



WENDY GONZALEZ LOPEZ

MARIA EUGENIA PEDRUEZA CANO

PROYECTO FINAL

SISTEMA DE IMPRESIÓN

SEPTIMO CUATRIMESTRE

DISEÑO GRAFICO

"La aventura de los amigos del bosque"

Temática: El cómic puede tener un estilo colorido y divertido, con personajes caricaturizados y expresiones exageradas.

- Megan: Una niña curiosa y aventurera que ama explorar el bosque.

- Benny: Un oso pardo amigable que es el mejor amigo de Megan.

- Lily: Una liebre rápida y ágil que se une a la aventura.

1ra Ilustración

(Megan y Benny mirando el mapa, con una expresión de curiosidad)

Megan y Benny están explorando el bosque cuando encuentran un mapa antiguo.

2da Ilustración

(Megan, Benny y Lily entrando en la cueva, con una luz brillante de fondo)

El mapa lleva a una cueva secreta donde se encuentra un tesoro escondido.

3ra Ilustración

(El dragón rugiendo, con Megan, Benny y Lily escondidos detrás de una roca)

Pero no están solos, un dragón fiero también busca el tesoro.

4ta Ilustración

(Megan lanzando una piedra a un árbol, haciendo que el dragón se distraiga)

Megan tiene una idea y usa su conocimiento del bosque para distraer al dragón.

5ta Ilustración

(Benny y Lily corriendo con el tesoro, mientras el dragón sigue distraído)

Benny y Lily aprovechan la distracción para recuperar el tesoro.

6ta Ilustración

(Los tres amigos riendo y abrazándose, con el tesoro en el centro)

La aventura termina con una celebración en el bosque, con Megan, Benny y Lily compartiendo el tesoro.

La amistad y la creatividad pueden superar cualquier obstáculo.

LA SOMBRA SOBRE MÍ

1ra Ilustración

(Dafne caminando con la cabeza baja, rodeada de sombras oscuras)

Dafne camina sola por la calle, mirando su teléfono con una mezcla de ansiedad y miedo. Piensa: "¿Por qué siempre tengo que estar en guardia? ¿Por qué no puedo sentirme segura?"

2da Ilustración

(Un flashback de Dafne siendo acosada, con una expresión de miedo en su rostro)

Dafne recuerda una noche en que fue acosada por un desconocido en la calle. Piensa: "Ese día cambié. Empecé a sentir que no estaba a salvo en ningún lugar."

3ra ilustración

(Dafne sentada en su habitación, rodeada de papeles y lápices, intentando dibujar su sentir)

Dafne se siente atrapada en su propia mente. Piensa: "No puedo dejar que la inseguridad me controle. Necesito encontrar una forma de superarla."

4ta ilustración

(Dafne y Sofía hablando en un parque, con una luz solar cálida de fondo)

Dafne decide hablar con su mejor amiga, Sofía, sobre sus miedos. Sofía la escucha y le ofrece apoyo. Piensa: "No estoy sola. Hay personas que se preocupan por mí."

5ta ilustración

(Dafne practicando técnicas de autodefensa con un instructor, con una expresión de determinación)

Dafne comienza a tomar clases de autodefensa y se siente más segura.
Piensa: "Puedo protegerme a mí misma. Puedo ser fuerte."

6ta ilustración

(Dafne caminando con confianza, rodeada de una luz brillante y colorida)

Dafne camina sola por la calle de nuevo, pero esta vez con la cabeza alta y una sonrisa. Piensa: "La inseguridad no me define. Soy más fuerte que ella."

Resumen de la historia

La inseguridad es un sentimiento común, pero no tiene que controlar nuestras vidas. Hablar con alguien de confianza, buscar apoyo y tomar medidas para protegernos puede ayudarnos a superarla.

Temática

El cómic puede tener un estilo realista, con colores suaves y sombras para reflejar la emotividad de la historia. Los personajes pueden ser dibujados de manera simple, pero expresiva.

La inseguridad es la sensación de falta de seguridad, incertidumbre, indecisión, o vacilación. Puede ser una sensación de nerviosismo o temeridad que se asocia a la percepción de vulnerabilidad o inestabilidad.

