

UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

Facultad de Cs. de la Comunicación

Lic. en Diseño Gráfico

Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias

EL MOVIMIENTO COMO RECURSO SEMÁNTICO

Pariani Danei



DICIEMBRE 2016

ÍNDICE

1. Denominación del proyecto	4
2. Descripción	4
3. Justificación	5
4. Marco institucional	9
5. Objetivos	11
6. Componentes o resultados	12
7. Acciones realizadas	13
I. Audiovisuales	16
II. Animación digital	18
o Guión – storyboard	21
o Principios de animación	25
III. Tipografías digitales	37
IV. Tipografías en movimiento	41
8. Determinación del cronograma	51
9. Consideraciones finales	53
10. Producción	55
11. Referencias bibliográficas	65

Fecha de inicio: Septiembre de 2015

Fecha de cierre: Diciembre de 2016

1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias.

2. DESCRIPCIÓN

Así como se expresa en el Protocolo (2015): el Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias, es un espacio creado y gestionado por un equipo interdisciplinario de profesionales y estudiantes comprometidos con la producción, sistematización, difusión y relevamiento de proyectos llevados a cabo entre instituciones educativas y la comunidad.

Se trata de una herramienta diseñada y desarrollada para el intercambio y la colaboración colectiva que encuentra en la web

un ambiente propicio para la participación, la investigación, la creatividad y la innovación.

Desde el punto de vista de la comunicación y el diseño, se trabaja como una plataforma digital cuya característica principal es servir como puerta de ingreso sencilla e integrada a una serie de propuestas y recursos vinculados a Prácticas Educativas Solidarias.

3. JUSTIFICACIÓN

Tal como se expresa en el Protocolo (2015), la Universidad se caracteriza por desarrollar simultáneamente tres áreas sustantivas, la enseñanza, la investigación, y la extensión.

En los últimos años se observa una creciente preocupación de las Instituciones Educativas, sus equipos directivos y docentes por las actividades que se relacionan con el medio, particularmente aquellas que se vinculan con problemáticas que afectan a la sociedad.

De este modo, la Universidad intensifica sus vínculos con la comunidad, especialmente con aquellos grupos sociales que de otro modo no alcanzan a recibir servicios profesionales de las diversas disciplinas, dando cuenta de un rol protagónico no solo

desde los saberes producidos, sino desde el rol social que la convoca, permitiendo también la transformación de las representaciones sociales que se tienen de los espacios educativos.

Estas experiencias son trabajadas en distintos niveles de integración con la actividad curricular de los estudiantes. Algunas solo son llevadas a cabo por vocación o libre elección y otras combinan de modo virtuoso contenidos curriculares y acciones relacionadas con el medio.

A su vez, la preocupación de avanzar en un proceso de incorporación de problemáticas sociales al aula universitaria, y trabajar en campo con los alumnos y la comunidad supone apelar a iniciativas creativas en el diseño y concreción del currículum en su dimensión áulica. Esto que aparece como una propuesta por fuera de la práctica docente de todos los días, no es más que asumir el rol que tiene la Universidad dentro de su comunidad.

Una vez comprendido esto, es necesario optimizar recursos y esfuerzos para que estas acciones dejen su condición de esporádicas y se transformen en políticas institucionales coherentes y sostenidas en el tiempo.

Por otro lado, a pesar de este camino de planificación, ejecución y prósperos resultados de acciones pro sociales, se observa que las mismas no han sido sistematizadas, no han alcanzado la difusión deseada, y por lo tanto, se ve disminuida su capacidad de intercambio interinstitucional y su condición multiplicadora.

La problemática descrita anteriormente devela la necesidad de contar con un espacio de encuentro entre instituciones, profesores, estudiantes, organizaciones y fuerzas vivas de la comunidad comprometidos con prácticas pro sociales.

En respuesta a la necesidad detectada surge la decisión de trabajar en un “observatorio”, ya que, tal como su nombre lo indica, es un dispositivo para observar la realidad, comportándose como un sistema de información permanente y actualizado que integra información hasta ahora dispersa.

A su vez, es posible pensar en el mismo como un lugar académico fértil para la comunicación y producción de prácticas comprometidas con la diversas problemáticas sociales desde una lógica colaborativa de todos los actores implicados. En relación a sus funciones, y posteriormente a esta etapa, permitirá también, elaborar estadísticas generales, diagnósticos, formular análisis de los casos e incluso proyecciones sobre el objeto de estudio.

Vistas las potencialidades de este medio, es posible pensar que la divulgación y socialización de experiencias áulicas a través de un medio de amplio alcance como es aquel que vehiculiza Internet, posibilita también la convergencia de las producciones dispersas y, al mismo tiempo, favorece la transferencia, réplica y alcance de las mismas.

Para esta primera etapa, y como parte de una serie de acciones en busca de estrategias vinculadas a la innovación y buenas prácticas educativas, se decide trabajar en el diseño y desarrollo del denominado “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias” empezando por dar a conocer proyectos educativos pro sociales en los que participa la Lic. en Diseño Gráfico de la UAI en Sede Rosario, persiguiendo el propósito de que las mismas contribuyan a la mejora del trabajo áulico, institucional y social, y que las mismas sean un puntapié en la multiplicación de experiencias.

A los efectos de la puesta en marcha del observatorio, se conforma el equipo de trabajo construido por directivos, profesores estudiantes comprometidos con la inclusión, la cooperación, y el rol social de la comunicación, así, los alumnos, apelando a la integración de saberes propios de su campo disciplinar se disponen a resolver aquellas problemáticas propias del diseño y el desarrollo de una plataforma digital online.

En lo que respecta estrictamente al diseño, la tarea cobra relevancia en la medida que se expanden los medios, y hábitos de comunicación. Estos nuevos modos suponen unas maneras de interactuar con sus usuarios que le son particulares, por lo tanto, al diseñar una interfaz se está diseñando también una experiencia con cada persona que la recorra. Es aquí donde se vuelve fundamental estudiar las opciones más adecuadas desde el diseño y el desarrollo, para cada una de las decisiones conviertan esta plataforma virtual en un todo consistente.

Así, el diseño puede contribuir a solucionar estos problemas de visibilidad y difusión a través de la creación de un sitio web que opera como una puerta de entrada a la información y los proyectos, así como también a las redes sociales vinculadas.

De este modo, el diseño es la parte creativa y estratégica del proyecto, ya que permite interactuar y mostrar de una manera eficiente los contenidos en cuestión.

4. MARCO INSTITUCIONAL

El proyecto surge como una iniciativa de la Lic. en Diseño Gráfico, Sede Rosario, de la Universidad Abierta Interamericana (UAI).

Forman parte:

▪ *Responsable del Proyecto:*

Mg. Karen Kuschner.

▪ *Equipo profesores Lic. Diseño Gráfico de la UAI*

Sede Rosario:

Dra. Natalia Raimondo Anselmino,

Dra. Analía Brarda,

Lic. Gabriela Nazario,

Lic. Damián Vezzani.

▪ *Equipo estudiantes Lic. Diseño Gráfico de la*

U.A.I.:

Cintia Farina (Desarrollo multimedial en video),

Danei Pariani (Desarrollo multimedial en video),

Giovana Cichillitti (Identidad Visual),

Julia Subirá (Identidad Editorial).

Marina Menna (Diseño infográfico),

Nicolás Botta (Publicaciones Digitales),

Pablo Di Firma (Desarrollo Web),

Rocío Masante (Diseño Web),

Victoria Gallerano (Diseño infográfico),

5. OBJETIVOS

Objetivos generales

- Favorecer la generación de espacios de encuentro y participación de los diferentes actores de la educación vinculados a las prácticas pro sociales.
- Socializar las prácticas educativas solidarias que se llevan a cabo en la Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad Abierta Interamericana.

Objetivos específicos

- Relevar y sistematizar experiencias educativas pro sociales en las que participa la Lic. en Diseño Gráfico de UAI Sede Rosario.
- Producir los contenidos a ser incluidos en el “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”
- Diseñar un programa de identidad visual para el “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”
- Diseñar y desarrollar el “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Diseñar un programa editorial aplicable a las piezas a ser publicadas en el “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.

- Diseñar y aplicar un programa visual para los sitios que alojan a cada uno de los proyectos que forman parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”
- Producir info visualizaciones para ser incluidas entre el material de cada uno de los proyectos que forma parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”
- Producir piezas audiovisuales para ser incluidas entre el material de cada uno de los proyectos que forma parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.

6. COMPONENTES O RESULTADOS

- Diseño de un programa de identidad visual para el “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Diseño y desarrollo del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Diseño y aplicación de un programa editorial aplicable a las piezas a ser publicadas en el “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.

- Diseño y aplicación de un programa visual para los sitios que alojan a cada uno de los proyectos que forman parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Producción de infovisualizaciones para ser incluidas entre el material de cada uno de los proyectos que forma parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Producción de piezas audiovisuales para ser incluidas entre el material de cada uno de los proyectos que forma parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.

7. ACCIONES REALIZADAS

Tal como ha sido mencionado anteriormente, los integrantes del equipo de trabajo se distribuyen sus tareas de la siguiente manera:

Responsable del Observatorio y equipo docente

Participación en las etapas de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación de tareas:

- Elaboración de contenidos para la puesta en marcha del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Coordinación de tareas en las etapas de diagnóstico, planificación y evaluación.
- Seguimiento y monitoreo del proceso de diseño y desarrollo del producto.
- Conducción áulica y extra áulica de estudiantes.

Estudiantes de Lic. Diseño Gráfico

Participación en las etapas de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación de tareas:

- Diseño de un programa de identidad visual para el “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Diseño y Desarrollo del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Diseño y aplicación de un programa editorial aplicable a las piezas a ser publicadas en el “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Diseño y aplicación de un programa visual para los sitios que alojan a cada uno de los proyectos que forman parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.

- Producción de infovisualizaciones para ser incluidas entre el material de cada uno de los proyectos que forma parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Producción de piezas audiovisuales para ser incluidas entre el material de cada uno de los proyectos que forma parte del “Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias”.
- Evaluación del producto y la experiencia.

