

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Sistema de ilustración para material informativo sobre el cuidado,
prevención y contagio del VIH/SIDA y ETS**

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciada
en Diseño Gráfico

Autor:

Joseline Karina Loyola Topón

Director:

René Sebastián Martínez Sánchez

ORCID:  0000-0001-6744-4034

Cuenca, Ecuador

2024-03-07

Resumen

Este trabajo de integración curricular tiene como objetivo principal crear un set de ilustraciones para material informativo sobre el cuidado, prevención y contagio del VIH/SIDA y ETS. La finalidad de este proyecto es permitir que los jóvenes estudiantes tengan más información sobre ciertos temas de salud sexual por medio de la ilustración y al mismo tiempo transmitir conocimiento a través de elementos visuales. Es decir, las personas interesadas podrán implementar este sistema en diferentes proyectos, puede ser de difusión, de investigación, de socialización, tareas o presentaciones. Para el desarrollo de este proyecto, se ha optado por la creación de una metodología propia, que consta de 4 etapas: en la primera etapa, se recopiló información sobre salud sexual, VIH/SIDA y ETS más comunes, se realizó una búsqueda de homólogos como inspiración. En la segunda etapa, se analizaron los datos obtenidos de la primera etapa para la creación de un brief. En la tercera etapa, se llevó a cabo el moodboard para definir una línea estética con la que se va a trabajar, el diseño de arquetipos y estereotipos donde se establece el perfil psicológico que van a tener los personajes y su rol en la narrativa de las ilustraciones, el diseño de la paleta donde se define la cromática que va a tener las ilustraciones, el bocetaje aquí se boceta las formas, composición del cuerpo, rasgos faciales, cabello, ropa y movimiento y el concept art se ilustra un conjunto de elementos relacionados al VIH/SIDA y ETS bajo un mismo sistema gráfico. Por último, en la cuarta y última etapa se realiza la composición de escenas y se produce de 8 a 10 escenas que comuniquen conceptos específicos en torno a la temática.

Palabras clave: ilustración, informativo, VIH/SIDA, ETS



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

The main objective of this curricular integration work is to create a set of illustrations for informative material on the care, prevention and contagion of HIV/AIDS and STDs. The purpose of this project is to allow young students to have more information about certain sexual health topics through illustration and at the same time transmit knowledge through visual elements. That is, interested people will be able to implement this system in different projects, it can be dissemination, research, socialization, tasks or presentations. For the development of this project, we have chosen to create our own methodology, which consists of 4 stages: in the first stage, information on sexual health, HIV/AIDS and the most common STDs was collected, a search for counterparts was carried out as inspiration. In the second stage, the data obtained from the first stage was analyzed to create a brief. In the third stage, the moodboard was carried out to define an aesthetic line with which to work, the design of archetypes and stereotypes where the psychological profile that the characters will have and their role in the narrative of the illustrations, the design of the palette where the color that the illustrations will have is defined, the sketching here sketches the shapes, body composition, facial features, hair, clothing and movement and the concept art illustrates a set of related elements to HIV/AIDS and STDs under the same graphic system. Finally, in the fourth and final stage, the composition of scenes is carried out and 8 to 10 scenes are produced that communicate specific concepts around the theme.

Keywords: illustration, informative, HIV/AIDS, ETS



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

| | |
|---|----|
| Apartado 1 | 8 |
| 1. Justificación e importancia..... | 8 |
| 2. Delimitación y alcance..... | 8 |
| 3. Fundamentos conceptuales..... | 9 |
| Apartado 2 | 10 |
| 4. Breve introducción a la Metodología..... | 10 |
| 5. Entender el contexto..... | 11 |
| Apartado 3 | 12 |
| 6. Levantamiento de Información | 12 |
| 6.1 Revisión Bibliográfica | 12 |
| 6.2 Análisis de homólogos..... | 13 |
| 7. Definición de requerimientos del proyecto | 14 |
| 7.1 Briefing..... | 14 |
| 8. Diseño de sistema de ilustración | 15 |
| 8.1 Moodboard..... | 15 |
| 8.2 Diseño de personajes: Arquetipos y Estereotipos | 16 |
| 8.3 Diseño de paleta cromática..... | 20 |
| 8.4 Bocetaje..... | 21 |
| 8.5 Concept art | 23 |
| 9. Composición de escenas | 24 |
| 9.1 Aplicación | 24 |
| Aprendizajes | 33 |
| Referencias..... | 34 |

Índice de figuras

| | |
|---------------------------------------|----|
| Figura 1. Análisis de homólogos | 13 |
| Figura 2. Briefing..... | 14 |
| Figura 3. Moodboard..... | 15 |
| Figura 4. Paleta Cromática | 20 |
| Figura 5. Bocetos Personajes | 21 |
| Figura 6. Bocetos Personajes | 22 |
| Figura 7. Bocetos Personajes | 22 |
| Figura 8. Bocetos Iconografía | 23 |
| Figura 9. Bocetos Iconografía | 24 |
| Figura 10. Escena 1 | 25 |
| Figura 11. Escena 2..... | 26 |
| Figura 12. Escena 3..... | 27 |
| Figura 13. Escena 4 con texto..... | 28 |
| Figura 14. Escena 5..... | 29 |
| Figura 15. Escena 6 con texto..... | 30 |
| Figura 16. Escena 7 | 31 |
| Figura 17. Escena 8..... | 32 |

Índice de tablas

| | |
|--|-----------|
| Tabla 1. Bitácora de estrategia Metodológica | 11 |
| Tabla 2. Tabla Recolección de información de (¿Cómo Puedo Prevenir El VIH Y El SIDA? I Planned Parenthood, n.d.) | 13 |
| Tabla 3. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (DOCTOR 1) | 16 |
| Tabla 4. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (DOCTORA 2) | 17 |
| <i>Tabla 5. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (HOMBRE1)</i> | <i>17</i> |
| Tabla 6. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (MUJER 1) | 17 |
| Tabla 7. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (HOMBRE 2) | 17 |
| Tabla 8. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (MUJER 2) | 18 |
| Tabla 9. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (HOMBRE 3) | 18 |
| Tabla 10. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (MUJER 3) | 19 |
| Tabla 11. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (HOMBRE 4) | 19 |
| Tabla 12. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (MUJER 4) | 19 |

Agradecimientos

Agradezco a mi director de tesis, René Martínez, por su guía, apoyo y orientación durante todo el proceso de investigación y redacción de esta tesis. Su experiencia y conocimientos han sido fundamentales para el éxito de este trabajo.

También quiero agradecer a mis compañeros y a todos aquellos que de alguna manera han contribuido a la realización de este trabajo.

Agradezco a mi familia por su constante apoyo y comprensión durante el tiempo que he dedicado a esta tesis. Sin su amor y su paciencia, no habría sido posible completar este proyecto.

Finalmente, quiero agradecer a la universidad de Cuenca por brindarme la oportunidad de realizar esta investigación y por todo su apoyo durante el proceso.

Estos agradecimientos son sólo una pequeña muestra de mi gratitud hacia todas las personas que han hecho posible la realización de esta tesis. Gracias a todos de verdad.

Apartado 1

1. Justificación e importancia

La ilustración es una herramienta esencial en el diseño gráfico, ya que permite transmitir ideas y mensajes de manera visualmente atractiva y efectiva. A través de imágenes y dibujos, se pueden hacer llegar conceptos de manera más clara y fácilmente memorable, lo que puede ayudar a llamar la atención del público y transmitir el mensaje de manera más efectiva. En esta era de la imagen, en la que estamos constantemente rodeados de fotografías y otras formas de arte visual, la ilustración es más importante que nunca para conectarnos con la realidad y para ayudarnos a relacionarnos con ella de manera más profunda y significativa.