- La inseguridad puede manifestarse en diferentes formas, como:
- Dificultad para elegir entre opciones
- Duda constante sobre si lo que se ha hecho o dicho es correcto
- Falta de confianza en uno mismo y en sus capacidades
- Temor a defraudar a los demás

Estados de timidez, paranoia o aislamiento social

La inseguridad puede ser desencadenada por la percepción de vulnerabilidad o por la sensación de inestabilidad que amenaza el autoconcepto y la autoestima.

COMIC

Técnicamente, un cómic es un relato explicado mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones. Algunas o todas las viñetas pueden contener, además, un texto más o menos breve. Esta definición simple explica por qué se considera un formato tan versátil: el uso creativo que podemos darle a las viñetas, las ilustraciones, las palabras y los recursos.

El cómic se considera, como el cine, un arte secuencial porque trata de contarnos una historia a través de secuencias.

3 FORMATOS DEL CÓMIC

- Los que sólo contienen **imagen** y narran historias a través de elementos gráficos sin necesidad de usar palabras.
- Los que contienen **imágenes y palabras**. La forma más clásica del cómic con imágenes y palabras suele ser la que presenta cuatro imágenes separadas, es decir, viñetas, en las que, o bien los personajes dialogan, o bien se presenta algún texto que da sentido a lo que se muestra.
- La **novela gráfica**. Se trata del formato cómic más largo. A través de él se puede crear un universo más grande. Las viñetas, por ejemplo, pueden cambiar su tamaño de acuerdo con lo que se quiere representar. Hay un desarrollo más gráfico y la narración tiene otro tiempo. Sol explica que este tipo de formato es casi como ver el guion gráfico de una película.

TEMÁTICAS DE UN COMIC

La fantasía

Cómics que exploran universos de ficción y hablan de seres que van a más allá de lo humano. Empujan los límites de la realidad y lo concreto.

La realidad

Cómics se ajustan a hechos reales y quieren dejar una crítica, repasar, contextualizar. Reflejan cierta opinión del autor y generan cierta crítica, cierto cuestionamiento que puede, con el tiempo, ser un valioso testimonio para entender contextos sociales

La autobiografía

Hay mucho texto, mucha escritura personal. Ni siquiera se usan viñetas y globitos de diálogo, sino que el texto simplemente rodea las ilustraciones.

El humor

Historias que se cuentan en viñetas de principio a fin y que exploran temas a través de situaciones chistosas. El humor suele acomodarse mejor a formatos más cortos porque requiere de una rapidez de comprensión que lleva siempre a un remate gracioso.

La política

Esta es una temática que, aunque puede ser desarrollada narrativamente de una forma densa, suele funcionar muy bien en formatos cortos y mezclada con humor. Suele generar mucho vínculo con los lectores.

ELEMENTOS PRINCIPALES DE UN CÓMIC

Las viñetas, las ilustraciones y los textos, estas formas de expresión artística, como género comparten ciertos elementos que un creador o un analista deben tener en cuenta:

- **El plano:** es el recorte que se hace del personaje o la situación.

- **La angulación:** es dónde se posiciona "la cámara", es decir, quién muestra lo que se ve.

- **La representación del momento temporal o del transcurso del tiempo:** Son elementos que nos dan pistas sobre el día, la fecha, la estación en la que sucede lo que vemos.

