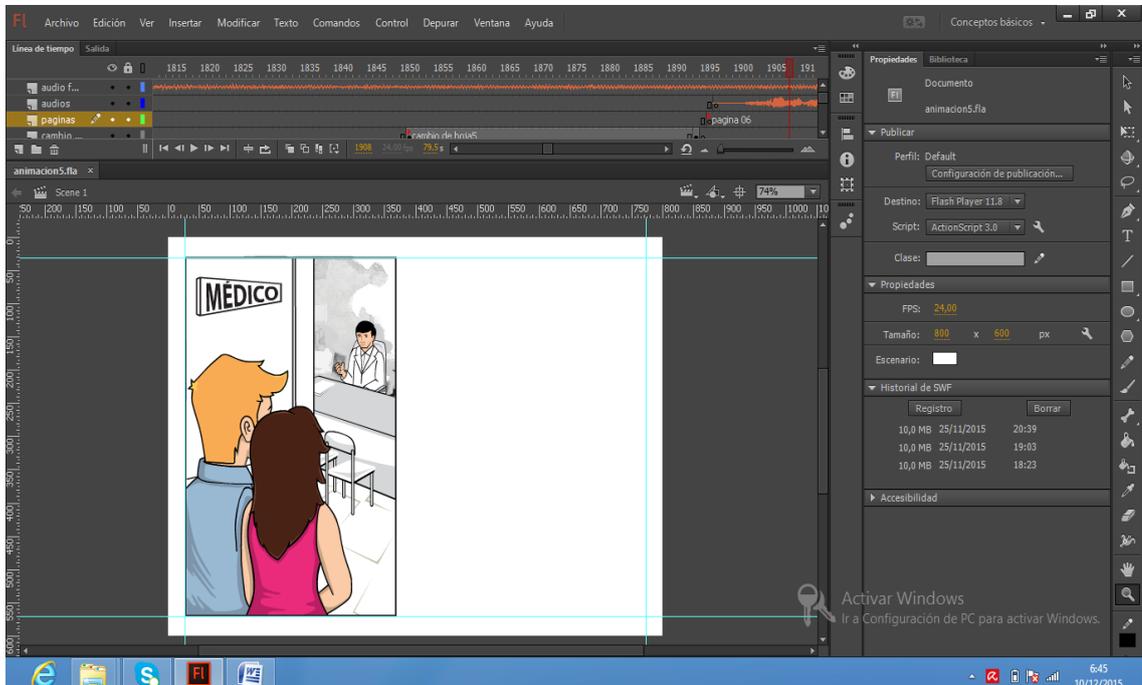
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 62. INTERFAZ ESCENA TRES 6



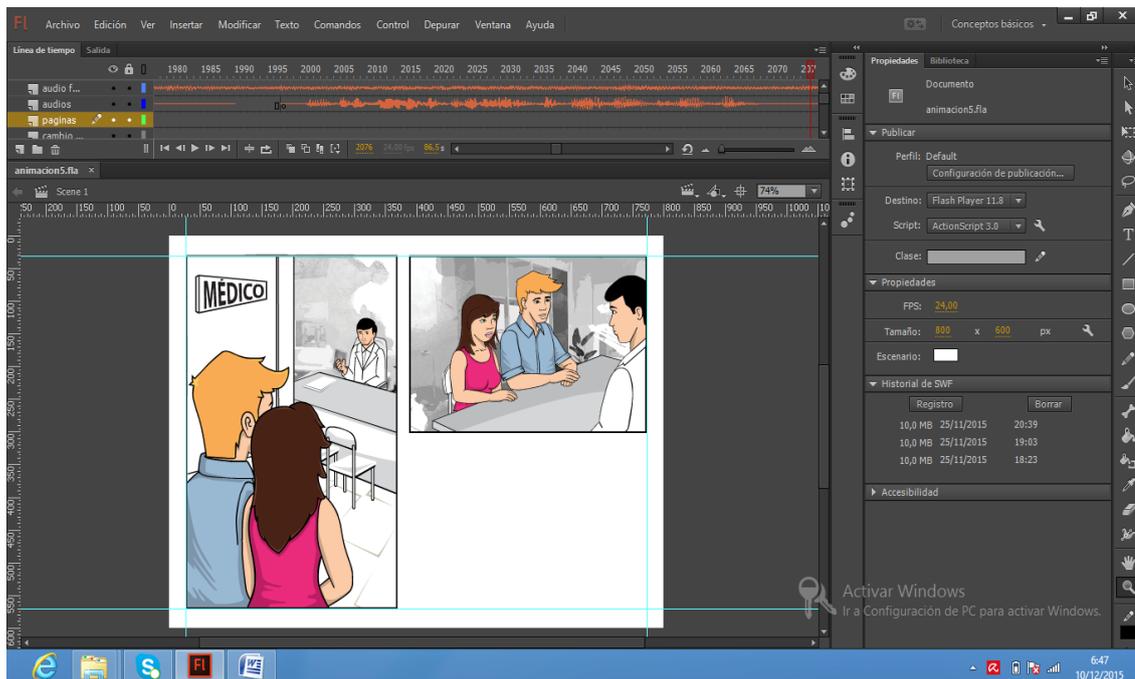
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 63. INTERFAZ ESCENA CUATRO 1