Como se ha visto, Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias es un proyecto colaborativo que trata del desarrollo y producción de un sitio web a partir del sistema de gestión de contenidos (CMS) Wordpress que permite cubrir las necesidades de comunicación, accesibilidad y difusión requeridos.

Wordpress soporta distintos tipos de archivos o contenidos, es decir que no está limitado a simplemente texto, sino que de manera sencilla se pueden integrar otros tipos de formatos como ser audio, video e imágenes.

Si bien el proyecto supone una cantidad de acciones, este trabajo refiere particularmente a las tareas de animación tipográfica.

I. Audiovisuales

Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones posibilitan la creación de un nuevo entorno, en el cual son desarrollados la educación, los procesos informativos, de aprendizaje y transmisión del conocimiento.

Para Scuorzo (1999) (citado por Castro y Sánchez),

Estos medios de comunicación son necesarios dentro de una sociedad, son elementos valiosísimos en ocasiones en las que es necesario informar o dar a conocer cierta información que es más pertinente y efectiva si se utilizan imágenes ya que con ellas se capta mayor interés del público general (s.p.).

Por su parte, Simpson (s.f.) (citado por Benítez, Rodríguez Ortega y Utray) aseguran que los medios audiovisuales son los medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen y el audio, sirven para comunicar mensajes específicos. En ellos se encuentran imágenes, sonidos, textos, gráficos que pueden ser trabajados de forma fija o en movimiento (p. 23)

A su vez, sostiene que los medios pretenden comunicar con la ayuda de imágenes de síntesis o virtuales, aprovechando de la mejor manera posible las técnicas de comunicación” (Simpson, s.f. citado por Benítez, Rodríguez Ortega y Utray p.16).

Así, los videos animados son una de las formas más utilizadas por los medios audiovisuales para difundir información por ser la manera más eficaz y novedosa a la hora de querer llamar la atención del público y entretenerlo.

En esta dirección,

Hidalgo-Fritzinger, (s.f.) señala que:

“La animación es tan familiar y forma parte de la vida cotidiana de todas las personas que no se hace prácticamente ninguna reflexión en cuanto a su técnica y todo lo que hay detrás de ella...”

“...Todo empieza con la planeación, armar el guión y desarrollar el storyboard para después expresar a través del movimiento todo esto, sincronizando con el sonido y la imagen dándole forma y ritmo a las secuencias” (s.p.).

Visto esto, la decisión tomada por los integrantes del proyecto del Observatorio fue realizar videos a partir de animaciones de gráficos, textos e imágenes que cuentan de forma sintética los proyectos a ser incluidos en el sitio web del Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias, con el fin de que el público general tenga acceso a ellos.

II. Animación digital

La Animación Digital es la más moderna de las especialidades de la producción audiovisual. Su actual expansión y desarrollo en el mundo se debe, entre otros motivos, a la globalización de las tecnologías de la computación, y a la llamada “era digital” en la cual el mundo se ve inmerso.

Es necesario conseguir que las nuevas tecnologías alcancen su mayor eficacia en el servicio de comunicación, es por esto que las animaciones digitales son usadas para atraer, convocar y retener al público con toda su innovación.

Asimismo, “La idea de animación se centra en la creación y el diseño de todo el trabajo conceptual y artístico de una

producción audiovisual animada”. (Laybourne, 2006, p. 43, citado por Sanchez y Castro)

Hoy en día, el diseño digital cobra una gran importancia en el ámbito social, ya que es una de las formas más útiles y prácticas para llegar al público que está totalmente rodeado de tecnologías.

En consecuencia, la animación, es, según Kit Laybourne, "el arte en movimiento. Pero más aún: es el arte del movimiento". Acorde a esto, Norman McLaren, quien desarrolla la técnica de animación aplicada directamente sobre una película, asegura que la animación no es el arte de trazar figuras que se mueven, sino es el arte de trazar el movimiento (Laybourne y McLaren, 2006, p. 43-44, citado por Sanchez y Castro).

Claramente, “la animación por computadora es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de ordenadores o computadoras” (3d anima, 2009, s.p.).

Sin embargo, Moholy-Nagy, (1957) señala que “la animación no es un simple movimiento, sino que es un conjunto de elementos que se movilizan para dar lugar a

una composición extraordinaria que genera expectativa en todos los receptores” (p. 1-2).

Animar es dotar de movimiento a las cosas inanimadas, es generar movimiento a los objetos para hacerlos más reales o simplemente crear una gracia (cuando se trata de personajes animados). Se pueden animar personajes, tipografías, objetos, gráficos, fotografías, imágenes.

Estos elementos que interactúan, coordinan y se mueven en conjunto son los que comúnmente se utilizan para comunicar un mensaje cuando se necesita llegar al público de una forma dinámica y entretenida.

Por estos motivos, en el marco del Observatorio, se decide realizar videos animados, para así llegar al público de una manera efectiva, entretenida y generar expectativas e interés.

Las animaciones creadas cuentan con un alto grado de dinamismo dado que es necesario mantenerlo en la pantalla para que el público pueda comprender el mensaje correctamente, se muestran los cambios de temas con movimientos marcados en los separadores que contienen el título de cada segmento de la animación (*ver fig. 1*).

Estos separadores son muy útiles cuando se cuentan proyectos.



Figura 1. Separadores de segmentos dentro de las animaciones. Fuente: propia.

Asimismo, todos los elementos que se encuentran en los videos animados creados, ya sean de tipo tipográfico, icónico o imágenes, interactúan por medio de movimientos sincronizados.

Guión - Storyboard

Toda producción audiovisual, en este caso una animación, comienza con la elaboración de un guión y un storyboard.

Utray, Benítez y Rodriguez. (s.f.), definen al guión como *“forma escrita de proyecto audiovisual que describe los contenidos y los elementos necesarios para la ejecución de la animación”* (p.2).

“El guión es el recurso indispensable para la realización de medios audiovisuales, como las animaciones. Es un texto que establece tanto el contenido como todas las indicaciones necesarias para que un proyecto

audiovisual, sea cual sea, se realice” (Simpson, s.f., p. 16, citado por Benítez, Rodríguez Ortega y Utray).

Acorde con lo anteriormente planteado, Barroso, (2008) agrega que, *“el guión es susceptible a ser modificado y reelaborado si es necesario, a lo largo del trabajo, con el fin de cambiar cualquiera de los elementos utilizados”.*

Para sumar, Simpson, (s.f.), (citado por Benítez, Rodríguez Ortega y Utray) clasifica a los guiones en:

- 1) **Guión técnico:** *se expresan todos los elementos que componen la animación y se conforma un estilo de realización del audiovisual. Define qué se muestra al espectador, el espacio y el tiempo en que tiene que ser desarrollado cada plano de la animación audiovisual.*
- 2) **Guión literario:** *describe lo que se ve y se escucha o lee en los planos del audiovisual. Se describen además, las acciones y los textos.*

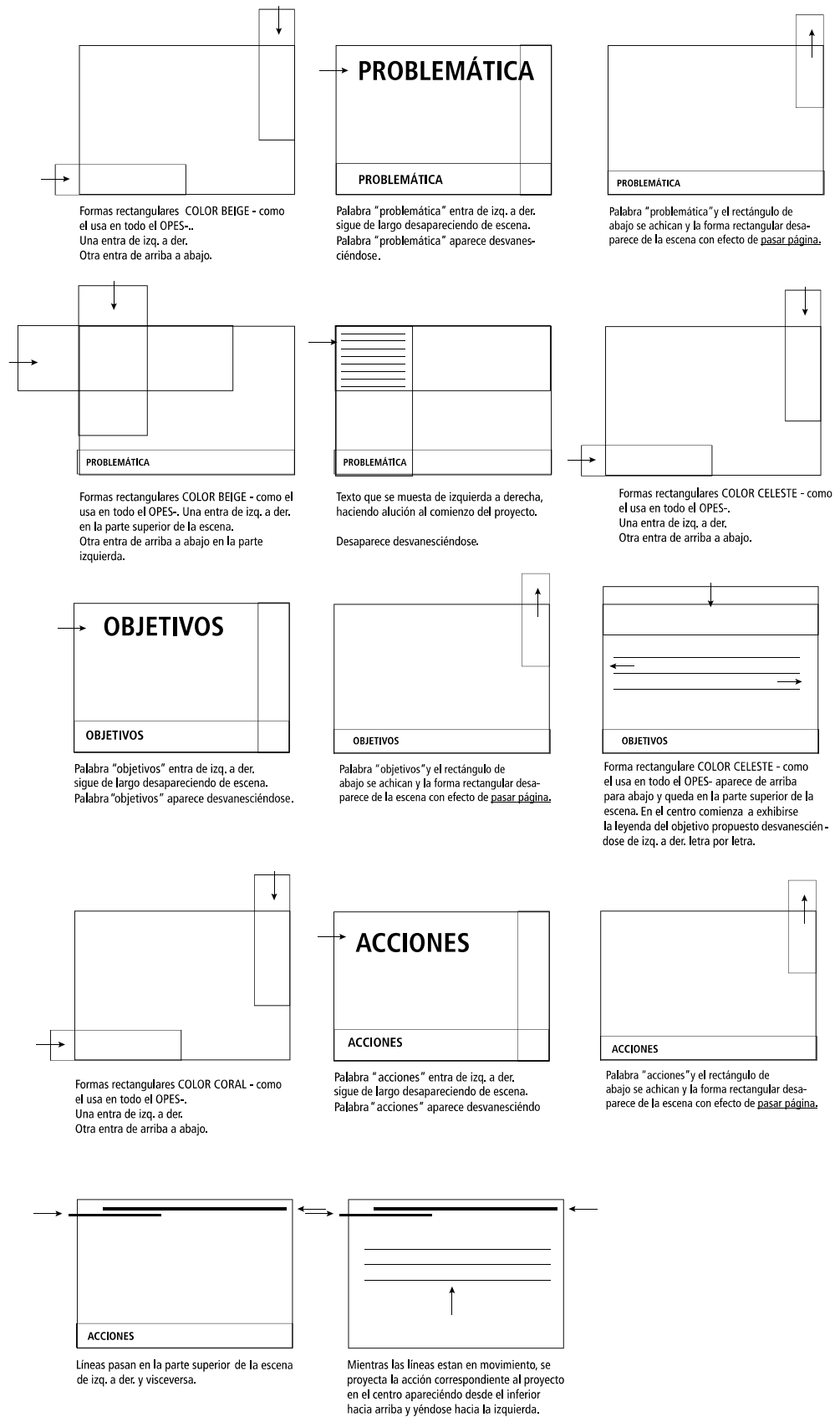


Figura 2. Storyboard de las animaciones. Fuente: propia.

