

**Informe**   
Final

**Pasantía**  
en el **Plan** de  
Investigación para  
el Fortalecimiento

**Integral de las Comunidades**

**PIFIL.**  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO.  
San Juan de Pasto 2013



**Diego Jesús**  
Mejía de la Cruz



PLAN DE INVESTIGACION PARA  
EL FORTALECIMIENTO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES



“las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva del autor”

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo

Directivo de la Universidad de Nariño.

Pasantía en el  
Plan de Investigación para el Fortalecimiento Integral de las Comunidades PIFIL.  
**UNIVERSIDAD DE NARIÑO.**

**Diego Jesus Mejia de la Cruz**

Trabajo de grado para optar el título de Diseñador Gráfico

Asesor

**RAMIRO VIVEROS CALLE**

Diseñador Gráfico

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Departamento de Diseño

**San Juan de Pasto**

2013





Nota de Aceptación

---

---

---

---

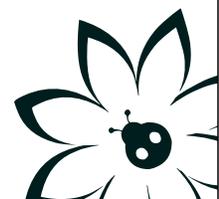
---

---

\_\_\_\_\_  
Firma del Presidente del Jurado

\_\_\_\_\_  
Firma del Jurado

\_\_\_\_\_  
Firma del Jurado





## *Agradecimientos*

A Dios por brindarme el talento y creatividad de la ilustración.

A mi querido abuelito Q.P.D Israel de la Cruz, quien fue la guía en mi vida.

A mi madre amiga fiel.

A mis hermanos por su apoyo.

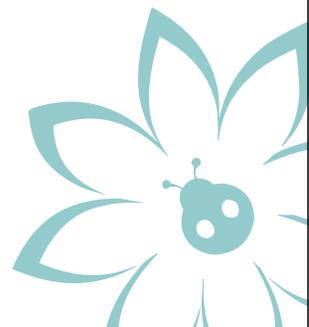
A mi hijo Alejandro lo más bello de mi vida.

A mi dulce amor y la madre de hijo Diana.

A mis amigos.

Al profesor y amigo en el Diseño Gráfico, RAMIRO VIVEROS CALLE, gracias por confiar en mis capacidades como diseñador, enseñarme y aconsejar en el proceso de evolución profesional y personal.

A los profesores Hugo Ferney López y Gloria Cristina Luna, por brindarme la oportunidad de apoyar desde mis conocimientos y habilidades en esa bella y gran familia que es el PIFIL.





# Informe Final

Pasantía en el  
Plan de Investigación para el Fortalecimiento Integral de las Comunidades PIFIL.



## Resumen

La modalidad de pasantía ofrece como objetivo principal poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el proceso académico. En este documento se reúne todas las experiencias y proyectos de diseño desarrollada durante 7 meses de trabajo en el PIFIL. De igual manera las dificultades y enseñanzas formaron parte de esta gran experiencia profesional y personal.

## Abstract

Internship model offers us the opportunity to put into practice the knowledge acquired during the academic process. This document brings together all the experiences and design projects developed during seven (7) months of work in the PIFIL group. Likewise difficulties and lessons that were part of this great professional and personal experience.





# Contenido



|                            |    |
|----------------------------|----|
| Introducción               | 8  |
| Descripción de la pasantía | 9  |
| Proyectos                  | 13 |
| Conclusiones               | 82 |
| Glosario                   | 83 |
| Fuentes de documentación   | 84 |





**E**l informe muestra el desarrollo de la pasantía de Diseño Gráfico en el grupo del Plan de Investigación para el Fortalecimiento Integral de las Comunidades PIFIL, en un tiempo de seis meses, donde se siguió un esquema de trabajo acorde a la necesidad del proyecto, la institución y el target, para de esta manera brindar un producto a la medida de exigencias requeridas.

En una primera instancia se afrontó una carga considerable de trabajo, Principalmente con piezas de ilustración y rediseño de mascota Laurelito requeridas para el diseño y animación un software educativo, de esta forma se dio inicio a un proceso de trabajo en la entidad y cómo afrontar cada proyecto. El desempeño de mi función como Ilustrador fue llegando al paso de las semanas una a una con cada proyecto y necesidad comunicacional y/o educativa, afortunadamente gracias al excelente trabajo interdisciplinario que se realizó, el PIFIL, empezó a tomar fuerza entre la comunidad, más entidades y dependencias conocieron del trabajo en equipo y los resultados gráficos de cada proyecto, brindándome seguridad ya que esto indica que se empezaron a cumplir los objetivos planteados al inicio de este proceso. En una profesión multidisciplinar y dinámica como el Diseño Gráfico se presentan situaciones muy diferentes al asumir la responsabilidad de solucionar cada proyecto, enfrentando diversidad de conflictos los cuales uno aprende a tratar y manejar, el dialogo y el conocimiento en las áreas de diseño, así como los resultados de proyectos anteriores permitieron establecer criterios de comunicación que beneficiaran al cliente, al diseñador y que se reflejaran en un resultado satisfactorio del arte final.



## *Plan de Investigación para el Fortalecimiento Integral de las Comunidades*

### *PIFIL.*

*(Universidad de Nariño)*



## Servicio de Diseño

Mi función en el grupo de investigación PIFIL, era la de brindar soluciones gráficas a los diferentes proyectos presentados por estudiantes, pasantes y tesistas integrantes del grupo. Destacando que mi principal servicio y especialidad era el de ilustración, esta forma de trabajo generó un trabajo de equipo mucho más balanceado entre los diseñadores gráficos e industriales que también estaban prestando su servicio.

Los trabajos de diseño realizados en el Plan de Investigación para el fortalecimiento Integral de las Comunidades PIFIL estaban relacionados con proyectos de comunicación educativa, informativa y divulgativa referente a temas agroforestales, ecológicos y comunitarios resueltos en productos como cartillas, volantes, tarjetas, afiches, medios multimedia entre otros.



## Misión

Desarrollar investigaciones, promover la innovación y creatividad e impulsar una formación integral, mediante el empoderamiento de las comunidades para el manejo sustentable de los recursos, a través de alianzas estratégicas.

## Visión

El Grupo PIFIL se distinguirá por su liderazgo en la gestión socioambiental y se posicionará como un referente nacional e internacional por poseer un talento humano altamente calificado e interdisciplinario.

## Objetivos

Contribuir al desarrollo humano sostenible, mediante un proceso de investigación participativa para generar alternativas de producción que respondan a la dinámica de una cultura ambiental.



## Especies promisorias



Con el desarrollo de proyectos en esta línea, se busca contribuir a la protección y conservación del ambiente, mediante la investigación participativa de especies promisorias para lograr un desarrollo humano sostenible, mediante un proceso interdisciplinario e interinstitucional, que permita avanzar en la consolidación de paquetes tecnológicos de cada especie para brindar alternativas productivas pertinentes para la región, que conlleven a que los agricultores sean más competitivos con productos innovadores, que se puedan posicionar en mercados verdes nacionales e internacionales.

## Seguridad alimentaria y nutricional



Mediante esta línea se pretende contribuir a la seguridad alimentaria y nutricional de las poblaciones más vulnerables de las zonas rural y periurbana, a través del diseño e implementación de metodologías integrales que permitan el fortalecimiento del tejido social, desde los principios del respeto y valoración de las potencialidades socioculturales y ambientales; fomentando el rescate de especies nativas y generando un cambio de actitud hacia la producción con sistemas sostenibles y pertinentes en cada región, que coadyuven a la adaptación y mitigación de los efectos del cambio climático y a la disminución de los niveles de pobreza y hambre.



## Gestión ambiental participativa



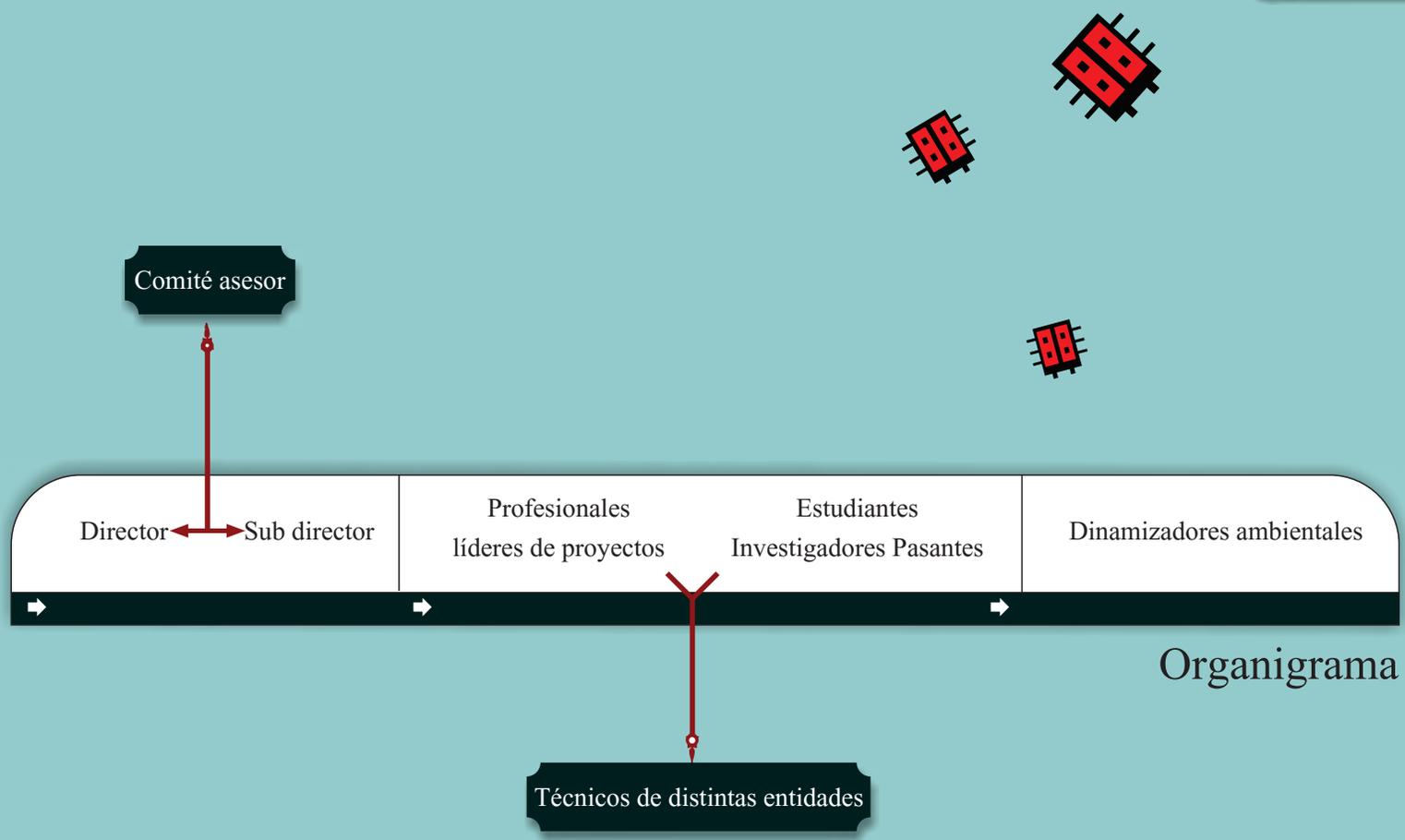
Esta línea busca generar ciencia y tecnología, a través de la realización de procesos investigativos orientados a resolver, mitigar y prevenir problemas socio-ambientales con enfoques participativos. Trabaja en educación ambiental; el manejo y ordenamiento de cuencas hidrográficas y del territorio; desarrollo rural sostenible; manejo, aprovechamiento y conservación de ecosistemas estratégicos; biodiversidad; salud ambiental; residuos sólidos y líquidos; política ambiental; impacto ambiental y, gestión ambiental empresarial. Su fin es adelantar procesos investigativos para el diseño e implementación de modelos de gestión ambiental participativa, de tal forma, que coadyuven con el desarrollo sustentable, la adaptación y mitigación del cambio; y vulnerabilidad climática global.



# Flujograma

proceso de diseño





Organigrama



# Proyectos

- Rediseño
- Editorial
- Carteles
- Juegos
- Software
- Extras



El Plan de Investigación para el Fortalecimiento Integral de las Comunidades PIFIL de la Universidad de Nariño, solicitó pasantes para contribuir desde su campo profesional en el desarrollo de distintas campañas que lleva a cabo esta dependencia de la Udenar. Es así como surge la propuesta de apoyar al grupo con mis capacidades en la ilustración y diseño, y el primer paso se da con el rediseño de la mascota del PIFIL Laurelito

**Start**

En la primera semana de septiembre se comenzó con el empalme de equipo de trabajo y ajustes de horarios de trabajo a la vez se fue recopilando una pequeña base de datos sobre el proyecto a comenzar.

Ilustración digital  
Canon de 6 Cabezas.  
Estilo Amerimanga

## Características

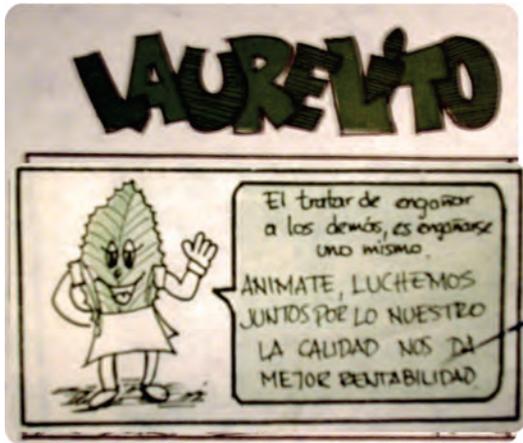


LAUREL DE CERA

**MORELLA**

PUBESCENS



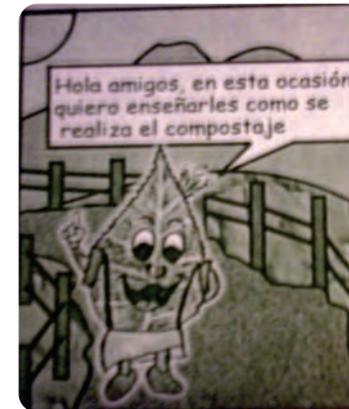


☞ Número 1  
(Octubre de 1994)

Aquí se puede apreciar, algunos boletines informativos anteriores, las cuales tome como referencia para elaborar la nueva ilustración, la identidad del personaje a ido evolucionando con cada edición del informativo manteniendo como elemento principal la hoja de Laurel. En esta oportunidad se quiso romper la estructura del antiguo Laurelito y darle una nueva imagen al personaje manteniendo su elemento principal la hoja de Laurel.



