



BILLAR

TUTOR PARA TRES BANDAS

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

OBJETIVO

Formulación del problema

Hipotesis

Grupo objetivo

JUSTIFICACIÓN

MARCO TEÓRICO

Diseño Gráfico

Comunicación

Interfase

La Interfase En El Diseño

Multimedia

Interactividad

Multimedia Interactiva

Herramientas De Desarrollo De Multimedia

Cd Rom

Uso De Multimedia

Hipertexto

Hipermedia

Aprendizaje

Conocimiento

BILLAR

Billar

El Juego

Historia Del Billar

DESARROLLO GRÁFICO

Ambiente

El Jugador

Multimedia

Retícula

Tipografía

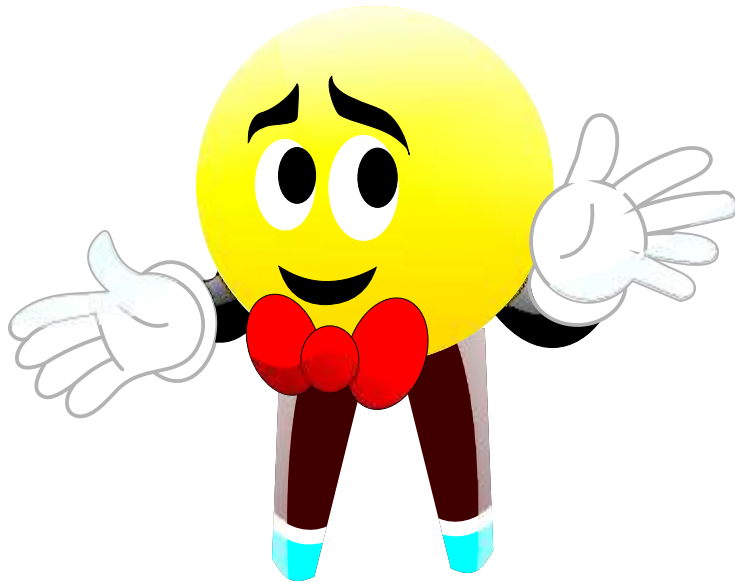
HERRAMIENTAS

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA



INTRODUCCIÓN



El diseño gráfico ha logrado penetrar en varios campos, el límite que se veía impuesto para el diseñador era la creación de afiches, logos, etiquetas etc, hoy con los avances de la tecnología, el diseñador puede participar de diferentes campos como la televisión, la Web y en medios a los cuales posiblemente nunca se creyó que este pudiera acceder. Es así como con el desarrollo del hardware y el software el diseñador puede intervenir con los procesos educativos que permiten facilitar la adquisición de conocimiento, por medio de las TIC's en este caso la multimedia se desarrolla como una herramienta que permitirá crear un espacio virtual que facilite los conocimientos teóricos del deporte del billar.

Objetivo Gráfico

Crear una herramienta para facilitar el aprendizaje del deporte del billar por sistema de diamantes.

Formulación del problema

El desarrollo de la multimedia nace como una propuesta de aprendizaje no como un problema los elementos desarrollados intentaran colaborar con el aprendizaje del deporte, el uso de las TIC's contribuye al desarrollo de aprendizaje y la utilización de este medio en el campo de los deportes.

Hipótesis

El usuario lograra con el uso adecuado de la multimedia facilitar la adquisición del conocimiento teórico del billar por sistema de diamante, que con un adecuado ejercicio practico logrará adquirir habilidades para destacarse en este deporte.

Grupo objetivo

SEXO: Hombres y mujeres (Heterosexual).

EDAD: 18 a 40 años

UBICACIÓN GEOGRÁFICA: Ninguna especifica.

UBICACIÓN SOCIAL: Estrato medio alto y alto.

CLIMA: Cualquiera. (La calefacción que utilizan los billares hace que el juego sea igual en cualquier clima o temperatura).



JUSTIFICACIÓN

Muy pocas personas han resistido la tentación de estar junto a una mesa de billar y no jugar, el deporte del billar abarca un gran número de seguidores, hombres y mujeres de todas las edades. Se puede aprender de dos formas la primera es jugar y aprender de conocimientos adquiridos por amigos o personas que deseen compartirlos convirtiéndose en un proceso muy largo e inestable, el otro método para aprender es por medio de la teoría, el billar contiene fundamentos teóricos, con los cuales el aprendizaje puede llegar a ser mucho más rápido y preciso, con el Tutor para tres bandas el lector lograra reconocer el sistema de diamantes para hacer junto a la practica que el juego sea mucho más efectivo.

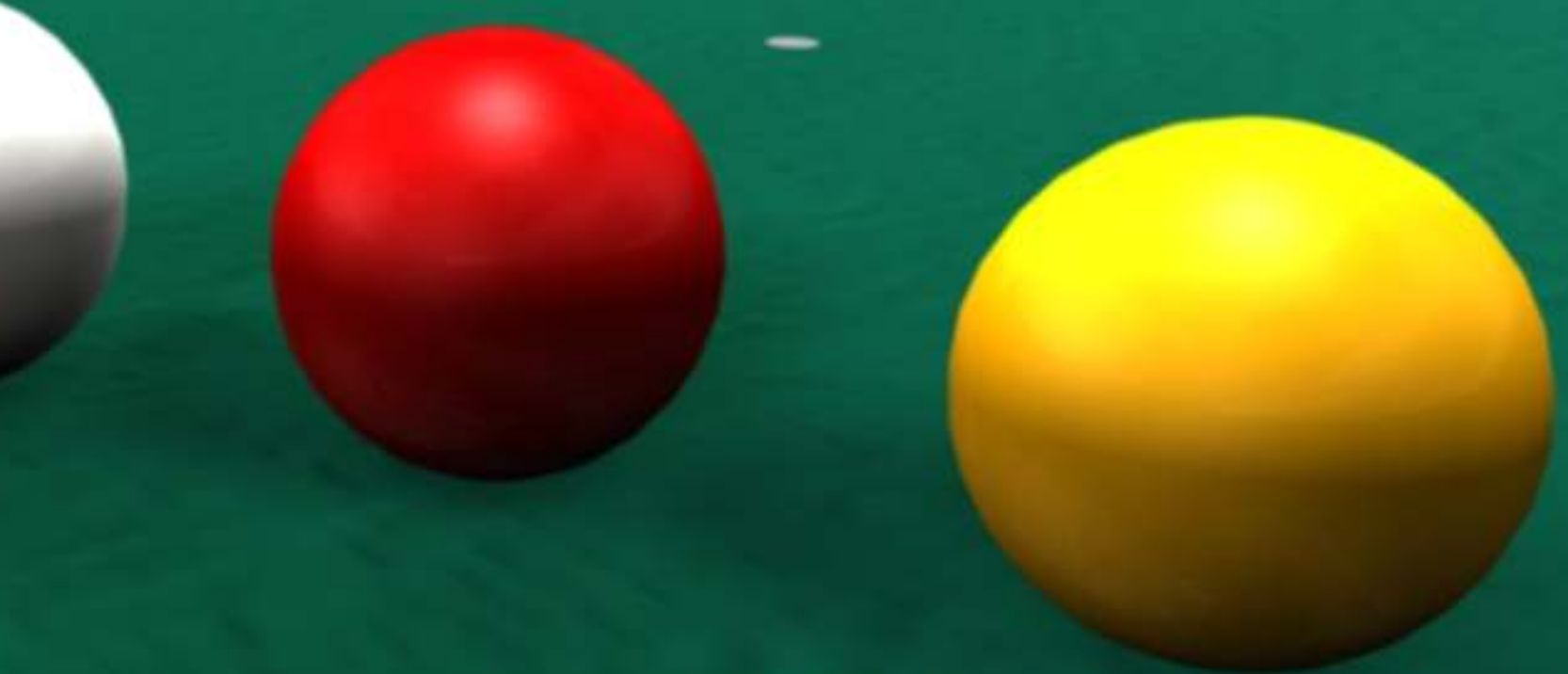
El producto multimedia se puede ver desde dos perspectivas diferentes.