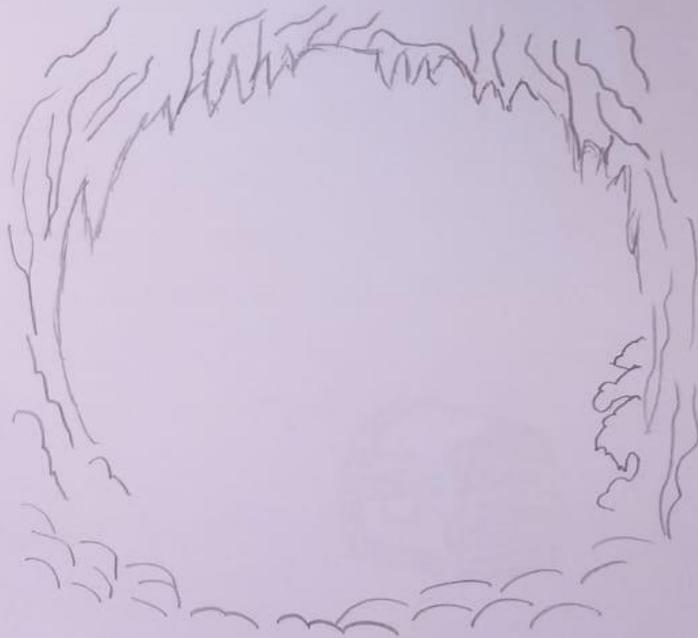
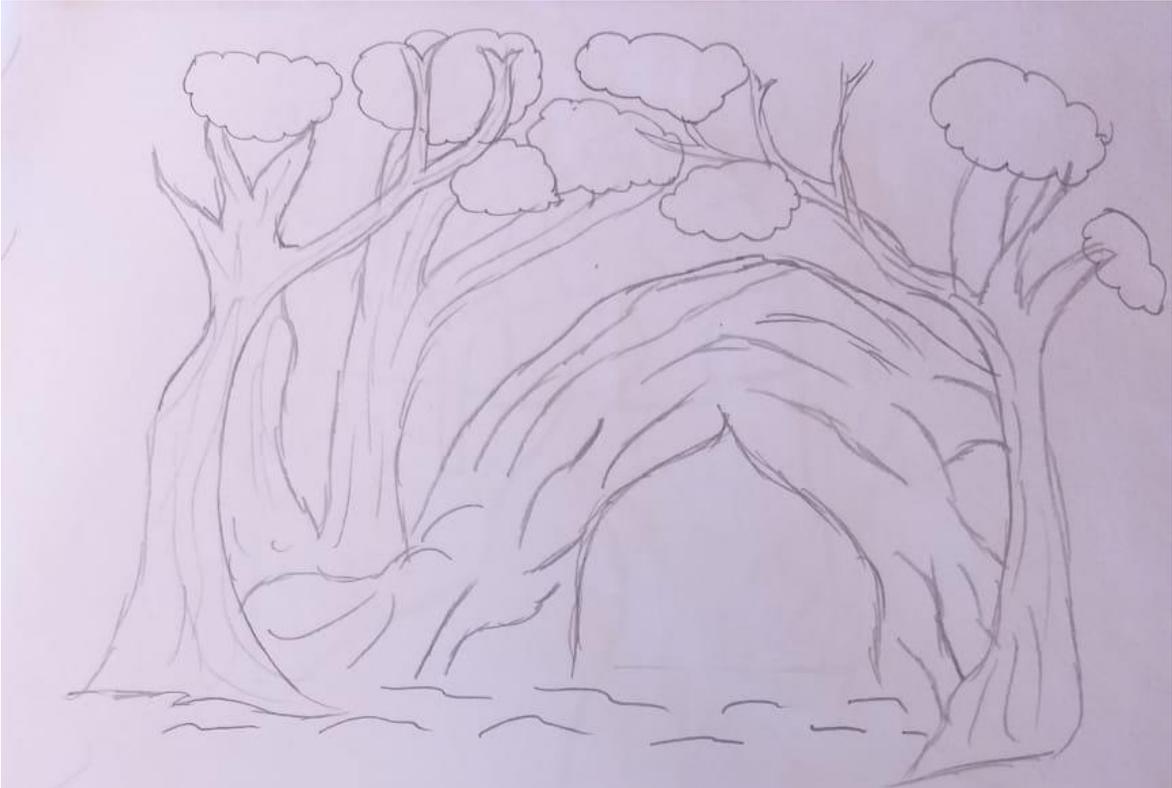
- **La representación del movimiento:** recursos para expresar una dinámica corporal o de los objetos.

- **Los globos:** sirven para expresar lo que dice o piensan los personajes.

- **Las onomatopeyas:** son la representación verbal de un ruido.

- **Los recursos simbólicos:** la lamparita, que representa una idea, o los zzzzz que representan dormir, son parte de este lenguaje.







Justificación

Se le agrego el nombre de "MEGAN"
La aventura de los amigos del bosque.

Es un cuento infantil de una niña que le gusta la naturaleza .

se utilizaron colores, efectos y sombras para darle mas realista la ilustración

La tipografía que se utilizo:

- Halo Dek

Se utilizo el logotipo de la editorial

Y se le agrego un código de barras.

Impresión en papel couche adhesivo