☞ Número 3  
(Mayo de 1998)



☞ Número 4  
(Agosto de 2004)



## Evolución gráfica del anterior personaje



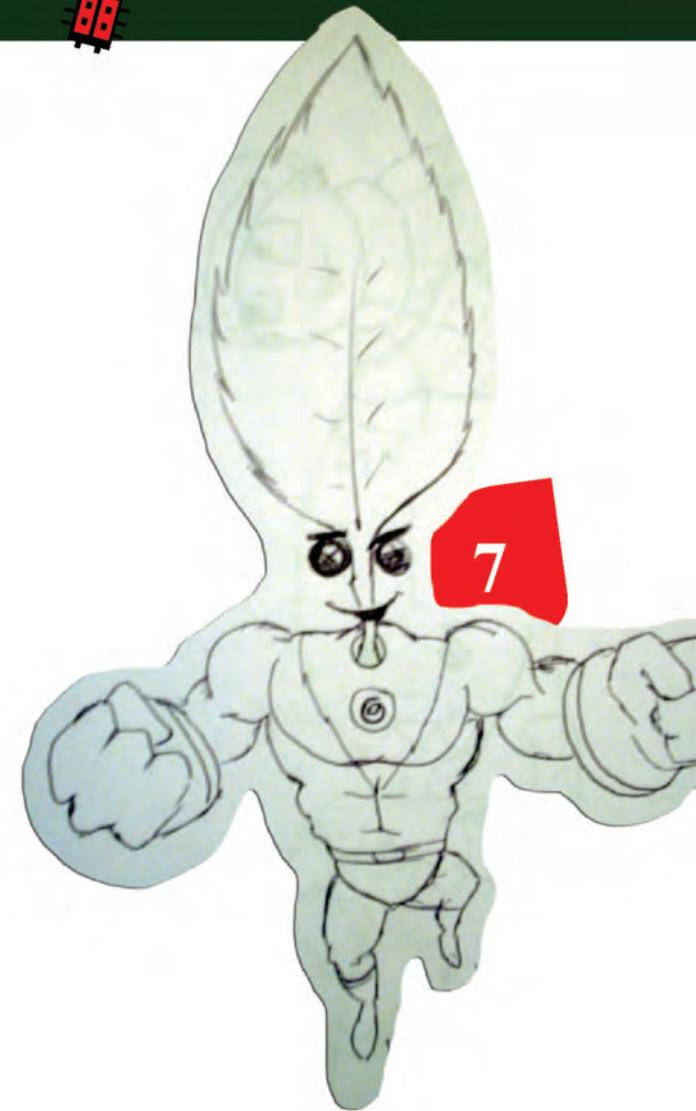
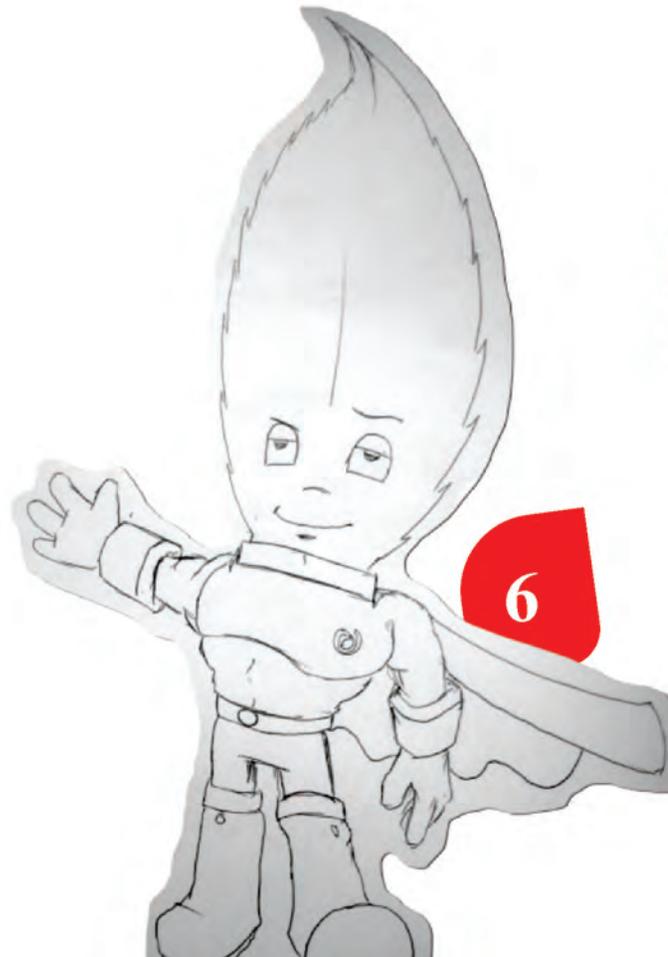
☞ (Sep. 2012)

Después del proceso de investigación se llegó a la etapa de bocetación, aquí observamos algunos de los bocetos realizados. los primeros 4 bocetos muestran el trabajo realizado con las siguientes palabras claves: Hoja de laurel, campesino y nueva generación, realmente se hicieron buenas propuestas pero el problema que surgió es que lo que se buscaba era realmente era un personaje mas moderno, es por eso que se opto por explorar nuevas posibilidades y dejar a un lado estas propuestas iniciales.



Los bocetos 5, 6 y 7 nos muestran el trabajo realizado con las palabras claves: Héroe, Laurel, protector y juventud teniendo en cuenta que lo que se busca es un sentido de identificación del personaje con las nueva generación de jóvenes que vive en una época mas tecnológica.

Así el personaje fue obteniendo un aspecto mas humano pero se necesitaba mas trabajo para obtener un buen resultado. Estas ideas fueron tomadas como base para desarrollo final del personaje.

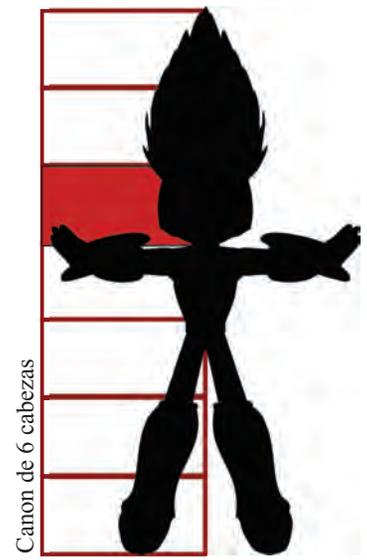


## Características

En esta búsqueda se comienza a definir un personaje con rasgos humanos, se juega con las palabras clave héroe y protección, empleando la hoja de Laurel como armadura protectora.



El concepto del personaje y sus diferentes componentes ayudaron a dar un mejor manejo de su estética, a la vez que generaba una relación entre lo natural y lo futurista. El canon del personaje y su fisionomía fueron elementos clave para darle un aspecto versátil, ágil y contemporáneo



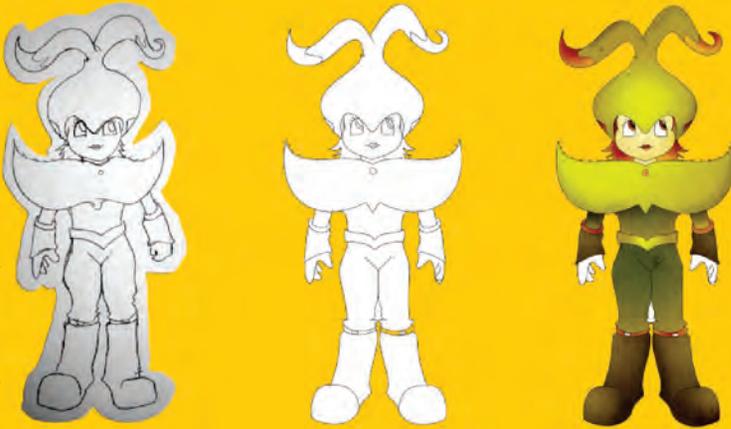
Continuación observamos las propuestas digitalizadas partiendo de los bocetos las cuales fueron elaboradas teniendo en cuenta estos aspectos. Después de las observaciones respectivas por parte de nuestro asesor, se logró definir la propuesta número 4 como definitiva, en ella se logra enfatizar fuertemente los rasgos característicos del Laurel de Cera y el ser humano rompiendo con la estructura que venía manejando el antiguo personaje. Finalmente se expuso ante los Directivos del PIFIL quienes aprobaron el diseño.



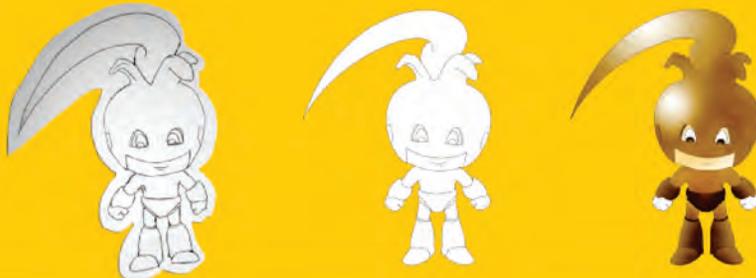
Pa (Flor Masculina)



Ma (Flor femenina)



Bebe (Semilla)

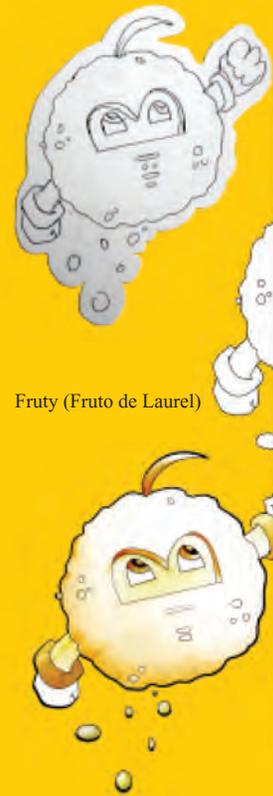


Tico (Torcaza)

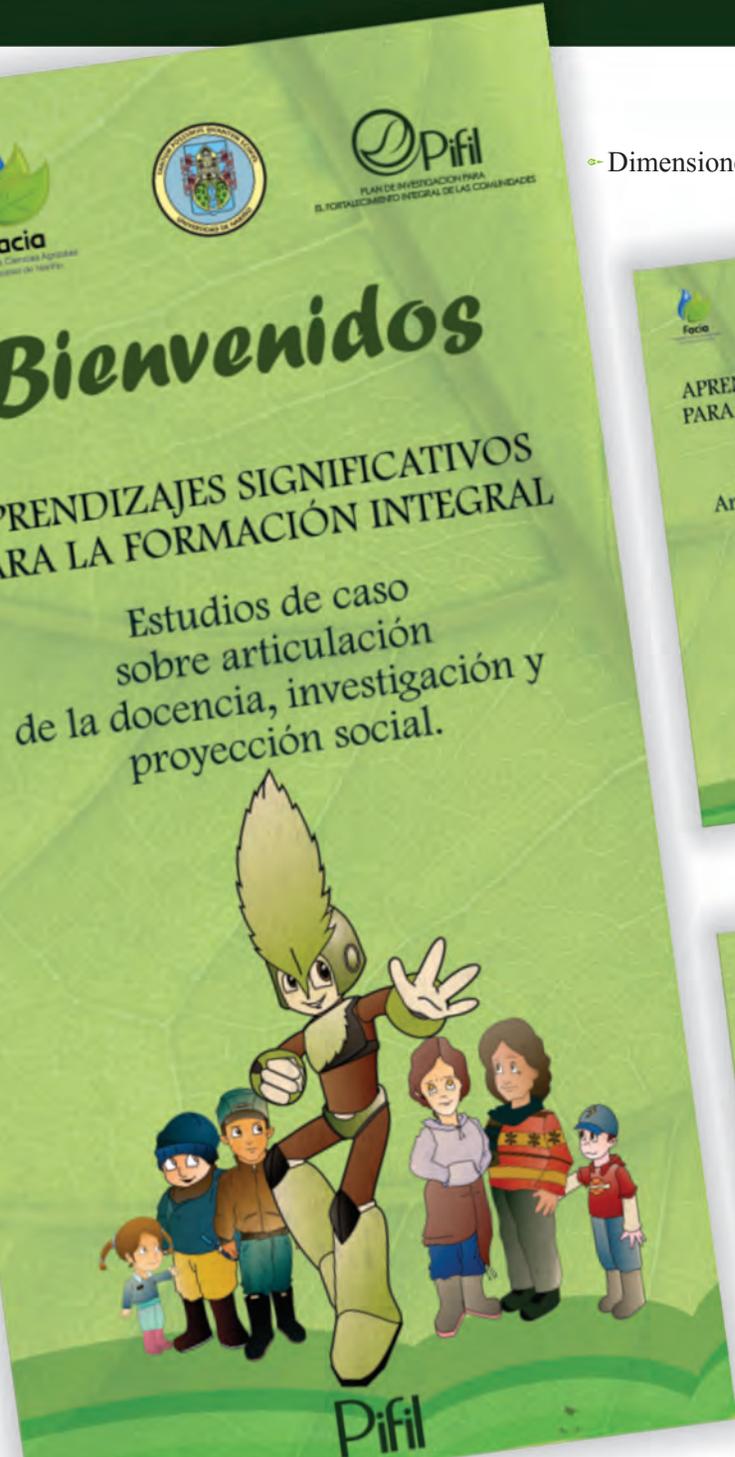
## Personajes secundarios

Cuando estaba en el proceso de creación de tico (la torcaza compañera de Laurel) dio paso a crear la familia Laurel Morella. Para la creación de estos personajes secundarios se hizo un completo estudio del árbol de Laurel de cera para identificar los elementos más característicos de este.