Una desde el punto del autor del producto, que pretende dar a conocer la multimedia como un elemento que permita adquirir el conocimiento del deporte del billar según lo explicado en la herramienta.

Y el otro desde el punto de vista del consumidor el cual necesita o requiere utilizar una multimedia que le pueda ayudar a adquirir el conocimiento del billar.

Según el esquema de Bonsiepe el usuario puede ser el autor o la persona que necesita obtener estos conocimientos, la tarea puede ser enseñar o aprender según el punto de vista y el utensilio o artefacto será la multimedia para ambos.

MARCO TEÓRICO



DISEÑO GRÁFICO

Para iniciar con una definición de diseño deben empezar por separar las palabras diseño y gráfico, diseño hace referencia al proceso de programar, proyectar, seleccionar y organizar una serie de factores o elementos con la finalidad de comunicarse visualmente. Mientras tanto diseño se usa para relacionar los objetos creados a partir de la actividad de diseñar, gráfico como palabra calificativa relaciona las dos palabras como producción de objetos visuales destinados con la finalidad de comunicar mensajes específicos.

El diseño grafico es una forma de comunicación en la cual se conjugan los elementos de comunicación canal, medio y carácter.

Actualmente se desarrolla el diseño grafico, ligado a los procesos tecnológicos, el diseño ha avanzado mucho a partir del uso de la tecnología específicamente los computadores que de una forma u otra han colaborado con la popularización del diseño.

COMUNICACIÓN

La comunicación es un proceso de interrelación entre dos (o más) entes en donde se transmite una información desde un emisor que es capaz de codificarla en un código definido hasta un receptor el cual decodifica la información recibida, todo eso en un medio físico por el cual se logra transmitir, con un código en convención entre emisor y receptor, y en un contexto determinado.

La comunicación es de suma importancia para la supervivencia de especies que viven en comunidad, pues la información que ésta extrae de su medio ambiente y su facultad de transmitir mensajes serán claves para sacar ventaja de este modo de vida.

Etimológicamente, la palabra comunicación deriva del latín "communicare", que puede traducirse como "poner en común, compartir algo".

En general se puede decir que el diseño grafico es una expresión visual de algo que se quiere decir y depende de la necesidad de cada individuo lo que hace pensar va a quedar relegado solamente a un porcentaje del total de la población y del total de toda la publicidad

que se maneja.

Actualmente las personas siempre actúan como receptor o emisor de mensajes, por lo tanto vemos que el hombre se comunica de diferentes maneras:

1. Emisor: El sujeto que envía el mensaje.
2. El canal como se da la comunicación, oral, escrito, textual etc.
3. El medio se refiere al objeto que se utiliza para enviar el mensaje teléfono, fax, diarios; se refiere al medio que se utiliza para enviar el mensaje
4. Carácter de la comunicación hacer referencia a interpersonal o masivamente.
5. Receptor: Es el sujeto que recibe el mensaje.

Puede decirse que el canal de comunicación no ha cambiado a lo largo del tiempo, al contrario del medio y el carácter que cambia según la condición del medio y de las personas que participan en la comunicación.

Las comunicación a pasado por una serie de transformaciones la primera transformación es la aparición de la escritura la cual dinamizo el proceso de la comunicación y la vida social,

trayendo consigo la posibilidad de estudiar y en consecuencia instaurar la reflexión de las producciones humanas.

Posteriormente la aparición de la imprenta, a partir de la cual empieza la difusión y por ende la comunicación de masas. Significo fundamentalmente la difusión del conocimiento y el primer cambio fue que el canal oral entro en fuerte competencia con el visual.

El tercer gran cambio esta relacionado con el desarrollo de la fotografía y el telégrafo y a partir de ellos la llamada "comunicación de masas". El periódico que tuvo su auge a partir de la segunda mitad del siglo XVIII.

En el siglo XX cambiaron nuevamente la estructura de la comunicación, y sobre todo la diferencia entre lo público y privado. Ha cambiado los medios escritos por el auge de los medios electrónicos que dominan el espacio comunicacional en la actualidad.

En la actualidad se han desarrollado diferentes tipos de comunicación y expresiones orales, como el cine la televisión y el video, la multimedia etc. dejando a la lectura y al lector

en un segundo plano con el desarrollo de nuevas tecnologías.

Según el esquema de comunicación dado por Gui Bonsiepe sugiere que esta se compone por tres elementos unidos.

1. Un usuario o agente social que desea cumplir una acción.
2. Una tarea que el usuario desea lograr.
3. Un utensilio o artefacto el cual el agente necesita para lograr realizar la acción.

“y aquí aparece la cuestión de cómo se puede conectar, hasta formar una unidad, a tres elementos tan heterogéneos: el cuerpo humano, el objetivo de una acción, un artefacto o una información en el ámbito de la acción comunicativa. La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase.”¹

La creación de una multimedia sobre el tema del billar se debe a la intención de desarrollar una herramienta para facilitar el conocimiento en la teoría del deporte del billar, para que un evento de comunicación sea útil necesita de los tres elementos propuestos por Bonsiepe en primer lugar un usuario en este caso podemos ver que el usuario lo componen el autor del

material teórico sobre el deporte y el diseñador como creador de la interfase.

En segundo lugar la tarea como la necesidad que se debe llevar a cabo por parte del usuario que en este caso en particular es facilitar el aprendizaje de la teoría del billar por sistema de diamantes.