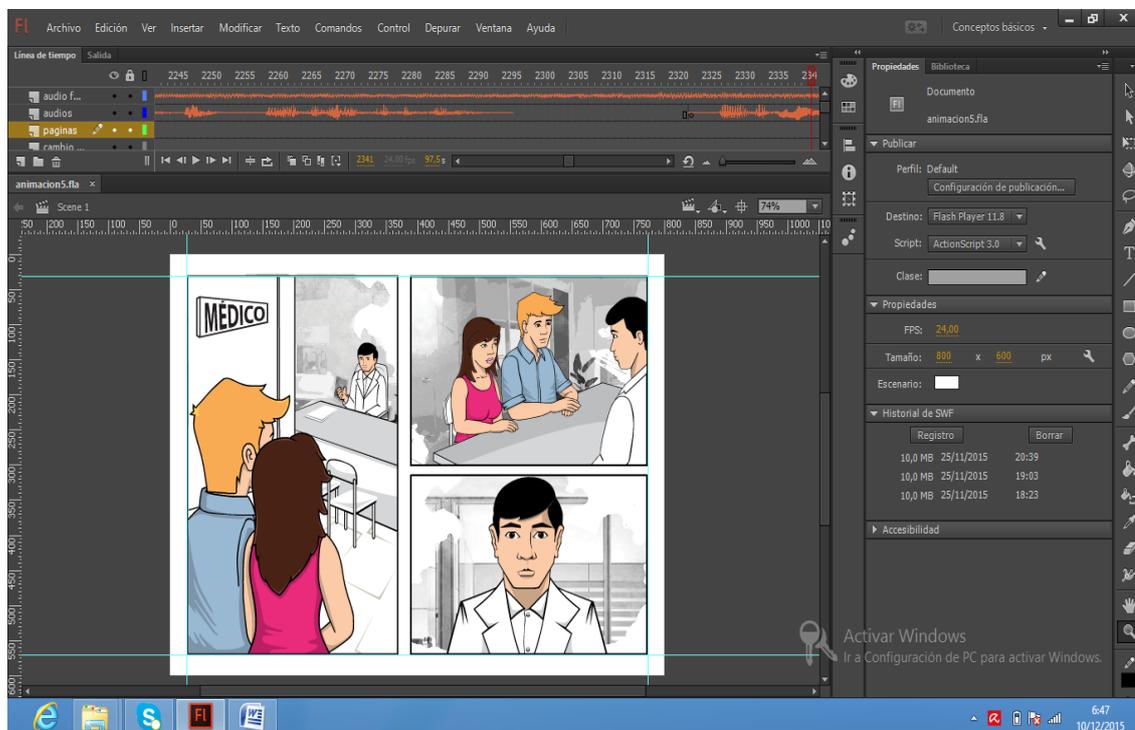
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 64. INTERFAZ ESCENA CUATRO 2



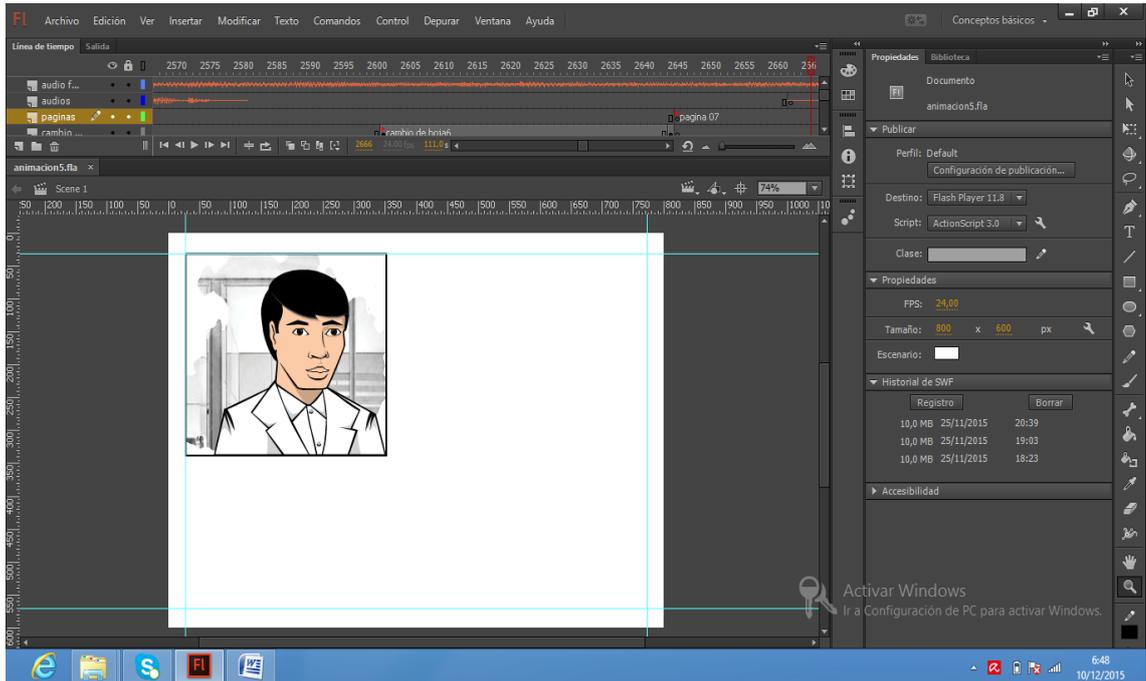
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 65. INTERFAZ ESCENA CUATRO 3