Por otro lado, se encuentra otro componente de las animaciones como son los storyboard, a los cuales Barroso, (2008) define como: *“ilustraciones para cada uno de los planos o secuencias específicos en los guiones realizados, son un conjunto de viñetas”* (p.84) (ver fig. 2).

Agregando a esto, Simpson, (s.f.) (citado por Benítez, Rodríguez Ortega y Utray) considera que *el storyboard es el dibujo detallado de todas y cada una de las tomas del audiovisual. Acompaña al guión y es una herramienta de suma utilidad en el momento del rodaje o armado del audiovisual. Es esencialmente una serie grande de viñetas de la película o animación producida de antemano para ayudar a los directores, los cineastas y/o diseñadores a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes de que éstos ocurran. Los storyboards incluyen instrucciones o apuntes necesarios que servirán al equipo de trabajo para que éste se desarrolle dentro de un plan pre-establecido* (p.18).

En función de lo antes dicho, para la producción de los videos a ser incluidos en el Observatorio ha sido necesario confeccionar con anticipación, un guión y un storyboard que fueron los que orientaron las animaciones.

El guión propuesto para hacer este tipo de audiovisuales es el técnico, debido a que fueron utilizados elementos como textos, gráficos, imágenes en movimiento, solo se escribe donde se mueve cada parte y en qué momento entran y salen de escena.

Estos componentes como son el guión y el storyboard, que permiten que todo concluya en una animación correcta, han sido modificados a lo largo del trabajo teniendo en cuenta los tiempos requeridos y decididos por todo el equipo de trabajo, pero siempre dentro de la idea central del guión técnico ya realizado.

Principios de animación

Algunas consideraciones esenciales en el momento de producción de las piezas de animación refieren a los principios de animación.

Considerando que los movimientos no son estáticos ni generados al azar, y existe la llamada ley de inercia, son creados los principios de animación a los que se denomina como las “*reglas básicas de animación creadas en los años 30 por animadores en los Estudios de Disney*” OfiWeb (2007).

En 2007, OfiWeb señala que los 12 principios ayudaron a que el oficio de la animación pasara de ser algo novedoso a ser una forma de arte.

1) Encoger y estirar: es la compresión y estiramiento del objeto animado sin que varíe su volumen, lo que se quiere expresar es la inercia del objeto, es decir que, si está en movimiento y lo intentamos detener, el objeto tiende a seguir con el movimiento inicial (*ver fig. 3*).

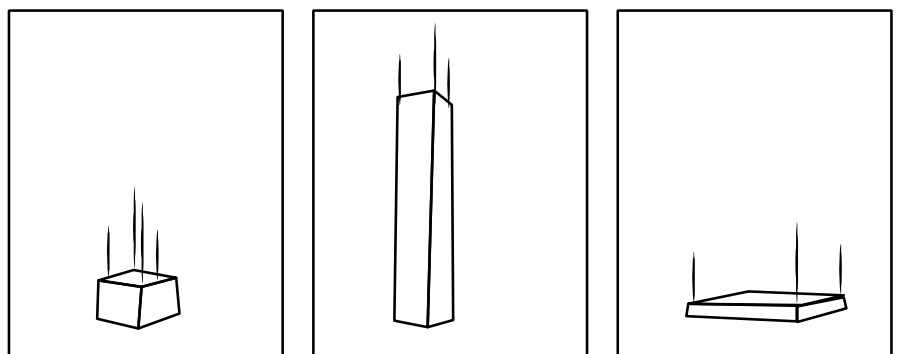


Figura 3. Secuencia del principio de animación encoger y estirar. Fuente: OfiWeb, 2007.

2) Anticipación: comienzo de un movimiento, el movimiento que nos da la atención, la preparación y

dirige la mirada del espectador hacia dónde va a ocurrir

(ver fig. 4).

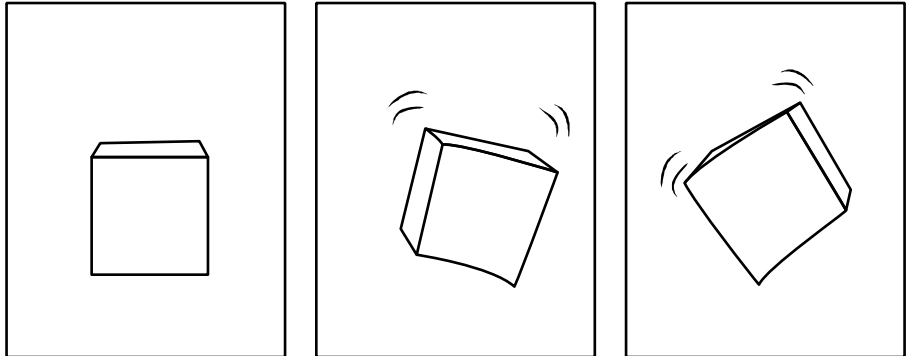


Figura 4. Secuencia del principio de animación anticipación. Fuente: OfiWeb, 2007.

3) Puesta en escena: es la representación de una idea, de lo que se quiere hacer, de las intenciones que se tiene para con el espectador (ver fig. 5).

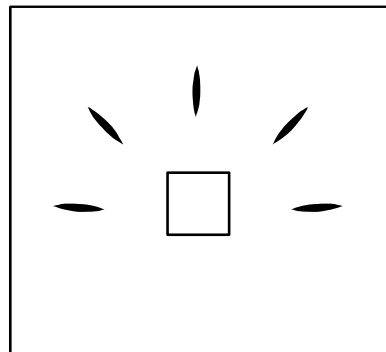


Figura 5. Principio de animación puesta en escena. Fuente: OfiWeb, 2007.

4) Acción directa y pose a pose: dos métodos usados para crear animaciones: la animación Directa, se anima cuadro a cuadro de manera ordenada; en cambio, la animación pose a pose, se crean los cuadros importantes y el ordenador dibuja y crea los cuadros

intermedios calculando los movimientos a realizarse

(ver fig. 6).

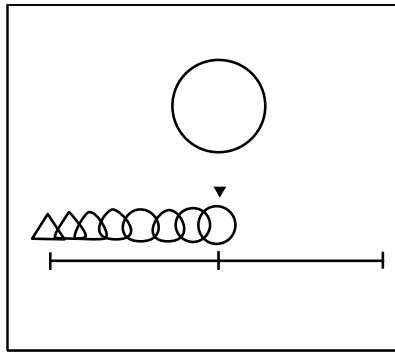


Figura 6. Principio de animación acción directa o pose a pose. Fuente: OfiWeb, 2007.

5) Acción continuada: es la que se utiliza para terminar

de manera correcta la acción principal.

Acción superpuesta: son los movimientos múltiples que se mezclan, se superponen buscando una fluidez, e influyen en la posición del personaje u objeto (ver fig. 7).

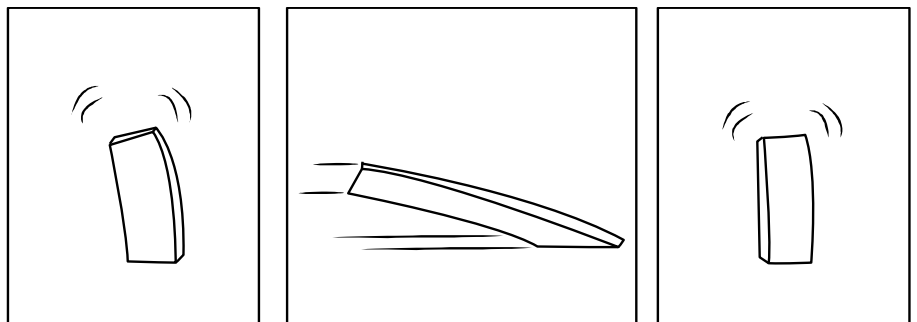


Figura 7. Secuencia del principio de animación acción superpuesta. Fuente: OfiWeb, 2007.

6) Dibujos sólidos: el modelado y esqueleto sólido

ayudan a hacer que el personaje cobre vida. Tener en cuenta el peso, la profundidad y el equilibrio

simplificarán, además, posibles complicaciones posteriores en la producción debido a personajes pobremente modelados (*ver fig. 8*).

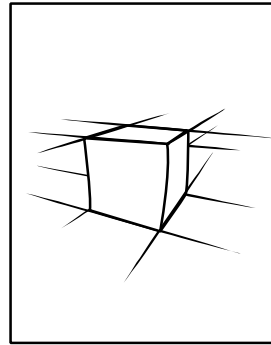


Figura 8. Principio de animación dibujos sólidos. Fuente: OfiWeb, 2007.

7) Frenadas y arrancadas: tiene que ver con la aceleración o deceleración gradual de un objeto al llegar o salir de un movimiento. Se usa para la mayoría de los movimientos dado que es muy difícil que un objeto en la vida real alcance una velocidad de manera inmediata e instantánea (*ver fig. 9*).

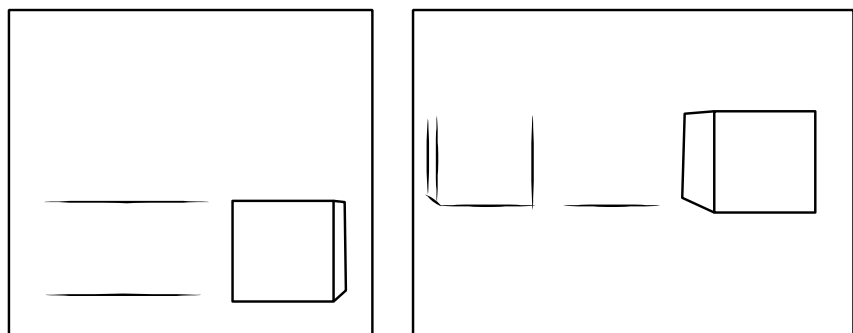


Figura 9. Secuencia del principio de animación frenadas y arrancadas. Fuente: OfiWeb, 2007.