Y como tercer y último elemento el utensilio o artefacto que en este caso es una multimedia que contiene las imágenes, los textos, animaciones que facilitaran mediante el uso de las TIC's y específicamente en la multimedia como artefacto de esta forma se hace indispensable la interfase para desarrollar completamente este esquema de comunicación.

Por lo tanto la interfase realizada para solucionar esta tarea la desarrolla el Diseñador ya que “El diseñador da forma visual a las comunicaciones.”²

Ahora bien el diseñador en el proceso de creación de la multimedia debe tener en cuenta cuatro áreas de responsabilidad.

1. Del objeto a la interfase. GUI BNSIEPE. Ediciones Infinito Buenos Aires.

2. Diseño Gráfico Para La Gente, JORGE FRASCARA. Ediciones Infinito, Buenos Aires 1999

- A. "responsabilidad profesional. La responsabilidad del diseñador frente al cliente y al público, de crear un mensaje que sea detectable, discriminable, atractivo y convincente.
- B. responsabilidad ética. La creación de mensajes que apoyen valores humanos básicos;
- C. responsabilidad social. La producción de mensajes que hagan una contribución positiva a la sociedad o al menos, que no importen una contribución negativa y
- D. responsabilidad cultural. La creación de objetos visuales que contribuyan al desarrollo cultural más allá de los objetivos operativos del proyecto.³"

Actualmente el diseñador está encasillado como un solucionador de problemas, respondiendo con una acción, no con una solución, los problemas de diseño pueden tener muchas variables para llegar a ser eficaces, por lo tanto en este momento se opta por realizar una multimedia como respuesta a la necesidad de transmitir el conocimiento del deporte del billar. La multimedia nos ofrece mayores posibilidades para desarrollar la temática, audio, video, movimiento etc, que hacen parte de las TIC's

unidas en la multimedia hacen de esta herramienta la mejor opción para solucionar el problema planteado.

INTERFASE

Respecto a la interfase que se puede definir como "utensilio a través del cual hombres y computadoras se comunican entre sí" se desarrolla a partir de un espacio donde el usuario puede hacer un recorrido lineal o acceder directamente a un capítulo deseado, en la multimedia se exponen dos elementos con la intención de facilitar el conocimiento una es la teoría donde se explica la jugada los elementos que se deben tener en cuenta y por otra la visual donde se desarrolla la jugada sobre un espacio 2d.

La interfase del diseño

En el ámbito de la computación, existe una comunicación que no puede basarse a modo de feedback, sino que se da un modelo llamado look and feel. Los intercambios comunicativos se dan desde el usuario a la computadora y vuelve al usuario para comprender que su respuesta no es más que la propia información recreada por las observaciones visuales.

La interfase se nutre del diseñador ya que este busca observar, analizar e interpretar procesos operativos y visuales buscando organizar y distribuir las opciones de comando.



MULTIMEDIA .

¿QUÉ ES MULTIMEDIA?

La multimedia hace parte de las TIC's y es la unión o combinación de diferentes elementos como son: texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos.

La multimedia nos permite representar con lujos de detalles. Ya que nos permite trabajar sobre espacios virtuales los cuales pueden adaptarse a las necesidades del desarrollador, para llevar a cabo una tarea.

INTERACTIVIDAD

Todo el mundo habla de interactividad. Es una palabra muy de moda que se escucha por todas partes y sin embargo muchos de aquellos que la utilizan no conocen realmente que es interactividad.

Actualmente se toma con dos sentidos diferentes:

Interactividad como la participación, relacionarse mediante la comunicación, conversar, hablar, escuchar etc. Aquí ocurre que la comunicación utilizando un medio tecnológico, el teléfono es el medio tecnológico más popular.

Interactividad entre el hombre y el computador. Aquí participan tres componentes hardware, software, y usuario(os), con elementos periféricos como pantalla, bafles, micrófono, software que permita la posibilidad de establecer una comunicación por medio de redes.

Para ello se necesita de cuatro factores necesarios en el desarrollo del proceso, el emisor, el medio, el mensaje y el receptor.

Independientemente de lo tecnológico que sea el proceso estos cuatro componentes son necesarios donde el uso del tiempo asincrónico hace que la información este disponible siempre.

La multimedia cumple con los requisitos para generar posiblemente la mejor forma de lograr la comunicación necesaria para transmitir el conocimiento.

Multimedia interactiva

Es cuando se le permite al usuario final - el observador de un proyecto multimedia - controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse.

Herramientas de desarrollo de multimedia

Las herramientas de programación están diseñadas para ejercer la administración de elementos que componen la multimedia de forma individual y que permiten interactuar con los usuarios. Las herramientas hacen las posibilidades de crear y o editar, texto, audio, imagen video etc. La unión de estos elementos más lo que se reproduce se denomina Interfase.

Cd -Rom y Multimedia

Generalmente vemos ligado el termino multimedia con CD-Rom este dispositivo logra almacenar grandes cantidades de memoria digital.

Durante los últimos años el CD - ROM (compact disc - read - only memory) aparece como el elemento de distribución más económico para proyectos de multimedia: un disco CD - ROM puede producirse en masa por un valor mucho menor si lo comparamos con un libro, además de la facilidad en el transporte, peso, movilidad etc. Generando grandes cantidades de información video, audio, imagen, texto y animación.

Uso de la multimedia

El uso de la multimedia se hace visible cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo. La multimedia tiene la capacidad de mejorar las interfaces tradicionales basadas en textos largos y tediosos esta genera beneficios importantes que logran atraer y mantener atención y el interés por parte del usuario. El uso de la multimedia mejora la retención de la información presentada.

Hipertexto

El desarrollo de la multimedia dio paso al desarrollo del hipertexto, que tiene como fin presentar documentos que puedan bifurcarse o ejecutarse cuando sea solicitado. La forma más habitual de hipertexto en documentos es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos. El usuario tiene la libertad de seleccionar un hipervínculo, mientras tanto el computador muestre el documento enlazado.

Hipermedia

La hipermedia aparece como la fusión entre hipertexto y multimedia, estos se pueden reconocer como organización de información de tipo textual, gráfica, y sonora por medio de vínculos que se dan por medio de asociaciones de información dentro de un sistema.

Por lo tanto la hipermedia es el conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que tengan texto, video, audio, mapas u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios, es un medio de comunicación e interacción humanas. Es un sitio, sin dimensiones físicas, que alberga, potencia y

estructura actividades de las personas.

Aprendizaje

Los intercambios que se dan entre el individuo y el medio generan experiencias con ellas la persona se apropia del conocimiento en varias dimensiones, conceptos actitudes y valores.

Las experiencias, modifican a las personas. Los intercambios con el medio, modifican las conductas. Por lo tanto, las conductas se darán en función de las experiencias del individuo con el medio. Dichos aprendizajes, permite cambios en la forma de pensar, de sentir, de percibir las cosa, producto de los cambios que se producen en el sistema nervioso. Por lo tanto los aprendizajes nos permitirán adaptarnos al entorno, responder a los cambios y responder a las acciones que dichos cambios producen.