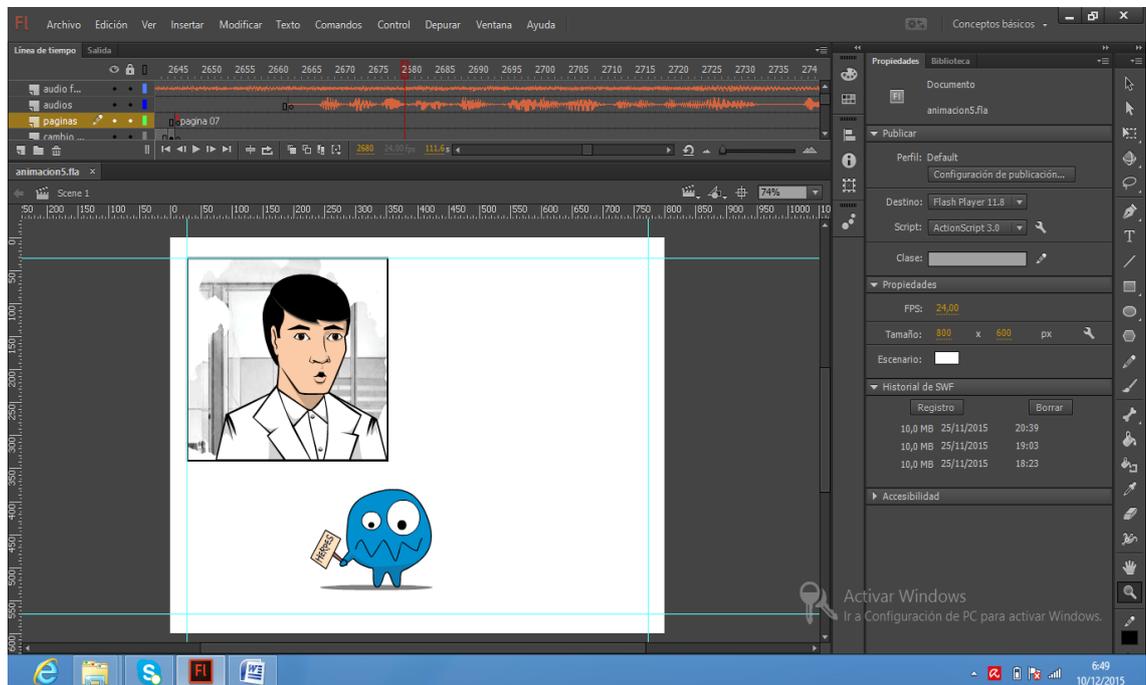
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 66. INTERFAZ ESCENA CINCO 1



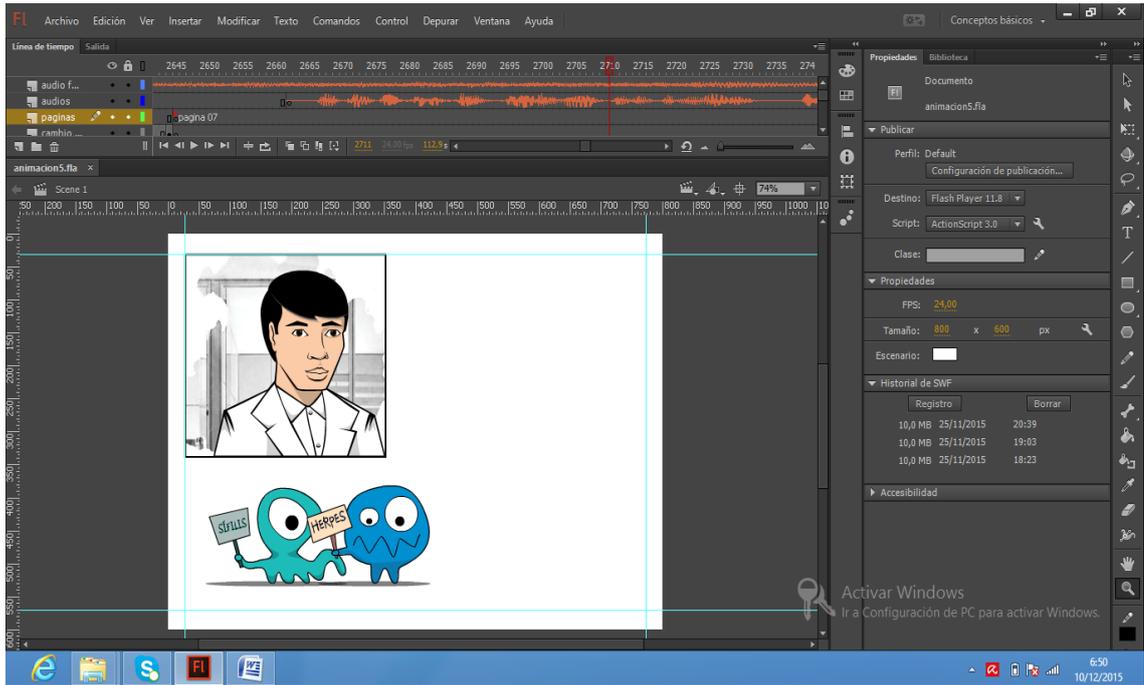
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 67. INTERFAZ ESCENA CINCO 2



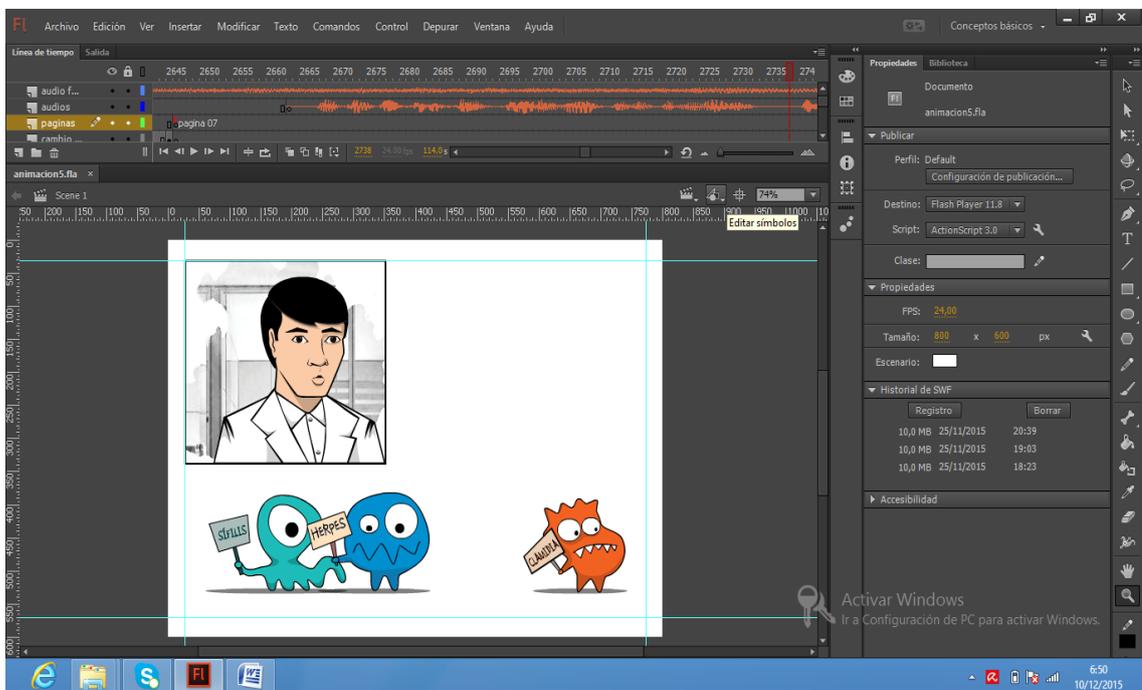
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 68. INTERFAZ ESCENA CINCO 3