8) Curvas: se utilizan para dar una apariencia natural a los movimientos de los personajes u objetos, ya que la mayoría de los movimientos se mueven en trayectorias curvas y no en líneas rectas (*ver fig. 10*).

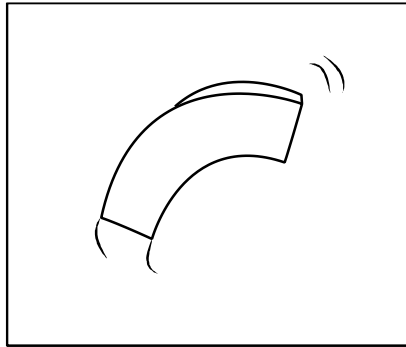


Figura 10. Principio de animación arcos.
Fuente: OfiWeb, 2007.

9) Acción secundaria: es una reacción como consecuencia de la acción o movimiento principal. Aporta interés, atractivo y quizás realismo al personaje y por lo tanto a la animación; debe ser realizada de manera que se note pero que no sobrepase a la acción principal (*ver fig. 11*).

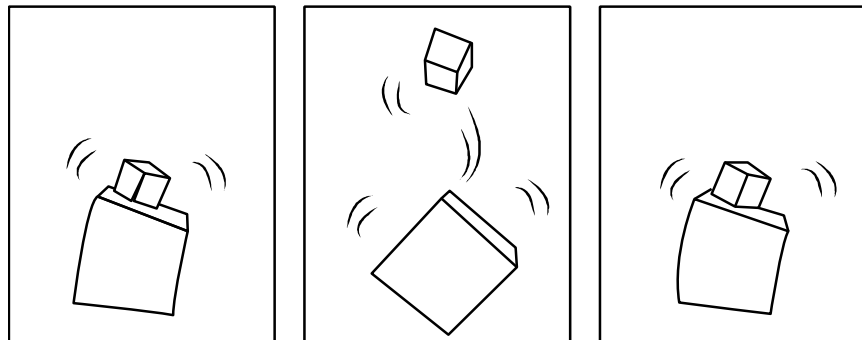


Figura 11. Secuencia del principio de animación acción secundaria. Fuente: OfiWeb, 2007.

10) Sentido del tiempo: el tiempo es el encargado de dar sentido al movimiento, es la velocidad que tarda una acción en desarrollarse, las interrupciones en los movimientos, así como también los movimientos consecuentes a las acciones (*ver fig. 12*).

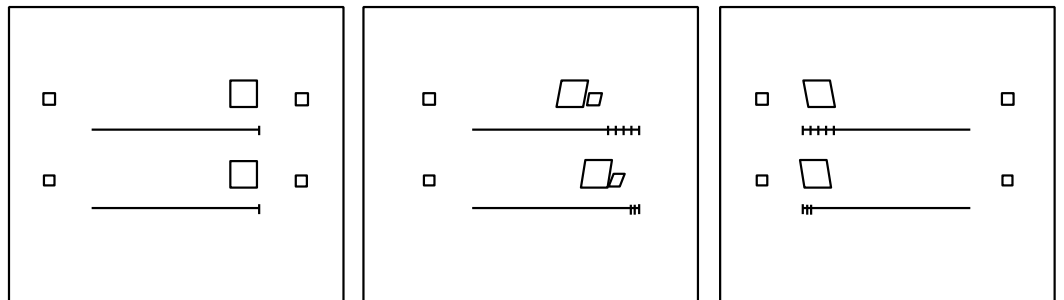


Figura 12. Secuencia del principio de animación sentido del tiempo. Fuente: OfiWeb, 2007.

11) Exageración: se utiliza para acentuar una acción, para hacerla parecer más realista, entretenida y destacada. Es necesario realizarla de manera cuidadosa y equilibrada, para que no resalte de los demás elementos que conforman toda la composición (*ver fig. 13*).

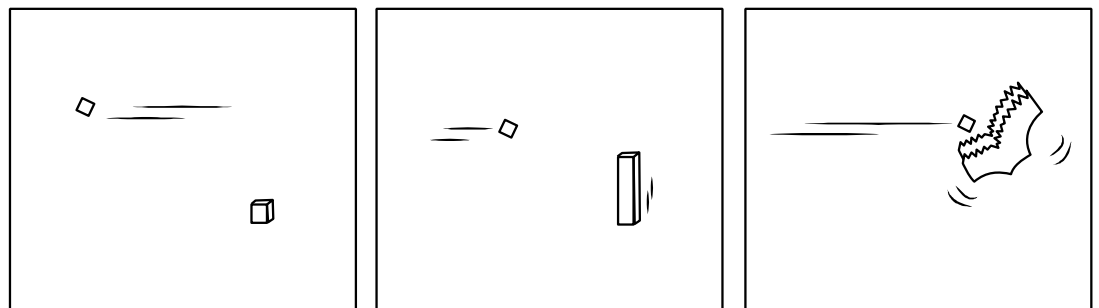


Figura 13. Secuencia del principio de animación exageración. Fuente: OfiWeb, 2007.

12) Personalidad y apariencia: se refiere a la correcta aplicación de los otros principios. La personalidad puede determinar el éxito o fracaso de una animación. El atractivo tiene relación con el gusto, puede ser una especie de encanto, diseño, simplicidad, coherencia, comunicación o magnetismo presente tanto en la animación como en el diseño de toda la composición (s.p.) (ver fig. 14).

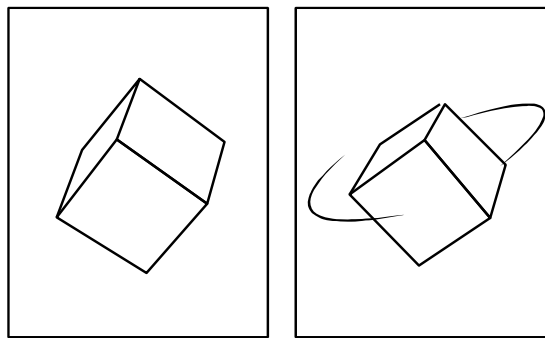


Figura 14. Secuencia del principio de animación personalidad y apariencia. Fuente: OfiWeb, 2007.

Como ya fue mencionado, la diferencia entre mover objetos y animarlos radica en los principios de la animación. Estos pueden ser aplicados por igual a los diferentes elementos utilizados. Pero, aún así, la técnica evoluciona con el tiempo, por lo que se tuvo que ir re-adaptando los principios a las nuevas tecnologías.

De acuerdo con lo citado anteriormente, las animaciones creadas para el Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias, contienen tipografías en movimiento, vectores e imágenes. La idea conceptual fue crear una serie de videos animados que indiquen y permitan mostrar la problemática y naturaleza de los proyectos que se incluirán en el Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias.

En todo momento, en las animaciones que se realizaron se precisó de los principios de animación que como bien se expresa ayudan al oficio de la animación a hacerlo más creíble¹. Se utilizaron en el proyecto como base creativa, lógica y de producción de las animaciones, puntualmente en las tipografías y objetos vectoriales.

Todas las animaciones creadas dan cuenta de los principios de animación, ya sea en la entrada o en la salida de la información en movimiento que se expuso en el video como muestra fehaciente de que la atracción y el encanto de la composición llaman la atención del público espectador.

¹ Referido a movimiento que parece más verdadero, realista o natural con respecto a la vida.

El principio de anticipación se encuentra dentro del segmento de problemática, donde fue necesario agregar una placa para continuar o aclarar lo dicho anteriormente, se refleja donde se muestra la línea que anticipa la escritura de máquina (ver fig. 15).



Figura 15. Principio de animación anticipación dentro del video animado creado para Nivel A. La línea de “máquina” anticipa que pronto aparecerá una letra tecleando el texto. Fuente: propia.

Por tanto, dentro de la problemática de los proyectos, se observan ejemplos de esquemas, como puesta de escena de la idea planteada con el texto (ver fig. 16).



Figura 16. Principio de animación puesta en escena dentro del video animado creado para Nivel A. Se visualiza en el esquema que refleja lo dicho en palabras. Fuente: propia.

A su vez, dentro de los separadores aparece la acción continuada, en las formas que se deslizan hacia abajo o al costado y luego para cerrar el separador se levantan en forma de página de hoja. Las acciones superpuestas corresponden a todos los movimientos que suceden por detrás de las imágenes o acompañando al texto ya sea antes o después de su entrada o salida (*ver fig. 17*).

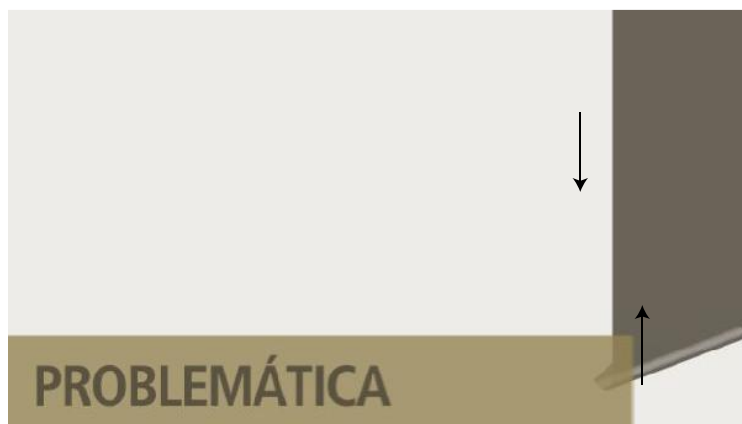


Figura 17. Principio de animación acción continuada dentro de los videos animados creados. Observada en el rectángulo de la der. cuando éste luego de haber aparecido por la parte superior, se va de escena por la parte inferior con efecto de pasar página. Fuente: propia.