Como vemos se asocia automáticamente el aprendizaje con la adquisición de una conducta nueva, sin embargo, el cambio de conducta implicado en el aprendizaje puede también consistir en la disminución o pérdida de una conducta del repertorio del organismo.

A menudo pensamos en el aprendizaje como un proceso complejo que requiere una práctica

especializada, y que da lugar a formas de conductas sofisticadas y llamativas.

No existe una definición del aprendizaje aceptada universalmente. Sin embargo, muchos aspectos esenciales del concepto de aprendizaje vienen recogidos en la siguiente frase: el aprendizaje es un cambio duradero en los mecanismos de- conducta, resultado de la experiencia con los acontecimientos ambientales.

Existen varios tipos de aprendizaje.

- Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

- Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Conocimiento

El conocimiento es la capacidad para convertir datos e información en acciones efectivas. El conocimiento es más que un conjunto de datos, es un conjunto sobre hechos, verdades o de información almacenada a través de la experiencia o del aprendizaje.

El conocimiento es un fenómeno complejo que implica los cuatro elementos: Sujeto, Objeto, Operación y Representación interna (explicación a tu propio criterio) de tal manera que si falta uno de estos el conocimiento no existiría.

En Ciencias de la Información, se define al conocimiento como el conjunto organizado de datos e información destinados a resolver un determinado problema, para alcanzarlo se aplica un método existiendo así múltiples vías de llegar obtener el conocimiento.

Según Platón, el conocimiento se caracteriza

por ser necesariamente verdadero. si no fuera así la sola creencia y opinión serian relegadas al ámbito de lo probable y lo aparente.

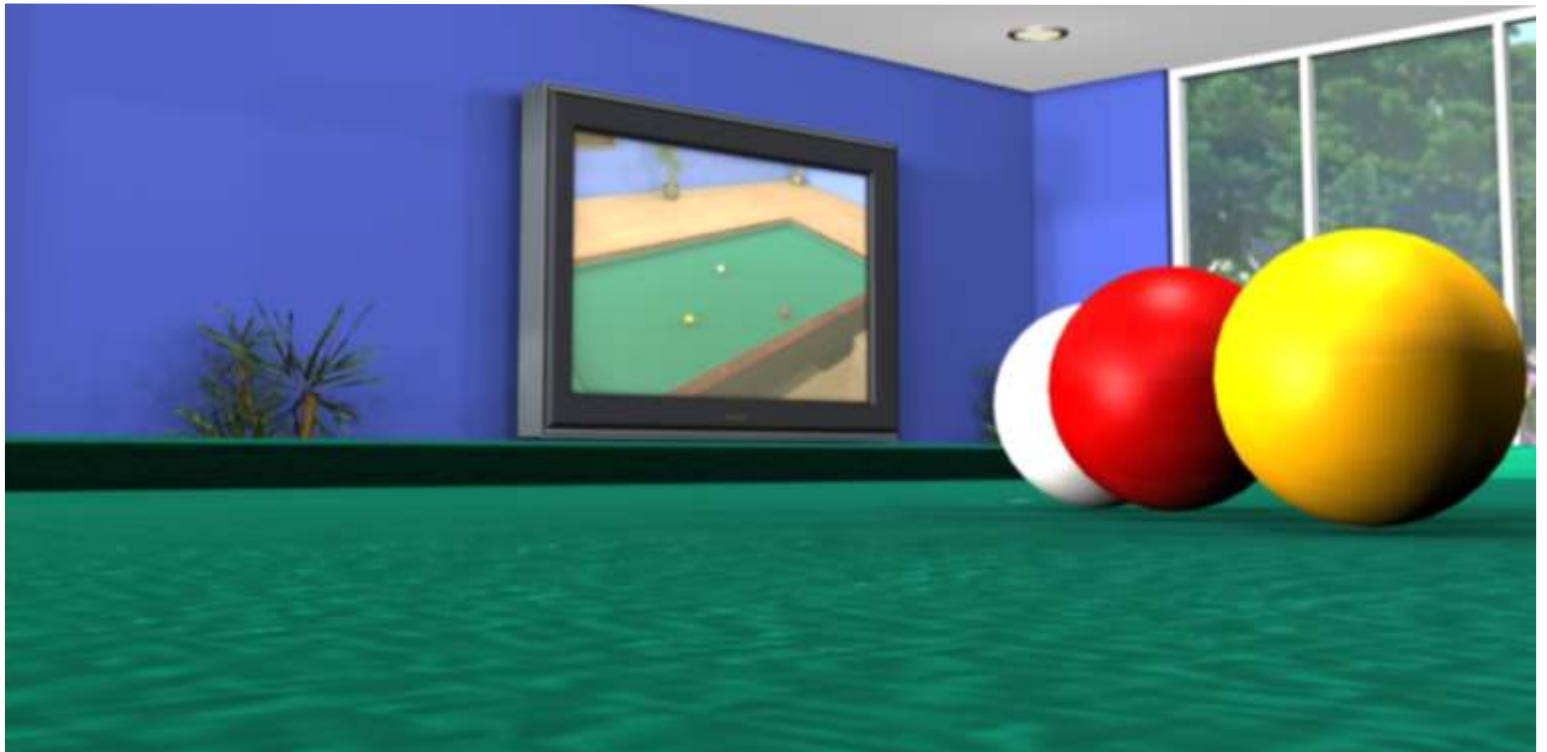
Tipos de conocimiento

- El conocimiento puede ser codificado si se puede almacenar o especificar formalmente de tal manera que no se pierda ninguna información.
 - El conocimiento puede ser público si es fácil de compartir, y consiste en un conocimiento creado/difundido por la sociedad.
 - El conocimiento personal ha sido construido por el propio individuo siendo este la base del conocimiento público.
 - El conocimiento local es cruza la cultura con un lugar específico.
 - El conocimiento global es el que se ha formado mediante redes o comunidades, pertenecientes a diferentes lugares geográficos.
 - El conocimiento es explícito si puede ser transmitido de un individuo a otro mediante algún medio de comunicación formal.
- El conocimiento tácito o implícito es difícil de comunicar o de formalizar, asociado con experiencias personales o modelos mentales.
 - El conocimiento empírico es llegar a ciertos resultados sin la aplicación de métodos formales o científicos.
 - El conocimiento científico es seguir una metodología aplicada a la investigación.
 - Finalmente, considerando una organización, empresa, grupo, o sistema, el conocimiento puede existir en un ámbito individual o en un ámbito colectivo.
 - El conocimiento físico es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al razonamiento de los objetos por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, color, etcétera. Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio
 - El conocimiento lógico-matemático es el

que no existe por si mismo en la realidad. La fuente de este razonamiento está en el la persona la cual hace una relación entre el numero de objetos y el conocimiento adquirido de contar e interrelacionar esto con un numero escrito.