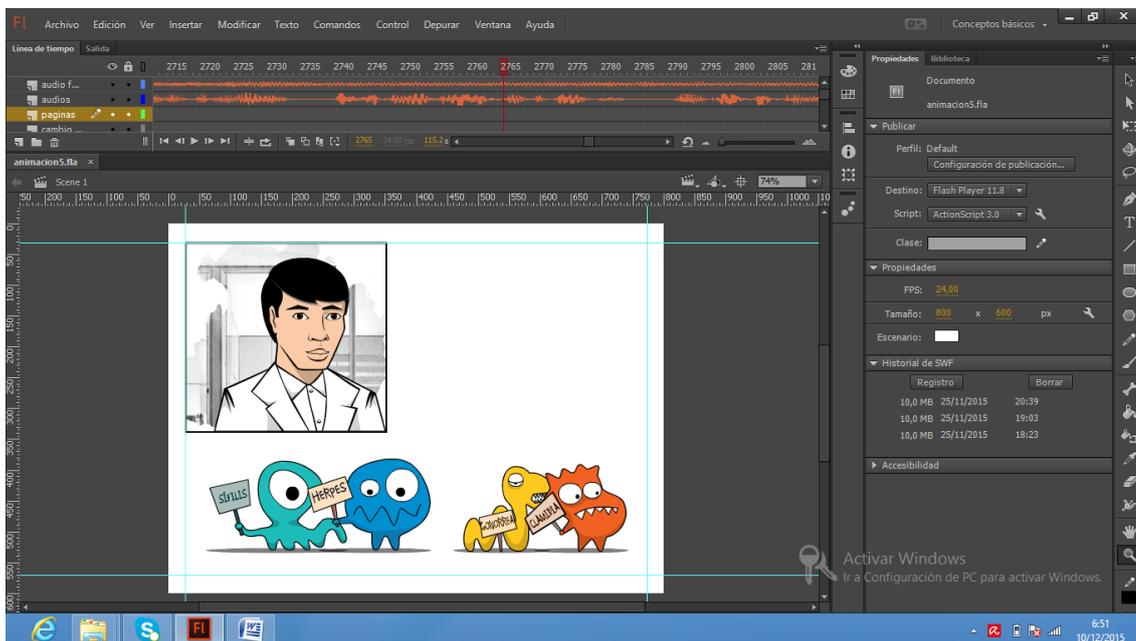
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 69. INTERFAZ ESCENA CINCO 4



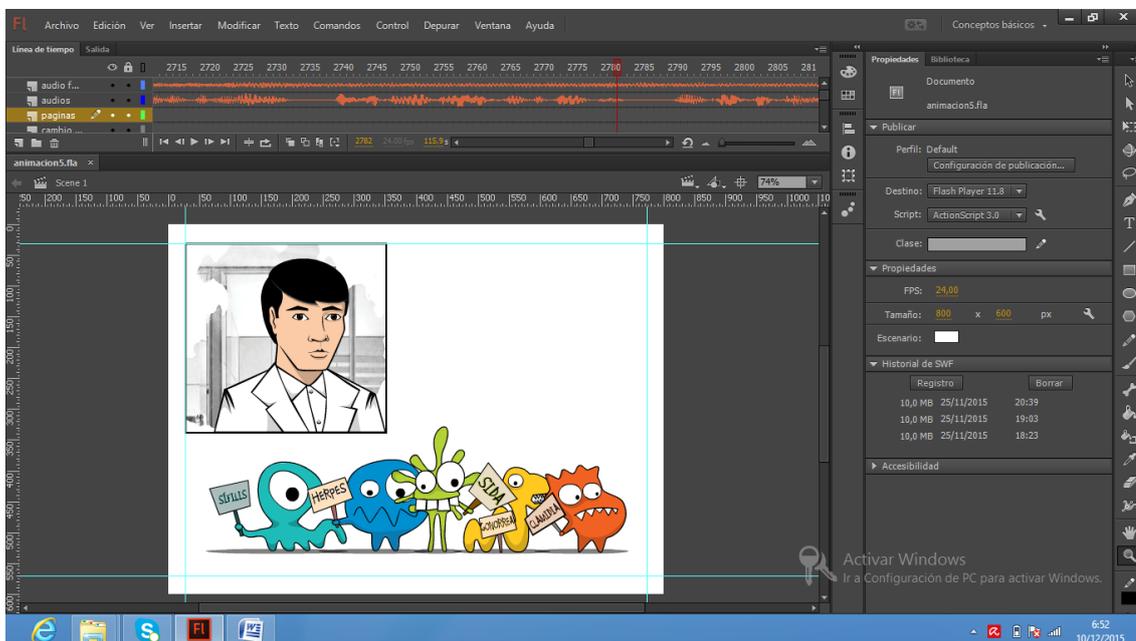
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 70. INTERFAZ ESCENA CINCO 5