En todos los elementos que componen la totalidad de las animaciones creadas ocurren frenadas y arrancadas por la naturalidad con la que deben ocurrir los movimientos dentro de ella, que deben ser de forma genuina y real (*ver fig. 18*).

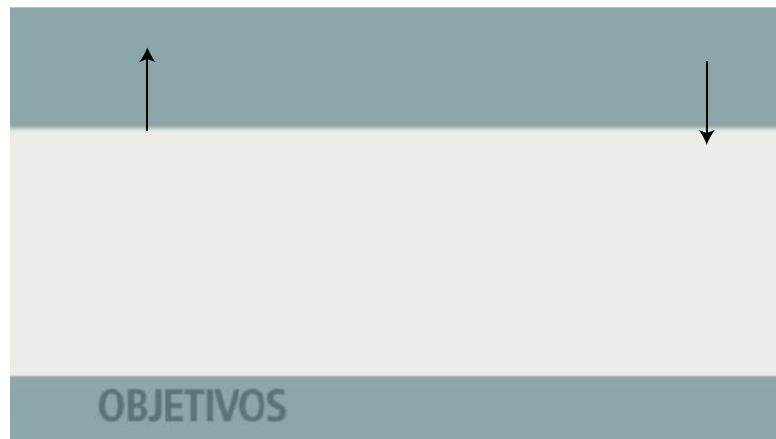


Figura 18. Principio de animación frenadas y arrancadas dentro del video animado creado para Nivel A. Se muestra cuando las figuras rectangulares bajan o suben, ya que frenan lentamente para ubicarse en el lugar que le es asignado. Fuente: propia. En

cuanto a la acción secundaria, está presente en los elementos rectangulares que forman parte del segmento de objetivos de cada proyecto (ver fig. 19).



Figura 19. Principio de animación puesta en escena dentro del video animado creado para Nivel A. El texto aparece primero y luego se mueve para izq. y der. lentamente. Fuente: propia.

Por último, pero no menos importante, el principio de personalidad y apariencia, se ve reflejado a lo largo de los distintos videos realizados, en el diseño y los colores que enmarcan todo el trabajo (ver fig. 20).



Figura 20. Separadores de segmentos dentro de las animaciones. Fuente: propia.

III. Tipografías digitales

Las tipografías actúan como un medio de comunicación alfabético pero también como un elemento de comunicación visual; por lo que para utilizarlas y trabajar correctamente con ellas, es necesario conocer e identificar las características y su uso correcto en el tiempo adecuado.

Como plantea Matthias, (2009):

“La tipografía virtual es una información casi o virtualmente tipográfica, no sólo es una tipografía generada con un ordenador o una tipografía visualizada mediante tecnologías informáticas.

Ésta desafía al espectador durante la fase de reconocimiento de la tipografía transformada en elemento visual” (p.50).

Acorde a esto, Hostetler, (2013) agrega:

“Cada tipo de letra tiene sus propias cualidades expresivas, estéticas, como lo demuestran los atributos visuales de cada una de ellas, por esto se convierten en elementos visuales individuales.

Las fuentes especiales para animación pueden ser tanto tipografías digitales de sin serif como las llamadas tipografías de fantasía, aunque estas últimas sólo para palabras o frases muy cortas” (s. p.).

La elección de las tipografías es lo más importante.

Tradicionalmente, las tipografías con remates extremos (serif) son consideradas más legibles en impresos, sin embargo en un monitor, las de palo seco son más legibles. Entre los tipos de letras que podemos emplear, algunos están especialmente pensados para ser vistos en el monitor de un ordenador, y se ha tenido especial cuidado en que las tipografías sean muy fácilmente legibles en las condiciones de baja resolución de las pantallas (*ver fig. 21*).

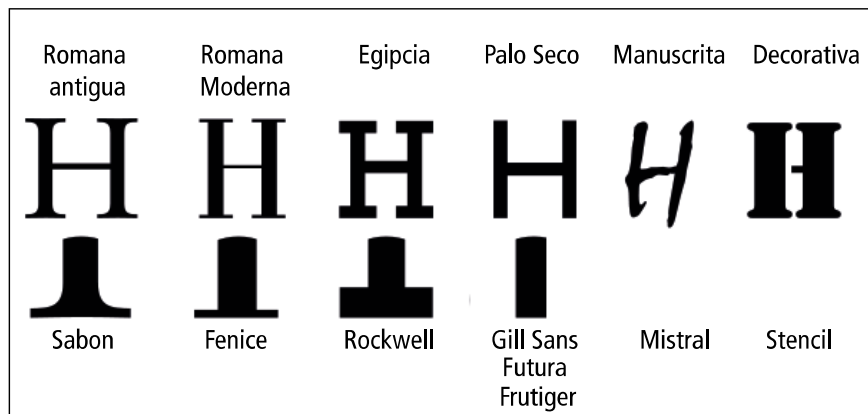


Figura 21. Clasificación de terminales según Thibaudeau.
Fuente: adaptado de Jorge De Buen (2003).

Los contenidos textuales son los principales responsables de la transmisión del mensaje al espectador final.

Los caracteres agregan o refuerzan el sentido de lo que quiere decirse con una palabra. La mala selección de las fuentes puede interferir negativamente en la comunicación.

La tipografía puede alterar por completo el significado que asociamos a un diseño. El texto puede decir una cosa y la tipografía otra.

OBJETIVOS

OBJETIVOS

OBJETIVOS

Para esto es necesario tener conocimiento de lo anteriormente nombrado con respecto a las características tipográficas, no todas son aptas para pantallas. La

geometría de los tipos hace que la puesta pueda ser más estable o acorde al mensaje.

En función a la afirmación, de que las tipografías de palo seco son las más legibles y especiales para pantallas, se escoge una paleta de tres familias que interactúan entre sí, a saber: *Frutiger*, *Gill Sans* y *Futura*.

FRUTIGER GILL SANS FUTURA

Las tres familias de tipografías escogidas son aptas para web, ya que se denominan tipografías digitales. Frutiger, Futura y Gill Sans son tipografías lineales sin serif que tienen un alto grado de legibilidad en pantalla, así como también su gran visualización a distancia. Sus terminaciones son firmes.

Esta combinación de tipografías permite expresar de manera sutil, sobria y algo orgánica los contenidos de la visualización sin perder de vista la legibilidad.

Contar con todos los conocimientos tipográficos facilita, también, el trabajo cuando es necesario aprovechar la forma de los tipos para generar transiciones o movimientos.

Es importante utilizar un carácter apropiado para expresar el significado de un concepto, se puede variar el tamaño, la posición, el peso, el color y el espacio. Los tipos de letra bien equilibrados y apropiados, junto a la estructura narrativa y el buen uso movimiento puede reforzar el sentido en un entorno conformado por tipografías, objetos e imágenes en movimiento.

IV. Tipografías en movimiento

La tipografía en movimiento, o tipografía cinética, permite hacer una lectura efectiva del texto cuando los movimientos no son bruscos, llamando la atención del espectador y ayudándole a tener una mejor comprensión del mensaje.

A saber, “la tipografía cinética o tipografía en movimiento se traduce como el arte de la impresión en movimiento” (Matthias, 2009, p. 36).

En 2013, Hostetler agrega que “en la cinética, en lo que representa el movimiento dinámico, el espectador ve una experiencia espacial y llamativa de la comunicación visual a través del tiempo” (s. p.).

“La animación tipográfica se está convirtiendo en un recurso muy importante en el ámbito del diseño interactivo, ya sea para dar vida a los elementos sencillos o como método para presentar un contenido de texto estéticamente visual e impactante”. (Matt, 2005, p. 132).

Conforme con esto, Matthias (2009), afirma que la comunicación tipográfica desborda los temas perceptivos y suscita respuestas emocionales, reflexiones intelectuales dependiendo de la estética de cada tipografía (p.56).

Hostetler (2013) considera que las características físicas de cada tipo, como en light o en negrita, redondo o cuadrado, corto, largo, ancho o estrecho, delgado o pesado, genera un impacto e impresión en los espectadores. También que una tipografía puede lucir hermosa, encantadora, fresca, fea, enojada, formal, casual, débil o rígido.

A su vez, la elección un tipo de letra adecuado con el que expresar y comunicar un mensaje es muy importante, cada tipo de letra tiene sus propias cualidades expresivas, estéticas, como

lo demuestran los atributos visuales de sus
letras (s. p.).

Todos los factores descritos anteriormente respecto de la tipografía fueron empleados al crear las animaciones que forman parte del Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias.

Como primer punto, el diseño es fundamental para lograr una armonía de todos los elementos de la composición de las animaciones por lo que se decide continuar con la identidad visual del proyecto en cuanto a colores, diseño de imagen e íconos escogidos por los integrantes.

A su vez, para haber logrado una buena composición que ayude a que el mensaje se comprenda rápidamente, es necesario contar con una elección de tipografías aptas para pantallas ya que es lo que las animaciones requerían.

Las diferentes tipografías que se emplean en el proyecto representan la expresión de diversas acciones, aparecen de repente (*ver fig. 22*), flotan (*ver fig. 23*), se desvanecen (*ver fig. 24*), siempre con un propósito. Cada tipo de letra

representa su propia expresión, cada tipografía dice

mucho con su personalidad; así, por ejemplo:

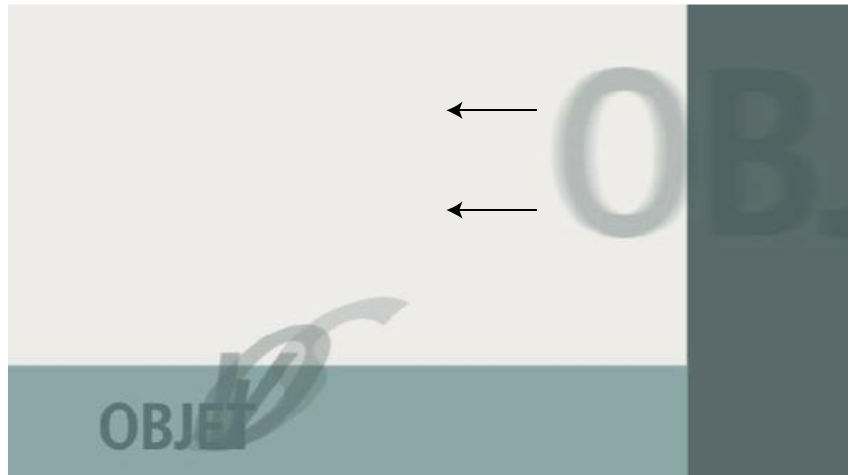


Figura 22. Palabra OBJETIVOS aparece de repente de derecha a izquierda por la parte superior de la escena. Fuente: propia.