- El conocimiento social, puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de éste conocimiento está en los otros amigos, padres, maestros. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por la persona por ejemplo representación de autoridad, la policía etc.

BILLAR



BILLAR

El billar es un deporte que se practica impulsando con tacos un número variable de bolas de marfil, en una mesa con tablero de pizarra forrada de paño, rodeada de bandas de material elástico y con troneras o sin ellas. Tuvo la carta olímpica para las olimpiadas del 2004, aunque no llegó a ser incluido en ellas. Existen muy diferentes variantes:

- El billar francés o de carambolas
- El billar americano o pool
- El billar italiano o cinco birili
- El snooker

El juego

El juego se basa en los choques de las bolas entre sí y con las bandas. La jugada comienza impulsando una de las bolas con el taco, el cual lleva adosada en su extremo anterior una suela de cuero encargada de transmitir el movimiento a la bola. Esta suela se recubre en cortos intervalos con un polvo antideslizante (tiza).

Libre: Sólo restringe series en los rincones, para lo cual se trazan triángulos (tras la segunda

carambola, ha de salir del triángulo-rincón al menos una de las dos bolas no jugadoras).

- Libre: La bola tacadora debe tocar las otras dos independientemente de tocar las bandas o no.
 - Banda: Se obliga a que la bola jugadora toque al menos una banda antes de tocar la tercera bola (completar la carambola).
 - Tres bandas: Es obligatorio que la bola jugadora haya tocado ya al menos tres bandas antes de completar la carambola.
 - Artístico o de Fantasía: Consiste en ejecutar carambolas difíciles de un catálogo de posiciones preestablecidas y puntuaciones predefinidas según la dificultad. Cada jugador dispone de tres intentos por posición.

Historia del billar

No se sabe a ciencia cierta donde nació el billar; varias naciones se atribuyen su paternidad; Francia, China, Inglaterra y la India entre otros se autoproclaman los inventores pero ninguno realmente puede aportar pruebas de sus afirmaciones.

Es sabido con certeza que el Billar era el

Deporte de los Reyes en Europa y pasó a formar parte de la diversión popular después de la Revolución Francesa. Los médicos recomendaban a Luís XIV jugar al billar después del almuerzo para mejorar la digestión.

El billar que conocemos en la actualidad es el producto de un conjunto de inventos que fueron hechos en diferentes tiempos y lugares del mundo. Mencionaremos los más importantes.

Al subir a la mesa fue necesario nuevamente delimitar el área de juego y para ello se utilizó: crin de caballo, heno, trapos y corcho envueltos en un paño y colocados alrededor de los bordes de la mesa. En la India se utilizó al descubrirse el caucho crudo en 1.835 y en 1.857 se patentó la banda Monarch. En la actualidad se producen bandas de diferentes calidades y nacionalidades, lógicamente inciden directamente en su precio.

Las bolas fueron fabricadas de marfil (colmillo de elefante) y en la actualidad son elaboradas de resinas plásticas lo cual les da mayor resistencia y duración, además son perfectamente esféricas y no atentan contra la

ecología.

Los tacos de Billar fueron bastones o varas de madera; en la actualidad son elaborados con técnicas muy especiales; con maderas exóticas se logran culatas de mucha belleza y para las flechas es recomendable el maple que es una madera liviana y flexible para lograr un punto de equilibrio definido muy específico.

El piso por donde ruedan las bolas es de pizarra, material rocoso extraído de minas y pulidas para lograr una superficie plana perfecta.

El casquillo fue descubierto por un Francés (Mingauth) y al ser colocado en la punta del taco descubrió la jugada del retroceso y ayudó a una mejor conservación de las bolas, pero lo que fue determinante para lograr un mejor contacto al impulsar la bola tacadora fue el yeso que se le adicionó al casquillo el cual llamamos tiza, cuya composición en la marcas de mayor prestigio es un secreto celosamente guardado. En honor al descubridor del casquillo se llama Mingo a la bola roja. No solamente a través del tiempo han cambiado los accesorios para jugar al billar sino que por la destreza desarrollada por los

practicantes en las diferentes modalidades ha sido imperioso cambiar las reglas del juego con el objeto de que sea mas vistoso porque debido a la universalización de las comunicaciones se transmiten por televisión las partidas mas importantes del mundo.

Es evidente que en la actualidad el billar ha cambiado de pies a cabeza. Los practicantes juegan con otros materiales que no pueden compararse con los usados por nuestros abuelos. La tecnología desarrollada por el hombre ha creado ambientes no solo para la comodidad de los jugadores y asistentes; además para que la evolución de las bolas sobre una superficie temperada (la Pizarra y también las Bandas) sea igual en Alaska que en Colombia. Estudiosos del billar han diseñado Sistemas de Diamantes, éstos hacen que un jugador dotado de talento haga avances prodigiosos en el aprendizaje.

En el año de 1.968 la Federación Colombiana de Billar (FCB) fue aceptada por Coldeportes, en 1985 fue inscrita en el Comité Olímpico Colombiano, abriendo puertas a la competición Internacional.

En Colombia se realizó la quinta parada del

Mundial del 12 al 17 de Agosto de 1.998 y el Campeonato Mundial de Billar en 1.999. En el comité del Congreso Olímpico Internacional de 1.996 se le incluyó por primera vez en él mismo, tras un periodo de dos años, se decidió el día 5 de Feb de 1.998, en Pagano (Japón), reconocer definitivamente el deporte del Billar como DEPORTE OLIMPICO.

ORGANIZACIONES QUE RIGEN EL DEPORTE DEL BILLAR EN EL MUNDO

WCBS – World Confederation of Billard Sport – Realizó su primer torneo en 1.938 en la India-
UMB – Unión Mundial de Billar
BWA – Billares Worldcup Association –
La UMB, BWA son quienes organizan las diferentes paradas y campeonatos mundiales de Europa, Asia, África, Oceanía y América.