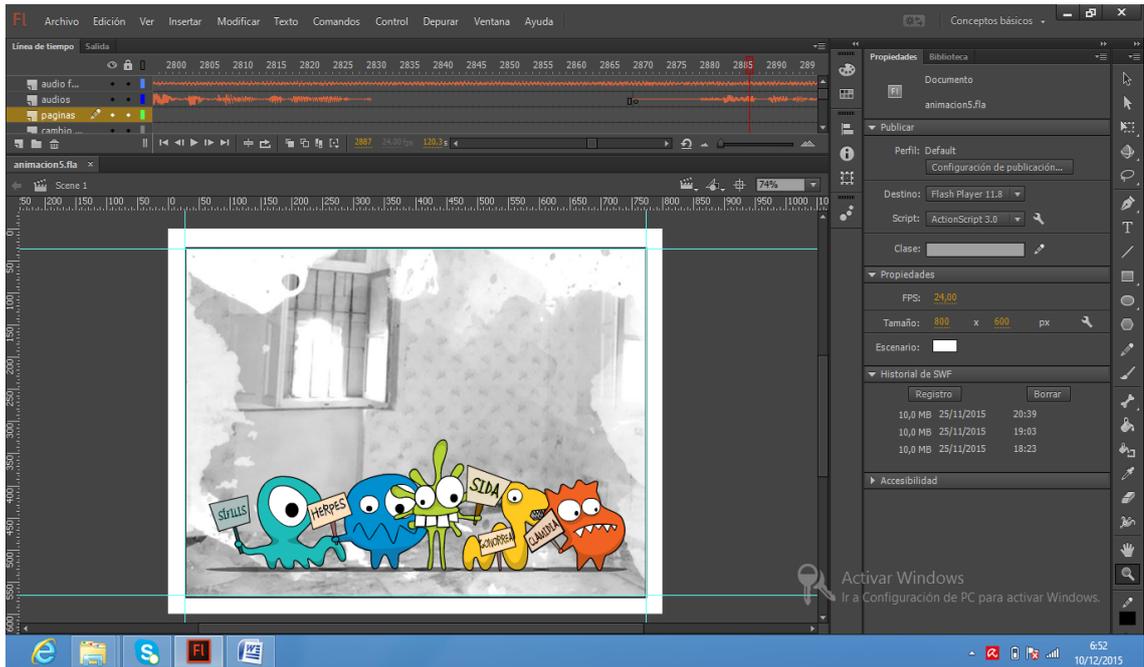
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 71. INTERFAZ ESCENA CINCO 6



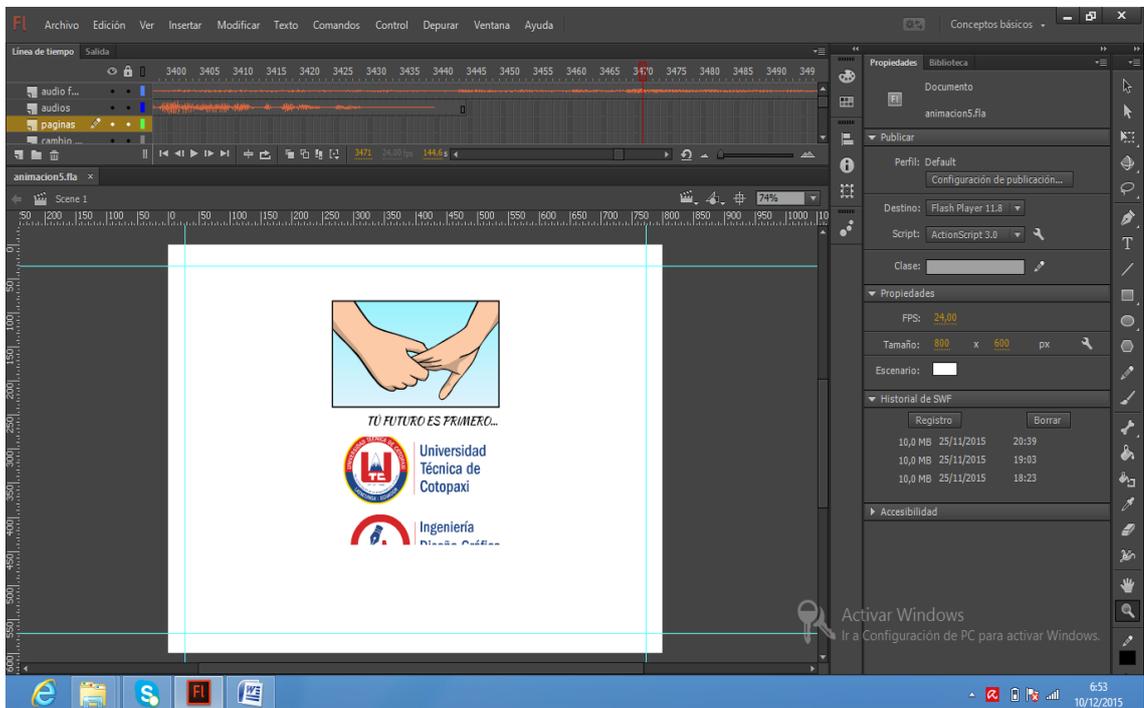
Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 72. INTERFAZ ESCENA CINCO 6