Figura 23. Palabra OBJETIVOS aparece flotando. Fuente: propia.



Figura 24. Los objetivos planteados en el proyecto aparecen⁴⁴ desvaneciéndose. Fuente: propia.

Para entrar más en tema, se especifica que dentro de los separadores, hay palabras en movimiento rápido y movimiento lento, las cuales refieren al título del segmento al que corresponde; las palabras con movimiento lento queda fija en escena y tiene el propósito de generar estabilidad y atención en el espectador (*ver fig. 25*).



Figura 25. Movimiento rápido visualizado en la palabra problemática que aparece en la parte superior; movimiento lento en el efecto de entrada en la palabra problemática de la parte inferior. Fuente: propia.

El comienzo de la explicación de la problemática de cada proyecto se inicia con la aparición de un texto de izquierda a derecha, haciendo referencia que ese fue el inicio y la apertura del proyecto (*ver fig. 26*).

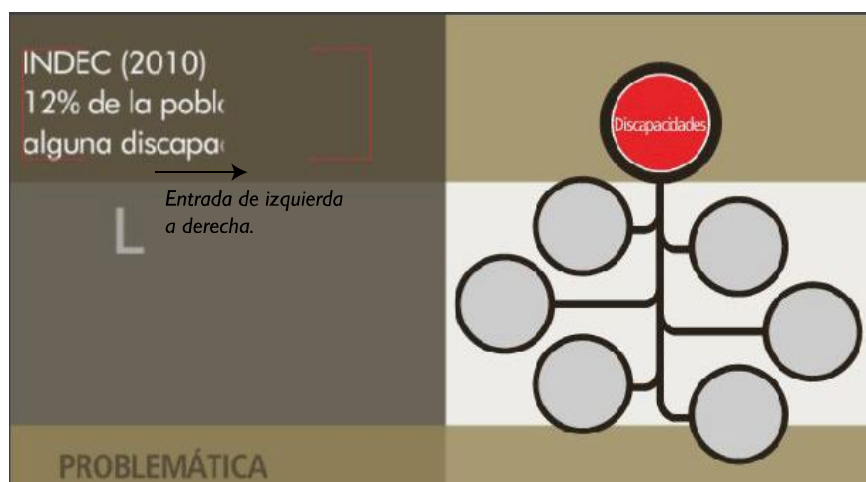


Figura 26. Entrada de izquierda a derecha del texto de inicio. Fuente: propia.

Los objetivos generales de los proyectos mostrados se encuentran resaltados con tipografía de tamaño grande con movimiento de un lado al otro muy suavemente para generar empatía con el receptor (ver fig. 27).



Figura 27. Tipografía aumentada en objetivos con movimientos de un lado a otro lentos para generar empatía con el receptor. Fuente: propia.

Por otro lado, en las acciones se decide la aparición desde el inferior de la pantalla y ascendiendo, para así lograr una comunicación amena y detallada con el público que es el interesado en el proyecto (ver fig. 28).



Figura 28. Aparición de la descripción de las acciones desde la parte inferior hacia arriba. Fuente: propia.

Las cualidades tipográficas individuales determinan claramente que cada tipo de letra demuestra un uso y finalidad distinta de otra en cuanto a la expresión (*ver fig. 29*).

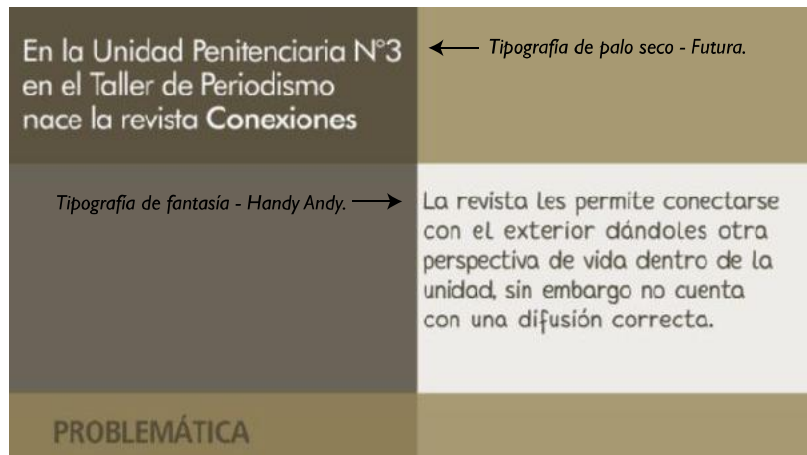


Figura 29. Demostración de dos usos distintos de tipografías. Ambas tipografías son aptas para videos animados; sin embargo, la tipografía FUTURA da seriedad al asunto tratado, mientras que la de fantasía, no. Fuente: propia.

Una variedad bien combinada de tipos de letra conlleva a variaciones de expresión y armonía con el diseño tal como sucede en los videos animados que se realizan.

En todas las animaciones, la tipografía interactúa con los íconos, los fondos y el grafismo. El uso de movimiento en objetos y tipografías que aparecen o desaparecen en un espacio consiste en una mezcla de velocidades, debe mantener un equilibrio que coordina los objetos a animar con la armonía de los movimientos utilizados. Con esto se quiere afirmar que para realizar gráficos en movimiento no

sólo se necesita de la tipografía y los objetos, sino más bien de la conjugación e interacción de ellos para generar los movimientos y acciones consecuentes, como sucede en las animaciones.

En las animaciones se debe tener en cuenta la intensidad de dicho movimiento dado que afecta directamente la percepción que determina la emoción generada en el espectador. Esta satisfacción que prometen dichos movimientos, evoca en el espectador:

Hostetler (2013) afirma que:

- Movimientos lentos, diferentes sensaciones emocionales relajantes, entre las que se puede nombrar paz, calma, serenidad o alegría.
- Movimientos rápidos, impacto y crean una mayor intensidad de los sentimientos como ser sorpresa, dinamismo, emulación, tensión, temor o miedo (s. p.).

Sumado a esto, la tipografía animada puede transmitir grandes cantidades de información mientras que entretiene al espectador.

A su vez da libertad a la hora de generar una comunicación y el aspecto del texto puede ayudar a transmitir su mensaje.

Como se menciona anteriormente, aunque se trabaje con el concepto de tipografías cinéticas, existen apoyos visuales como ser misceláneas, iconografía, imágenes, y demás que constituyen una parte importante en toda animación, y ayudan a resaltar las ideas que se expresan dándole personalidad a la creación.

Los elementos interactúan apoyándose unos a otros, para llegar a expresar un mensaje y generar una inquietud en el espectador.

Finalmente, se debe considerar que, para crear correctamente tipografías en movimiento es necesario tener en cuenta los tipos aptos para ser utilizados en pantalla así como también sus respectivas características.

Sin embargo, los ejes más importantes de las animaciones son: la composición del diseño y la información

presentada. El proyecto, agradable y atractivo, es el que llama la atención del público, los atrae y retiene para que éste se informe.

8. DETERMINACIÓN DEL CRONOGRAMA

MESES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Distribución de tareas	x															
Planteo de propuestas	x	x														
Presentación de anteproyecto			x													
Diseño de un programa de identidad visual				x	x											
Diseño y maquetación del Observatorio						x	x									
Diseño y aplicación de un programa editorial						x	x									
Ajustes en el diseño y maquetación del observatorio								x	x	x						
Desarrollo del observatorio											x	x	x	x		
Diseño y aplicación de un programa visual para los sitios que alojan a cada uno los											x	x	x	x		

proyectos															
Producción de infovisualizaciones											x	x	x	x	
Producción de piezas audiovisuales											x	x	x	x	
Presentación de los resultados obtenidos															x
Evaluación del proyecto y la experiencia															x

9. CONSIDERACIONES FINALES

El Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias permite que toda persona interesada en él pueda ingresar al sitio desde todas partes del mundo y en cualquier momento.

Además, las animaciones se apoyan en la idea de que toda representación visual o audiovisual, ayuda al público en la adquisición de la información y la comprensión de la misma.

Asimismo, las representaciones visuales pueden facilitar la comprensión, el aprendizaje, la memoria y la comunicación, solo se utilizan correctamente los elementos adecuados para corresponder al contenido y formato de los conceptos que se desea transmitir.

En este escrito se describieron los detalles a tener en cuenta para desarrollar una serie de animaciones que contienen tanto imágenes e íconos, como tipografías en movimiento; haciendo uso de las herramientas que tuvimos a nuestra disposición y aprendidas a lo largo de

los años transitados en la carrera de Lic. en Diseño Gráfico.

En el diseño de las animaciones visuales, se utilizaron estos elementos en conjunto para poder lograr una armonía en la composición, de lo contrario serían elementos animados de forma individual que no confluyen en una idea común.

Así, los movimientos que se producen en los elementos que participan de las animaciones siempre tienen un propósito, ya sea exagerar, comparar, mostrar o personificar, por esta razón se utiliza el movimiento como recurso semántico.

10. PRODUCCIÓN

Logotipo



Manual de marca



El nombre "OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS" es la denominación que adquiere el proyecto llevado a cabo por los estudiantes de Lic. en Diseño Gráfico perteneciente a la Universidad Abierta Interamericana.