DESARROLLO GRÁFICO

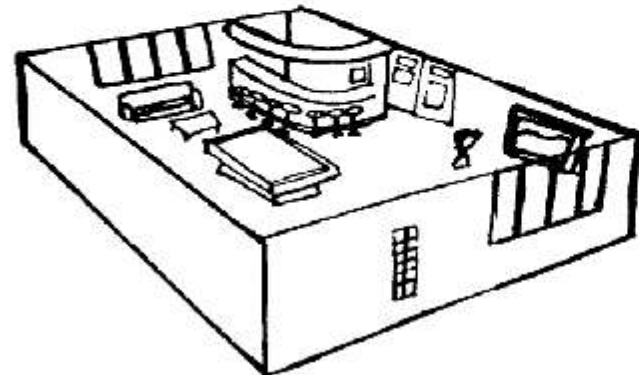
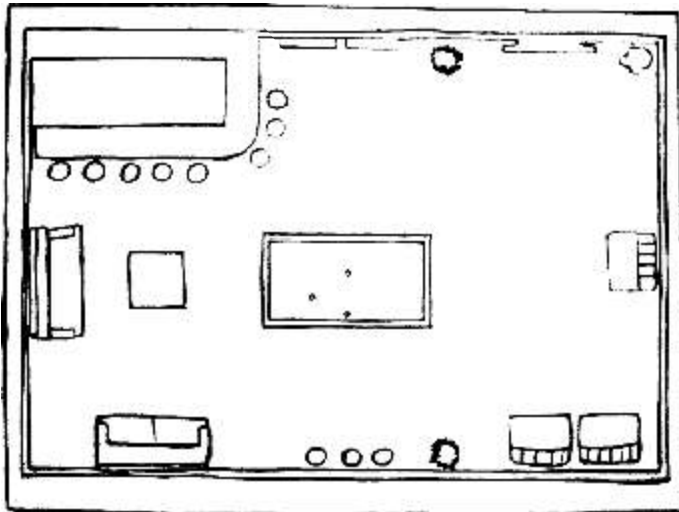
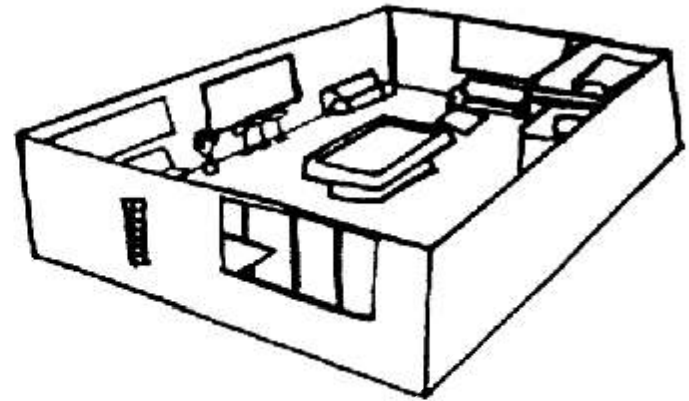


AMBIENTE

El ambiente creado para realizar el trabajo multimedia se realiza en 3d para facilitar el manejo del espacio. trabajar en un espacio real tiene muchas variantes y puede en cierto momento complicar la realización del trabajo.

El manejo del espacio ofrece posibilidades de realizar movimiento de camara para la realización de la toma final donde se desarrolla la explicación de la jugada.

Se inicia con la idea de un espacio en 3D para poder manipularlo segun la necesidad.

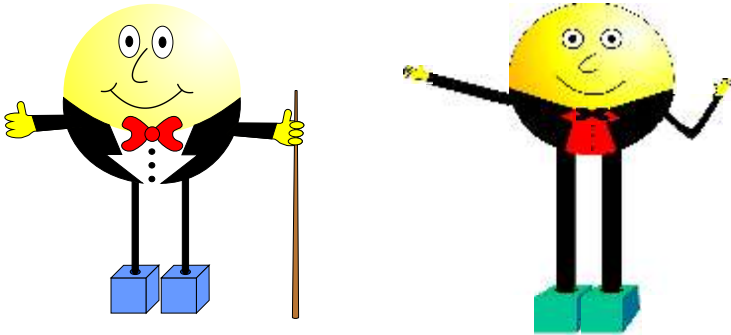


Finalmente se realiza un espacio en 3D previamente diseñado para la realización de la herramienta la cual se puede manipular a voluntad.

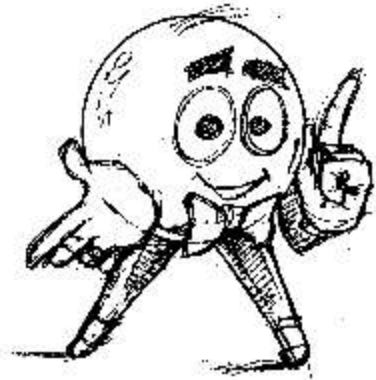
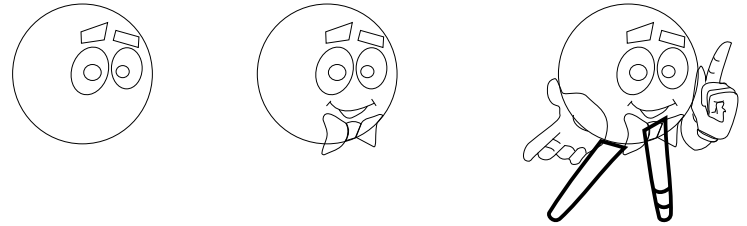


EI JUGADOR

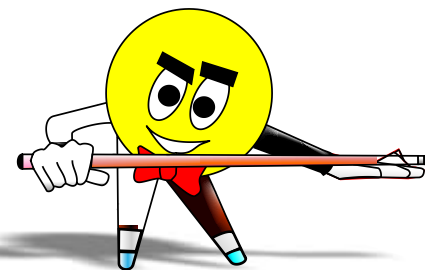
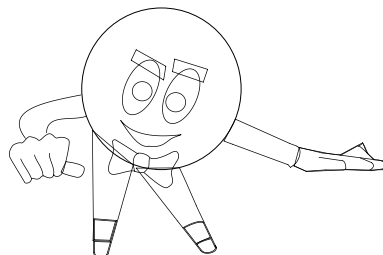
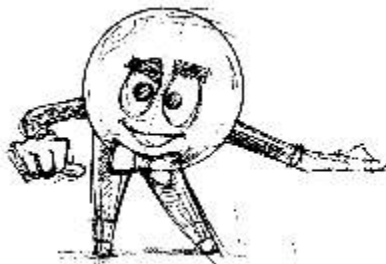
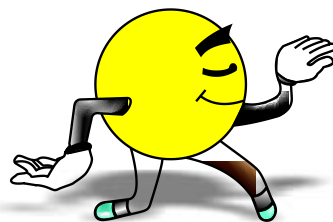
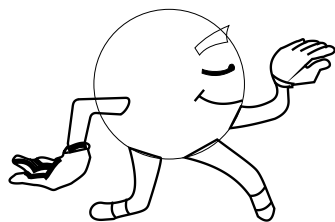
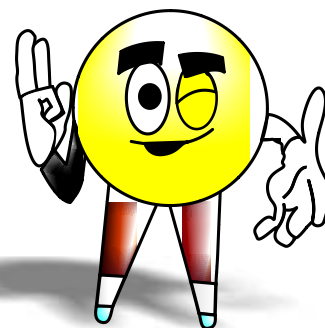
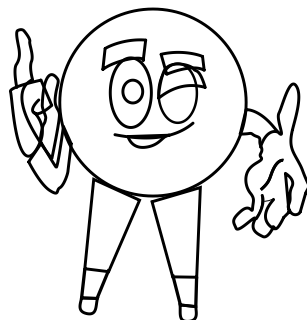
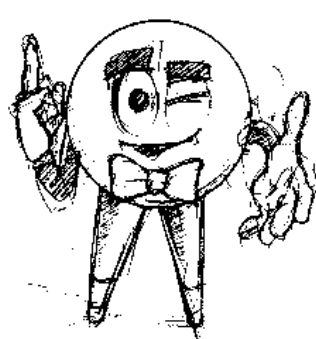
El personaje se inicia con algunos bocetos intentando mantener los elementos que hacen parte del deporte.