Los aportes de esta idea consisten en ilustraciones que puedan servir como una herramienta efectiva para promover la concientización y la educación sobre el VIH/SIDA y ETS. A través de imágenes y gráficos, las ilustraciones pueden ayudar a visualizar y comprender mejor, así como a transmitir información sobre cómo cuidarse y prevenir el contagio. En resumen, la ilustración puede ser una herramienta muy valiosa para apoyar la lucha contra el VIH y ayudar a asegurar una mejor comprensión y concientización sobre esta enfermedad.

Este proyecto tiene como objetivo brindar información a los jóvenes universitarios de la Universidad de Cuenca, Ecuador, sobre temas relacionados con el cuidado, la prevención y la transmisión del VIH/SIDA y las ETS. Para lograrlo, se utilizarán ilustraciones como medio para transmitir conocimientos y promover una mayor comprensión de estos temas de salud sexual. Los resultados de este trabajo contribuirán a una mayor información y concientización entre los jóvenes universitarios sobre estos importantes temas de salud.

2. Delimitación y alcance

Como resultado final de este proyecto se desarrollará una serie de entre 8 y 10 ilustraciones que narran los componentes comunicacionales necesarios para producir material informativo sobre problemas de salud sexual. Estas ilustraciones se utilizarán como herramienta explicativa para presentar a los jóvenes estudiantes estos temas de manera más fácilmente comprensible y atractiva. Además, las ilustraciones desarrolladas en este proyecto podrán ser utilizadas en diferentes trabajos y proyectos que requieran de material visual para

transmitir información y concientizar sobre estos importantes temas de salud. La finalidad de estas ilustraciones es proporcionar una herramienta útil y efectiva para promover la concientización y la educación sobre problemas de salud sexual entre los jóvenes estudiantes universitarios.

Este proyecto está dirigido a estudiantes universitarios de la Universidad de Cuenca en el rango de edad de 18 a 30 años. El objetivo principal es desarrollar un sistema de ilustraciones que puedan ser utilizadas para producir material informativo sobre temas de salud sexual. El objetivo final es proporcionar una herramienta útil y accesible que pueda ser implementada en diferentes proyectos, ya sea para fines de difusión, investigación, socialización, tareas o presentaciones. Estas ilustraciones servirán como medio para transmitir conocimientos y promover la concientización sobre estos importantes temas de salud entre los jóvenes estudiantes universitarios.

Para realizar las ilustraciones de manera precisa y efectiva, fue necesario hacer un levantamiento limitado de información disponible sobre el cuidado, la prevención y la transmisión del VIH/SIDA y las ETS. Esto incluye la revisión de fuentes confiables como sitios web de organizaciones de salud, libros y artículos científicos. Es importante tener en cuenta que el objetivo de este proyecto no es producir material final de orden didáctico o informativo, sino más bien utilizar las ilustraciones como herramienta para transmitir conocimientos y promover la concientización sobre el cuidado, la prevención y la transmisión del VIH/SIDA y las ETS. Así mismo, no se abordarán temas de infertilidad en el embarazo, el aborto ni la disfunción sexual, ya que se desvían del tema principal.

3. Fundamentos conceptuales

La ilustración es una poderosa herramienta plástica y creativa para comunicar. Es muy importante, porque hoy en día las personas y los jóvenes estamos viviendo la era de la imagen, ya sea a través de la fotografía, ilustración, pintura nos influye para conectar con la realidad que nos rodea, y nos ayuda a relacionarnos con ella” (Muñoz, 2020).

La ilustración es un arte que se utiliza para comunicar ideas y conceptos a través de imágenes. Su objetivo principal es el de hacer comprensibles y visibles los textos escritos, independientemente del género al que pertenezcan. Esta técnica se emplea para facilitar la comprensión, ilustrar, adornar o representar gráficamente un mensaje escrito. El ilustrador Steve Heller (2007), explica que la ilustración “entrega una dimensión visual más allá del alcance del texto”. (p. 64).

“Dentro de la cultura de la imagen, la ilustración merece especial atención. Podríamos definir la ilustración como una imagen narrativa particularmente persuasiva. Su lenguaje, con sus elementos, códigos, sintaxis y propiedades secuenciales, está plenamente capacitado para transmitir mensajes narrativos completos y eficaces” (Durán Armengol, 2005, pp. 239)

Apartado 2

4. Breve introducción a la Metodología

Para llevar a cabo este proyecto, se ha optado por la creación de una metodología propia que utiliza técnicas y herramientas que permiten profundizar en el estudio y el desarrollo de las ilustraciones. Esta metodología se basa en el proceso creativo del ilustrador Francesco Bongiorno, quien ha demostrado ser un experto en el uso de la ilustración para transmitir mensajes y promover la concientización sobre diferentes temas. La metodología seguida en este proyecto incluirá la revisión de la información disponible sobre el cuidado, la prevención y la transmisión del VIH/SIDA y las ETS, la selección de técnicas y herramientas adecuadas para el desarrollo de las ilustraciones, y la creación de una serie de ilustraciones que cumplan con los objetivos del proyecto. Al utilizar esta metodología, se espera obtener un resultado final de alta calidad y efectividad en el uso de las ilustraciones para promover la concientización y la educación sobre estos importantes temas de salud.

Olmo Rodríguez (2013) menciona el proceso creativo que lleva a cabo el ilustrador Francesco Bongiorno, y enfatiza en la importancia de proporcionar información más allá de los valores artísticos. Esto implica que todos los elementos gráficos y visuales utilizados deben estar enfocados en la comunicación del mensaje y no contener detalles irrelevantes. Es fundamental pensar cuidadosamente en lo que se quiere transmitir a través de la ilustración.

Por consiguiente, la metodología se desarrolla en cuatro etapas, que son: levantamiento de información, definición de requerimientos del proyecto, diseño de sistema de ilustración y composición de escenas (ver Tabla 1). En la primera etapa se llevó a cabo una recopilación de información sobre el VIH/SIDA y las ETS, además de buscar homólogos para inspiración. En la siguiente etapa se definieron los requerimientos que necesitaba el proyecto. En la tercera etapa, se creó un moodboard para definir la línea estética, se realizó una tabla de personajes para definir sus perfiles, se definió una paleta cromática y se ejecutó un boceto de la composición de los personajes y los elementos relacionados con el VIH/SIDA y las ETS. En la última etapa, se realizaron 8 a 10 ilustraciones que comuniquen la temática.

“Cuando el ilustrador conoce la forma en la que quiere entregar la información, y el estilo que va a manejar, puede empezar a pensar en los elementos formales de la imagen (basados en elementos de diseño) como color, luz, forma, espacio y composición, y puede definir las técnicas que va a utilizar para realizar su trabajo: lápiz, carboncillo, tiza, acrílicos, acuarelas, tintas, medios digitales, collage, tallado sobre madera, cuero, etc.” (Menza Vados & Sierra Ballén, 2016, pp. 287).

Tabla 1. Bitácora de estrategia Metodológica

| Etapas | Herramienta | Objetivo |
|--|--|---|
| 1. levantamiento de información | - Revisión bibliográfica - Análisis de homólogos | Recopilar información Buscar inspiración de estilos gráficos |
| 2. Definición de requerimientos del proyecto | - Briefing | Definir requerimientos |
| 3. Diseño de sistema de ilustración | - Moodboard - Diseño de personajes: Arquetipos y estereotipos - Diseño de paleta Cromática - Bocetaje - Concept art | Definir línea estética Establecer el perfil de personajes Definir la cromática Bocetar las formas y composición del cuerpo Ilustrar conjunto de elementos |
| 4. Composición de escenas. | - Storytelling | Producir 8- 10 Escenas |

5. Entender el contexto

A partir de esta etapa se aborda la problemática principal del proyecto, fue necesario profundizar en el entorno donde surge el problema y recopilar la mayor cantidad de información posible sobre él. Para ello, se utilizaron distintas herramientas investigativas, como un limitado levantamiento de información, fuentes en línea, y estudios previos.

Para garantizar que las ilustraciones cumplan con los objetivos de impacto y satisfagan las necesidades del público objetivo, se llevó a cabo un análisis de homólogos como parte de este proceso, recopilando toda la información útil que puede ayudar a desarrollar el proyecto de manera eficiente.

Para la solución del problema, se tomó en cuenta que este proyecto está dirigido a un público de estudiantes de la Universidad de Cuenca en el rango de edad de 18 a 30 años, interesados en producir material informativo sobre cualquier tema relacionado con la salud. Las ilustraciones se utilizarán como una herramienta explicativa para presentar a los jóvenes estudiantes estos temas de manera más fácilmente comprensible y atractiva. Además, las ilustraciones desarrolladas en este proyecto podrán ser utilizadas en diferentes trabajos y proyectos que requieran de material visual para transmitir información y concientizar sobre estos importantes temas de salud.

Apartado 3

6. Levantamiento de Información

6.1 Revisión Bibliográfica

La investigación, que duró tres semanas, se pudo recolectar la siguiente información relevante para realizar las ilustraciones: el primer tema fue la transmisión, donde se pudo extraer varios contenidos sobre cómo las personas pueden contraer esta enfermedad a través de los fluidos corporales de una persona contagiada, las acciones libres de riesgo, de bajo riesgo y de alto riesgo, y cómo estos no se transmiten debido a que los jóvenes no tienen conocimiento sobre ellos y crean tabúes; Como segundo tema, se abordó el cuidado, donde se obtuvieron datos muy importantes como las precauciones que deben tomarse para no contagiarse, como el uso de preservativos durante las relaciones sexuales, cómo usar correctamente un preservativo, realizar pruebas de manera regular, y tomar PrEP, que son medicamentos que toman las personas que están en riesgo de contraer el VIH; Por último, se trató el tema de la prevención, donde se encontraron datos sobre qué son las infecciones y cómo saber si alguien está contagiado, así como las consecuencias de contraer una ETS.

Como se observa en la (Tabla 2), se recolectaron datos verídicos obtenidos en páginas de internet basadas en libros académicos y en la página del Ministerio de Salud Pública del

Ecuador. Esto permitió contar con una buena solución para poder realizar las ilustraciones de manera precisa y fiable.

Tabla 2. Tabla Recolección de información de (¿Cómo Puedo Prevenir El VIH Y El SIDA? | Planned Parenthood, n.d.)

| Tema | Resultado |
|---------------|--|
| 1. Cuidado | - Métodos de barrera - Hacerse pruebas - Tomar PrEP () |
| 2. Prevención | - Infecciones - Síntomas - Mitos del VIH/SIDA |
| 3. Contagio | - Formas que no se transmite - Fases del VIH - Cómo se transmite |

6.2 Análisis de homólogos

A continuación, se realiza un análisis de homólogos para examinar y comparar diseños gráficos similares, o relacionados y así identificar patrones y tendencias en la industria. Además, permitió identificar elementos únicos o innovadores en un diseño y cómo se pueden utilizar para destacar y diferenciarse de la competencia.

Los homólogos tomados como ejemplo han sido una herramienta valiosa para informar y guiar el proceso de diseño y asegurar que el resultado final sea efectivo y relevante para el público objetivo.

Figura 1. Análisis de homólogos



7. Definición de requerimientos del proyecto

7.1 Briefing

Una vez obtenida la información se procedió a desarrollar en el brief, que es un contrato por escrito en el que se definen y determinan los objetivos, lectores, cronograma, presupuesto y producto final. En este se determinó que se realizarán 8 a 10 ilustraciones digitales (descriptivas, metafóricas) que sirvan para enriquecer conceptos como el cuidado, la prevención, los tratamientos y medicación, el trato humano y los efectos psicológicos. Además, este proyecto se desarrollará en el transcurso de seis meses, con un presupuesto tentativo de \$252,50 USD.

Figura 2. Briefing

BRIEF DEL PROYECTO

| CLIENTE | |
|---|--|
| NOMBRE DEL PROYECTO | Sistema de ilustración para material informativo sobre el cuidado, prevención y contagio del VIH/SIDA y ETS. |
| CLIENTE | Universidad de Cuenca. |
| MARCA | Universidad de Cuenca. |
| PRODUCTO | Ilustraciones |
| NOMBRE DEL DIRECTOR: René Martínez | DIRECCIÓN: Universidad de Cuenca, campus Yanuncay. |
| TELÉFONO: 0999999999 | Av. 12 de Octubre y Diego de Tapia Facultad de Artes. |
| E-MAIL: rene.martinez@ucuenca.edu.ec | |
| PROYECTO <i>propósitos y oportunidades</i> | |
| Realizar un sistema de ilustraciones que sirvan para producir material informativo en torno al cuidado, prevención y contagio del VIH, sida y ETS, para que los jóvenes estudiantes puedan ocuparlos en distintos proyectos, tareas, presentaciones que necesiten. Los resultados de este trabajo permitirán que los jóvenes tengan más información sobre ciertos temas de salud sexual por medio de la ilustración y al mismo tiempo transmitir conocimiento a través de elementos visuales. | |
| OBJETIVOS <i>¿qué se quiere lograr con el proyecto?</i> | |
| Generar material educativo que sirva en la implementación de proyectos de difusión, investigación y socialización de ... | |
| TARGET / AUDIENCE <i>¿a quién se intenta llegar?</i> | |
| Jóvenes universitarios (18-34 años) de la ciudad de cuenca-Ecuador | |
| ACTITUD <i>estilo y tono de comunicación</i> | |
| Interesante, académico, didáctico, entendible, informativo. | |
| ENTREGABLES Y FORMATO <i>describir los objetos que van a ser producidos</i> | |
| 8 a 10 ilustraciones digitales (*descriptivas, metafóricas) que sirvan para enriquecer conceptos como: cuidado, prevención, tratamientos y medicación, trato humano, efectos psicológicos. | |

8. Diseño de sistema de ilustración

8.1 Moodboard

Se utilizó el moodboard para explorar la estética y el tono del proyecto. Se incluyeron imágenes de personajes, rasgos faciales, proporciones corporales y posibles colores que evocaban el tema de la salud sexual y la prevención del VIH y las ETS. Además, se utilizó como una herramienta para explorar y desarrollar ideas visuales de manera más efectiva y eficiente. En resumen, el moodboard fue una parte fundamental de la etapa de diseño y nos ayudó a establecer la dirección del proyecto y a comunicar de manera efectiva nuestras ideas y conceptos.

Figura 3. Moodboard



8.2 Diseño de personajes: Arquetipos y Estereotipos

En la tabla de perfil de personajes, que incluye arquetipos y estereotipos, se establecieron las características de cada personaje y su rol en las ilustraciones. Esto incluyó aspectos como su apariencia física, personalidad y comportamiento. Por ejemplo, se definió que el doctor y la doctora serían personajes autoritarios y confiables, ya que son los profesionales encargados de brindar información y tratamiento a los pacientes. Los demás personajes también fueron diseñados de manera que cumplieran con roles específicos en la narrativa, y contribuyen a transmitir el mensaje de cuidado y prevención del VIH y las ETS. En resumen, la tabla de arquetipos y estereotipos fue una herramienta valiosa para desarrollar y definir los personajes de las ilustraciones de manera coherente con el tema del proyecto.

Tabla 3. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (DOCTOR 1)

| Perfil Psicológico | Rol |
|--|--|
| Es una persona, amable, tranquilo, bondadoso, paciente, capacidad para relacionarse con otras personas, por su trato | Los médicos diagnostican, tratan y ayudan a prevenir dolencias. La relación del médico con sus pacientes es muy importante, puesto que les proporcionan información, apoyo, consuelo, además de tratamiento. |

Tabla 4. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (DOCTORA 2)

| Perfil Psicológico | Rol |
|--|--|
| Es una persona, alta delgado cabello oscuro, ojos claros, amistosa, cariñosa, comprensiva, capacidad para relacionarse con otras personas, por su trato amable | Ella trata de ayudar a prevenir dolencias. Tiene una muy buena relación con sus pacientes. les proporcionan información, apoyo y consuelo, además de formas de cuidarse, prevenir y tratamiento. |

Tabla 5. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (HOMBRE1)

| Perfil Psicológico | Rol |
|--|--|
| Es una persona, con estatura promedio, contextura normal, cabello oscuro, piel blanca, ojos negros, es curioso, emocional. | Él es un joven muy curioso sobre su salud sexual y la de su pareja y quiere saber sobre cómo se transmite el VIH/SIDA. |

Tabla 6. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (MUJER 1)

| Perfil Psicológico | Rol |
|--|--|
| Es una joven con cabello corto y negro, ojos marrones, de estatura promedio, sensible y curiosa. | Ella es una joven muy curiosa en busca de información, sobre los mitos del VIH/SIDA, ya que no sabe lo que es verdad y no. |

Tabla 7. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (HOMBRE 2)

| Perfil Psicológico | Rol |
|---------------------------|------------|
|---------------------------|------------|

| | |
|--|---|
| <p>Es un joven muy poco despreocupado por su vida sexual, es de estatura normal, cabello marrón y ojos negros.</p> | <p>Él es un joven, que fue a su cita médica en busca de información del VIH y las formas en que no se transmiten.</p> |
|--|---|

Tabla 8. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (MUJER 2)

| Perfil Psicológico | Rol |
|---|--|
| <p>Es una chica, estatura alta, delgada, cabello corto oscuro, ojos negros, curiosa, honesta y muy responsable.</p> | <p>Es una joven que fue en busca de información de los métodos de que se ocupan para no contagiarse de VIH y sus posibles infecciones por no usarlo.</p> |

Tabla 9. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (HOMBRE 3)

| Perfil Psicológico | Rol |
|---|---|
| <p>Es un hombre, alto, cabello oscuro, ojos negros, preocupado por su salud sexual y curiosa.</p> | <p>Es un hombre que necesita información sobre cómo hacerse pruebas para detectar el VIH, las ventajas y desventajas que ello conlleva.</p> |

Tabla 10. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (MUJER 3)

| Perfil Psicológico | Rol |
|---|--|
| Es una joven con cabello corto, pequeña, delgada, ojos marrones, preocupada y sensible. | Ella es una joven muy preocupada por saber los síntomas de una persona contagiada. |

Tabla 11. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (HOMBRE 4)

| Perfil Psicológico | Rol |
|--|---|
| Es un hombre, alto, cabello oscuro, ojos dormilones, delgado, y muy serio. | Él es un joven muy serio, en busca de información sobre un medicamento que ayude a controlar el VIH/SIDA. |

Tabla 12. Tabla de Estereotipos y Arquetipos (MUJER 4)

| Perfil Psicológico | Rol |
|---------------------------|------------|
|---------------------------|------------|

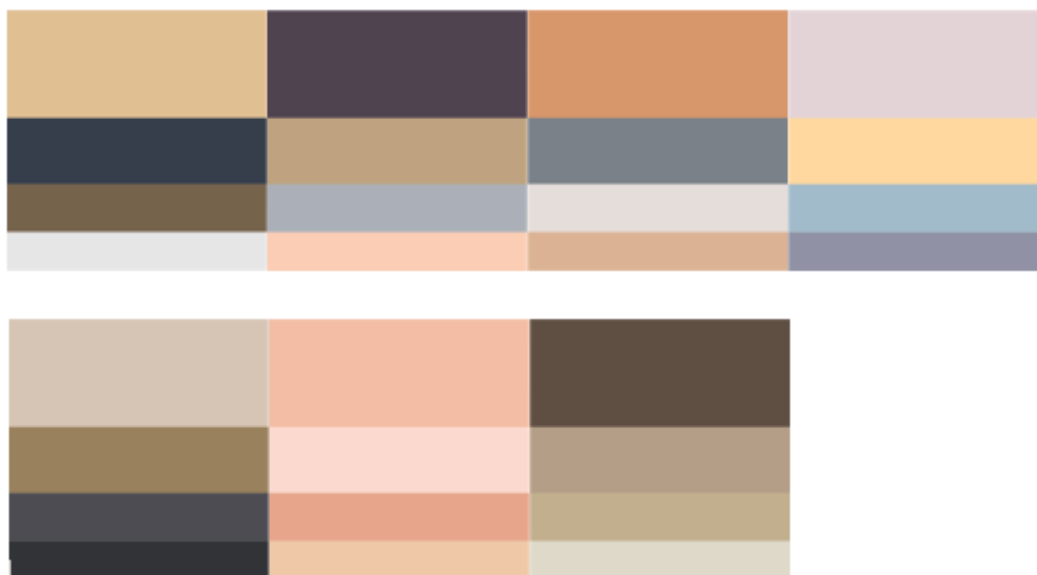
Es una mujer con cabello corto, alta, delgada, ojos marrones, preocupada y sentimental.

Ella es una joven muy preocupada por saber cuáles son las fases del VIH/SIDA.

8.3 Diseño de paleta cromática

Como tercer punto de la etapa se ha utilizado una paleta de colores que incluye tonos marrones, morados, azules y rosas, ya que estos colores suelen asociarse con la salud y la tranquilidad. Los tonos pastel también son muy versátiles y se pueden combinar con una variedad de colores para crear diferentes efectos y atmósferas. En resumen, la paleta cromática elegida es un elemento clave en el diseño de las ilustraciones y ayuda a transmitir de manera efectiva el mensaje y el tono del proyecto.

Figura 4. Paleta Cromática



8.4 Bocetaje

Una vez que se definieron las características de los personajes, se procedió a dibujar los bocetos de cada uno de ellos y a definir su composición en las ilustraciones. Se prestó especial atención al movimiento y a la expresividad de los personajes, ya que esto es fundamental para transmitir el mensaje y la emoción que se quiere transmitir en cada ilustración. Además, se utilizó un estilo de dibujo inspirado en el anime, pero sin llegar a la caricatura, para darle un toque juvenil y relajado a las ilustraciones, el bocetaje de los personajes permitió definir las formas y movimientos de cada personaje y cómo se relacionarían entre sí en las ilustraciones.

Figura 5. Bocetos Personajes



Figura 6. Bocetos Personajes

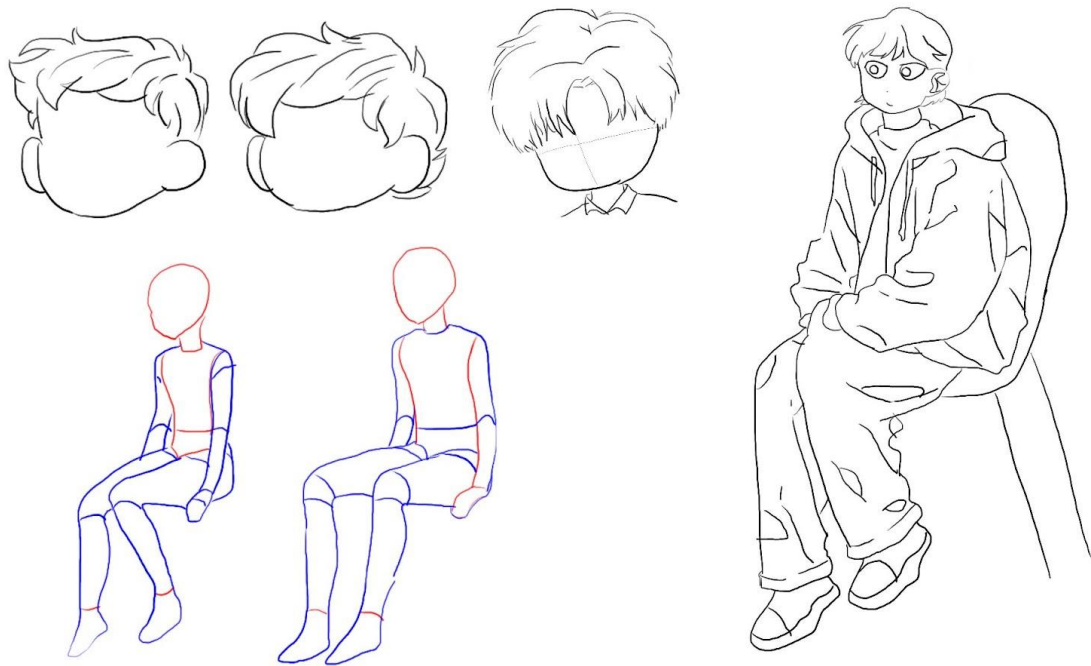
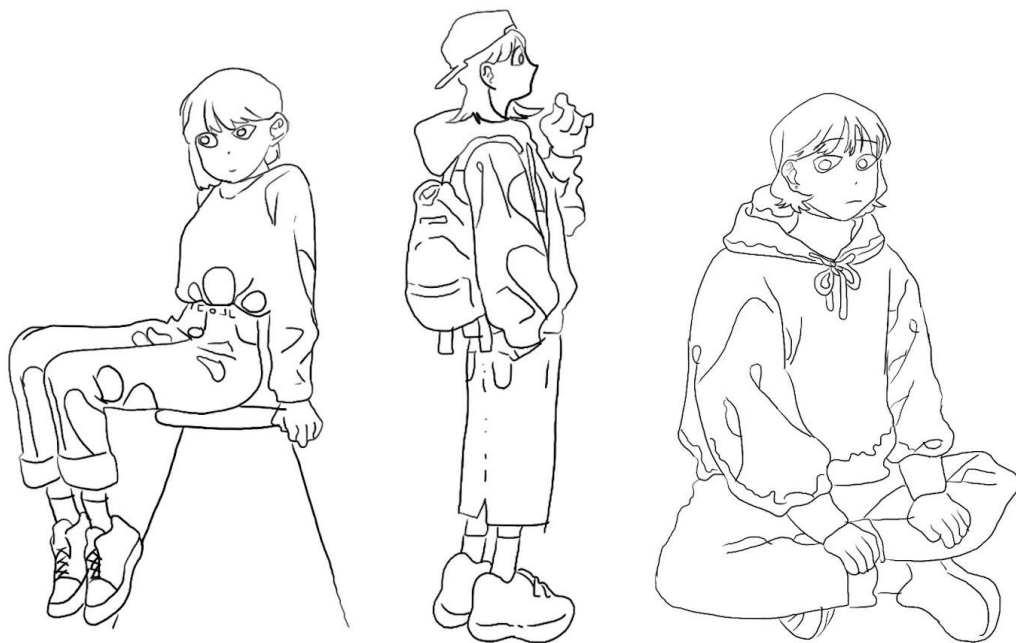


Figura 7. Bocetos Personajes



8.5 Concept art

Para realizar el bocetaje de los elementos, se tuvo en cuenta la información recopilada durante la etapa de levantamiento de información y se buscó representar de manera clara y precisa cada uno de los aspectos que se querían destacar en las ilustraciones. Esto incluyó elementos como medicamentos, símbolos relacionados con el VIH/SIDA y las ETS, así como otros elementos visuales que pudieran ayudar a transmitir el mensaje de manera más efectiva. Además, se tuvo en cuenta el estilo gráfico utilizado en los personajes y se buscó mantener una coherencia visual en todas las ilustraciones para que el mensaje fuera transmitido de manera clara y coherente. Con el bocetaje de los elementos, se logró tener una idea clara de cómo se integrarían estos elementos en las ilustraciones y cómo se relacionarían con los personajes y el mensaje que se quería transmitir.

Figura 8. Bocetos Iconografía

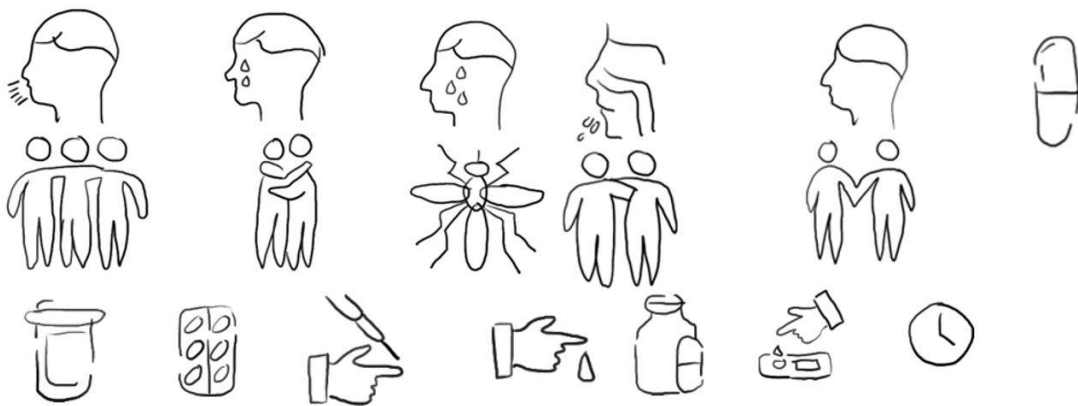
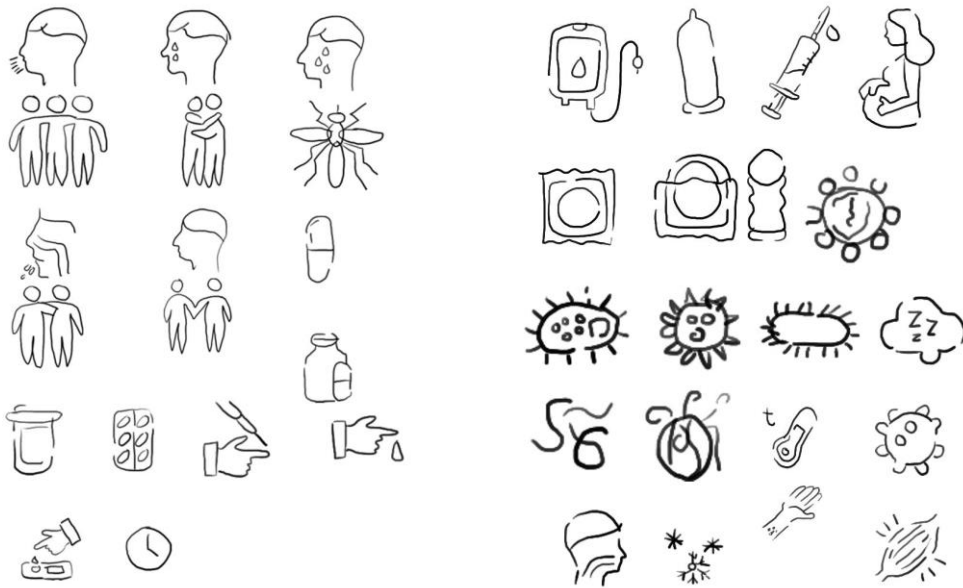


Figura 9. Bocetos Iconografía



9. Composición de escenas

9.1 Aplicación

Finalmente, se procedió a la realización de las 8 ilustraciones finales mencionadas anteriormente. Se siguió el sistema gráfico definido en el moodboard y se utilizaron las paletas cromáticas seleccionadas. Además, se utilizó el conjunto de elementos e iconos y la información que se colocó en las pantallas de las ilustraciones y el fondo de las escenas donde se colocaron a los personajes.

Figura 10. Escena 1

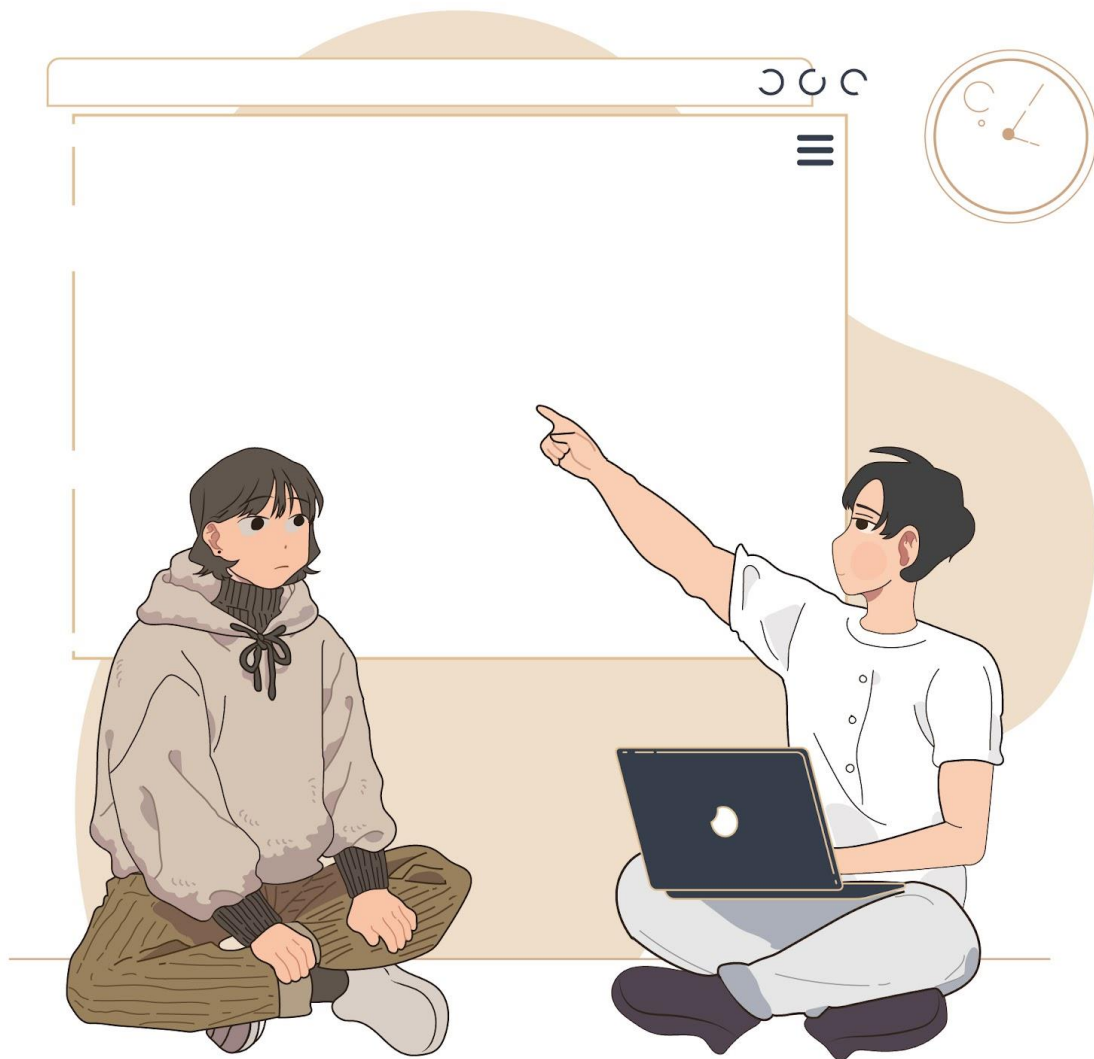


Figura 11. Escena 2



Figura 12. Escena 3

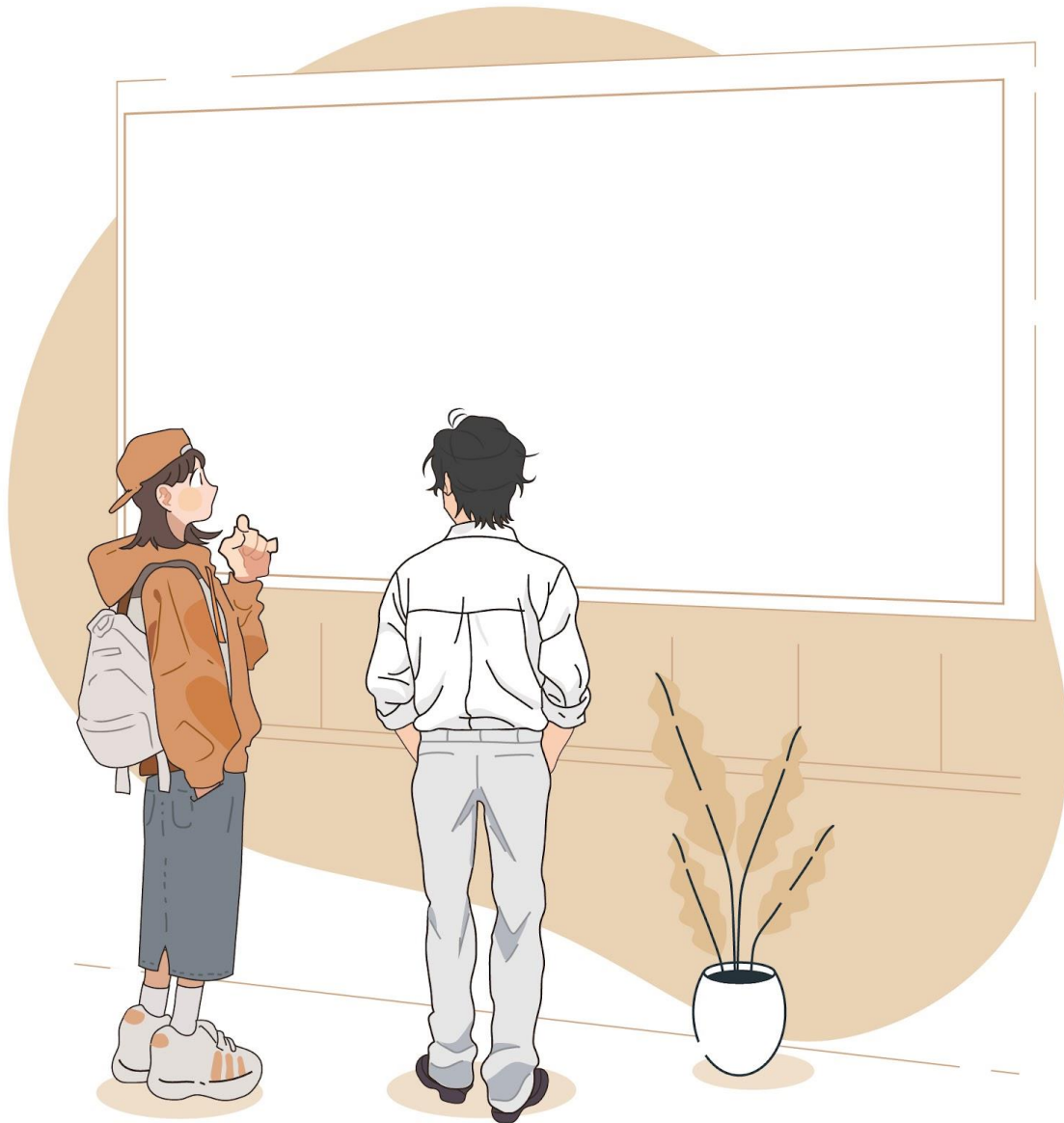


Figura 13. Escena 4 con texto



Figura 14. Escena 5



Figura 15. Escena 6 con texto

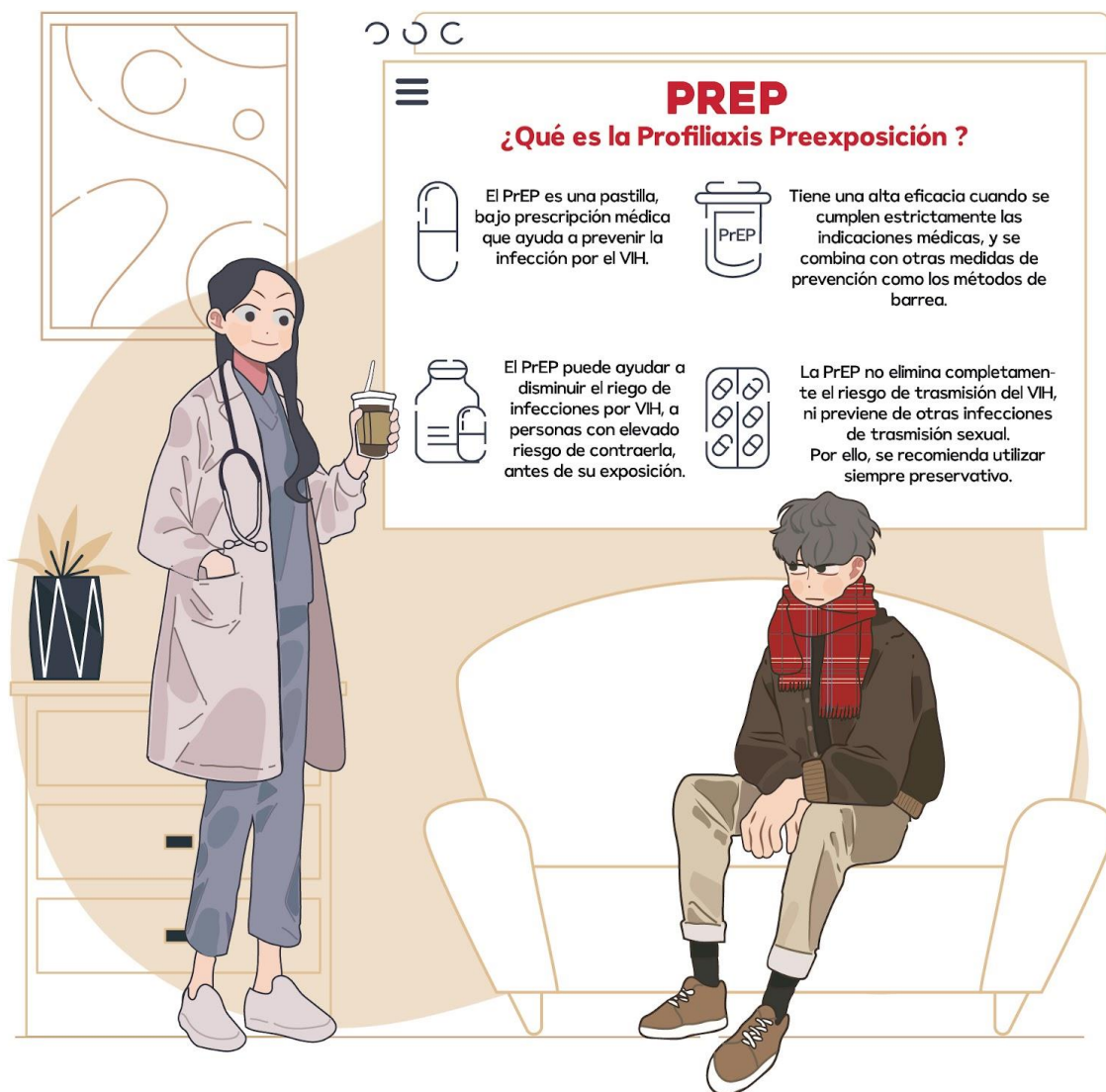


Figura 16. Escena 7

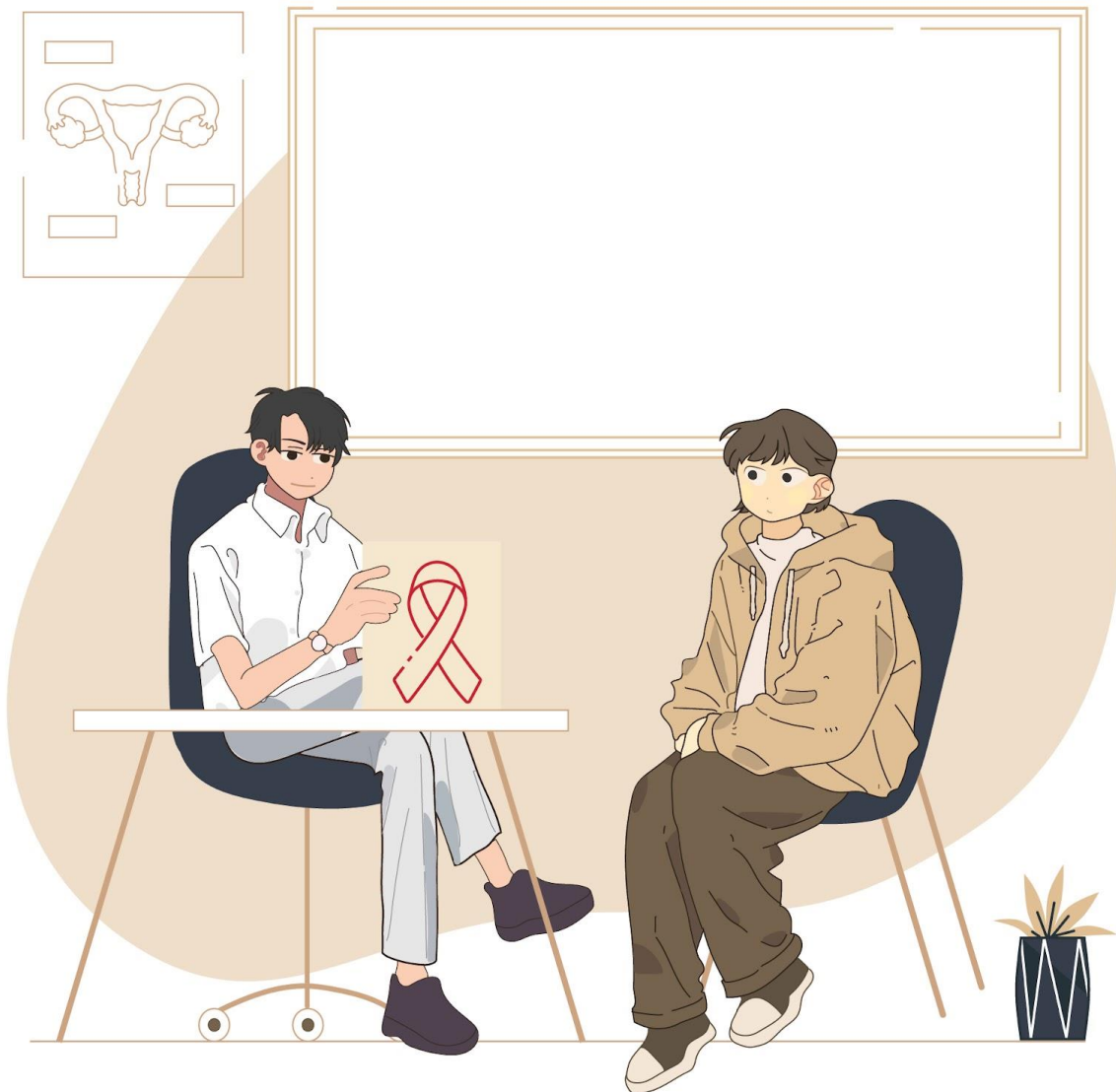
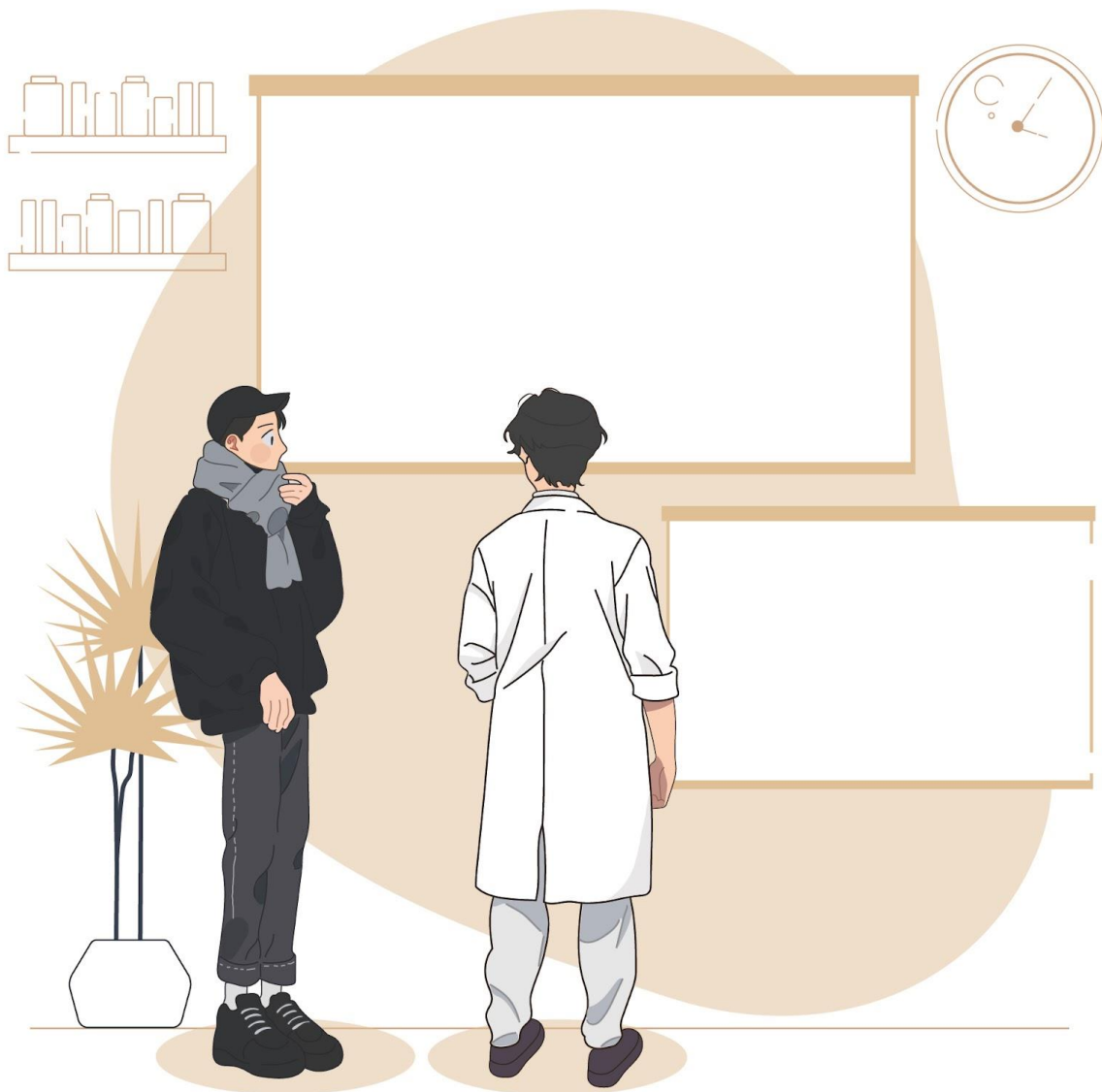


Figura 17. Escena 8



Aprendizajes

Mis aprendizajes como diseñadora y como persona, resultó muy importante el obtener una mayor comprensión sobre el cuidado, prevención y contagio del VIH/SIDA y ETS, así como las formas de tratamiento y prevención de estas enfermedades. También aprender a diseñar personajes y escenas de manera visualmente atractiva y con un mensaje claro.

En cuanto a la metodología aplicada, se desarrollaron habilidades en la investigación y recopilación de información y en la creación de una metodología propia, se pudo ver que fue efectiva para el desarrollo del proyecto y para alcanzar los objetivos propuestos. Se logró una buena organización de contenidos y se estableció un orden claro para el desarrollo de las etapas del proyecto.

En general, esta experiencia de creación de un set de ilustraciones para material informativo sobre temas de salud sexual ha sido muy enriquecedora y valiosa, ya que ha permitido profundizar en conocimientos sobre estos temas y ha desarrollado habilidades en el área de diseño gráfico. Además, el resultado final del proyecto es un conjunto de ilustraciones que pueden ser utilizadas para transmitir información y concientizar sobre estos importantes temas de salud a un público joven.

Es recomendable seguir explorando y experimentando con diferentes técnicas y herramientas para mejorar habilidades en el diseño gráfico y en la ilustración, ya que esto puede ayudar a enriquecer la creatividad y la calidad del trabajo final. También es importante tener en cuenta las limitaciones y desafíos, como la disponibilidad de tiempo y recursos, y encontrar soluciones para superar estos obstáculos. Además, es importante considerar las necesidades y expectativas del público objetivo al diseñar las ilustraciones y asegurarse de que sean atractivas y efectivas para transmitir el mensaje deseado. Con esto en mente, se puede trabajar en una propuesta futura del proyecto y mejorar aún más el resultado final.

Referencias

Durán Armengol, T. (2005, julio 7). *ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE*. Revista. Recuperado el 29 de diciembre de 2022, de <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2770/2564>

Heller S. (2007). Is illustration a big enough profession? Varoom 04. Recuperado el 01 de enero de 2023, de http://www.hellerbooks.com/pdfs/varoom_04.pdf

Menza Vados, A. E., & Sierra Ballén, E. L. (2016, abril). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo*. Investigaciones. Recuperado el 01 de enero de 2023, de <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2770/2564>

Muñoz, E. (2020, October 7). *La importancia de la ilustración en la actualidad*. Baética. Recuperado el 01 de enero de 2023, de <https://baetica.com/ilustracion-actualidad/>

Rodriguez, O. (2013, November 6). *Los conceptos ilustrados de Francesco Bongiorno >> Ilustrados Blogs EL PAÍS*. Blogs de EL PAÍS. Recuperado el 01 de enero de 2023, de <https://blogs.elpais.com/ilustrados/2013/11/los-conceptos-ilustrados-de-francesco-bongiorni.html>