Es directamente referencial al trabajo que se desempeña dentro del sitio web perteneciente a la institución.
Su nombre se formó por la unión de los conceptos:
- Observatorio: tipo de herramienta de recolección de datos elegida para organizar/administrar los proyectos llevados a cabo por las facultades pertenecientes a UAI.
- Prácticas educativas solidarias: Es la información que se mostrará en el sitio a modo de guías.

Tipografía:
La tipografía elegida es MUSEO, en sus variables 700 y 100. Su utilización se debe al carácter formal y a la ser juvenil que esta connota, propia de las características de la institución a la que el proyecto pertenece. Se emplean ambas variables para generar un contraste visual entre las palabras que componen la marca.

Isotipo:
La imagen elegida hace referencia al lente de una cámara haciendo foco. Su composición gráfica se basa en "pinceladas" de distintos colores, que convergen a la idea de unión con el fin de lograr un propósito.

Colores:
Los colores utilizados en el logotipo e isotipo son armonicos pero atractivos, desaturados y a la vez intensos.

TIPOGRAFÍA UTILIZADA

Museo 100
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
0123456789
[<<<@#%\$^&*~>>>]

Museo 700
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
0123456789
[<<<@#%\$^&*~>>>]

GRILLA CONSTRUCTIVA

Esta grilla marca las líneas guía que se han marcado previamente a la construcción del isologoipo.

ÁREA DE PROTECCIÓN DEL ISOLOGOTIPO

El área de protección es la zona que rodea al isologoipo, en la cual no puede ser colocado ningún otro elemento, tal como líneas, dibujos, texto y demás.

6

ÁREA DE PROTECCIÓN

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Cuatricromía	C: 15 M: 100 Y: 84 K: 4	RGB	R: 203 G: 31 B: 54
Monocromía y Serigrafía	Pantone Pantone	Rotulación	

Cuatricromía	C: 57 M: 27 Y: 38 K: 9	RGB	R: 109 G: 146 B: 143
Monocromía y Serigrafía	Pantone Pantone	Rotulación	

Cuatricromía	C: 35 M: 24 Y: 54 K: 6	RGB	R: 165 G: 164 B: 126
Monocromía y Serigrafía	Pantone Pantone	Rotulación	

7

APLICACIÓN CROMÁTICA

El isologoipo del proyecto como elemento icónico o más reconocible es el lema.

VERSIÓN COLOR

VERSIÓN ESCALA DE GRISES

Cuatricromía	C:0 M:0 Y:0 K:75	Cuatricromía	C:0 M:0 Y:0 K:50	Cuatricromía	C:0 M:0 Y:0 K:25
RGB	R:59 G:100 B:102	RGB	R:147 G:149 B:152	RGB	R:199 G:200 B:202
Monocromía	R:59 G:100 B:102	Monocromía	R:59 G:100 B:102	Monocromía	R:59 G:100 B:102
Rotulación	R:59 G:100 B:102	Rotulación	R:59 G:100 B:102	Rotulación	R:59 G:100 B:102

8

ISOTIPO

Versiones correctas del logo:

- Version color
- Version escala de grises
- Version negativa

La versión negativa será solamente en color blanco.

9

USOS CORRECTOS

Usos incorrectos del logo:

- Escala de grises homogénea
- Logotipo e isotipo en un solo color
- Modificar color de logotipo
- Modificar color de isotipo
- Elementos cambiados de ubicación
- Combinación de colores

10

USOS INCORRECTOS

Usos prohibidos del logo:

- Condensado
- Expandido
- Pixelado
- Desenfocado
- Deformado
- Rotado

11

USOS PROHIBIDOS

El logotipo debe ser utilizado en fondo blanco hasta negro al 10%

Usos correctos (para una óptima visualización)

Usos incorrectos

- Degradados
- Fotos
- Tramas
- Colores saturados que no se relacionen con la marca

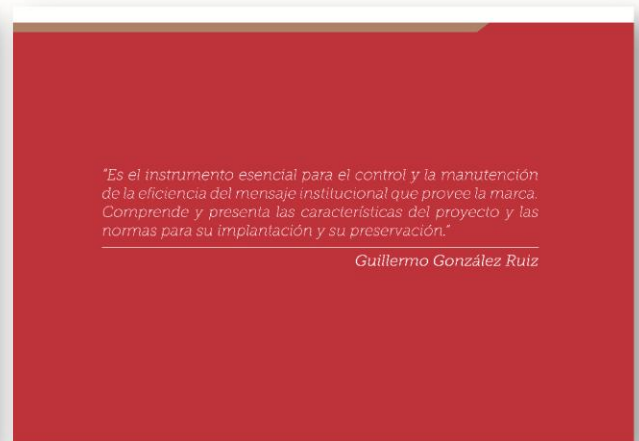
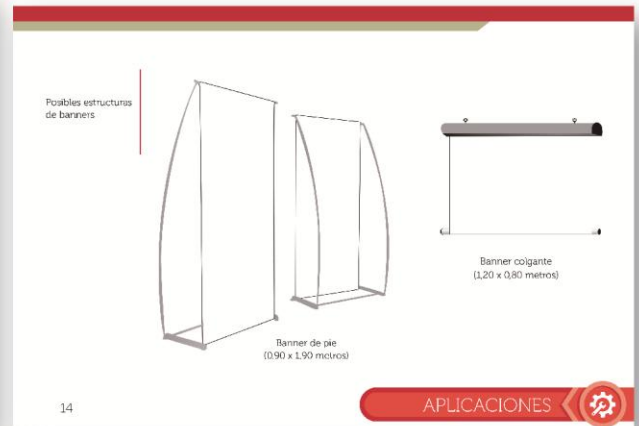
12

FONDOS

Diseño de papelería y objetos de oficina

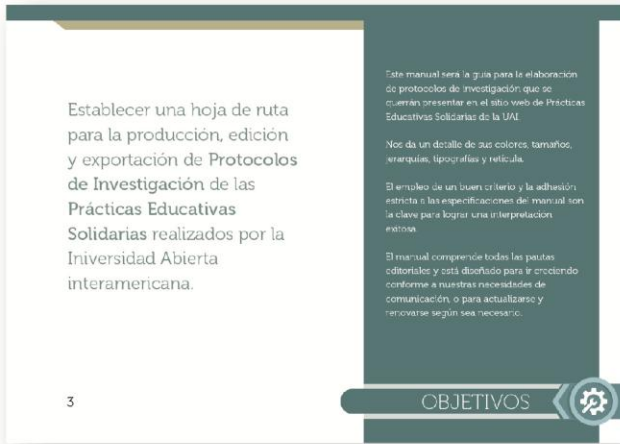
13

APLICACIONES



Manual editorial





Establecer una hoja de ruta para la producción, edición y exportación de Protocolos de Investigación de las Prácticas Educativas Solidarias realizados por la Universidad Abierta interamericana.

- Este manual será la guía para la elaboración de protocolos de investigación que se querrán presentar en el sitio web de Prácticas Educativas Solidarias de la UAI.
- Nos da un detalle de sus colores, tamaños, jerarquías, tipografías y retícula.
- El empleo de un buen criterio y la adhesión estricta a las especificaciones del manual son la clave para lograr una interpretación exitosa.
- El manual comprende todas las pautas editoriales y está diseñado para trascender conforme a nuestras necesidades de comunicación o para actualizarse y renovarse según sea necesario.



- La imagen corporativa es el conjunto de atributos que percibe el público de una institución, servicio, producto o marca y cómo lo posiciona en su mente.
- Una buena imagen utilizada con coherencia, represente y remarque las cualidades y beneficios de la institución.
- La identidad visual de una institución se conforma a través del uso armónico del nombre y símbolos.

Este manual de pautas editoriales es para proyectar una adecuada comunicación visual interna y externa.



Tipografía:
La tipografía elegida es MUSECO, en sus variables 700 y 100. Su utilización se debe a carácter formal y a la vez juvenil que esta connota, propia de las características de la institución a la que el proyecto pertenece. Se emplean ambas variables para generar un contraste visual entre las palabras que componen la marca.

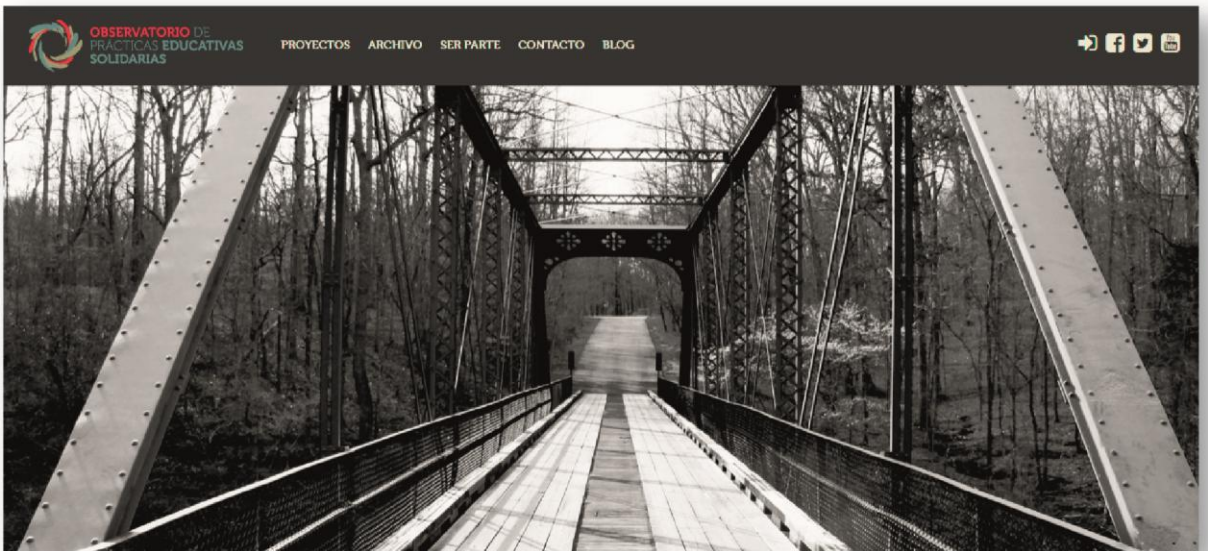
```
TIPOGRAFÍA UTILIZADA:
Museo 100
ABCDEFGHIJKLMNORPQSTUVWXYZ
0123456789
[({<<1/8NS^*T>>)]

Museo 700
ABCDEFGHIJKLMNORPQSTUVWXYZ
0123456789
[({<<1/8X$^*T>>)]
```