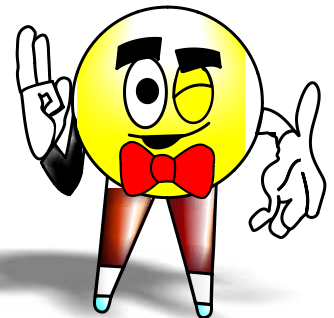
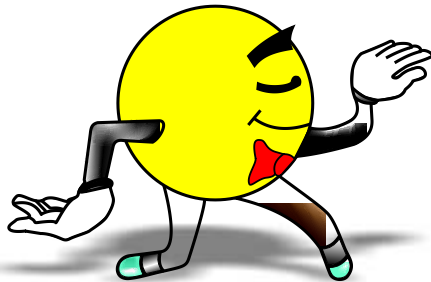
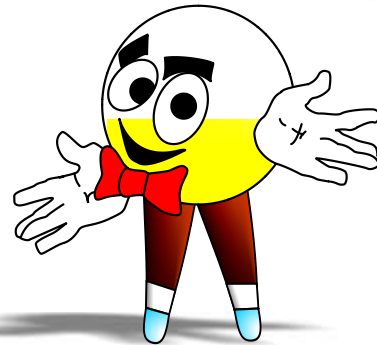
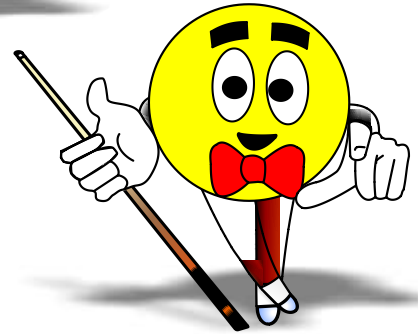
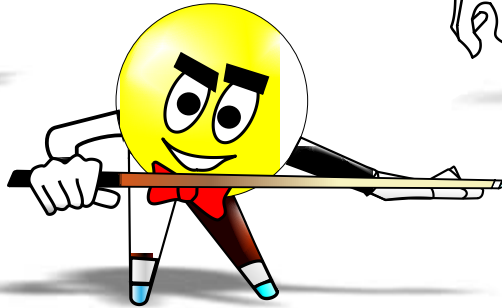
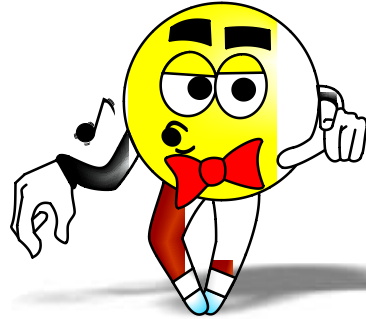


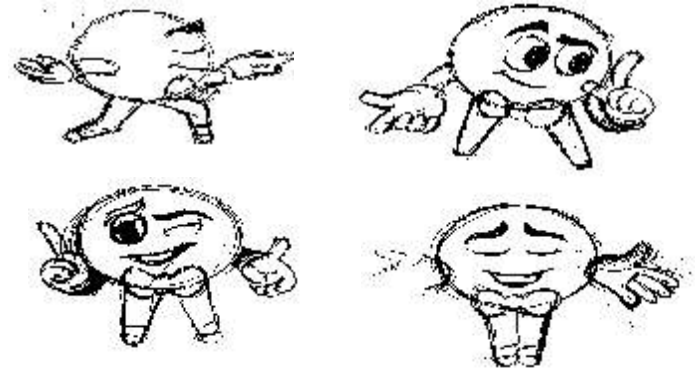
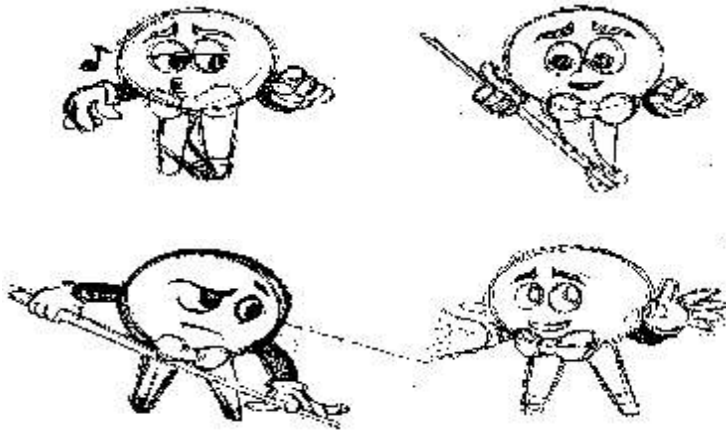
Se rediseña la imagen para lograr un personaje muy amigable, el uso de la vestimenta en la esfera hace que existan muchos objetos en un espacio pequeño lo cual hace que ninguno tenga relevancia y pueda perder el interés, por lo tanto se elimina estos elementos dejando el corbatín como elemento referente a la vestimenta, se amplían las manos para darle un aspecto bonachón, las piernas se forman por la punta del taco y una parte de la flecha.



Con estas variaciones se logra mayor expresión y proporción en su forma total, por lo cual se realiza la imagen en varias posiciones.

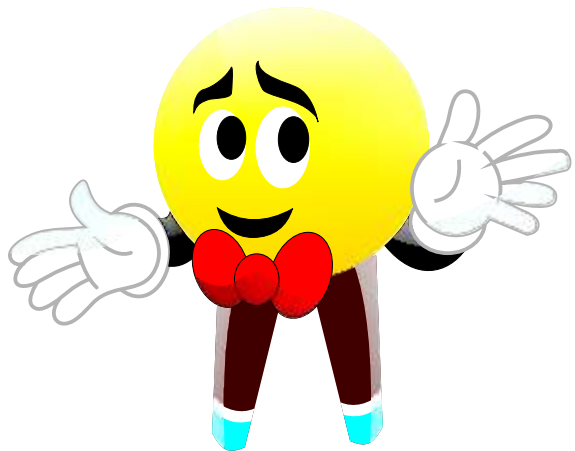






Se rediseña nuevamente el personaje se mantienen los mismos elementos pero se da mayor unidad gráfica, se elimina el contorno de la línea lo cual genera mayor volumen contrastando con el 3D del entorno utilizando el degradado como elemento principal. Se eliminan los bordes angulosos del personaje para lograr mayor armonía





MULTIMEDIA

La multimedia contiene tres espacios básicos, bloque de texto, animación y botones de navegación, estos componentes básicos son en si la estructura de la multimedia y trata de utilizar el mayor espacio posible para facilitar la visualización del producto.