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 73. INTERFAZ ESCENA SEIS 1

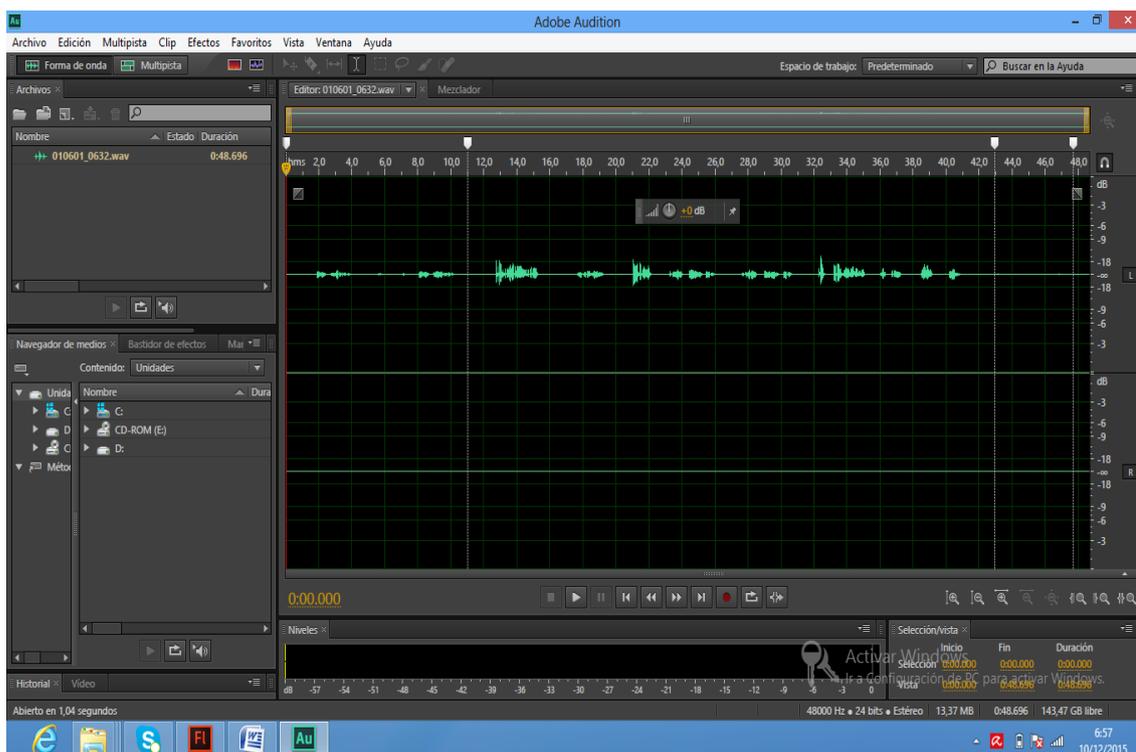


Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

3.5. EDICIÓN DE AUDIO DE ESCENAS

El audio se lo editó en Adobe Audición para luego unirlo con las escenas en flash.

GRÁFICO N° 74. EDICIÓN DE AUDIO



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

3.6. DISEÑO DE PORTADA DE CD

3.6.1 Bosetaje de la Portada del CD

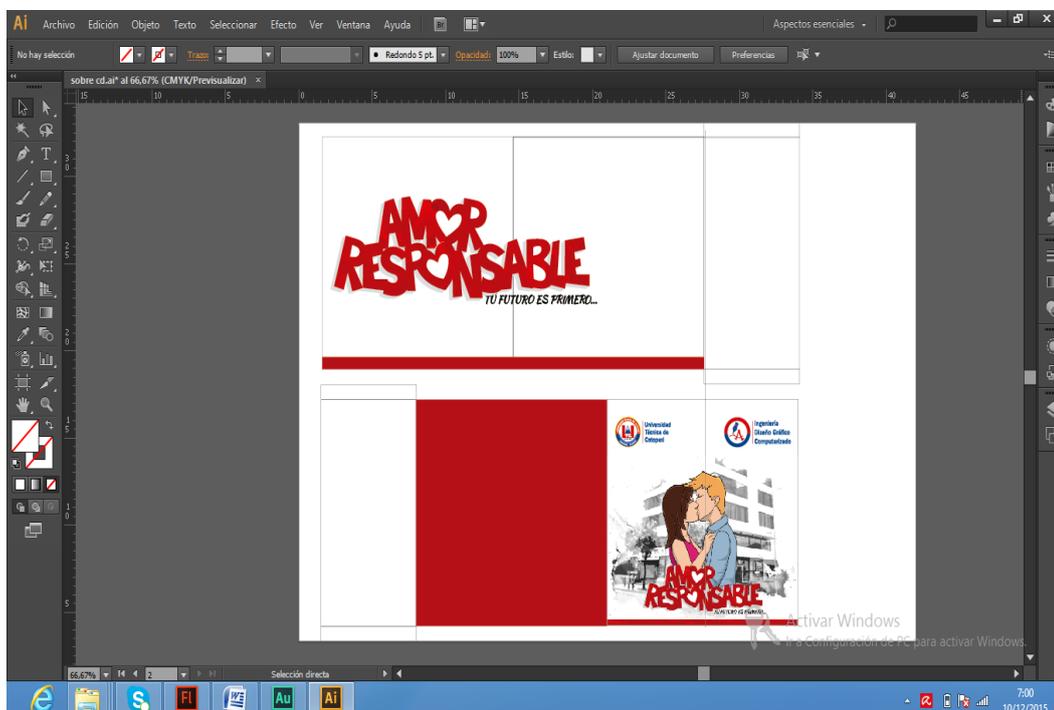
Para la realización de la portada del CD se tomó en cuenta el desarrollo en el cual se basó la historieta. Tomamos en cuenta el color, la forma y el troquelado.

GRÁFICO N° 75. BOSETO DE PORTADA DEL CD



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

GRÁFICO N° 76. BOSETAJE DE LA CAJA DEL CD



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- El significado que tiene la vida para los seres humanos ha permitido que a través de esta historieta conozcamos ampliamente sobre los riesgos de contagio de las enfermedades de transmisión sexual, con el uso de la animación multimedia 2D, el mismo que coadyuvara en la educación sexual y preventiva mediante la difusión de la historieta son límite de edad.
- Se ha desarrollado una historieta que contiene información los riesgos de las enfermedades de transmisión sexual orientada a los estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Todo esto se desarrolló mediante la utilización de programas de última tecnología que permite una fácil accesibilidad de la aplicación.
- La elaboración de esta historieta digital facilitará el acceso a la información sobre este tema, a todas las personas que tienen vinculación directa con la Universidad, estudiantes, maestros, directivos en fin, será una herramienta de autoeducación y concientización frente a este problema que está afectando la población en gran magnitud.
- Las TIC (Tecnologías de Comunicación e Información) se utiliza para realización de información que llegue a la comunidad universitaria a través de animación 2D por tal razón mediante el uso de tecnología de vanguardia, la historieta contara información veraz, oportuna, precisa, con avances tecnológicos de fácil acceso y que produzcan interés y curiosidad por informarse a través de este material.
- La historieta es un medio de noción intelectual, físico y moral, que independientemente del grado de conocimiento de los estudiantes permitirá orientar el nivel de educación para la prevención y el cuidado de la salud tanto física como emocional en los jóvenes, estudiantes y personas que tengan acceso a esta información.