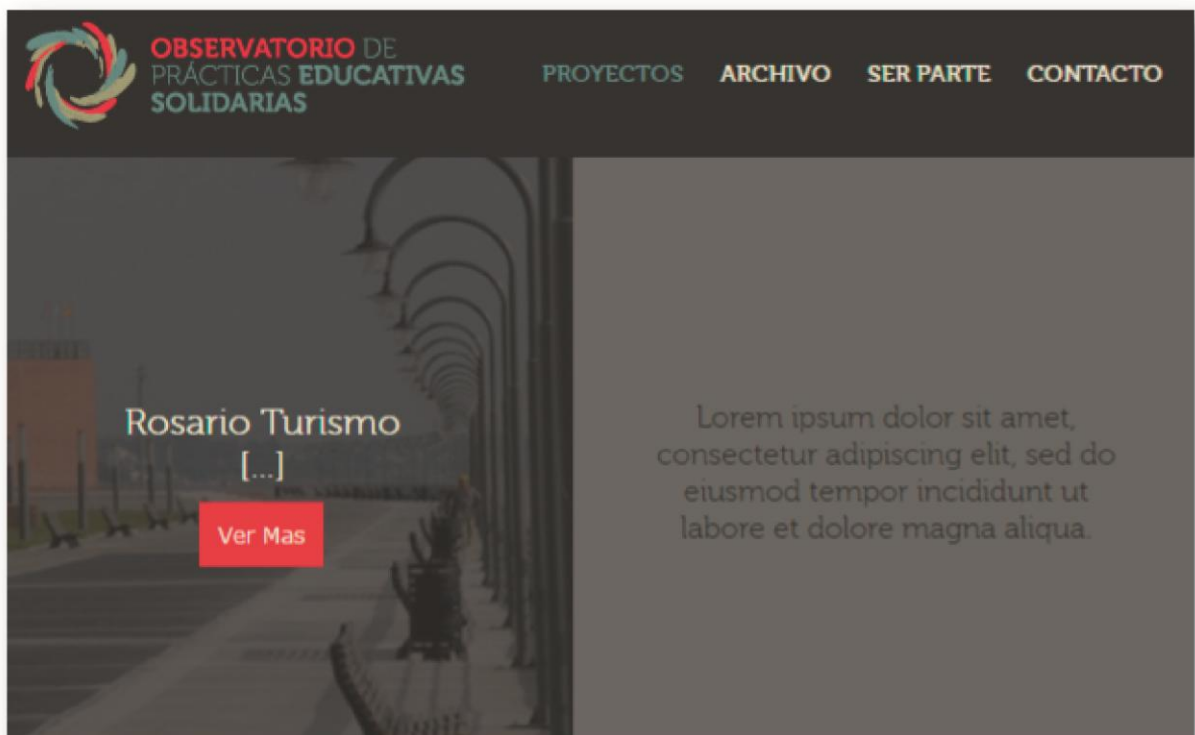
Al ser una tipografía senada proporciona tanto caracteres serif y palo seco.

Todas las variables de ambas familias serán utilizadas.

Sitio web



Pestaña proyecto





Rosario Turismo Accesible

El pasaje estándar Lorem Ipsum, usado desde el año 1500.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Ver Proyecto Completo](#)

Video Animado

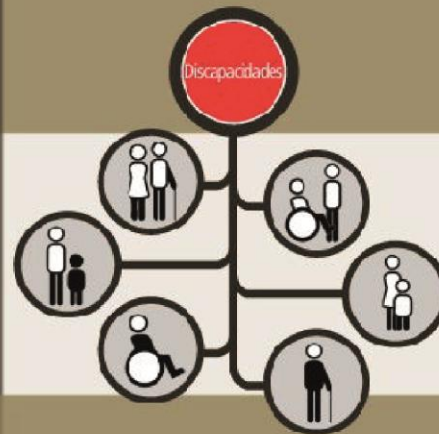


PROBLEMÁTICA

INDEC (2010)
12% de la población posee
alguna discapacidad.

VISUAL
AUDITIVA
MOTORA

PROBLEMÁTICA



180000 turistas con discapacidades
llegan a la ciudad de Rosario.

La forma de informarse sobre intereses
turísticos son los sitios web, pero éstos
no son accesibles _

PROBLEMÁTICA

OBJE

OBJE

Fortalecer la calidad

del desarrollo del sector productivo turístico de Rosario, posicionando a la ciudad como destino INCLUSIVO.

Generar competencias

para el desarrollo de interfaces accesibles aplicadas a la información turística de la ciudad.

OBJETIVOS

ES

ACCIONES

Diseño Identidad Visual del proyecto, piezas de comunicación, y sitio web accesible "Nivel A". Testeo de la accesibilidad web de sitios de empresas de Rosario.

ACCIONES

¿Qué es la accesibilidad web?
(ley Argentina N° 26.188)

La accesibilidad nos permite que la información de una página web pueda ser **comprendida y consultada** por personas con discapacidades y por quienes por causas diversas no logran acceder a los recursos de una computadora.
La accesibilidad web beneficia a todos los usuarios.

¿A quienes beneficia?

- Personas que viven con alguna discapacidad
- Personas con discapacidades temporarias
- Personas mayores con impedimentos por la edad
- Personas con baja alfabetización
- Usuarios con conexiones lentas o tecnologías antiguas
- Usuarios en general

¿Por qué es importante?

- Mejora el alcance y la visibilidad
- Mejora la experiencia de usuario
- Mejora el posicionamiento en los motores de búsqueda
- Mejora el cumplimiento de las leyes y estándares
- Mejora la productividad y el rendimiento
- Mejora la satisfacción del cliente
- Mejora la imagen de la empresa

ACCIONES

Pestaña archivo

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

PROYECTOS ARCHIVO SER PARTE CONTACTO BLOG

Últimos Proyectos

- Rosario Turismo Accesible

Auspiciantes

¿Quieres ser sponsor?

Descargables

Pestaña ser parte

The screenshot shows the 'Ser parte' page with a dark header. The header contains the logo 'OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS' and navigation links: 'PROYECTOS', 'ARCHIVO', 'SER PARTE', 'CONTACTO', and 'BLOG'. Social media icons for Facebook, Twitter, and YouTube are on the right. The main content area has a light beige background with the text 'Lorem ipsum' at the top. Below it are four input fields: 'Ingresar nombre *', 'Ingresar @-mail *', 'Ingresar mensaje *', and 'Vinculo a archivo/propuesta (http://...)*'. A CAPTCHA field with the text 'J F G' and the label 'Completar campo Captcha *' is below the message field. A red 'Enviar' button is at the bottom left, and an upward arrow icon is at the bottom right.

Pestaña ingreso

The screenshot shows the 'Ingreso' page with a dark header. The header contains the logo 'OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS' and navigation links: 'PROYECTOS', 'ARCHIVO', 'SER PARTE', 'CONTACTO', and 'BLOG'. Social media icons for Facebook, Twitter, and YouTube are on the right. A search bar is visible below the header. The main content area is dark grey. On the left, there is a large graphic with the letters 'w' and the text 'design for life'. On the right, there is a light beige login form titled 'Ingresar al sitio' with a red close button. The form has two input fields: 'Nombre de usuario' and 'Contraseña'. Below the fields is a red 'Acceder' button. At the bottom of the form, there is a link: 'Registrarse | ¿Has perdido tu contraseña?'.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 3d anima*. (2009). Recuperado el 03 de 11 de 2015, de 3d anima:
<http://www.3danima.com/animacion-3d/>
- Barroso, J. (2008). *Realizacion Audiovisual*. Madrid: Síntesis.
- Benítez, Rodríguez Ortega y Utray. (s.f.). *Guion técnico y planificación de la realización*. Recuperado el 15 de 02 de 2016, de Guion técnico y planificación de la realización: http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_2013.pdf
- Buen, J. d. (2003). *Manual de Diseño Editorial*. Mexico: Santillana.
- Castro y Sánchez . (1999). DIBUJOS ANIMADOS Y ANIMACIÓN. *Historia y compilación de técnicas de producción*. Ecuador: CIESPAL.
Recuperado el 03 de 11 de 2015, de
<http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/43086.pdf>
- Hidalgo-Fritzinger, B. (s.f.). *El arte de la animación*. Recuperado el 16 de 02 de 2016, de El arte de la animación:
<http://mexiqueculture.pagesperso-orange.fr/nouvelles5-fritzinger.htm>
- Hostetler, S. (2013). *La integración de la tipografía y Motion en Comunicación Visual*. Recuperado el 02 de 11 de 2015, de
<http://www.units.miamioh.edu/codeconference/papers/papers/soo%20hostetler-2006%20idmaa%20full%20paper.pdf>
- Karen, K. (2015). *Protocolo Observatorio de prácticas educativas solidarias*. Rosario.
- Matt, W. (2005). *Tipografía en movimiento*. Barcelona, España: Gustavo Gilli.
- Matthias, H. (2009). *Bases de la Tipografía - Tipografía Virtual*. Barcelona - España: PAD.
- Moholy-Nagy, L. (1957). *Vision In Motion*. Recuperado el 01 de 12 de 2015, de http://www.academia.edu/10555081/In_Motion_-_L%C3%A1zlo_Moholy-Nagy_as_a_Transnational_Artist
- OfiWeb*. (2007). Recuperado el 03 de 11 de 2015, de
[http://ofiweb.ugr.es/pages/cursovideojuegos/documentos/animacion/02_principios_de_animacion/!](http://ofiweb.ugr.es/pages/cursovideojuegos/documentos/animacion/02_principios_de_animacion/)

Tipografía en movimiento. (10 de 11 de 2012). Recuperado el 03 de 11 de 2015, de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/37020/TIPOGRAFIA%20EN%20MOVIMIENTO.pdf?sequence=1>