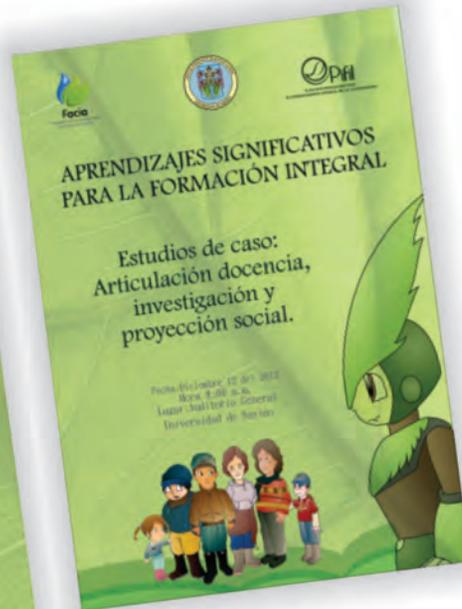
Es así como el fruto, la flor masculina, la flor femenina y la semilla dan vida a los nuevos personajes de la familia Laurel Morella.



Fruty (Fruto de Laurel)



- Dimensiones reales pendon 70x150



- Dimensiones reales 50x70



Diseño de label y caratulas para informes año 2012 de proyectos de propiedades físicas, químicas y biológicas del suelo en el arreglo agroforestal Laurel de Cera Morella Pubescens del PIFIL. Aprovechando el tema del informe se decidió aplicar el Personaje Laurelito manejando escenarios que evoquen al campo.

- Caratula y label



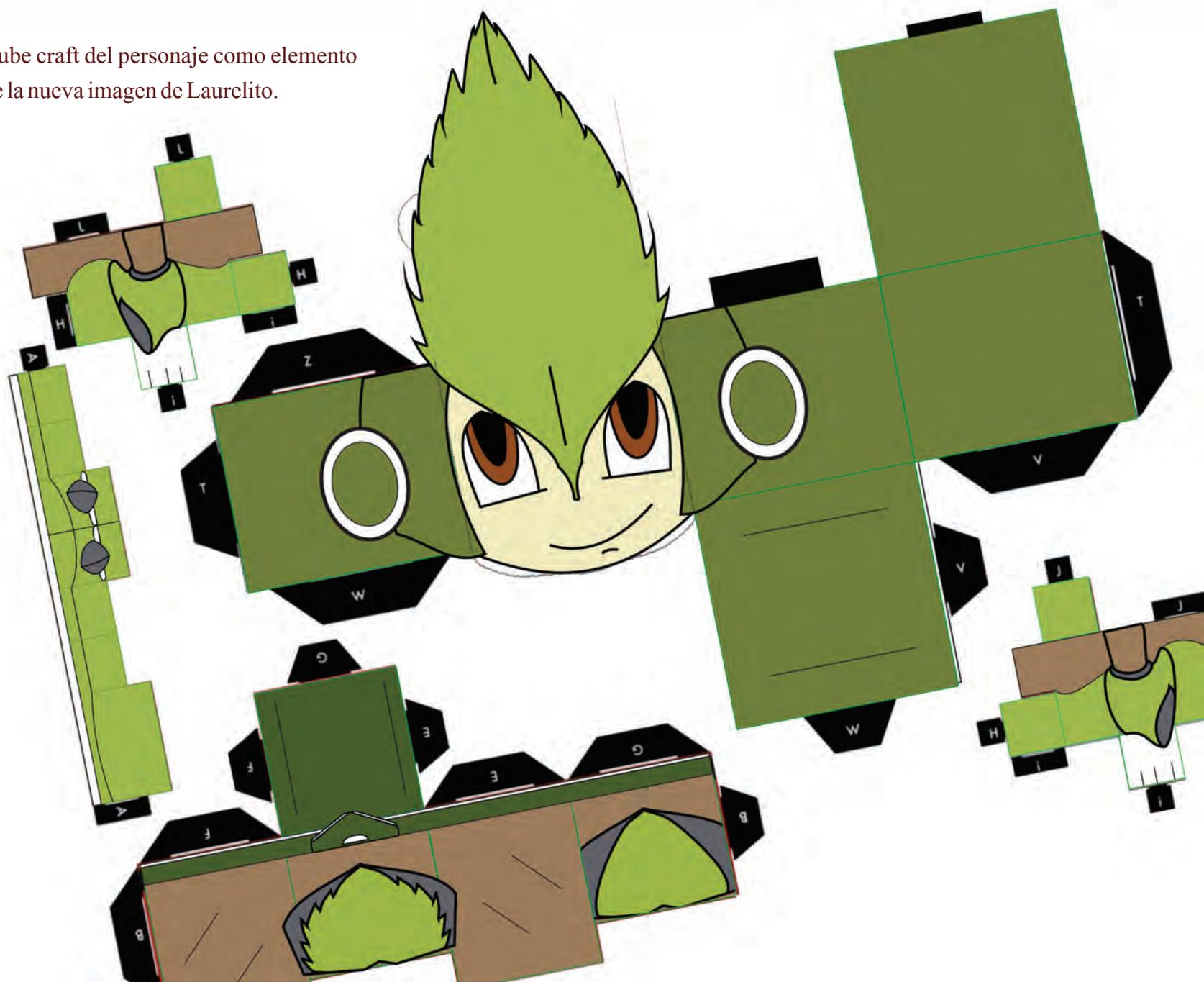
## Aplicaciones

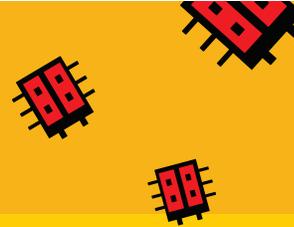
Como estrategia para dar a conocer a los integrantes del grupo de investigación PIFIL el diseño de los nuevos personajes. Se aplico las ilustraciones en una serie de salvapantallas para los equipos de la oficina del PIFIL.



Wallpapers

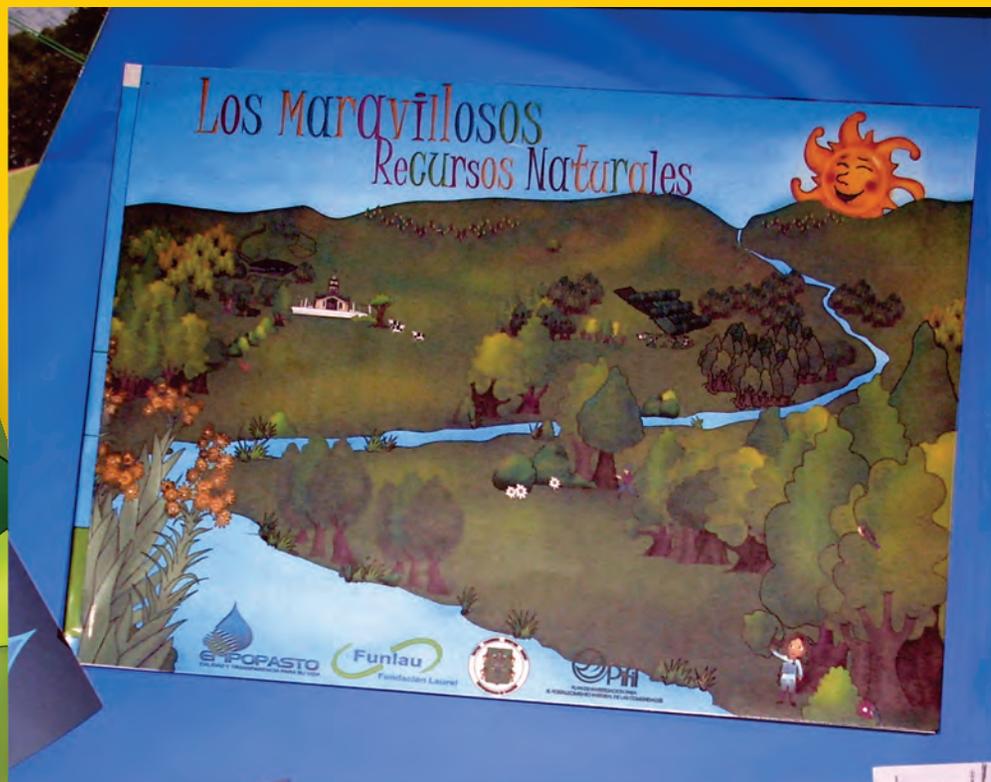
También se realizó un Cube craft del personaje como elemento de apoyo promocional de la nueva imagen de Laurelito.





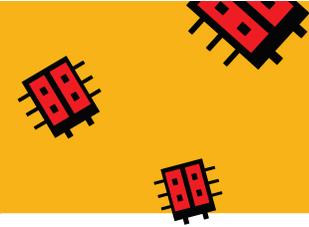
### Cartilla ambiental

La directiva del PIFIL requiere el diseño de una cartilla en la que se hable sobre la importancia de las microcuencas y los cuidados que deben tener, se reúne un equipo de profesionales en agroforestería y diseño gráfico para buscar una solución gráfica para este proyecto.



### Características

- Formato 27,94 x 21,59 cm
- No. de Paginas 64
- Paginas internas, portada y contraportada en policromía



### Características

El diseño de la portada tuvo varios cambios en un principio la directiva solicito un background que presentara los cultivos y la naturaleza, luego uno en el que se mostrara el recurso hídrico y se utilizo una paleta de color calido para darle mas vida al paisaje.

## Los colores de nuestra tierra

De igual manera los títulos de la cartilla sufrieron modificaciones manteniendo la propuesta de color.

## La cuenca hidrográfica y sus recursos naturales

Las propuestas finales de portada fueron adquiriendo cada vez mas elementos y detalles que ayudaron a enriquecer la estética del paisaje.

### Características

El concepto referencia para el diseño y diagramación de este documento fue la "Naturaleza", el cual predomina en el manejo de la ilustración, la diagramación y la portada, puesto que es una cartilla de carácter ambiental - educativo.

### Suelo fértil riqueza del campo

El suelo es el lugar donde habitan y se desarrollan todos los seres vivos, además es el espacio donde el hombre realiza todas las actividades productivas; está compuesto básicamente por arena, arcilla, materia orgánica, agua y aire. En él se recicla la materia orgánica para estar disponible de nuevo para las plantas.

*El suelo esta conformado por las siguientes capas:*

- Materia orgánica o humus
- Mantillo
- Capa intermedia
- Roca madre
- Lecho rocoso

### Fuentes Tipograficas

**Minion Pro** es la fuente Tipográfica seleccionada tanto para la caja de texto largas como para títulos, subtítulos, sistema de folios, citas bibliográficas, piedefotos etc.

Esta fuente se clasifica entre la familia de Romanas antiguas, nos proporciona un excelente manejo de tracking, kerning e interlinea, para una lectura fluida.

Aa  
Mm  
Hh  
Dd

Jj

**MV Boli** es la fuente Tipográfica de apoyo seleccionada para globos de texto utilizados ya que el diseño pretende dar una sensación lectura similar a la que manejan las revistas de comics.

Esta fuente al tener un estilo script, nos proporciona una lectura que le da a las ilustraciones un poco mas de unidad visual con el texto.



**Características**

Las ilustraciones tiene un proceso de creación especial ya que son soportes muy importantes para el documento, igualmente reforzando el concepto se utiliza fotografía de paisajes de las microcuencas la cual es sometida a la técnica de Rotoshop, esto para que el lector conozca y reconozca la belleza de nuestra tierra.



Fotografía Iglesia microcuenca La Marqueza



Las ilustraciones de los fondos debían ser simplificadas un poco para no entorpecer la lectura con demasiados elementos gráficos.

## Juega y aprende

Subrayo los recursos naturales que encuentro en la sopa de letras

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | L | A | G | U | A | X | A |
| T | S | U | E | L | O | A | M |
| S | A | L | A | I | R | E | O |
| P | L | A | N | T | A | S | R |
| O | V | L | A | M | I | N | A |
| C | A | R | B | O | N | E | E |
| O | R | O | O | G | E | I | D |

Con una línea, una los recursos naturales Renovables y No renovables.

- Plantas
- Suelo
- Agua
- Hierro
- Aluminio
- Árboles frutales
- Oro
- Carbón

Renovables

---

No renovables

**¡Sabías que!**

Colombia es el segundo país en biodiversidad (variedad de plantas y animales); y primero en biodiversidad por metro cuadrado.

**¡Sabías que!**

Colombia cuenta con 55 áreas naturales protegidas, que son muestra de la gran riqueza y biodiversidad del país.



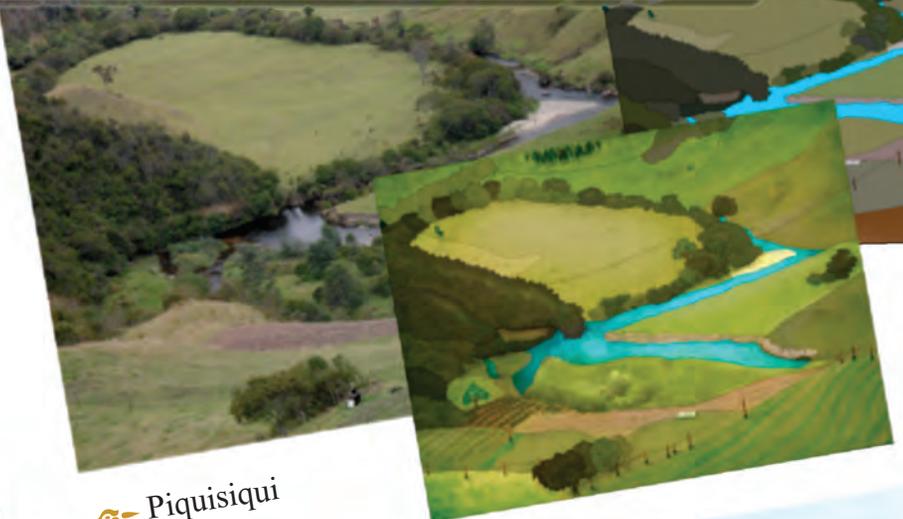


**Características**

La experiencia fotográfica en las salidas de campo fue muy gratificante al vivir y sentir los paisajes de nuestra region, especialmente al ver el resultado del proceso de digitalización al que fueron sometidas los escenarios que serian parte de la cartilla.



