

VIRTUAL.COMICS(V.1)

Carlos G. Navia D.

Instituto Profesional INACAP
Carrera Diseño Gráfico Profesional
Temuco, CHILE
carlos.navia@inacap.cl

Abstract

Virtual Comics proposed a reflection about digital universe and its capacity to represent real, unreal, imaginary, oneirics, or daily under an only web-multimedial suport. As a result of the project it was appreciated the vision of the students of the world and current society, the difficulty of learning new tools to solve a problem and the strong influence of other cultures that deeply impact our own identity. Reforced the importance of groupal work, the goals fullfilment and a real percepción of the labor life. The job intended to appeal to the man sences, where the user could freely choose the way to go through the story, choosing among other things, the end of these. Different softwares where use to oriented the creation of illustrations, animations and web development.

Proyecto

VirtualComics propuso una reflexión sobre el universo digital y su capacidad de representación de mundos reales, irreales, imaginarios, oníricos o cotidianos bajo un único soporte web-multimedial. Como resultado del proyecto se apreció la visión del alumnos del mundo y la sociedad actual, la dificultad de aprender nuevas herramientas para la solución de un problema y la fuerte influencia de otras culturas que marcan grandemente la identidad propia. Reforzó la importancia del trabajo en grupo, el cumplimiento de metas y una percepción real de la vida laboral. El trabajo intentó apelar a los sentidos del hombre, donde el usuario podía escoger en forma libre la manera o forma de recorrer la historia, escogiendo, entre otras cosas, los finales de esta. Se utilizaron distintos software orientados a la creación de ilustraciones, animaciones y desarrollo web.

1. Introducción

Basado en la premisa de que el hombre actual es de carácter más reflexivo y sensible a las emociones producidas por la imagen y apoyados en herramientas computacionales aprendidas a lo largo de la carrera así como de otras nuevas que debió conocer de acuerdo a sus necesidades, se ideó la creación de un comics virtual en el que los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico debían apelar a los sentidos del hombre desarrollando historias interactivas en las que el usuario, además de verlas, podía dirigir la trayectoria o finales de esta. El alumno debía aplicar todos sus conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera y entregar un único producto final como soporte web.

2. Objetivos

Representar mediante el comics historias reales o irreales en los que se apele a los sentidos del usuario. Utilizar la amplia gama de software orientados a la creación de ilustraciones, animaciones desarrollo web en la realización de un único producto digital, virtual e interactivo.

3. Desarrollo del proyecto

3.1. Presentación del proyecto

En esta etapa inicial se entregó la premisa del proyecto, la fecha final de entrega y se explicó la metodología a seguir. Se formaron las duplas de trabajo y se aclararon dudas. Se expuso que el proyecto se desarrollaría a lo largo del semestre por lo que abarcaría del 17 de marzo al 7 de julio del presente año. Se explicó, además, que las clases se realizarían en base a reuniones periódicas con cada grupo y a charlas donde se explicarían algunos softwares necesarios para el desarrollo del proyecto y en donde se analizarían proyectos similares[1, 2]. Se pide también, la creación de nombre y marca correspondiente a cada dupla, siendo esta su imagen corporativa.

3.2. Desarrollo de carta gantt

En base a la fecha final de entrega, los alumnos desarrollaron carta gantt donde cada grupo especificó la fecha de evaluación de cada etapa del proyecto. Esta fue entregada al profesor quien la utilizó como medio para supervisar el avance del trabajo de cada grupo.

3.3. Desarrollo guión literario

Una vez fijadas las fechas, los alumnos especificaron el tema, trama de la historia y personajes. Estas fueron de libre elección considerando los objetivos del proyecto.

3.4. Desarrollo guión técnico

Una vez corregidas y definidas las historias y personajes, se desarrolló guión técnico especificando el estilo gráfico a utilizar. Para esta etapa, las historias debían estar terminadas y corregidas.