RECOMENDACIONES

- Aprovechar los medios tecnológicos y software adecuado para de esta forma evitar algún tipo de percance en el uso de software que no se tiene el debido conocimiento ahorrando así tiempo. Para ello siempre es útil buscar información en Internet y hablar con profesionales que hayan empleado estas herramientas y puedan dar una opinión cualificada basada en la experiencia.
- Se recomienda que dentro de la comunidad universitaria se lleven adelante proyectos que promuevan aspectos de carácter social, de esta forma se concientiza a los estudiantes sobre los riesgos de contagio de estas enfermedades.
- Difundir la historieta en los medios visuales de la universidad, para que de esta forma los estudiantes tengan un libre acceso y conozcan a cerca de tema.
- Utilizar la historieta en charlas, conferencias, mesas redondas, paneles, etc. Con toda la comunidad universitaria para generar interés y conciencia en todas las personas relacionadas con la temática.

GLOSARIO

Animación: Presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Anticonceptivo: Dicho de un medio, de una práctica o de un agente: Que evita la preñez. U. t. c. s. m.

Cromática: Pertenece o relativo a los colores.

ETS: Las infecciones de transmisión sexual o enfermedades de transmisión sexual.

Escasez: Pobreza o falta de lo necesario sobre algún tema.

Fluido: Se dice de las sustancias en estado líquido o gaseoso.

Gráficos: Utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales.

Imágenes: Son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del

Logotipo: Grupo de letras, abreviaturas, cifras, etc. , fundidas en un solo bloque para facilitar la composición tipográfica.

Multimedia: Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

Señalética: La señalética es una actividad perteneciente al diseño gráfico que estudia y desarrolla un sistema de comunicación visual sintetizado en un conjunto de señales o símbolos que cumplen la función de guiar, orientar u organizar a una persona o conjunto de personas en aquellos puntos del espacio que planteen dilemas de comportamiento,

Sexo: Conjunto de seres pertenecientes a un mismo sexo. Sexo masculino, femenino.

Sexualidad: Conjunto de condiciones anatómicas y fisiológicas que caracterizan a cada sexo.

Sonido: Puede ser habla, música u otros sonidos.

Tecnología: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

TIC: Tecnología de Información y Comunicación.

BIBLIOGRAFÍA

CITADAS

- HARRIS, Jack y WITHROW, Steven, Ilustración Vectorial. Edición 01, Editorial: Printing International Ltd, SA, 2008, págs. 176, ISBN-13:978-84-936508-0-3
- LANDA, Robin, Soluciones del diseño. Edición 03, Editorial: Anaya Multimedia, 2010, pág. 158, ISBN 8441528039,978844158031
- LUPTON, Ellen y COLE PHILIPS, Jennifer, Nuevos Fundamentos del Diseño, Edición: 01, Editorial: Parramón Paidotribo, S.L., 2009, págs. 192, ISBN8434235056, 9788434235052.
- MARTÍNEZ, Néstor, Diseño Editorial, Edición: 01, Editorial: Ediciones Antropos Ltda. 1993, págs. 62, ISBN 92-9057-044-X, 958-671-005-X, 958-671-003-3.
- MOLES, Abraham A., La Imagen como Cristalización, Edición 01. Editorial: Trillas, 2009, págs. 271, ISBN 978-968-24-4135-6, (00, ST, SL, SE)
- MOLES, Abraham A., La Imagen como Cristalización, Edición 01. Editorial: Trillas, 2009, págs. 271, ISBN 978-968-24-4135-6, (00, ST, SL, SE)
- RODRÍGUEZ MORALES Roberto y SOSSA AZUELA Juan Humberto, Procesamiento y Análisis Digital de Imágenes, Edición 01, Editorial: Alfaomega Ra-Ma, 2012, págs. 428, ISBN: 978-607-707-223-2
- SEDDON, Tony y WATERHOUSE, Jane, Diseño Gráfico para no Diseñadores, Edición: 01, Editorial: Océano Ambar, 2010, págs. 224, ISBN8475566650, 9788475566658.
- TIMOTHY, Samara, Elementos del Diseño, Traducido por Blanca Hueso, Edición: 01, Editorial: Gustavo Gili, 2008, págs. 272, ISBN 8425222249, 9788425222245.
- TWEMLOW, Alice, Manual del Diseño 2, Editorial: Gustavo Gili, 2007, págs. 256, ISBN: 97884252214

ELECTRÓNICAS

- Blog Conceptos.de (En línea 2014), (ref. 7 de Julio 2014), Disponible en: <http://concepto.de/concepto-de-riesgo/>
- Competencias en TIC, (En línea: 2013), (ref. 2 de Julio 2014) Disponible en: <http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/disenomultimedia1.pdf>
- Diccionario Definiciones ABC, (En línea:2013), (ref. 2 de Julio 2013) Disponible en: <http://www.definicionabc.com/comunicacion/historieta.php>
- Enciclopedia salud, (En línea 2013), (ref. 8 de Julio 2014), Disponible en: <http://www.encyclopediasalud.com/definiciones/contagio>
- Metodología Multimedia - Animación computarizada, (En línea: 2008), (ref. 1 de Julio 2014) Disponible en: <http://eisc.univalle.edu.co/materias/multimedia/material/Exposiciones-GuiasLab/Animacion.pdf>
- Publicación En Cuentos , (En línea 2009), (ref. 7 de Julio 2014), Disponible en: <http://www.encuentos.com/autores-de-cuentos/historieta-que-es/>
- Taller de Cine y Animación, (En línea 2008), (ref. 31 de enero 2016), Disponible en: <http://www.nosvemosigual.com.ar/storyboard/>