El desarrollo de la multimedia se da con la introducción a la multimedia, la interfase y los capítulos que hacen parte de la herramienta.

El espacio en tres dimensiones se manipula hasta convertirse en una imagen 2D se acopla la imagen al espacio diseñado donde se realiza la animación de los elementos que están en juego dentro de cada explicación.

MI RENDIMIENTO

Significa probar que las bandas responden con ángulos que ya conocemos y desarrollen la respuesta que esperamos de ellos.

Teóricamente todas las bandas deben responder en forma idéntica, para las diferentes marcas, las condiciones climáticas, el trato que hayan recibido, el mantenimiento, la calefacción y el montaje, hacen que entre una y otra billar se presentan pequeñas variaciones que para un jugador calificado pueden significar desubicación con la mesa.

Es necesario que desde la mitad de la banda corta del billar, ataquemos con bola avanzada y el máximo de efecto favorable; con una tacada suave y taca horizontal, el diamante 4 (sin olvidar el punto de ataque) de la banda derecha y la bola debe regresar hasta al frente del diamante de la derecha, igualmente de ambos lados de la mesa.



Print Screen



APRENDAMOS CONCEPTOS

Revisemos algunos conceptos que son importantes:

1. Carambola:

Lance del juego de billar en que la bola impulsada toca a las otras dos en forma consecutiva o simultánea.

2. Carambola de tres bandas:

Lance en que la bola impulsada debe tener contacto mínimo con tres bandas antes que se complete o realice la carambola.

3. Punto de ataque:

Se refiere al diamante, señal o punto de referencia que vamos a atacar; sobre este concepto, que es muy importante, haremos un capítulo para una explicación más detallada.

4. Efecto:

Movimiento de rotación que se imprime a una bola haciéndola girar sobre su eje.

5. Limaje:

Es el balanceo que hacemos hacia delante y hacia atrás con la mano que tiene sujeto el taco por la culata, este debe ser rítmico. La acción se debe desarrollar en dos tiempos para asegurar la puntería; durante los primeros movimientos de limado, la mirada debe dirigirse desde el casquillo del taco al punto de la bola tacadora en el sitio en que se requiere golpearla; en segundo lugar es necesario dirigir la mirada desde la bola tacadora hacia la bola objetivo o diamante objetivo, para así asegurar la tacada. La acción de apuntar correctamente es básica.



TIPOGRAFÍA

Dyname Ssi

ALTAS

A - B - C - D - E - F - G - H - I
J - K - L - M - N - Ñ - O - P - Q
R - S - T - U - V - W - X - Y - Z

Bajas

a - b - c - d - e - f - g - h - i
j - k - l - m - n - ñ - o - p - q
r - s - t - u - v - w - x - y - z

Esta fuente es utilizada para los textos en la multimedia se utiliza a 21 pts.

La fuente facilita la lectura en pantalla.



Dyname Black Ssi

ALTAS

A - B - C - D - E - F - G - H -

I

J - K - L - M - N - Ñ - O - P -

Q

R - S - T - U - V - W - X - Y -

Z

Bajas

a - b - c - d - e - f - g - h - i

j - k - l - m - n - ñ - o - p - q

r - s - t - u - v - w - x - y - z

Esta fuente se la utiliza en los subtítulos a 21pts.

Punto de ataque:

Se refiere al diamante, señal o punto de referencia que vamos a atacar; sobre este concepto, que es muy importante, haremos un capítulo para una explicación mas detallada.

Efecto:

Movimiento de rotación que se imprime a una bola haciéndola girar sobre su eje.

Dyname Black Ssi

ALTAS

A - B - C - D - E - F - G - H - I
J - K - L - M - N - Ñ - O - P - Q
R - S - T - U - V - W - X - Y - Z

Esta fuente se la utiliza en los títulos de los capítulos en altas a 30pts. y con un 110% de espacio entre los caracteres.

BIENVENIDOS

HERRAMIENTAS

La multimedia se soporta en el siguiente software.

3D Max 7 y 9

Corel Draw 13

Adobe Illustrator.CS2

Adobe PhotoShop Cs2

Macromedia Flash 8

Swish Max

Easy Icon Maker

Swift 3D



CONCLUSIONES

Después de realizar el proceso de creación de la multimedia finalmente podemos llegar a la conclusión que es mucho mas fácil la adquisición de conocimientos básicos de las nociones del billar; la forma en la cual se recrean las jugadas hace que exista mayor retentiva por parte del usuario.

Al llegar a la practica con conceptos básicos sobre lo que se debe realizar los procesos de aprendizaje se disminuyen notablemente, lógicamente hay que tener en cuenta el talento y las capacidades que tenga el lector para llevar a la practica lo aprendido.



BIBLIOGRAFÍA

Del objeto a la interfase. GUI BNSIEPE.
Ediciones Infinito Buenos Aires.

Diseño Gráfico para la gente. JORGE
FRASCARA Ed. Infinito. Buenos Aires.

Revista Kepes. Universidad de Caldas Año 2.
2005

Como diseñar retículas. ALAN SWANN
Ediciones G. Gilli S. A. de C.V 2da. Edición
1993

Diseño y comunicación visual. BRUNO
MUNARI G.G Diseño 13 Edición, Año 2000

Diseño y comunicación LEONOR ARFUCH,
NORBERTO CHAVES, MARIA LEDEZMA.
Editorial Paidós Argentina.

www.wikilearning.com/definicion_de_aprendiza-je-wkccp-7321-1.htm

www.daedalus.es/AreasGCCCon-E.php
www.es.wikipedia.org/wiki/Conocimiento
www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml

Billar: Tutor para 3 bandas. Daniel Olarte
Reyes – Colección El Jugador – Segunda edición
Feb 2.001 – Talleres Gráficos de Impresora
Feriva – Cali. Colombia

El deporte del Billar - Revista FCB.-Volumen
No 1 – Agosto de 1.998

Fundamentos Para el Juego de Billar. - José M
Álvarez – Sexta Edición- 29 de Febrero de 1.992
– Edamex – México.

El Gran libro del Billar – Sans Parera V – Pensar
editores - España

Billar Siglo XXI.- Daniel Olarte Reyes –
Colección el Jugador - Video -



DAVID DANIEL OLARTE MELO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO
SAN JUAN DE PASTO
2007



Universidad de **NARIÑO**