3.5. Producción de la historia

Mediante el uso de los distintos softwares estudiados durante el transcurso de la carrera, los alumnos desarrollan digitalmente las historias debiendo aprender el uso de nuevas herramientas computacionales para la solución de problemas. Se podían utili-

zar los cinco elementos que componen la multimedia, cuidando no perder la connotación de comics. Esta fue la etapa más larga y compleja del proyecto debido a que los alumnos debían producir las historias traspasando de lo escrito y boceteado a un soporte digital.

3.6. Creación de sitio web

Cada grupo crea su propio sitio web[3] las que se encontraron vinculadas a un sitio índice. En este, los alumnos no sólo presentaban sus historias, sino que además, se mostraban ellos mismos como creadores y su marca como agencia productora.

3.7. Revisión y evaluación final

Se evalúa el producto final, que para su aprobación, debía estar completo y alojado en internet.

Entre cada etapa se realizaron reuniones periódicas donde se analizaba, corregía, guiaba y respondían dudas con cada grupo.

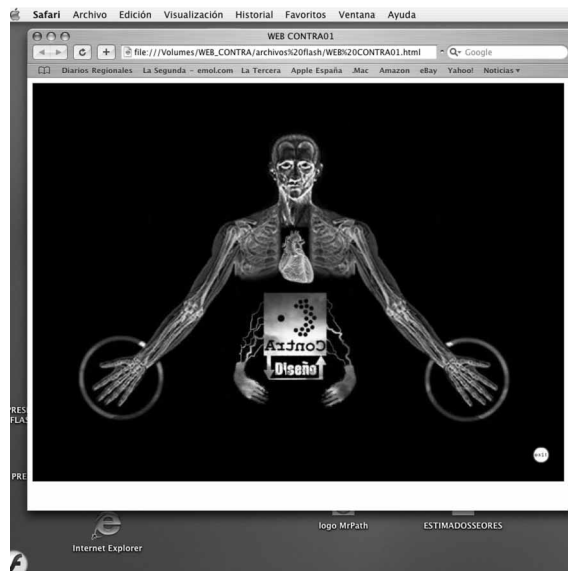


Figura 1: Ejemplo de pagina de inicio productora



Figura 2: Ejemplo de introducción de comic

4. Conclusión

El proyecto reforzó la importancia del trabajo en equipo y el cumplimiento de plazos así como otros objetivos transversales. Las fechas de entrega fueron fijadas por los alumnos en sus respectivas cartas gantt permitiendo evaluar sus capacidades de organización y compromiso. Se evidenció dificultades en la investigación y aprendizaje de nuevas herramientas y limitantes en el uso de las ya conocidas como medio para la solución de problemas. Expuso la percepción de los jóvenes del mundo y la vida, y la fuerte influencia de culturas externas lo que impide el desarrollo de una identidad propia tanto en el ámbito personal como en el profesional. Los resultados se consideran aceptables considerando que se trata de una primera experiencia.

Agradecimientos

Se agradece a los alumnos de séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico Profesional por su participación en esta experiencia y por su empeño y preocupación por el cumplimiento del proyecto. A don Jaime Maldonado, jefe de área de la carrera, por su apoyo y estímulo entregado para la realización y desarrollo de nuevas experiencias en el ámbito docente. A doña Marta Estruch, subdirectora académica, por su compromiso y apoyo en la presentación de este proyecto a SIGRADI. A mis colegas quienes construyen un ambiente grato de trabajo esencial para el desarrollo de nuevas ideas, y principalmente a Dios, quien además de darnos la vida, nos ha dotado de facultades tan maravillosas como la facultad de crear.

Referencias

1. <http://tomy.co.jp/zoids/zoids.cn/>
2. <http://minidistortion.net/home.htm>
3. Lynch, P., Horton, S., Principios de Diseño Básicos para la Creación de Sitios Web, G. Gili. SA de CV, México, Naucalpan 53050 Valle de Bravo, 21, 2000.