Coba Negra



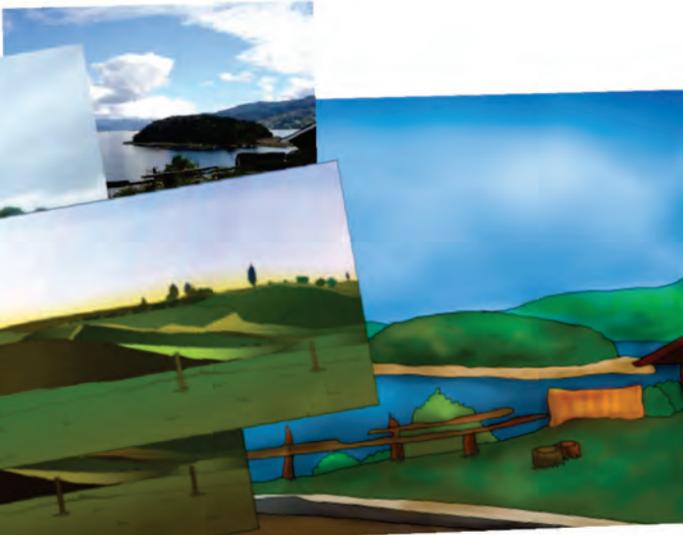
Piquisiqui



Mijitayo



La Marqueza



Laguna de la Cocha



Fotografía - Vectorización - Planos de color - Arte final



Estas algunas de las ilustraciones de apoyo que utilice para los temas de la cartilla.



### Características

Aprovechando el contenido de las lecturas se implemento ilustraciones realistas y otras caricaturescas acordes a cada lectura y así lograr que estas fueran más atractivas a los lectores, también con el objetivo de mejorar el diseño y la diagramación de la cartilla.

➤ Diseño de label y caja del formato digital de la cartilla.



## Características

La cartilla además de su demostración impresa tiene una versión digital en formato SWF y html la cual se pretende distribuir a las escuelas de Pasto. La presentación del formato digital tiene el efecto pageflip que simula el dobles de la pagina.



*Lineas de producción*

**Características**

Serie de carteles para la socialización de proyectos en la microncuencas Markeza y Mijitayo. Los cuales se diseñaron en un formato 35 x 100 cms (1/2 Pliego). Se hizo una propuesta sencilla y acorde al proyecto que se iba a presentar,

1

Huertas Caseras

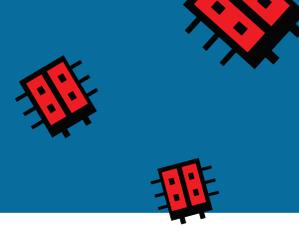


2



Sistemas Productivos





Tomando como punto de partida las fotografías se fusiono color verde que estas tenían para generar un espacio amplio para ubicar el título del evento y la información detallada, de tal forma que se produzca un contraste entre el fondo y el texto.

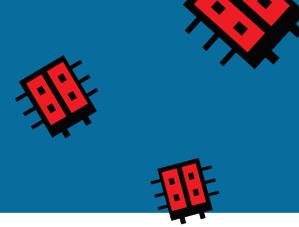
3

# Sistemas Agroforestales



4





Los carteles eran exhibidos en las socializaciones hechas por los estudiantes de agroforestería y el grupo de investigación PIFIL. En la forma creativa de presentar los proyectos los carteles eran un elemento de apoyo valioso que ayudaban a recordar a grandes rasgos los nombres y beneficios de cada línea productiva.



Socialización Mijitayo



Socialización Marqueza



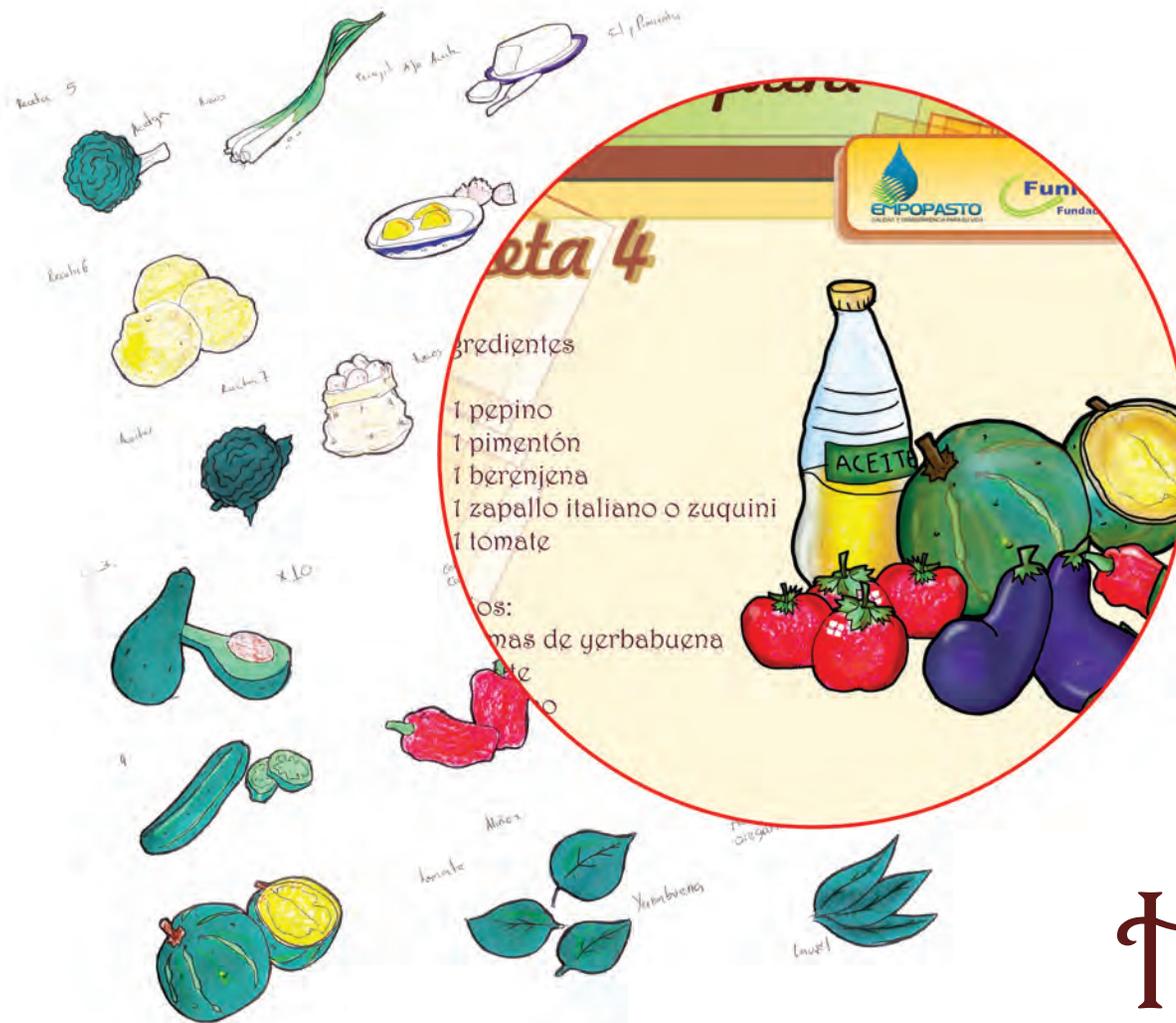
Recetas Turismo sustentable

Características

Paquete de 9 carteles realizados para la socialización de proyecto de Turismo sustentable (recetas saludables) en la microcuenca de La Marqueza. Los cuales se diseñaron en un formato 50 x70 cms (1/2 Pliego).







Detalle cartel

Hh Dd Cc

**Harrington** fue tipografía seleccionada para el cuerpo de texto del afiche debido a los remates de sus serifas que generan una buena sensación de lectura en relación al tema y estilo de ilustración manejado.

# Aa Dd Hh

Californian FB fue tipografía seleccionada para el cuerpo de texto del afiche la fuente le da un estilo serio para la información generando una buena sensación visual y ritmo de lectura.



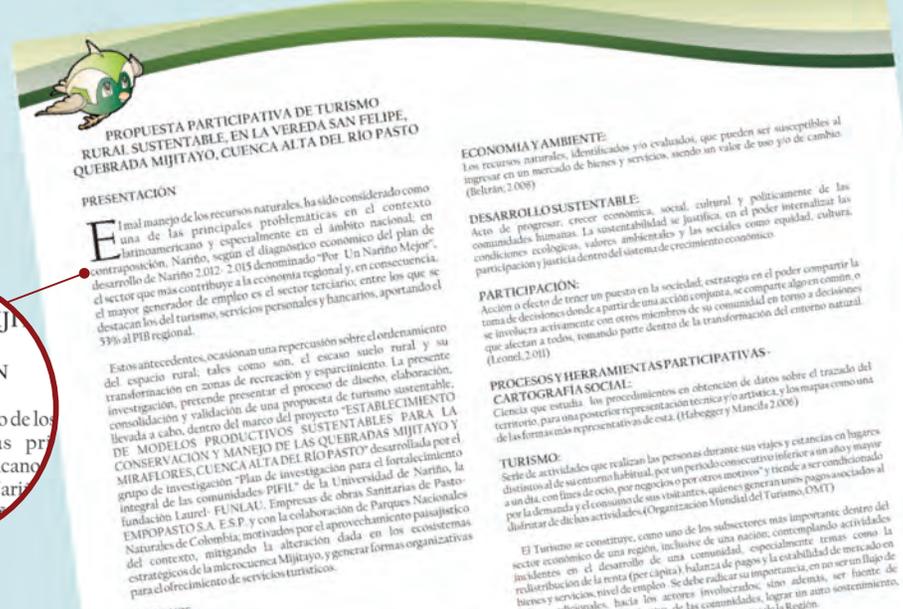
| RESULTADOS  |              |
|---|--------------|
| INTERÉS POTENCIAL TURÍSTICO MICROECOSISTEMA MIJITAYO, CUENCA ALTA DEL RÍO PASTO |              |
| TEMAS   | CALIFICACION |
| Recursos hídricos   | 4,72         |
| Finca y contexto rural  | 3,68         |
| Fauna   | 3            |
| Flora   | 4,61         |

Estimario de visitantes y turistas por año: 14.200 +/- 5% de variabilidad estimada. Índice de frecuentación a la cabecera: 1,84. Índice de estimación: julio, agosto, octubre y diciembre, con valores correspondientes a 115, 1.087, 1.087 y 120 respectivamente. Promedio de edad: 25,6 años.

| PARTICIPACION  | TEMATICAS   | ASISTENTES |
|--|---|------------|
| TALLER<br>Jardin De Sabores (Farmo Para La Seguridad Alimentaria) Por La Universidad Nacional de Pasto | Seguridad alimentaria, huertos orgánicos, marcos institucionales        | 11         |
| Investigación Ande en la Microcuenca Mijitayo  | Elaboración de Bioprodutos importantes                                  | 22         |
| Foro de Alternativas de Desarrollo en la Microcuenca Mijitayo  | Identificación, cultivo, manejo y procesamiento de variedades de papaya | 25         |

Familiación Agroforestal (Diagnóstico y Diseño) de 16 familias, entre las que se encuentran cercas vivas, barreras rompe vientos y banco de proteínas.

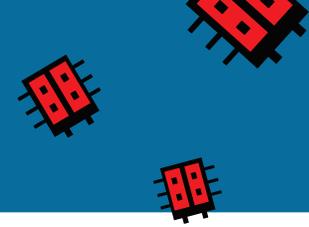
- Fertilización de cuencas.
- Fomento de huertos mixtos de cultivos y huertos agroforestales.
- Estrategia de frutales, como alternativa productiva.
- Estrategia de traspasos de granos, como medio de mitigación de impactos negativos sobre la cuenca y el suelo.
- Conservación Maso (trindes).
- Conservación en agricultura vertical.
- Una experiencia en agricultura vertical.
- Georeferenciación de los sistemas agroforestales, dentro de la microcuenca Mijitayo.
- Georeferenciación de los sistemas productivos establecidos en la microcuenca Mijitayo beneficiarios.



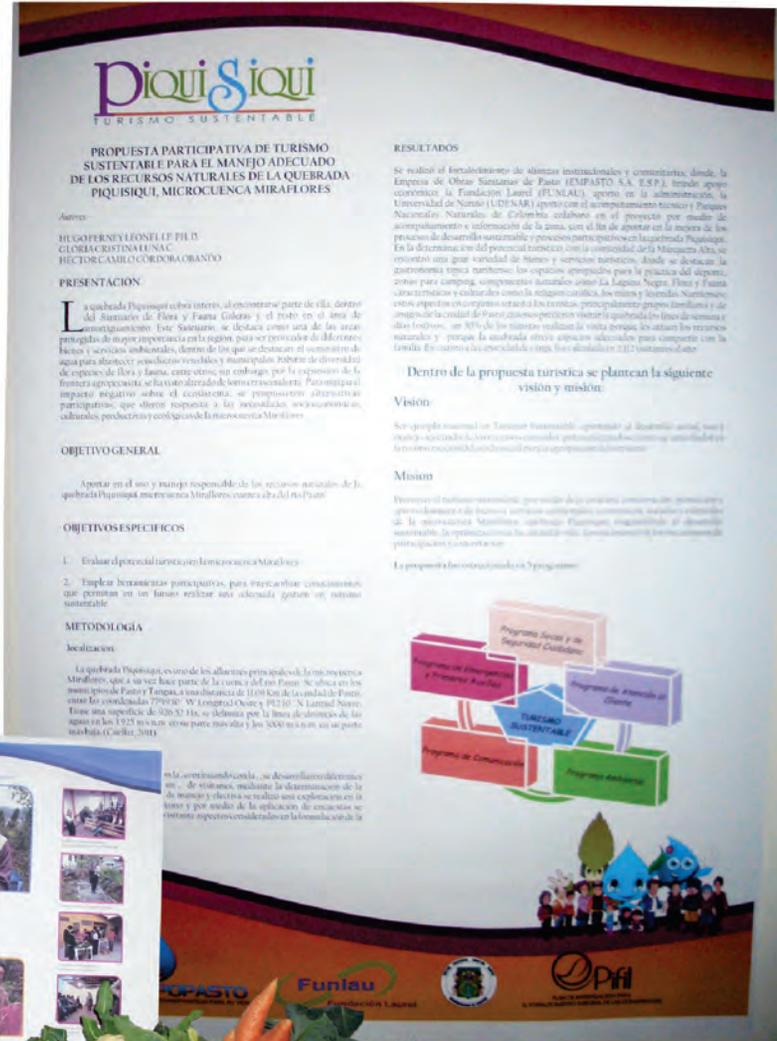
## Características

Serie de carteles informativos, la diagramación del texto esta planteada en dos columnas. Estos productos fueron utilizados en la feria de conocimiento y gestión ambiental veredas Mijitayo y Piquisiqui.





Se decidió emplear diferentes colores para los elementos ornamentales, esto para generar una caracterización del proyecto y el tema que se planteaba en el cartel.

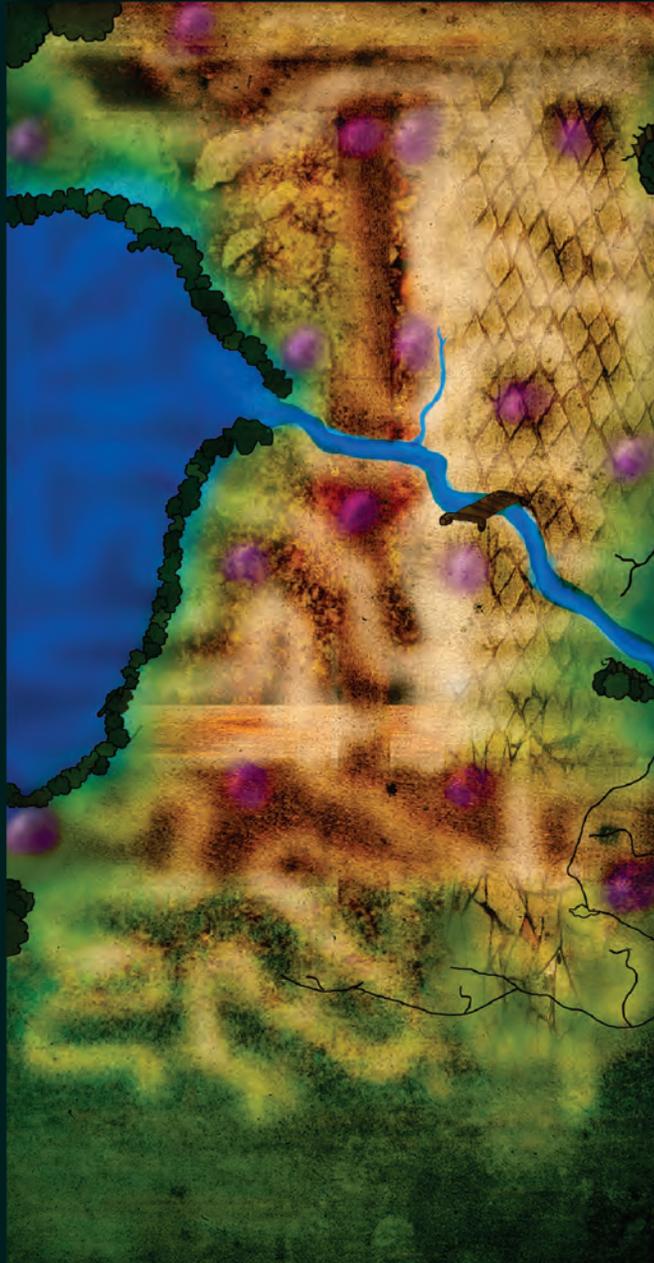


## Características

La aplicación de los personajes hace referencia al trabajo en equipo que realizo Empopasto, fundación Laurel y el PIFIL en representación de la Udenar, para el beneficio de la comunidad.



*El secreto de Kenko*



## Características

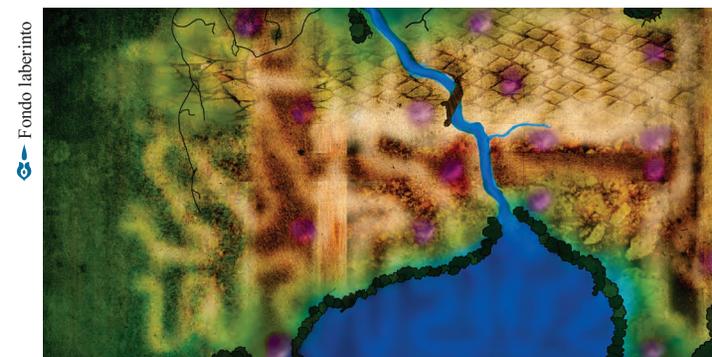
Este es un proyecto que se realizó en conjunto con los Diseñadores Industriales Sara Velasquez y Andres Betancourt, mi función en este proyecto fue la de ilustrar y diseñar algunos componentes del juego.



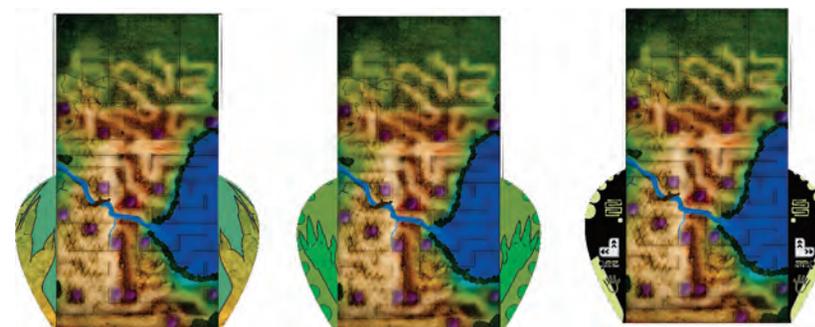
## Características

En primera estancia recibí los planos del laberinto, información de la temática que trataría el juego y la forma de jugarlo. Se continuo con el paso de investigación sobre agroforestería y se recopiló imágenes de plagas que afectan los cultivos.

Pre- producción



Para el diseño del fondo del juego se tuvo en cuenta la geografía de la microcuenca de Marqueza y se adaptó el trayecto de las diferentes sendas del laberinto, creando en ellas los caminos de la Marqueza, también se plasmó en la ilustración elementos distintivos como la laguna verde del volcán Galeras.



Prototipos de diseño (agarre del juego).

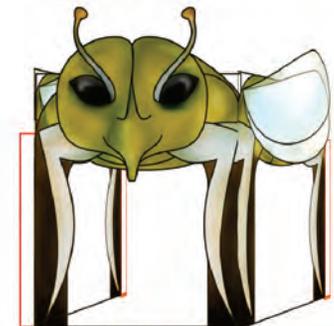
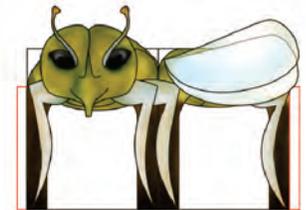
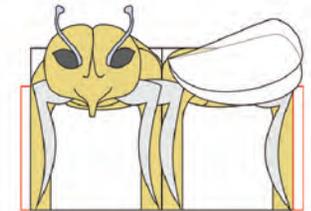
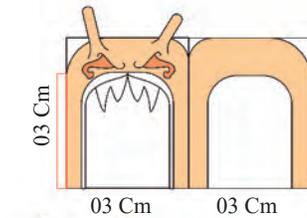
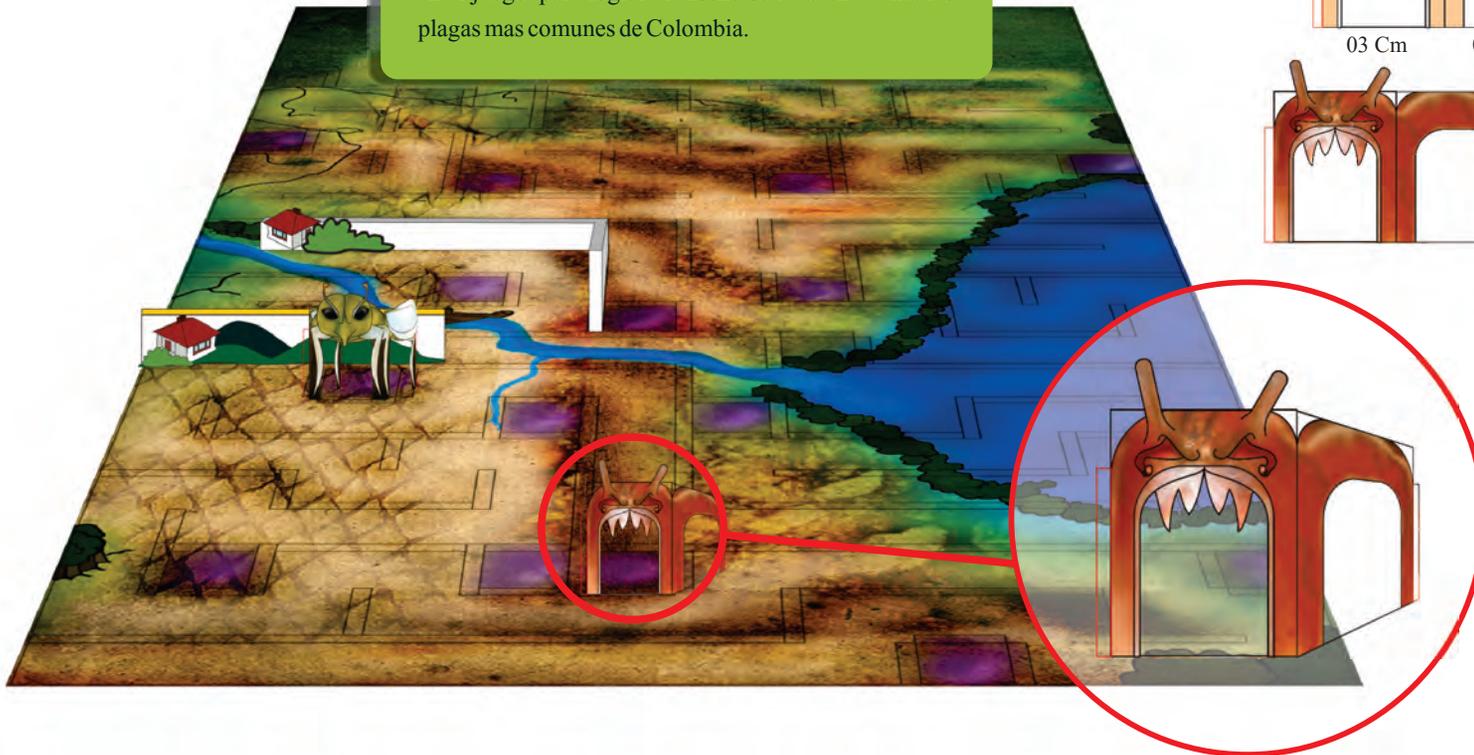
La mosca blanca de la papa y la babosa fueron las primeras plagas seleccionadas, pero el personaje final tenia un aspecto demasiado agresivo así que se opto por dos nuevas plagas para obtener mayor posibilidad de diseño.

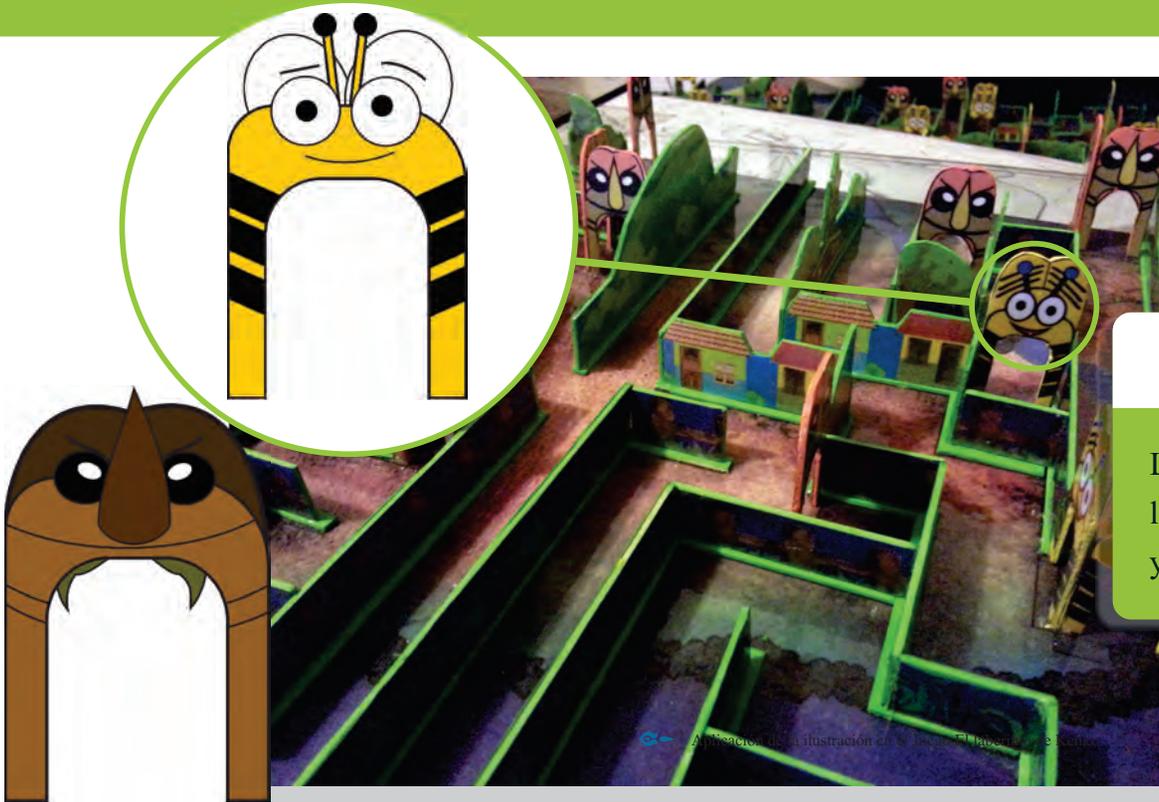


Referentes de plagas

## Características

La función de las plagas era dificultar el acceso para llegar a la meta, estas están ubicadas estratégicamente en el juego. para lograr el diseño se tuvo en cuenta las plagas mas comunes de Colombia.





### Características

La propuesta final para las plagas, fueron el moscardón y la abeja. el resultado fue unos personajes mas amigables y de mayor reconocimiento visual.



Por otra parte se emplearon paisajes y casas que fueron aplicados en las paredes del laberinto. Manteniendo en las casas la estructura típica de la ele que esta presente la arquitectura de las microcuencas de Pasto.

*Elai para recordar*

### Características

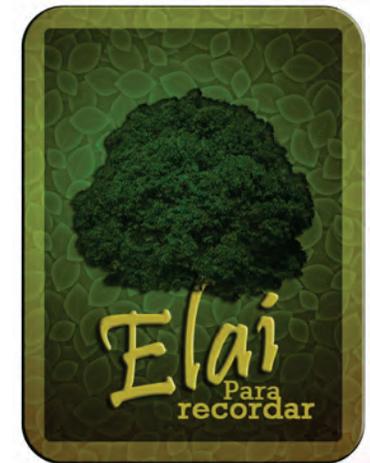
Proyecto realizados con los Diseñadores Industriales, este juego pretende enseñar a través de parejas de imágenes la importancia de mantener y saber aprovechar los recurso naturales de las microcuencas.



➤ Mi aporte en este proyecto, esta en el diseño de las tarjetas y las ilustraciones de las palabras para recordar.

## Características

Recibidas las medidas de la estructura del juego y el tema educativo que iba a manejar, se comenzó a ilustrar y diseñar las tarjetas clave para 3 tableros.



Tarjeta imagen  
Medidas 4,699 cm x 6,215 cm

El tablero consta de 22 espacios donde las piezas de diseño se sujetan con un sistema de agarre especial, este sistema permite que las fichas giren en su propio eje.



Fichas de palabras clave  
Medidas 5,326 x 2,828 cm

### Características

En las fichas de palabras clave se empleo un sistema de iconos que faciliten recordar la ilustración contenida



Ilustraciones palabra clave

*La pesca ecológica*



### Características

Prototipo de juego, lastimosamente por presupuesto este juego no vio la luz. Este producto tenía el fin de crear conciencia sobre el manejo de residuos en las microcuencas y ciudades.

Tamaño  
100,60 x 50 cm

## Características

Se realizaron un total de 71 ilustraciones concernientes al cuidado del agua y al manejo de desechos. Estas estarían aplicadas a una pieza de madera con forma triangular para ser pescadas. Debido a la gran cantidad de imágenes se optó por realizar un acabado sencillo con colores planos.



Modulo





## Características

Este software es el resultado del trabajo en equipo de profesionales de Ingeniería Agroforestal, Ingeniería de Sistemas y Diseño Gráfico mi labor en este proyecto fue la de creativo e ilustrador.

Pantalla menu principal



AYMARA

1



Vive Agroforesta

2

El diseño del logotipo del software debía mantener la idea y la estética planteada en el logotipo 1.



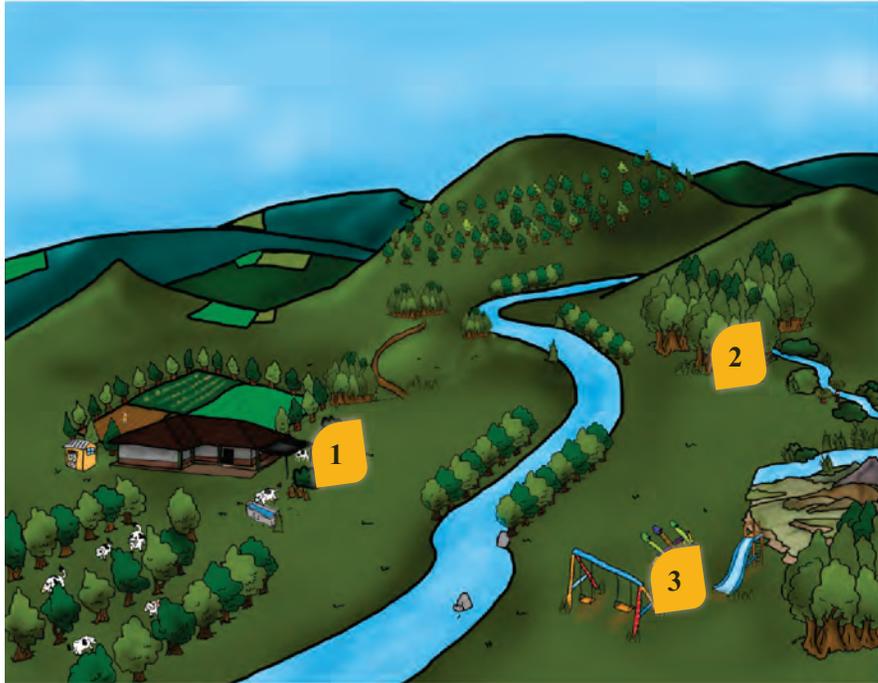
Mundo Agroforesta

3

### Características

El logo del software sufrió muchos cambios respecto a su nombre en la propuesta 1 se empleo la palabra quechua Aymara que significa naturaleza, pero por solicitud de los directivos se decido que el nombre debía incluir la palabra Agroforestería. Se originaron muchas propuestas pero los nombres eran muy largos. Al final se decidió que mundo agroforestal era el mas adecuado para el formato de la pantalla.

Botones menu principal



Botón Agroforestería



Botón Nuestro mundo

La ilustración es un recurso de diseño muy importante en el desarrollo de este software, ya que es necesario crear un ambiente agradable y de acuerdo al target dirigido que en este caso son adolescentes entre los 12 y 17 años.



Botón Juega y aprende

### Características

La pantalla contiene 3 botones que son: Agroforestería que nos lleva a la ventana que contiene los distintos sistemas agroforestales, el botón nuestro mundo que conduce al diccionario Agroforestal y finalmente el botón Juega y aprende que nos lleva a la ventana de juegos educativos y test de aprendizaje sobre la agroforestería.



## Características

Pantalla 2 agroforestería. En esta ventana se adecuan 5 botones el botón 1 que nos conduce a la definición de sistemas agroforestales (SAFS), los botones del 2 al 4 nos muestran los principales sistemas agroforestales y el 5 botón que abre la ventana importancia de los SAFS.



5 Botón importancia de los SAFS



4 Botón silvopastoril

Las imágenes siempre muestran un arreglo agroforestal referente al tema, esto para mantener y reforzar el concepto de agroforestería. De esta forma se induce al lector a identificar el significado de los distintos elementos de la ventana.



1 Botón ¿Qué es agroforestería?



2 Botón sistema agrosilvopastoril

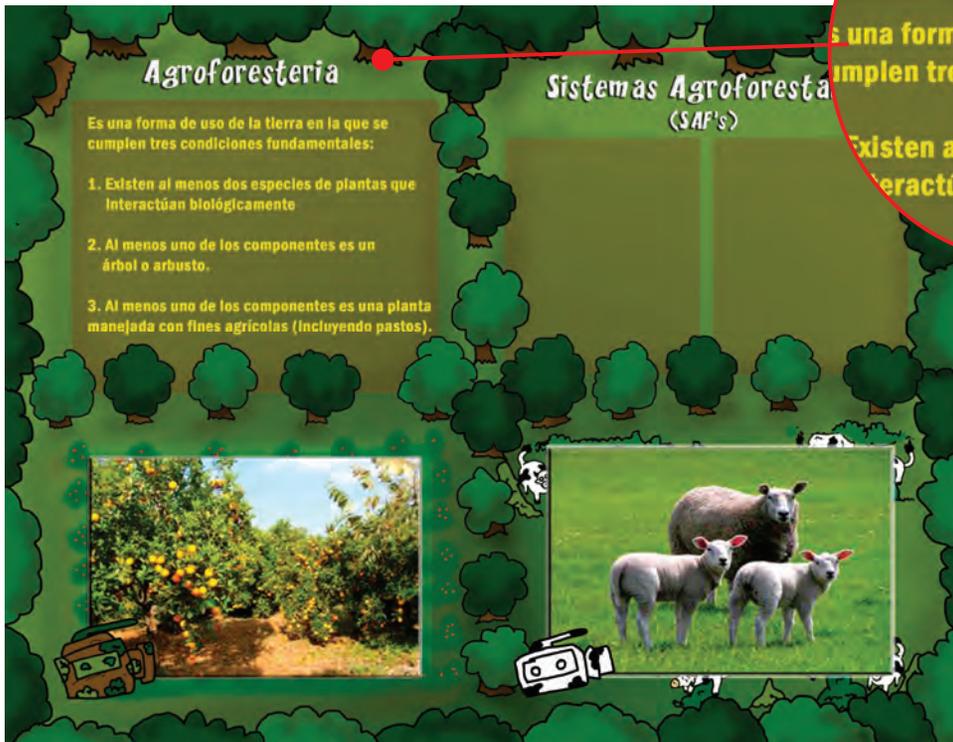


3 Botón silvoagícola

☞ En los títulos y algunos textos cortos fue empleada la fuente tipografica REHOTALKO, al tener una estructura mas afin con la ilustración aplicada unifica la información con la imagen.

DA da  
MC mc

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz123456789  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ123456789



☞ Ventana ¿Qué es agroforestería?

### Características

Ventana ¿Que es agroforestería?. Aqui esta contenida la informacion distribuyendo en un plano cartesiano las definiciones en el eje superior y en eje inferior se ubica el espacio para los videos complementarios.

☞ La fuente tipográfica Franklin Gothic fue seleccionada para los cuerpos de texto, por ser una tipografía limpia y que facilita la fluidez de la lectura en los ordenadores.

DA da  
MC mc

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz123456789  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ123456789

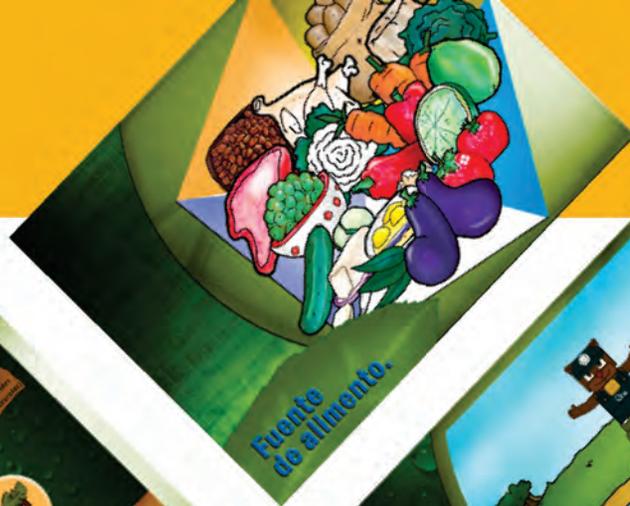


## Características

En la pantalla importancia de los SAFS se aplico una función de galería de imágenes, de esta forma se presenta con una ilustración y una frase complementaria. El background utilizado nos muestra las diferentes capas del suelo de una forma básica permitiendo que el contenido resalte y a la vez se unifique con el entorno.

Ventana completa importancia de los SAFS.

Background importancia de los SAFS.



### Características

Se emplearon 10 ilustraciones las cuales pueden ser acercadas con la herramienta de zoom, esto para mostrar con mayor detalle el diseño del dibujo.

### Características

En esta ventana se presenta los principales Sistemas silvoagrícolas, se diseño un juego de cartas donde se presenta el titulo del tipo de sistema, su respectiva información y una imagen alusiva a la descripción de los datos.

← Ventana sistema silvoagrícola



Para el diseño de las cartas se aplico colores y texturas concerniente al tipo de sistema agrícola esto con el fin de categorizarlas.

Reverso y frente de la carta



# SISTEMAS SILVOPASTORILES

árboles asociados a pastos o componentes de producción animal (ganadería).  
sistemas responden a las necesidades de convertir a la ganadería tropical en una  
rentable, a corto, mediano y largo plazo; son amigables con el medio ambiente y  
gran cantidad de beneficios como son productos de alta calidad como carne, pieles,  
leche, frutas e incluso madera.

## Características

Tanto como en esta y las demás ventanas de sistemas agrícolas se mantiene el mismo formato de diagramación diferenciándolas con el manejo de backgrounds y texturas.

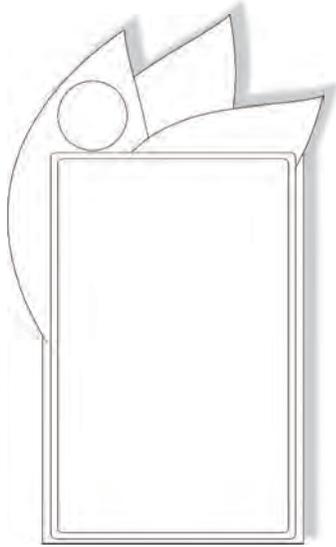
Clases de Sistemas Silvopastoriles

# SISTEMAS SILVOPASTORILES

árboles asociados a pastos o componentes de producción animal (ganadería).  
sistemas responden a las necesidades de convertir a la ganadería tropical en una  
rentable, a corto, mediano y largo plazo; son amigables con el medio ambiente y  
gran cantidad de beneficios como son productos de alta calidad como carne, pieles,  
leche, frutas e incluso madera.

Ventana completa sistemas silvopastoriles.

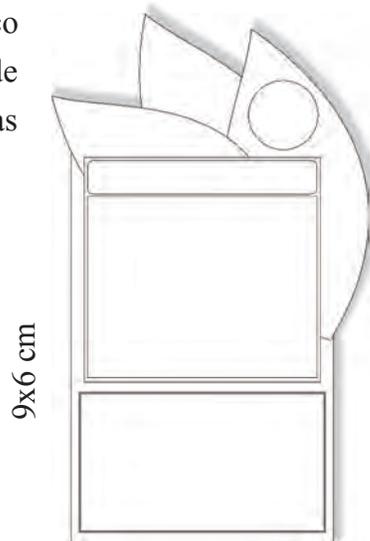




Detalle de texturas e iconos de las cartas que ayudan a categorizar los principales sistemas agrícolas.



El diseño y de la carta esta basado en el típico formato de 9 x 6 cm. presente en las cartas de juegos de mesa, agregando el elemento de las hojas que le dan un valor agregado.



### Características

Tanto como en esta y las demás ventanas de sistemas agrícolas se mantiene el mismo formato de diagramación diferenciándolas con el manejo de backgrounds y texturas.

## Sistemas Agrosilvopastoriles

Es el sistema productivo donde se combina arboles asociados a cultivos agrícolas y asociados a pasturas (todo lo concerniente a producción animal), con interacciones significativas entre componentes, contribuyendo al mejoramiento y conservación de la fertilidad de los suelos, además de brindar aportes económicos y ambientales. Entre los arreglos que se pueden usar en los Sistemas Agrosilvopastoriles, se encuentran:

### Sistema Taungya



Se incorpora el componente forestal a un lado, dispuestos a distancias predeterminadas, y al otro lado los cultivos y pasturas. De esta forma los arboles no ejercen una alta interacción con los otros componentes y se obtiene beneficios de los cultivos y componente animal (especies menores en este caso) hasta que la plantación forestal se encuentre en etapa de aprovechamiento.

### Huertos caseros



Este arreglo, comúnmente usado en la zona para autoconsumo, tendrá los componentes: árboles frutales, diversidad de cultivos y especies menores como cuyes, conejos, gallinas, etc. de forma que exista una sostenibilidad productiva en el arreglo.

OPFI

Clases de Sistemas Agrosilvopastoriles

## Sistemas Agrosilvopastoriles



OPFI



**Huertos caseros**

Este arreglo, comúnmente usado en la zona para autoconsumo, tendrá los componentes: árboles frutales, diversidad de cultivos y especies menores como cuyes, conejos, gallinas, etc. de forma que exista una sostenibilidad productiva en el arreglo.

Icono del sistema

Nomenclatura tipo de sistema

Ilustración del sistema

Definición del sistema

**Cortinas ro...**

se puede utilizar este arreglo con el fin de proteger tanto a los animales, pastos y cultivos agrícolas, del viento.

**Pastos Vivos**

En este arreglo, los árboles van a delimitar la finca y pueden usarse para delimitar los potreros, de manera que haya una división de los cultivos con las pasturas.

**Sistema Taungya**

Se incorpora el componente forestal a un lado, dispuestos a distancias predeterminadas, y al otro lado los cultivos y pasturas. De esta forma los árboles no ejercen una alta interacción con los otros componentes y se obtiene beneficios de los cultivos y componente animal (especies menores en este caso) hasta que la plantación forestal se encuentre en etapa de aprovechamiento.

# Diccionario

## Presentación

Hola amiguitos.....

La idea del diccionario es invitar al usuario a interactuar con los diferentes elementos ubicados en el mundo es así como se genera conocimiento al ir descubriendo en cada ilustración su palabra y significado.



Absorción



### Características

Este es la ventana correspondiente al botón nuestro mundo donde se contiene el diccionario general agroforestal, para el desarrollo de este segmento se busco con la asesoría del profesional en agroforestería referentes de imágenes que me ayudaran a entender mas el significado de cada palabra y así diseñar la una imagen atractiva que muestre a grandes rasgos su significado.



En base a una encuesta dirigida a estudiantes de 6 a noveno grado realizada por la investigadora del PIFIL Angela Leon se diseño un personaje en base a la información detectada, se estableció que las mascotas, personajes de video juegos y los colores vivos eran palabras clave para el diseño del personaje encargado de ser el guía del diccionario.



☞ Propuesta final.

Propuestas de color  
personaje guía



**Diccionario**

**Helada:**

El proceso mediante el cual el cuerpo absorbe los nutrientes necesarios para continuar con su vida luego de la digestión.

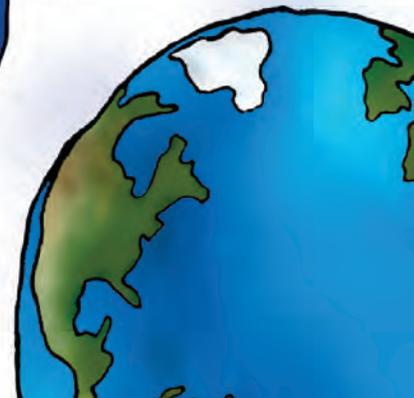
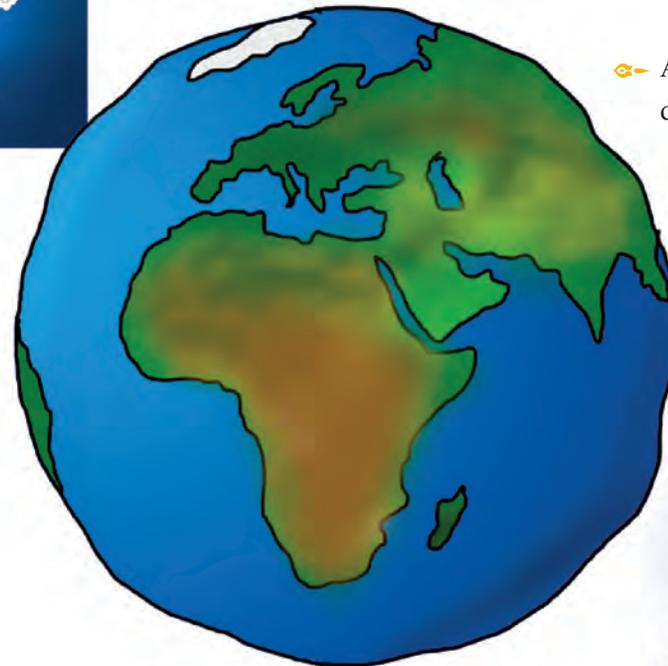


Sistema de Presentación

Adaptación caricaturesca del planeta tierra.

### Características

Al seleccionar el símbolo este aumenta su tamaño y de este se despliega un bocadillo con su nomenclatura y en parte izquierda de la ventana se presenta el detalle y significado de la palabra.



### Características

Se realizara un software donde requiere ilustraciones de personajes para animación, la directiva del PIFIL y el programador me solicitan los personajes con diferentes especificaciones en cuanto a formato y metonimia para lograr la caracterización.



Fotografía habitante de la Marqueza Piquisiqui.



*Personajes software EMPOPASTO - PIFIL*

Fotografias habitantes de La Marqueza y Mijitayo.



Para la caracterización de los personajes se realizo salidas de campo hacia las microcuencas Mijitayo y Marqueza con el objetivo de obtener fotografias de los habitantes, así con el registro obtenido se continuo con el estudio de personajes.

Ilustraciones personajes Mijitayo

### Bocetos



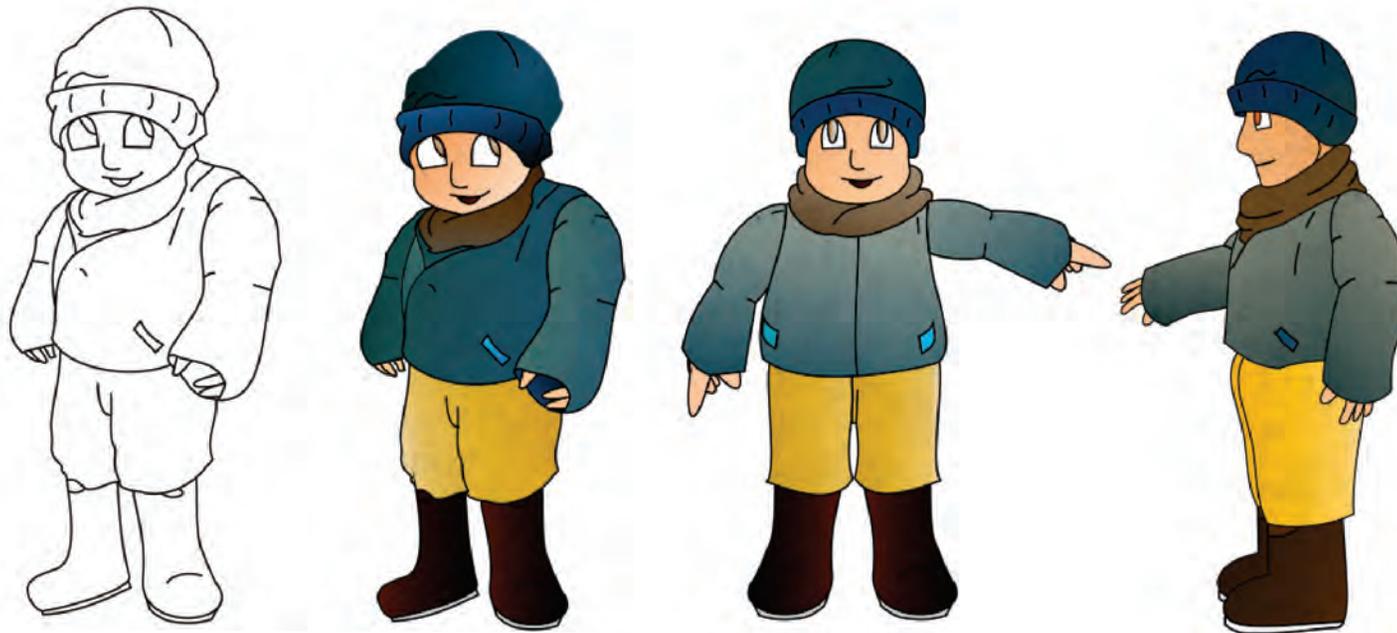


Las ilustraciones realizadas son fiel representación de la cultura Nariñense, reflejando en ellas sus trajes típicos, tes de piel, la bella personalidad del campesino dentro de su humildad y trabajo.

### Bocetos

Ilustraciones personajes La Marqueza





Para evitar la baja resolución de pixeles la mayoría de personajes fueron terminados como vector.

### Características

Para realizar el proceso de animación la ilustración de personaje debe tener 3 tipos de vista principales que son: Vista de 3/4, Vista frontal y lateral, otro parámetro es que la ilustración debe estar articulada para dar el efecto de animación.

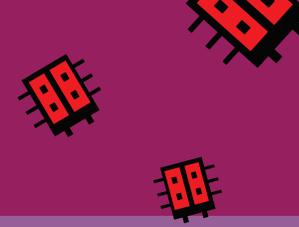




☞ Arte final, simulación de movimiento

El manejo de color es una pieza clave para lograr una mayor fidelidad y caracterización del personaje.

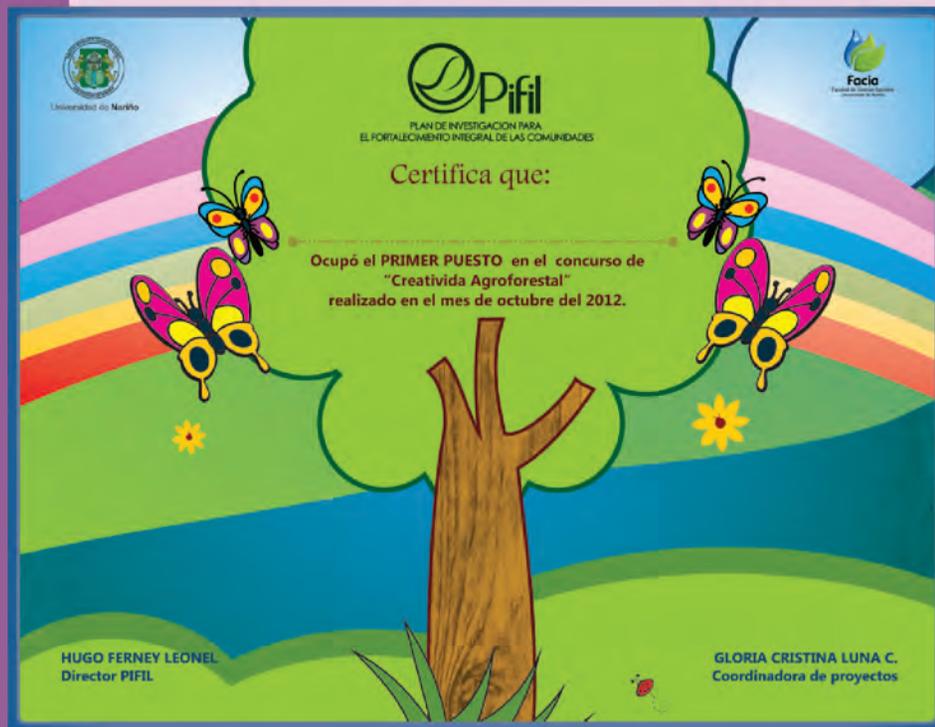




### Características

Se realizó el diseño de 2 modelos certificados 14 para los niños participantes del concurso de maquetas de arreglos agroforestales, y 40 para los dinamizadores rurales del semestre b del 2012.

## Certificados impresos



— Certificados impresos  
Formato 27x21 cm



Para el certificado de los niños se decidió crear un escenarios de clores vivos donde se resalte la magia de la naturaleza.

{primeras Propuestas}



Para el certificado de los adultos se decidió crear un escenarios mas real utilizando la técnica de rotopshop resaltando la microcuenca.



Tarjetas Invitación

### Características

Se realizó el diseño de una tarjeta de invitación socialización de proyectos para las comunidades de Miraflores y Mijitayo el modelo se basó en la propuesta hecha por los estudiantes de Ingeniería Agroforestal.



El acabado y troquel de la tarjeta fue un trabajo manual realizado con los estudiantes de Ingeniería Agroforestal, se produjeron un total de 200 tarjetas.



propuesta {Estudiantes}

Invitación virtual feria



Tarjetas Invitación



Tarjetas navideña

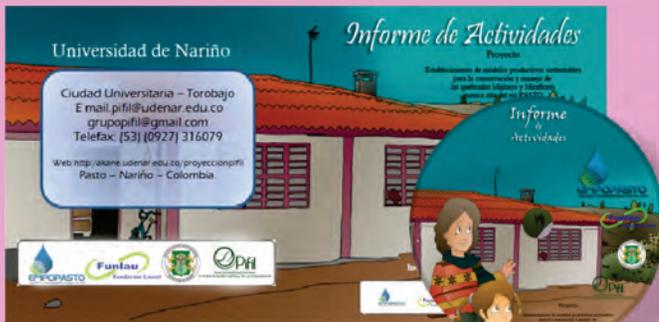


Tarjeta feria impresa

Caratulas  
y labels

Características

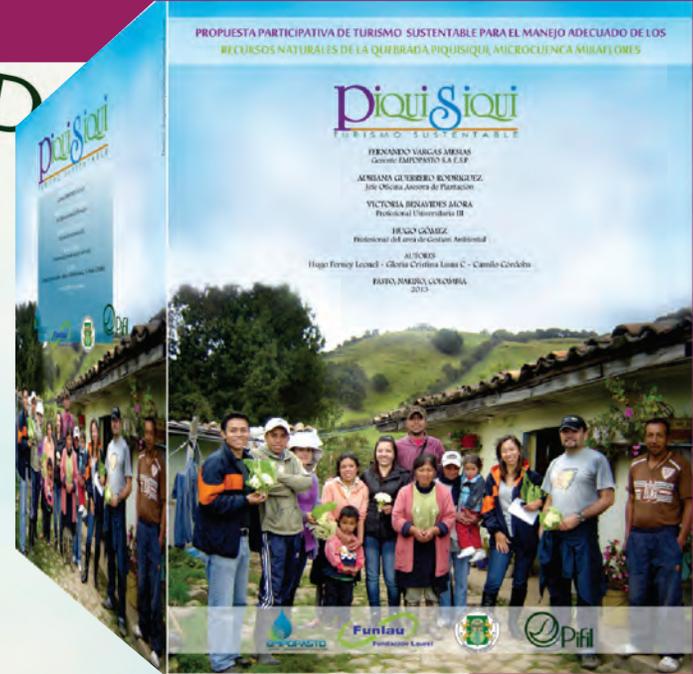
Se realizaron varios diseños de caratulas y labels en ellas se utilizaron ilustraciones de productos anteriores y fotografías del archivo del PIFIL. Las fotografías fueron sometidas a un tratamiento digital para su posterior adaptación en el formato del cover.





Fotos seleccionadas.

# Portadas De proyectos

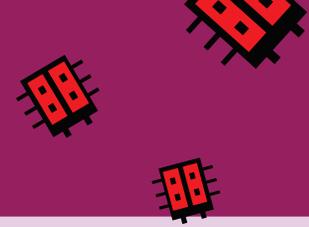


Formato portadas 21x27 cm



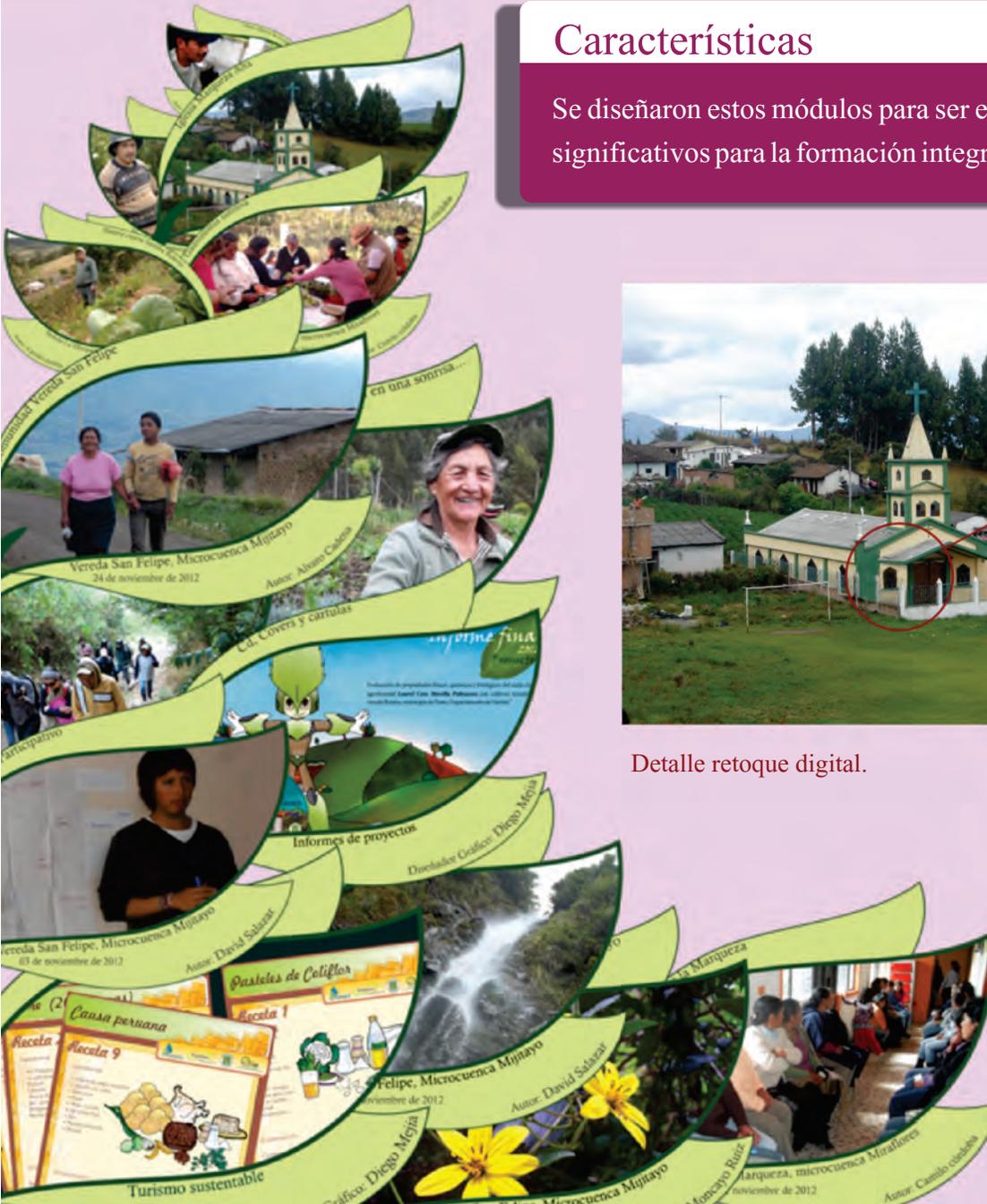
**Características**  
Portadas realizadas para los proyectos de turismo sustentable y modelos productivos sustentables. Se retocaron las fotografías seleccionadas del archivo del PIFIL, se edito el color para fusionarlo con un color plano y así optimizar el espacio de diagramación.





### Características

Se diseñaron estos módulos para ser el marco de las fotografías seleccionadas para el evento (Aprendizajes significativos para la formación integral). Destaco el proceso de retoque digital fotográfico de algunas fotos.



Detalle retoque digital.



Módulos De presentación



## Características

Se realizó la propuesta de carnet de identificación para los miembros del PIFIL. el diseño mantiene la diagramación de los carnet de la Universidad de Nariño y se emplearon elementos ornamentales que representen la naturaleza.

Carnet  
PIFIL

Dimensiones  
8x5cm



Las propuestas de color están basadas en el concepto agua y agroforestería. Esta fue una propuesta que hice al ver que en las socializaciones los dinamizadores carecen de un documento que permita identificarse como integrantes del grupo PIFIL. Lastimosamente la producción de los carnet fue temporalmente aplazada.

### Creación De personajes

La directiva del PIFIL solicito la creación de 3 personajes para unos proyectos de software que están apunto de iniciar. El numero 1 es una ilustración basada en el árbol de Acacia, el numero 2 es un personaje basado en los cuentos de hadas y numero 3 es un personaje que surgió de el elemento agua.



La función de estos personajes es la de ser guías de uso de su respectivo software. Debido a la finalización de mi pasantía el producto siguió su proceso con los encargados de su desarrollo.



Mi proceso de pasantía finalizó el 18 de marzo de 2013 dejando resultados muy positivos. Se acogieron todas las solicitudes de manera oportuna, responsable y efectiva, brindando un excelente trabajo de diseño e ilustración al PIFIL, haciendo que el prestigio de la entidad creciera dejando la puerta abierta a nuevos diseñadores para que tengan la oportunidad de proponer soluciones gráficas a los distintos proyectos que están dirigidos a la comunidad y de esta forma poner en práctica sus habilidades y conocimientos.

- ☞ El Diseñador Gráfico debe estar preparado para afrontar las dificultades de cualquier tipo que a veces dificultan la publicación de los proyectos, poco tiempo, recorte de presupuesto o nulo, cambio de directivos etc.
- ☞ Es esencial el trabajo en equipo, ya sea entre Diseñadores o entre profesionales de otras disciplinas, el diálogo y la paciencia es fundamental para lograr un buen resultado final.
- ☞ En mi desempeño como Diseñador Gráfico en el PIFIL saber adaptarse a condiciones adversas, tal vez la más común fue la exigencia de proyectos con poco tiempo de anticipación y con resultados rápidos.
- ☞ La adaptación a un ritmo fuerte de trabajo y respondiendo con excelentes resultados. En varias ocasiones se desarrollaron 2 o 3 proyectos simultáneamente y con el factor tiempo en contra, aprendí la importancia de elaborar un esquema de trabajo organizado conjuntamente con la directiva y los compañeros del grupo de investigación.
- ☞ Un error ortográfico o de cualquier tipo debe ser asumido con responsabilidad, se debe ser muy cuidadosos en el momento de finalizar y entregar el arte final, los detalles deben ser revisados minuciosamente.
- ☞ En el proceso de diseño existen circunstancias que impiden a veces que el arte final sea publicado, recorte de presupuesto o nulo, cambio de directivos etc.
- ☞ La investigación y el asesoramiento de otros profesionales es fundamental para lograr buenos resultados.
- ☞ Un diseñador Gráfico puede ser multifacético en su profesión, con esto me refiero que existen diseñadores que son excelentes tipógrafos, ilustradores, fotógrafos etc. Pero es importante especializarse y destacarse en su habilidad es así como el trabajo en equipo da buenos resultados.

- ☞ Adobe  
Conocida marca creadora de software para el diseño gráfico y web. Destacan sus herramientas Photoshop, InDesign y Dreamweaver, entre otras muchas.
- ☞ Afiche  
Se denomina de esta manera a los carteles publicitarios o a un póster.
- ☞ Animación  
Método por el cual se consigue que determinados dibujos u objetos generen el efecto óptico de movimiento.
- ☞ Arte final  
Se llama así a la creación final del diseño gráfico. El arte final está apto para su impresión o reproducción. Se entrega en un soporte con las filmaciones correspondientes o en un soporte de datos (disquete, CD-ROM, magneto-óptico, etc.).
- ☞ Background  
En español Fondo. 1. Fondo de un plano en un proyecto cinematográfico. 2. Fondo de un trabajo de diseño o de una página web. 3. Información añadida de un producto o de un servicio realizado.
- ☞ Bocadillo  
Globo de diálogo donde aparecen los textos de lo que dice un personaje ilustrado. Comúnmente utilizado en los cómics.
- ☞ Boceto  
1. Bosquejo de una ilustración. 2. Esbozo de una idea publicitaria. Es la manera de plantear la idea publicitaria a través de pequeñas representaciones gráficas rápidas y poco elaboradas.
- ☞ Cartel  
Pieza de papel, tela, plástico u otro material que se imprime con textos e imágenes con un mensaje publicitario o informativo. Éste método publicitario es de los más antiguos. Se pueden ver carteles en cualquier lugar como marquesinas urbanas, postes publicitarios, paredes, comercios, etc.
- ☞ Digitalizar  
Convertir cualquier información gráfica o audiovisual a formato digital. Por ejemplo, el proceso de escanear una imagen.

Catalina Duran manual de la historieta (colección Autónoma) unidad Xochimilco [1985].

Jairo Muñoz Hoyos. Gloria Cristina Luna Cabrera Laurel de Cera (Colección PIFIL Udenar) 2002

Jairo Muñoz Hoyos. Gloria Cristina Luna Cabrera Cartilla de educación ambiental, Laurelito Protector (Colección PIFIL Udenar) 2002 2000

Barbieri, Daniele en Los lenguajes del cómic, Colección Instrumentos Paidós, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Barcelona, 1998

El contexto de la historieta (tebeosfera, Sevilla, 2006)  
ISBN/ISSN: 1579-2811

#### *Webgrafía*

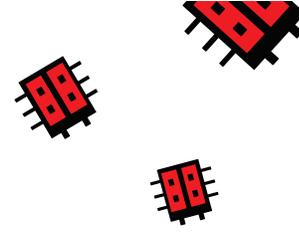
Entrevista a Josep María Beà Por El tio berni – junio 10, 2008 Publicado en: Entrevistas <http://www.entrecomics.com/?p=15963>

El Periodismo y los Comics By ljlacourt – February 27, 2012 Posted in: Recursos Informativos <http://www.f3comics.com/?p=1747>



PLAN DE INVESTIGACION PARA  
EL FORTALECIMIENTO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES





Pasantía en el  
Plan de Investigación para el Fortalecimiento Integral de las Comunidades PIFIL.  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO.

Diego Jesus Mejía de la Cruz

Trabajo de grado para optar el título de Diseñador Gráfico

**Asesor**  
RAMIRO VIVEROS CALLE  
**Diseñador Gráfico**

**Universidad de Nariño**  
**Facultad de Artes**  
**Departamento de diseño**  
**San Juan de Pasto**

2013





departamento  
de diseño **id**  
Universidad de Nariño



Diego Mejia  
2013