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista: Ab. Diego Morales (Director de Bienestar Universitario)



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANEXO 2

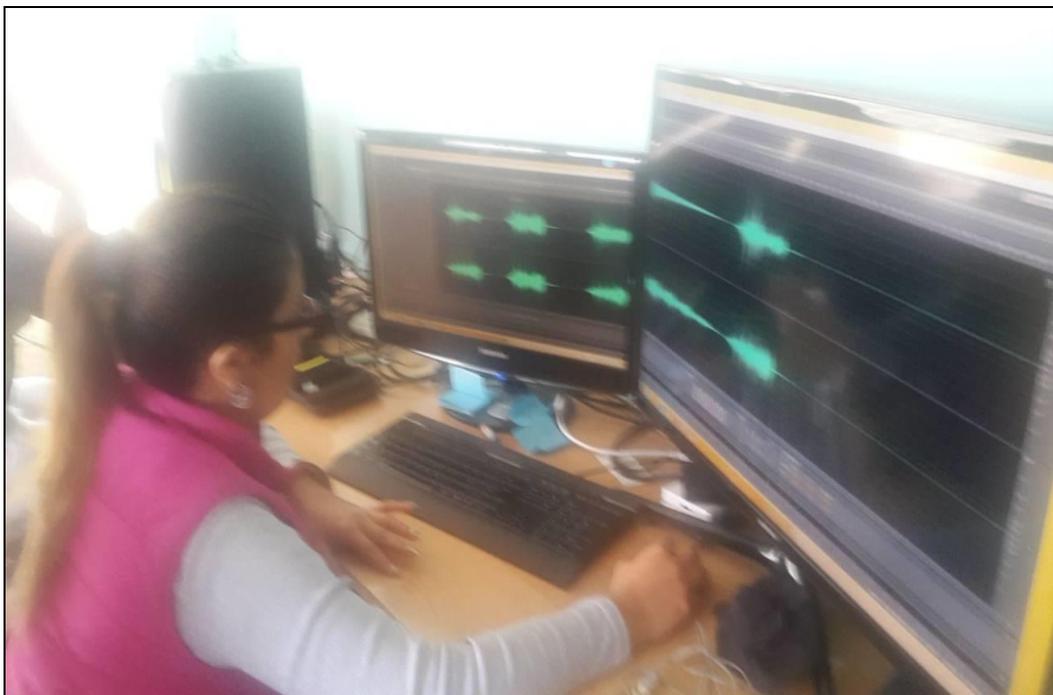
Entrevista: Richard Pérez (Médico de la Universidad)



Elaborado por: Karina del Rocío Zumba Moreno

ANEXO 3

Uso de programas



Anexo 5
Encuesta



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS
CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TEMA: ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA DIGITAL MEDIANTE ANIMACIÓN 2D MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS RIESGOS DE CONTAGIO DE TRANSMISIÓN SEXUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2014-2015.

Instrucciones:	
<ul style="list-style-type: none"> • La presente es una encuesta dirigida para obtener datos de uso personal de la investigadora. • Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque con una (x) donde corresponda. 	
CUESTIONARIO ENCUESTA	
1. ¿Conoce usted que es una animación 2D?	
Si	()
No	()
2. ¿Ha visto usted alguna vez una animación digital?	
Si	()
No	()
3. ¿Qué conocimientos tiene usted a cerca de las enfermedades de trasmisión sexual?	
Mucha	()
Poca	()
Nada	()
4. ¿Por qué medios de información conoce sobre las enfermedades de transmisión sexual?	
Medios digitales	()
Impresos	()
Auditivos	()
5. ¿De qué personal ha recibido información acerca de las enfermedades de transmisión sexual?	
Médicos	()

Docentes	()
Amigos	()
6. ¿Considera usted que un medio digital contribuiría en la información de las enfermedades de transmisión sexual?	
Poco	()
Mucho	()
Nada	()
7. ¿Cree usted que se deberían hacer campañas sobre la prevención de las enfermedades de transmisión sexual mediante un medio digital?	
Frecuentemente	()
Ocasionalmente	()
Nunca	()
8. ¿Le gustaría tener más acceso a información sobre este tema?	
Siempre	()
A veces	()
Nunca	()
9. ¿Conoce usted sobre la existencia de algún medio digital en el cual se dé a conocer sobre las enfermedades de transmisión sexual?	
Si	()
No	()
10. ¿Cuándo habla del uso del preservativo en el acto sexual. La primera idea, imagen, pensamiento que se le pasa por la cabeza es?	
Se usa para prevenir el embarazo	()
Se utiliza para prevenir enfermedades	()
Ambos	()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TEMA: ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA DIGITAL MEDIANTE ANIMACIÓN 2D MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS RIESGOS DE CONTAGIO DE TRANSMISIÓN SEXUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2014-2015

INSTRUCCIONES:

- La presente es una entrevista orientada a la obtención de datos para realizar la investigación realizada.

ENTREVISTA	
PREGUNTAS	INTERPRETACIÓN
1. ¿Qué conoce usted acerca de las enfermedades de transmisión sexual en C.I.Y.A?	
2. ¿Existe algún medio informativo digital acerca de las ETS en la universidad?	
3. ¿Cree usted que una historieta digital concienciaría la prevención de enfermedades de transmisión sexual?	
4. ¿Cómo ayudaría a la difusión de la historieta digital para la prevención de enfermedades de transmisión sexual?	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN