



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:**

**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**TÍTULO:** Diseño de un juego de ruleta para aprender sobre los diseñadores destacados del diseño gráfico

**AUTOR:** Harnisth Carrillo Stephanie Ivette

**TUTOR:** Mg. Calderón Lourdes

**QUITO- ECUADOR**

**AÑO: 2020**

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a Dios primero, quien con su bendición me guía siempre en mi camino y vida y a toda mi familia por siempre apoyarme y estar para lo que necesite.

A mis padres quienes son mi mayor inspiración, que, a través de su perseverancia, amor, valores y por alentarme para culminar mis metas.

Mi agradecimiento a todas las autoridades y maestros que conforma la Universidad Israel, por confiar en mí, abrirme las puertas, por guiarme y brindarme sus conocimientos por permitirme realizar todo este proceso investigativo.

De manera especial a mi tutora de tesis, Mg. Lourdes Calderón por haberme guiado, no solo en la elaboración del trabajo de titulación, sino a lo largo de mi carrera universitaria y haberme brindado sus conocimientos, sus consejos y el apoyo para desarrollarme profesionalmente.

Un agradecimiento a Patricio quien me ayudo en el trabajo de titulación, me enseñó un poco más sobre los diseñadores y a manejar un poco más los programas de diseño.

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación lo dedico principalmente a Dios por darme las fuerzas y estar a mi lado durante este proceso que es obtener mi anhelado título.

A mis padres por el apoyo, por sus enseñanzas, por el amor, esfuerzo y sacrificios durante todos estos años, gracias a ustedes logre alcanzar esta meta y gracias a sus enseñanzas y sus valores soy lo que soy para mí ha sido un privilegio ser su hija.

A mis abuelos Modesto y Armando por estar siempre alentándome y apoyándome a seguir adelante y por sentirse orgullosos de mí.

A mis hermanos y amigos por estar siempre estar ahí presente, acompañándome y dándome apoyo que me brindaron.

A Patricio que siempre estuvo para ayudarme, guiarme y apoyarme en toda esta etapa gracias por nunca dejarme sola.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a las personas que me compartieron sus conocimientos.

## **Pensamiento**

*“La creatividad es inventar, experimentar, crecer, tomar riesgos, romper reglas, cometer errores y divertirse.”*

**Mary Lou Cook**

## RESUMEN

El siguiente proyecto tiene como objetivo principal el desarrollo de un juego tipo ruleta sobre los diseñadores más importantes de la historia, es un juego basado en el aprendizaje de los estudiantes de universidad o de chicos que desean aprender por cuenta propia sobre los diseñadores. Mediante este juego se pretende enseñar a los estudiantes a través de una forma divertida que es el juego ya que en no existe un juego que enseñe sobre los diseñadores y en las universidades que tienen la carrera de diseño no existe una materia específica. Para el desarrollo de este producto se realizó un análisis del tipo de juego que sirva para el aprendizaje de los estudiantes. Así mismo se realizó una encuesta sobre qué tan útil era hacer un juego donde contenga la información de los diseñadores y mediante los estudiantes vayan jugando van aprendiendo.

Este juego tiene como finalidad ayudar a los estudiantes de diseño a que encuentren una inspiración y sepan que diseñador realizo algunos logos, tipografías, arte su arte callejera u obras importantes en el mundo, brindándoles un recurso funcional que mejora el conocimiento de los estudiantes a través de un diseño dinámico y fácil.

**Palabras clave:** Juego tipo ruleta, Diseñadores famosos, logos, aprendizaje en los estudiantes.

## **ABSTRACT**

The following project has as main objective the development of a roulette game about the most important designers in history, it is a game dedicated to the learning of university students or children who want to learn about designers themselves. This game is intended to teach students in a fun way, since there is no game that teaches about designers and in universities that have a design career, there is no specific topic. For the development of this product, an analysis of the type of game that was used for student learning was performed. A survey was also conducted on how useful it was to make a game that contained the information of the designers and, through the students who play, learn.

This game aims to help design students find inspiration and know that the designer made some logos, typographies, art, street art or important works in the world, providing them with a functional resource that improves students' knowledge through A dynamic and easy design.

**Keywords:** Roulette game, Famous designers, logos, student learning.

## ÍNDICE

### Contenido

<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>I</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>II</b>
<b>Pensamiento</b> .....	<b>III</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>IV</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>V</b>
<b>ÍNDICE</b> .....	<b>VI</b>
<b>ÍNDICE IMÁGENES</b> .....	<b>VIII</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>Tema</b> .....	<b>2</b>
<b>Problema</b> .....	<b>2</b>
<b>Pregunta de investigación</b> .....	<b>2</b>
<b>Objetivos de la Investigación</b> .....	<b>2</b>
<b>Objetivo General</b> .....	<b>2</b>
<b>Objetos específicos</b> .....	<b>2</b>
<b>Justificación</b> .....	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>4</b>
<b>1. Marco Teórico</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1 Historia del Diseño Gráfico.</b> .....	<b>4</b>
<b>1.2. Importancia y desarrollo del Diseño Gráfico.</b> .....	<b>5</b>
<b>1.3. Diseñadores importantes en el mundo del Diseño.</b> .....	<b>5</b>
<b>1.4. El juego.</b> .....	<b>14</b>
<b>1.5. Diseño gráfico en la enseñanza.</b> .....	<b>15</b>
<b>1.6. Ilustración</b> .....	<b>15</b>
<b>1.7. Tipografía</b> .....	<b>16</b>
<b>1.8. Colorimetría</b> .....	<b>16</b>
<b>1.9. Diseño editorial</b> .....	<b>17</b>
<b>1.10. Ruleta</b> .....	<b>17</b>
<b>1.11. Referentes</b> .....	<b>18</b>

<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>19</b>
<b>2. Marco Metodológico.....</b>	<b>19</b>
2.1. Enfoque Metodológico .....	19
2.2. Unidades de estudio, población y muestra .....	19
2.3. Indicadores o categorías a medir .....	20
2.4. Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de información .....	20
2.5. Formas de procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los métodos y técnicas. ....	21
2.6. Regularidades del diagnóstico realizado. ....	31
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>32</b>
<b>3. Propuesta y conceptualización .....</b>	<b>32</b>
3.1. Fundamentos de la propuesta .....	32
3.2. Estructura .....	33
3.3. Experimentación.....	34
3.4. Logo y nombre.....	34
3.5. Ruleta.....	37
3.6. Folleto informativo acerca de los diseñadores.....	38
3.7. Fichas de letras .....	48
3.8. Tablero donde colocar las fichas.....	49
3.9. Packaging.....	50
3.10. Materiales y Tecnología Para el desarrollo del juego .....	50
3.11. Valoración del Producto .....	64
3.12. Propuesta final .....	65
<b>Conclusiones.....</b>	<b>67</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>68</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>69</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>72</b>

## ÍNDICE IMÁGENES

Ilustración 1: Ruleta de memoria.....	18
Ilustración 2: Ruleta curiosa.....	18
Ilustración 3: Resultado pregunta 1.....	21
Ilustración 4: Resultado pregunta 2.....	22
Ilustración 5: Resultado pregunta 3.....	23
Ilustración 6: Resultado pregunta 4.....	24
Ilustración 7: Resultado pregunta 5.....	25
Ilustración 8: Resultado pregunta 6.....	26
Ilustración 9: Resultado pregunta 7.....	27
Ilustración 10: Resultado pregunta 8.....	28
Ilustración 11: Resultado pregunta 9.....	29
Ilustración 12: Resultado pregunta 10.....	30
Ilustración 13: Organigrama explicativo del juego.....	33
Ilustración 14: Logo del juego. Archivo personal.....	35
Ilustración 15: Diagramación de ruleta. Archivo personal.....	37
Ilustración 16: Colorimetría de la ruleta. Archivo personal.....	37
Ilustración 17: Infografía de cromática de color ruleta. Archivo personal.....	38
Ilustración 18: Folleto parte 1. Archivo personal.....	39
Ilustración 19:Folleto parte 2. Archivo personal.....	40
Ilustración 20:Folleto parte 3. Archivo personal.....	41
Ilustración 21:Folleto parte 4. Archivo personal.....	42
Ilustración 22:Folleto parte 5. Archivo personal.....	43
Ilustración 23:Folleto parte 6. Archivo personal.....	44
Ilustración 24:Folleto parte 7. Archivo personal.....	45
Ilustración 25: Folleto parte 8. Archivo personal.....	46
Ilustración 26: Folleto parte 9. Archivo personal.....	46
Ilustración 27: Fichas del juego. Archivo personal.....	48
Ilustración 28: Tablero para colocar las fichas.....	49
Ilustración 29: Packaging del juego. Archivo personal.....	50
Ilustración 30: Armado 1. Archivo personal.....	51
Ilustración 31: Armado 2. Archivo personal.....	51
Ilustración 32: Armado 3. Archivo personal.....	52
Ilustración 33: Armado 4. Archivo personal.....	52
Ilustración 34: Armado 5. Archivo personal.....	53
Ilustración 35: Armado 6. Archivo personal.....	53
Ilustración 36: Armado 7. Archivo personal.....	54
Ilustración 37: Armado 8. Archivo personal.....	54
Ilustración 38: Armado 9. Archivo personal.....	55

Ilustración 39: Armado 10. Archivo personal .....	55
Ilustración 40: Armado 11. Archivo personal .....	56
Ilustración 41: Armado 12. Archivo personal .....	56
Ilustración 42: Armado 13. Archivo personal .....	57
Ilustración 43: Armado 14. Archivo personal .....	57
Ilustración 44: Armado 15. Archivo personal .....	58
Ilustración 45: Armado 16. Archivo personal .....	58
Ilustración 46: Armado 17. Archivo personal .....	59
Ilustración 47: Armado 18. Archivo personal .....	59
Ilustración 48: Armado 19. Archivo personal .....	60
Ilustración 49: Armado 20. Archivo personal .....	60
Ilustración 50: Armado 21. Archivo personal .....	61
Ilustración 51: Armado 22. Archivo personal .....	61
Ilustración 52: Armado 23. Archivo personal .....	62
Ilustración 53: Armado 24. Archivo personal .....	62
Ilustración 54: Armado 25. Archivo personal .....	63
Ilustración 55: Armado 26. Archivo personal .....	63
Ilustración 56: juego con todos sus elementos. Archivo personal.....	66
Ilustración 57: Todos los elementos del juego. Archivo personal.....	66
Tabla 1: Resultado pregunta 1 .....	21
Tabla 2: Resultado pregunta 2 .....	22
Tabla 3: Resultado pregunta 3 .....	23
Tabla 4: Resultado pregunta 4 .....	24
Tabla 5: Resultado pregunta 5 .....	25
Tabla 6: Resultado pregunta 6 .....	26
Tabla 7: Resultado pregunta 7 .....	27
Tabla 8: Resultado pregunta 8 .....	28
Tabla 9: Resultado pregunta 9 .....	29
Tabla 10: Resultado pregunta 10 .....	30
Tabla 11: Resultados de la validación Jesús Pérez.....	65
Tabla 12: Resultados de la validación Carlos Pérez.....	65

## **Introducción**

Dentro de los p<sup>é</sup>ns<sup>u</sup>m universitarios que existen en diferentes universidades que imparten la carrera de Dise<sup>ñ</sup>o gr<sup>á</sup>fico como son la Universidad Cat<sup>ó</sup>lica del Ecuador, la UDLA y la Universidad Israel, se observa que no existe una materia en la cual se ense<sup>ñ</sup>e sobre los grandes dise<sup>ñ</sup>adores que ha tenido el mundo y que han aportado grandes conocimientos y t<sup>é</sup>cnicas para el desarrollo de esta carrera. Los estudiantes de Dise<sup>ñ</sup>o gr<sup>á</sup>fico ya sea de primer nivel como de otros niveles deben ser capacitados sobre todo lo relacionado a los profesionales m<sup>á</sup>s influyentes del Dise<sup>ñ</sup>o gr<sup>á</sup>fico, incluyendo una peque<sup>ñ</sup>a parte de la historia del dise<sup>ñ</sup>o y todo lo que se tuvo que evolucionar en esta <sup>á</sup>rea para que los dise<sup>ñ</sup>adores obtengan la experiencia y la capacidad de llegar a ser tan ic<sup>ó</sup>nicos en este campo. Dentro de este tema se investiga sobre la historia del dise<sup>ñ</sup>o, as<sup>í</sup> como sobre el dise<sup>ñ</sup>o en diferentes partes del mundo y sus principales representantes, seguido se realizar<sup>á</sup> investigaci<sup>ó</sup>n de los juegos que ser<sup>á</sup>n ideales para el desarrollo y el aprendizaje para j<sup>ó</sup>venes y adultos, el porqu<sup>é</sup> de estos juegos y como serian de ayuda para que aprendan de manera divertida sobre estos dise<sup>ñ</sup>adores.

La gamificaci<sup>ó</sup>n, aplicada a la educaci<sup>ó</sup>n es de m<sup>á</sup>s importancia cada a<sup>ñ</sup>o y es de gran ayuda, ya que es empleada como t<sup>é</sup>cnic<sup>a</sup> de motivaci<sup>ó</sup>n para los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje. El jugar activa nuestra capacidad de atenci<sup>ó</sup>n y es una muy buena alternativa para complementar los esquemas de ense<sup>ñ</sup>anza tradicional.

Con la <sup>ú</sup>nica finalidad de crear un juego de car<sup>á</sup>cter din<sup>á</sup>mico que sea divertido para que todo tipo de estudiantes pueda aprender sobre los dise<sup>ñ</sup>adores destacados de cada parte del mundo, se escogi<sup>ó</sup> un juego tipo ruleta, que consta de 4 ruletas, cada una de las ruletas contiene dise<sup>ñ</sup>adores de un continente espec<sup>í</sup>fico, las fichas con las cuales se completaran los nombres de los dise<sup>ñ</sup>adores se crearon en madera para hacerlas m<sup>á</sup>s durables, se anexo un folleto que contiene todos los dise<sup>ñ</sup>adores con una peque<sup>ñ</sup>a biograf<sup>í</sup>a y al final de este las reglas completas del juego.

## **Tema**

Diseño de juego tipo ruleta para estudiantes de Diseño Gráfico sobre los profesionales más influyentes en el diseño.

## **Problema**

El problema que existe es que los jóvenes y adultos que se encuentran estudiando la carrera de diseño gráfico, no conocen sobre los mayores exponentes o representantes del Diseño Gráfico, esto queda demostrado según la encuesta realizada en la universidad Israel que nos arroja que de un grupo de 50 estudiantes el 78% de los encuestados no saben nada sobre diseñadores importantes o icónicos de la carrera, ya que no investigan o no les llama la atención este tema, por lo tanto, no tienen el conocimiento acerca de las obras que han hecho y de su influencia dentro del mundo del Diseño.

De alguna manera se debe inculcar a que los jóvenes diseñadores aprendan acerca de estos grandes del Diseño gráfico, a que los estudiantes no investiguen sino aprendan sobre los grandes logros y hazañas que han conseguido los diseñadores gráficos a nivel mundial como Milton Glaser o Stefan Sagmeister, etc.

Un método efectivo para la idea antes mencionada debería ser el uso de la gamificación, que es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos a lo educativo con la finalidad de obtener mejores resultados, ya sea para mejorar la obtención de conocimientos, o bien nivelar actividades concretas, entre otros muchos objetivos.

## **Pregunta de investigación**

- ¿Cómo fomentar el aprendizaje de diseñadores icónicos?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

- Diseñar un juego tipo ruleta para promover el aprendizaje de diseñadores referentes a nivel mundial en estudiantes de Diseño Gráfico.

### **Objetos específicos**

- Recopilar información tipo documental y teórica sobre los diseñadores referentes
- Caracterizar la gamificación y establecer los elementos que debe contener el juego

- Adaptar del juego con la información investigada

### **Justificación**

Dado que se desea que los nuevos jóvenes diseñadores conozcan sobre los profesionales más grandes del diseño gráfico ya que en las diferentes universidades del Ecuador sus pénsum no contienen una materia referente a los diseñadores de renombre en la carrera de diseño y sus aportes a esta. El estudiante debe aprender sobre este tema de una forma no obligatoria y no sea demasiada la información que la mente deba procesar, esta investigación se centrará en encontrar a los mejores profesionales con más logros obtenidos a nivel mundial específicos dentro de las principales ramas del Diseño Gráfico.

Desde que se descubrió que aprender es parte esencial del progreso y crearon los primeros juegos mediante las experiencias de la vida real existe algo que podemos llamar gamificación. Gamificación es trasladar la mecánica de los juegos y adaptarlo al mundo de lo educativo con el fin de mejorar el aprendizaje, ya sea para mejorar nuestros conocimientos o ser mejor en alguna habilidad. Dentro de este contenido se piensa buscar como el juego influye en la enseñanza de las mentes jóvenes y adultas, por lo que se investigara todo lo relacionado con la gamificación y cómo debería ser realizado el juego para que las personas aprendan de una manera óptima.

La línea de Investigación de la universidad Israel en el área de Artes, se centra en el desarrollo de la publicidad en la comunicación, el marketing y las narrativas digitales y audiovisuales, aparte estudia lo de las artes contemporáneas y el diseño dentro de la perspectiva del Buen Vivir que es para que se vea bonito y llame la atención.

El juego integra un folleto con información de cada uno de los diseñadores escogidos, mediante una ruleta se podrá empezar a investigar la información de cada uno de ellos para averiguar cuál es el diseñador que se está recolectando la información. Se escogió este tipo de juego ya que es de fácil manejo y a su vez es de gran aporte para el aprendizaje rápido de los estudiantes gracias a su gran facilidad de uso otra razón sería que este tipo de juegos generan competencia entre los jugadores y hace que se esfuercen más por aprender y ser los ganadores del juego. El juego se integrará con la información encontrada de los diseñadores y se implementará de una forma divertida para generar conocimiento a los jóvenes diseñadores.

## CAPÍTULO I

### 1. Marco Teórico

#### 1.1 Historia del Diseño Gráfico.

Zeitgeist que viene de la lengua alemana no posee una traducción exacta; pero podríamos interpretarla como “el espíritu del tiempo”. Ya que es de un uso de carácter inmediato y de poca duración, y conociendo su relación con lo social, político y económico en la que se desarrolla su cultura, el Zeitgeist de cada época se la puede expresar claramente mediante el diseño gráfico.

Ivan Chermayeff, fue un diseñador que dijo «el diseño de la historia es la historia del diseño». De esto podemos nosotros concluir que, desde el tiempo de nuestros antepasados, la raza humana a utilizado lo visual como medio para transmitir ideas, expresiones y tratar de llevar un orden la información obtenida. Al mismo tiempo se buscó una forma de que la información se preservara y se entendiera no importando de donde sea la persona que quiera saber y conocer sobre la historia.

El diseñador gráfico contemporáneo tiene que entender que sus conocimientos son la recopilación de todo lo que nuestros ancestros desarrollaron, modificaron y adaptaron para que el diseño sea lo que es hoy. Tanto los sumerios con sus escribas, los egipcios con el papiro en el cual escribían y dibujaban, los xilógrafos chinos, hasta los cajistas e impresores del siglo XV son a los que se debe la gran variedad y complejidad del diseño gráfico actualmente. Lastimosamente la mayoría de estos antepasados que han sido artistas creativos de una increíble inteligencia son de carácter anónimo ya que a través de la historia no han sido reconocidos de la manera correcta.

El concepto de “arte por el arte”, es simplemente cuando a determinado objeto se lo cataloga como hermoso principalmente por su apariencia estética, este término hizo su aparición en el siglo XIX. En los años pasados al periodo de la revolución industrial, las formas y las imágenes que se presentaban para su exhibición y admiración tenían un concepto inspirado en la sociedad humana. La cerámica griega, los jeroglíficos egipcios y los manuscritos medievales que contenían un gran valor estético, creando una relación muy estrecha entre su utilidad, el arte y la vida.

“Así como hay voces que reclaman que la humanidad recupere su unidad con el entorno natural, cada vez hay mayor conciencia de la necesidad de restaurar los valores humanos y estéticos en el ambiente creado por el hombre y en las comunicaciones de masas”. (Philip B. Meggs, (2009). *Historia del diseño gráfico*, U.S.A, RM Verlag. p. 3.)

## **1.2. Importancia y desarrollo del Diseño Gráfico.**

El diseño gráfico poco a poco ha ido creciendo en importancia dentro del ámbito de la comunicación al momento de transmitir ideas, hoy en un verdadero poder de persuasión, ya que por el modo de expresarse y por su contenido impactante influye mucho en el modo de pensar de las personas. “se desarrolla entre el doble sentido que genera la ética y la ficción”. (Moya, R.2006, p.6.)

En el mundo en el que os encontramos actualmente que todo se comparte a nivel mundial, el diseño gráfico es la que más se destaca a nivel de globalización. El diseño ha sido dirigido o adaptado para que el mensaje sea captado de manera instantánea, le ha exigido ser entendido actualmente podemos saber al mismo tiempo que productos se venden en diferentes partes del mundo ya que la imagen gráfica forma parte de nuestra vida cotidiana, no importa en qué parte del mundo sea, es parte indisociable de la sociedad contemporánea.

El diseño gráfico está tan incorporado a nuestra vida que las personas actualmente ya no saben distinguir si una marca es nacional o internacional.

“Como consecuencia de este fenómeno, al consumidor le llega una enorme carga de imágenes y a los diseñadores los enfrentan al y dilema de cómo hacer que sus diseños encuentren el camino hacia el consumidor o el espectador, y, en muchos casos, una buena imagen gráfica ya no es sinónimo de un buen producto”. (Moya, R.2006, p.6.)

## **1.3. Diseñadores importantes en el mundo del Diseño.**

Los diseñadores gráficos mencionados a continuación son los que estudiaremos para lograr que los estudiantes de la carrera de diseño gráfico conozcan acerca de sus carreras especialidades y lo grande que puede llegar a ser el diseño gráfico, estos diseñadores fueron escogidos según su tipo de especialización, priorizando los grandes logros a nivel mundial que han alcanzado cada uno de ellos en sus respectivas ramas.

La siguiente clasificación de los diseñadores se realizó mediante la investigación de los logros obtenidos y reconocimientos internacionales que se obtuvieron en cuatro diferentes continentes que son:

Europa, Asia, América del norte y América del sur.

#### Saul Bass

Saul Bass fue un gran diseñador gráfico reconocido a nivel mundial, se dio a conocer por su trabajo en el mundo cinematográfico, también trabajó diseñando para varias identidades corporativas importantes en Estados Unidos.

Entre sus principales premios están:

Premio Oscar - Mejor Documental Corto, Premio León de San Marco, por mejor película sobre la adolescencia, The Searching Eye 1965, Why Man Creates 1969

Nacimiento: 1920 el 8 de mayo, El Bronx, NY.

Fallecimiento: 25 de abril de 1996

#### Oscar Mariné

Diseño los carteles para películas muy importantes de cineastas como Julio Medem, ha dado vida a la música de Psychedelic Furs y Bruce Springsteen, fue parte del rediseño del suplemento El País. Estudió Diseño gráfico y se especializó en Ilustración y tipografía.

Premios:

Premios Grand Laus a su trayectoria-2018, Premio de diseño a nivel nacional otorgado por el ministerio de innovación y ciencia-España-2010, Certificado de Excelencia en Artes de la Comunicación en el 2002, Club de directores de arte de los 80s premio anual: Zinebi-2001, Merit Award AIGA-2000.

Fecha de nacimiento: 1951 (edad 67 años), Madrid, España

#### Yugo Nakamura

Diseñador especializado en diseño web. Sus trabajos han sido reconocidos mundialmente. Usa la complicación natural que se esconde dentro de la matemática para la creación de interacciones en línea que son fácilmente utilizables ya que son de carácter natural.

Premios:

Tokyo Interactive Ad Awards - Gold - (2007,2006.2005), OneShow - Silver - (2007,2006.2005), Cannes Cyber Lion - Silver - (2007,2006.2005), Prix Ars Electronica - Distinctive Merit – 2005, Cannes Cyber Lion - Gold – 2004

Nacimiento: 1970 Nara, Japón

Alex Trochut

Diseñador gráfico especializado en ilustración y tipografía. Gracias a su gran talento en el diseño y su gran habilidad en la ilustración y la tipografía, pudo ser reconocido mundialmente dentro de su característico estilo visual.

Premios:

Ilustración técnica de impresión, Clío Silver – 2015, 58th, Nominación a los Premios Grammy Mejor disco de grabación, en el año 2016 obtuvo su reconocimiento a la excelencia por su empaquetado tipográfico, Campaña de Impresión, Kinsale Plata – 2015, Campaña de Prensa, Bronce Cannes Lion – 2015.

Fecha de nacimiento: 1981 (edad 37 años), Barcelona, España.

Milton Glaser

Creo un sin número de carteles de basados en la música, así Bob Dylan le encargo que diseñe su imagen característica. Una de sus grandes obras fue la creación del logo ‘I LOVE NY’, también fue el creador del logo de DC comics

Premios:

Premio a la Trayectoria otorgado por el museo Cooper-Hewitt – 2004, Medalla Nacional de las Artes por el presidente Barack Obama – 2009.

Fecha de nacimiento: 26 de junio de 1929 (edad 89 años), El Bronx, Nueva York, Estados Unidos

Alejandro Magallanes

Es un gran representante del diseño en México todo su trabajo está basado en la tipografía, que es la combinación de la ilustración y fotografía para crear mensajes contundentes o irónicos.

Premios:

Bienal Internacional de Cartel-Medalla Icograda-México, Bienal de Diseño Gráfico-Premio Golden Bee-Rusia, XV Bienal Internacional de Cartel- Medalla Jozef Mozrack-Varsovia, Bienal 4th Block de Carteles por la Ecología- Medalla de Bronce-Ucrania.

Fecha de nacimiento: 1971 (edad 47 años), Ciudad de México, México

David Carson

La identidad David Carson se rige a la tipografía donde él es uno de los exponentes más fuertes en la rama El norteamericano maduró en su arte en la época del grunge que era moda de ese entonces, así él pudo experimentar, creando diseños complicados y recargados.

Premios:

Diseñador del Año en 1998, Mejor Diseño de conjunto y mejor portada del año otorgado por la Sociedad de Diseñadores de Publicaciones de NY, ganó el premio a diseñador del año otorgado por el centro internacional de fotografía en 1999.

Fecha de nacimiento: 8 de septiembre de 1955 (edad 63 años), Corpus Christi, Texas, Estados Unidos

Jessica Walsh

Desde muy joven Jessica Walsh demostró que podría convertirse en una de las diseñadoras más famosas que hay, es diseñadora gráfica, directora de arte e ilustradora, y socia de Sagmeister & Walsh una empresa de diseño creativo.

Premios:

Nueva estrella del diseño, Computer Arts, 2010, premio de la Sociedad de Diseñadores de Publicaciones, 2010, Premio Young Gun, Club de Directores de Arte, 2011, Premio al Nuevo Artista Visual, revista Print, 2011, The Envy Index: 25 Under 25, The L Magazine, 2011, Type Director's Club Award, Les Arts Décoratifs poster, 2012, 25 Personas dando forma al futuro del diseño, Complejo, 2013

Nació el 30-10-1986 en NY, tiene 32 años

### Jorge Alderete

Más conocido como el Dr. Alderete es ilustrador, animador, editor y ha marcado su estilo de manera permanente dentro del ámbito del diseño. Es muy reconocido por su estética kitsch y por su cómic.

Sus obras han sido expuestas en:

Deus Ex: Human Revolution, Wooster Street Social Club-2011-New York , La Luz de Jesus Gallery-2017-L.A, Piñatarama 2-Mexico-Museo de Arte Moderno- 2011, dibujo contemporáneo-Mexico-Museo de La Ciudad-2010, Bicentenario Pop-2010-Colombia, Gigposters-Museum of Art & Crafts-2009-Kentucky, Cabildo Argentino- Museo de Historia Nacional- 2016.

Fecha de nacimiento: 1971, Santa Cruz, Argentina, tiene la edad de 49 años

### Isidro Ferrer

Su característica general se basa en la mezcla de técnicas. Su atención en los detalles lo ha llevado a ser una figura muy reconocida en el mundo del diseño, también en su dedicación a las texturas y su facilidad de encontrar la belleza de los objetos de día a día. En sus inicios fue actor teatral.

Premios:

Junceda Iberia-premio a ilustración de la Asociación Profesional d Il·lustradors de Catalunya-2006, Ministerio de Cultura al libro mejor editado-1993, Daniel Gil de edición-2003, Premio mejore ilustracione infantil y juvenil-2006,

Fecha de nacimiento: 3 de marzo de 1963 (edad 55 años), Madrid, España

### Jacqueline Casey

Su principal talento fueron la creación y el diseño de pósteres. En el Instituto Tecnológico de Massachusetts fue muy reconocida gracias a sus diseños para la institución, sus diseños eran directos y demandantes.

Premios:

Premio William J. Gunn, Club Creativo de Boston. 1988, Doctorado honorario en Bellas Artes, Colegio de Arte de Massachusetts. 1990, Nombrado por el difunto presidente Bartlett A.

Giamatti de Universidad de Yale al Comité Visitante de la Escuela de Diseño Gráfico de Yale, Miembro de la Alianza Gráfica Internacional y del Instituto Americano de Artes Gráficas

Fecha de nacimiento: 20 de abril de 1927, Quincy, Massachusetts, Estados Unidos.

Fallecimiento: 18 de mayo de 1992

Astrid Stavro

Vive actualmente en España y es reconocida mundialmente por sus diseños de alta calidad. La esencia minimalista y su gran talento para crear buenas ideas se ven representados en todos sus diseños.

Premios:

Sociedad Internacional de Diseñadores Tipográficos-2009, Premios Premier, European Design Awards-2009, Laus Awards-2009, Oro y Plata, D&AD-2009, The Annual Creative Review-2009, Graphis-NY-2007, Platinum and Gold Art of the Grid, Design Week Awards-2008, Gold, Distinctive Merit, I.D. Annual Design-2007-NY, Mención honorífica

Fecha de nacimiento: 1972 (edad 46 años), Trieste, Italia.

Herbert Matter

Fue diseñador y fotógrafo especializado en el fotomontaje siendo uno de los primeros en utilizarlo, el fotomontaje se lo usaba solo de carácter artístico, pero Herbert supo cómo aprovecharlo y sacarle el máximo partido en el mundo del diseño.

Fecha de nacimiento: 25 de abril de 1907, Engelberg, Suiza

Fallecimiento: 8 de mayo de 1984

Paula Scher

Cuando hablamos de los aportes que las mujeres han ofrecido al mundo del diseño, el nombre de esta diseñadora encabeza la lista gracias a sus trabajos en la rama de lo editorial, en el ambiente musical, pero sus trabajos más representativos se basan en la tipografía

Reconocimientos:

Por su libro *The Honeymoon Book*, fue nominada al American Book Award en el año de 1981, ganó el Chrysler al Diseño por su gran innovación en el año 2000, medalla AIGA en el 2001, Nacional de Diseño Cooper Hewitt Smithsonian en el 2013

Fecha de nacimiento: 6 de octubre de 1948 (edad 70 años), Washington D. C., Estados Unidos

#### Rubén Fontana

Argentino que se dedicó a impulsar la profesión del diseño gráfico en ese país. Gracias a sus esfuerzos logro crear la carrera de diseño gráfico, dentro del área arquitectónica en la UBA, en el 2018 su país lo escogió para ser el representante oficial dentro de la ATI.

#### Premios:

En el año de 1990 la ADG lo premia por su revista tipográfica, en 1991 El Cayc le entrega a su revista el sello del buen diseño, La Fundación Konex le entrega el premio de platino en el área de diseño, en el 2001 la Secretaría de Cultura y Medios de Comunicación de Argentina escoge a la revista tipográfica como principal guía para la edición de revistas culturales.

Nació el 06/05/1942

#### Javier Mariscal

Con su estilo rupturista se ha ganado el odio y la admiración de muchos diseñadores, especialmente cuando creo la mascota para los juegos olímpicos de Barcelona. En el mundo entero, pero principalmente en España, las personas admiten alguna vez haber visto uno de sus diseños.

#### Premios:

En el 2011 ganó el Grammy Latino con mención al mejor diseño de empaque y la comisión de Cine Europeo lo premio a la mejor película europea de animación, premio que volvió a recibir en el año 2012

Fecha de nacimiento: 9 de febrero de 1950 (edad 68 años), Almazora, España

#### Stefan Sagmeister

Es un diseñador que se caracteriza por sus diseños irreverentes y su peculiar forma de crear provocativamente lo que lo han hecho que sea reconocido mundialmente.

#### Premios:

Premio Grammy al Mejor Diseño de Embalaje, 2010, Premio Grammy a la Mejor Presentación en Caja o Edición Especial Limitada, 2005

Fecha de nacimiento: 6 de agosto de 1962 (edad 56 años), Bregenz, Austria

### Pepe Gimeno

Este diseñador gráfico fue escogido para crear la imagen presidencial española que fue presentada en la reunión de la Unión Europea. Gracias a sus diseños en el mundo tipográfico fue reconocido a nivel mundial especialmente por su propia letra llamada FF Pepe, también por su gran contribución al mundo del arte plástico.

#### Reconocimientos:

EL TDC otorgó su tipografía «FF Pepe», el certificado de Excelencia en Diseño, ganó el premio Design Excellence en el año 1999 otorgado por la Revista de diseño gráfico de Estados Unidos, Certificado de Excelencia Tipográfica 2006, el Club de Directores en 2005, Graphis Poster del 2007, Premio de oro y el Premio Platino, con los carteles de cDIM y Nude de 2006 y 2005, respectivamente y en el 2009, el Certificado de excelencia, del ISTD (Sociedad Internacional de Diseñadores Tipográficos), Reino Unido.

Fecha de nacimiento: 1951 (edad 67 años), Valencia, España

### Storm Thorgerson

Las bandas como Led Zeppelin, Pink Floyd y Black Sabbath están muy agradecidas con este diseñador gracias a que creó las portadas de sus principales discos. Su gran aporte en el mundo del rock and roll será reconocido por la eternidad.

Fecha de nacimiento: 28 de febrero de 1944, Potters Bar, Reino Unido

Fallecimiento: 18 de abril de 2013

### José María Cruz Novillo

Artista plástico que lleva 40 años ejerciendo su profesión a nivel mundial, en años recientes estuvo centrado en el diseño tipo diafragma que conlleva la dominación y utilización de complementos sonoros y tridimensionales en combinación con la fotografía con monocromáticos. Premios:

Premio Nacional de Pintura CCM (2002), Medalla FAD (2006), Premio de la Society of News Design a la cabecera mejor diseñada del mundo, para el diario El Economista (2006),

Premio Castilla-La Mancha de Diseño (2008), Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes (2012), Premio Gráfica (2017)

Fecha de nacimiento: 1936 (edad 82 años), Cuenca, España

Paul Rand

Paul Rand se dedicó al 100% al diseño de marcas gráficas. Los trabajos que ha realizado para las identidades corporativas de IBM, ABC, Ford o Next lo han llevado a ganarse un puesto en el Olimpo del diseño gráfico. Rand siempre priorizó los principios de las corrientes modernistas europeas en EE. UU, y al mismo tiempo trabajaba con el constructivismo ruso, el racionalismo alemán de la Bauhaus y la deconstrucción holandesa de De Stijl.

Premios:

En 1972 gana el reconocimiento “Type Director’s Club” y ese mismo año se unió al Salón de la Fama del Club de Directores de Arte de Nueva York y en el año de 1986, Florencia le otorgo el primer premio internacional de esa misma ciudad.

Fecha de nacimiento: 15 de agosto de 1914, Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos

Fallecimiento: 26 de noviembre de 1996

Michael Bierut

Michael Bierut diseñador gráfico graduado en la universidad de Cincinnati en el año de 1980, en 1990 fundo e impulso la compañía Pentagram.

Premios:

El Club de Directores de Arte Salón de la Fama lo recomendó a unirse a sus filas en el año 2003. En el año 2006 alcanzo la cumbre de su carrera recibiendo uno de los premios más destacados del diseño otorgado por AIGA. El Museo Nacional de Diseño Cooper-Hewitt en el año 2008 le otorgó el premio Mentas del Diseño.

Fecha de nacimiento: 1957 (edad 61 años), Cleveland, Ohio, Estados Unidos

## **1.4. El juego.**

En este capítulo hablaremos todo lo referente al juego, su definición, su historia como se aplica su enseñanza a través de la gamificación, el uso de elementos de juego y técnicas de diseño.

### **1.4.1. ¿Qué es el juego?**

El pedagogo Juan Amos Comenio (siglo XVIII), defendía la educación multisensorial temprana. No obstante, Froebel (1844), fue el que estableció el juego como un gran recurso dentro del ámbito educativo ya que para él era una actividad instintiva, ya que se involucra la espontaneidad y la creatividad. Y su lema fue “educar haciendo jugar para lograr saber, para saber hacer y saber obrar”. (Sanchidrián y Ruiz, 2010, p. 124).

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano, permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. Parafraseando a Sánchez (2000), los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. Por lo tanto, se presenta como poder abordar la educación desde el enfoque del juego, en el que las experiencias en las cuales se sumergen los sujetos estén cargadas del componente lúdico.

### **1.4.2. ¿Qué es la gamificación?**

“El uso de elementos de juego y sus técnicas de diseño, en un contexto de no juego, es lo que se conoce como gamificación”. (Deterding et al., 2011). “Esta estrategia permite al diseñador llamar la atención del consumidor para que participe dentro de las propuestas estructuradas, con mecánicas y dinámicas de juego”. (Castillo, A. A., Fúquene, C. A. L., & Ríos, W. F. P. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143).

La gamificación procura no basarse en el instinto del subconsciente humano que nos llama al juego para incitarlo a desarrollarse, más bien mediante diseños nuevos y llamativos

para el sujeto trata de motivarlo q que desarrolle más sus conocimientos y habilidades sin un fin comercial.

“Para entender el funcionamiento de la gamificación, es necesario hacer énfasis en los componentes de la definición inicial, principalmente: elementos de juego, técnicas de diseño y contexto de no juego”. (Werbach, 2013, p.128.).

### **1.5. Diseño gráfico en la enseñanza.**

Dentro de la creación de diseño de materiales educativos se debe aprender sobre la ergonomía cognitiva; esto quiere decir que debemos entender cómo el ambiente que rodea al estudiante le ayudara a mejorar su aprendizaje mediante los colores, tipografía y fotografías. También es determinante la conceptualización. En este caso las ganancias económicas se deben dejar de lado y debemos centrarnos en los temas que ofreceremos, cuáles serían los principales objetivos para enseñar, su temática y principalmente dar a conocer de manera correcta que es lo que el docente quiere comunicar a su alumno.

Dentro de esto el diseñador debe estar siempre alerta en lo que respecta a como sus diseños pueden aportar a la enseñanza y al aprendizaje. Cada letra, imagen y color debe ser colocado de manera correcta para que el estudiante sea más capaz de comprender las ideas y conceptos que se quieren enseñar.

Cuando se crean materiales educativos, estos deben estar basados en estilos de aprendizaje a su vez se debe analizar el proceso el cual las personas aprenden algún tema según la edad que tengan y su nivel de comprensión. El diseño gráfico puede facilitar el aprendizaje visual, auditivo o kinestésico. Siempre debemos recordar que estamos buscando una manera de complementar la labor de los docentes.

### **1.6. Ilustración**

La ilustración y el diseño gráfico van de la mano, la ilustración es la producción de imágenes que se emplea para comunicar una información.

Según Jeanette Collins “la ilustración a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta: Siempre debe tener una razón para existir.”. (Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales* (Vol. 6). Ediciones AKAL, pág. 7).

Según Milton Glaser “el diseño comunica información basada de conocimientos previos del público”. (Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales* (Vol. 6). Ediciones AKAL, pág. 7).

## **1.7. Tipografía**

La tipografía, en pocas palabras, es el aspecto de las palabras en los medios digitales o impresos: cómo se ordenan y ordenan las palabras en relación con el resto del texto y cualquier otro elemento de contenido, como la interfaz de usuario, el color, las imágenes o el video.

La elección y ubicación del texto no es solo para crear un estilo agradable, fácil de usar y legible. Los diferentes elementos tipográficos, incluidos el tipo de letra, la fuente, el interlineado y el intercalado, todos trabajan juntos para ayudar a producir un marketing de contenido efectivo.

La tipografía se trata de organizar formas. Las letras son formas. Las palabras son colecciones de formas. Los párrafos son colecciones más grandes de formas, etc. El tipo de letra "bueno" organiza esas formas de tal manera que hacen lo que pretenden hacer: comunicar el idioma, con la menor cantidad de interferencia.

## **1.8. Colorimetría**

Las principales combinaciones de color que utilizamos en el arte, la pintura y el diseño son las siguientes:

### **1.8.1. CMYK**

CMYK (cyan, magenta, yellow key) es un modelo de colores utilizado a nivel de impresión.

Este modelo de 32 bits se basa en la unión de 4 pigmentos con diferentes porcentajes para la creación de nuevos colores estos pigmentos C = cian, M = magenta, Y = amarillo, K = negro. El CMYK absorbe la luz y la filtra sobre determinado objeto, creando así diversos colores.

El color cian es el encargado de filtrar el color rojo, el magenta al color verde y el amarillo al color azul.

### **1.8.2. RGB**

El RGB llamado también RVA en el idioma español, es la unión de tres colores rojo, verde y azul, que puestos cada uno de ellos en porcentajes diferentes nos dan cualquier color que nosotros necesitemos crear.

### **1.9. Diseño editorial**

Cuando alguien habla sobre algún contenido visual en el mundo actual, automáticamente está hablando sobre poder de convencimiento y atracción. Casi toda la información que recibimos actualmente, no importa el medio que sea es a través de la visual, ya que el ser humano posee más memoria visual que otros tipos de memoria. Por este motivo es de gran importancia la apariencia física y el tipo de imagen, el ser humano adquiere conocimientos más fácilmente mediante esquemas o gráficos, es más fácil para nosotros recordar una imagen con un diseño limpio y sencillo que un texto.

Esta rama del diseño gráfico se encarga de la maquetación y composición de todo tipo de publicaciones: libros, revistas, periódicos, etc. El diseñador debe ser capaz de realizar diseños llamativos y que generen el interés del lector, así como representar en sus diseños el equilibrio perfecto entre forma y contenido. Así el diseñador entrega una calidad estilística a la publicación y da una buena imagen del producto a la gente que lo compra.

### **1.10. Ruleta**

La ruleta, fue inventada por Blaise Pascal, él tuvo la gran idea de construir la ruleta a finales de siglo XVII, no logro perfeccionarla como la ruleta que conocemos el día de hoy, ya que tuvo una gran desilusión en matemáticas y física como consecuencia se dedicó totalmente a la filosofía.

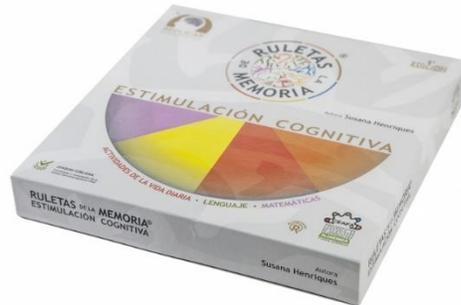
Las características principales de la ruleta podríamos decir que es un círculo echo de cualquier material dividido en ocho partes iguales debidamente numeradas, generalmente pintadas de diferentes colores.

Los propósitos principales que cumple la ruleta en el aprendizaje son que permite la participación de los alumnos de forma indirecta o directa, logra que los alumnos a seguir instrucciones, Despierta el interés y la atención de las personas manteniéndolas en activa participación en caso de que se quiera realizar preguntas.

## 1.11. Referentes

### 1.11.1. Ruleta de la memoria

Este juego lúdico consiste en un conjunto de ejercicios que estimulan al cerebro para mantener y dar rehabilitación a las personas y también para estimular su sistema de aprendizaje también fomenta el razonamiento mediante matemáticas, literatura y situaciones del diario vivir.



*Ilustración 1: Ruleta de memoria*

### 1.11.2. Ruleta Curiosa

Divertido juego de preguntas y respuestas en el que podrás demostrar todo lo que sabes el azar de la ruleta decide las preguntas (cultura general, sencillas adivinanzas, personajes de actualidad), de tus conocimientos y tu perspicacia depende la respuesta



*Ilustración 2: Ruleta curiosa*

## **CAPÍTULO II**

### **2. Marco Metodológico**

#### **2.1. Enfoque Metodológico**

En este marco se realiza en un método cuantitativo, se realizaron encuestas a 50 estudiantes de Diseño Gráfico de la universidad Israel para valorar el conocimiento que los estudiantes tienen actualmente sobre representantes famosos del Diseño Gráfico, mediante el método cuantitativo se obtuvieron los porcentajes necesarios para cumplir con lo visto anteriormente en el problema de estudio y dar sentido a la justificación de porque se realiza un juego para la enseñanza de los diseñadores más influyentes del mundo.

“Bajo la perspectiva cuantitativa, la recolección de datos es equivalente a medir” Gómez (2006).

La palabra medir significa que a objetos y eventos darle una numeración en base a reglas definidas

Esta definición se observa representada en alusivos empíricos asociados a este término. Por ejemplo, si se quiere medir a la violencia (concepto) en un grupo de personas, tendríamos que observar rastros o evidencias de maltrato verbal o físico, tales como son los gritos, insultos, empujones, etc.

Los estudios de corte cuantitativo pretenden la explicación de una realidad social vista desde un punto de vista externo y analizado de forma objetiva.

“Su intención es buscar la exactitud de mediciones o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones amplias. Trabajan fundamentalmente con el número, el dato cuantificable” (Galeano, 2004).

#### **2.2. Unidades de estudio, población y muestra**

Se empleará el muestreo no aleatorio que utiliza criterios con un bajo nivel de sistematización hace que la muestra sea más representativa. Dentro de este muestreo se usará el

Intencional, opinático o de conveniencia en el cual el investigador escoge de forma voluntaria los elementos que conformarán la muestra, dando por supuesto que esta será representativa de la población de referencia.

Se tomó como referido a 50 estudiantes para realizar la encuesta ya que es un número suficiente para valorar en qué nivel se encuentran los estudiantes de Diseño de diferentes edades en cuanto a conocimientos sobre los mayores representantes de cada rama del Diseño.

Se escogió la universidad Israel para así poder valorar el conocimiento de diferentes tipos de estudiantes de Diseño y también por el alto número de estudiantes lo que nos facilitara la realización de las 50 encuestas.

### **2.3. Indicadores o categorías a medir**

Se realizó una encuesta con 10 preguntas que son de principal importancia para la investigación que estamos realizando, esta encuesta incluye preguntas específicas acerca del aprender jugando. Se realizó una encuesta a estudiantes de diseño de los cuales pudimos extraer una información que ayudó a desarrollar este proyecto.

### **2.4. Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de información**

Las encuestas serán de tipo cerrado En este tipo, los encuestados deberán elegir alguna de las posibles opciones, su principal ventaja es que son más fáciles de cuantificar, sin embargo, en ocasiones ninguna de las opciones refleja el pensamiento de los participantes con el fin de obtener la mayor información posible.

## 2.5. Formas de procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los métodos y técnicas.

¿Te gusta los juegos de mesa?

Respuestas:	Total	
	Cantidad	%
A) SI	30	60
B) NO	20	40

Tabla 1: Resultado pregunta 1



Ilustración 3: Resultado pregunta 1

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 60 % de estudiantes han jugado juegos de mesa mientras que el 40% no ha jugado ningún juego de mesa.

Análisis:

Por los porcentajes obtenidos podemos concluir que el 60 % son estudiantes que si han jugado juegos de mesa lo que nos permite el desarrollo de la encuesta para el propósito de nuestro proyecto.

¿Crees que los juegos de mesa servirían como apoyo en el aprendizaje de los estudiantes?

Respuestas:	Total	
	Cantidad	%
A) SI	43	86
B) NO	7	14

Tabla 2: Resultado pregunta 2

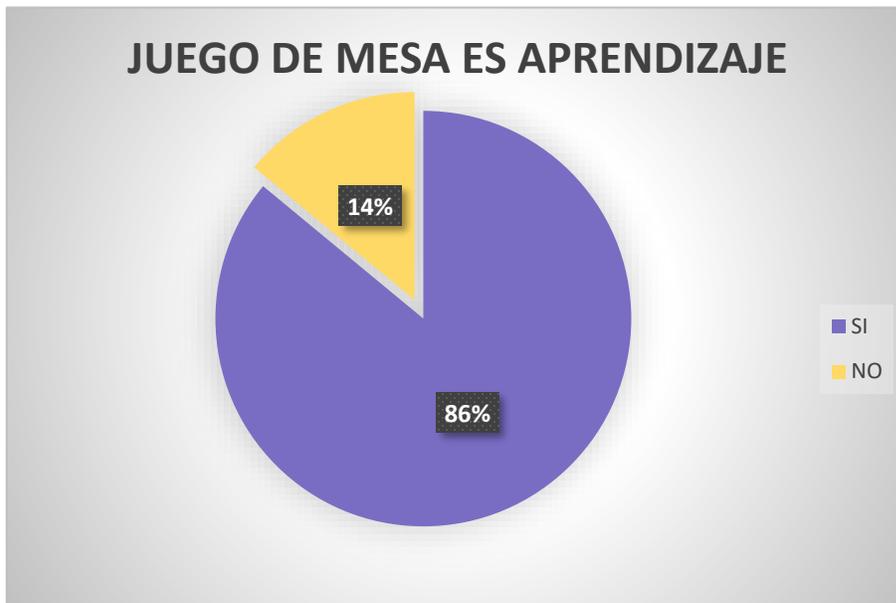


Ilustración 4: Resultado pregunta 2

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 86 % de estudiantes creen que los juegos de mesa si les va ayudar en su aprendizaje mientras que el 14 % indico que no.

Análisis:

Se puede ver que la mayoría de estudiantes que se realizó la encuesta dicen que si aprenderían mediante un juego de mesa mientras que el 14 % no aprenderían jugando eso quiere decir que la mayoría si aprendería a través de un juego eso quiere decir que si es factible mi proyecto.

¿Conoces acerca de diseñadores gráficos famosos?

Respuestas:	Total	
	Cantidad	%
A) SI	11	22
B) NO	39	78

Tabla 3: Resultado pregunta 3

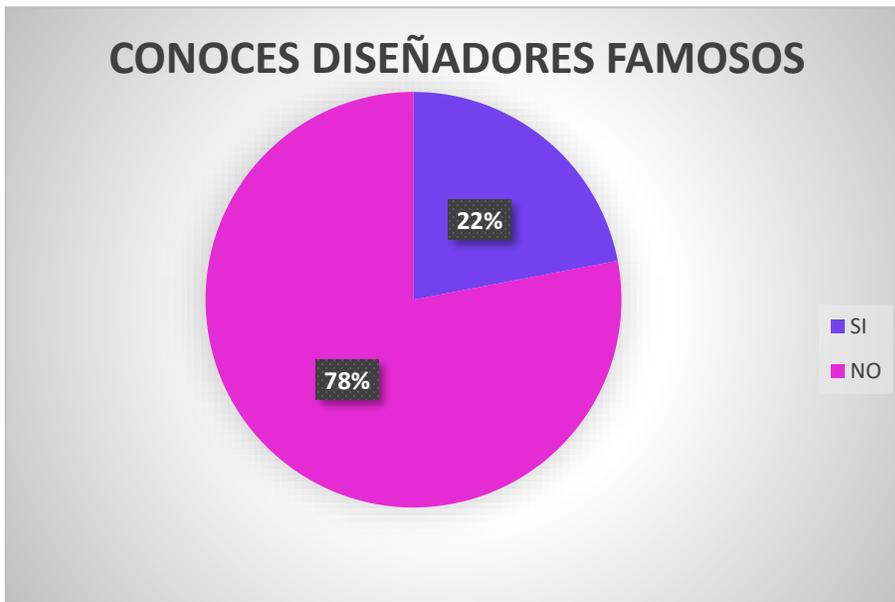


Ilustración 5: Resultado pregunta 3

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 22 % de estudiantes que conocen acerca de los diseñadores famosos el 78 % desconoce de ellos.

Análisis:

Se puede ver que la mayoría de estudiantes que se realizó la encuesta conocen sobre algún importante diseñador claramente podemos observar que la cifra que no conoce es alta, eso demuestra que no les interesa o en donde se encuentran no les enseñan y si están estudiando diseño es algo que deberían saber.

¿Alguna vez has usado material lúdico para aprender cosas de diseño?

Respuestas:	Total	
	Cantidad	%
A) SI	24	38
B) NO	26	62

Tabla 4: Resultado pregunta 4

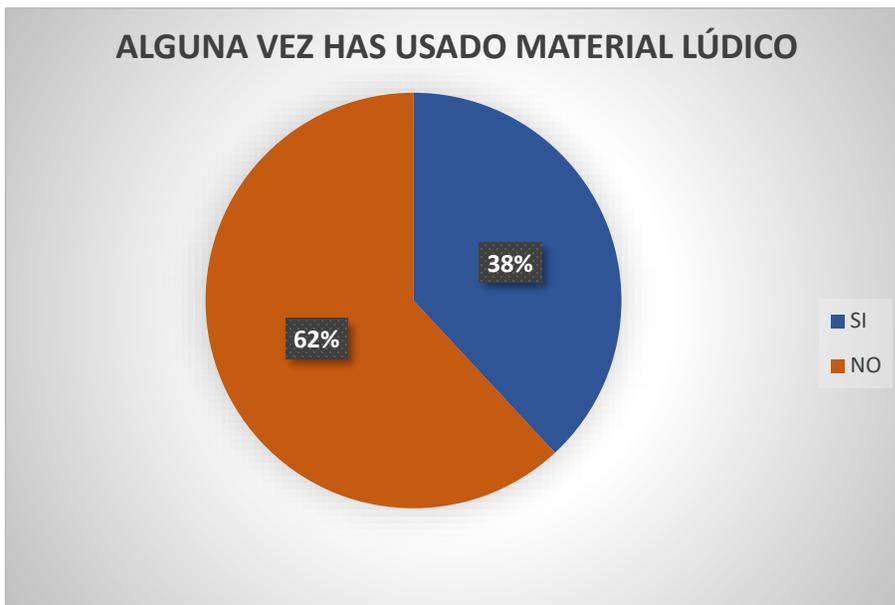


Ilustración 6: Resultado pregunta 4

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 62 % de estudiantes no han usado material lúdico para aprender cosas de diseño y de sus obras de diseñadores famosos el 38 % si lo han usado.

Análisis:

Se puede ver que la mayoría de estudiantes que se realizó la encuesta no han usado material lúdico para aprender algo de diseño claramente podemos observar que la cifra que si ha usado material lúdico para aprender algo de diseño eso demuestra que la mayoría no conoce un juego donde aprendan de diseño así que el juego que estoy realizando sería muy buena opción para que ellos conozcan y aprendan.

¿Crees tú que los estudiantes de Diseño gráfico deberían aprender sobre estos diseñadores en las aulas o es mas de decisión propia del estudiante?

Respuestas de decisión propia.	Total	
	Cantidad	%
A) SI	21	42
B) NO	29	58

Tabla 5: Resultado pregunta 5

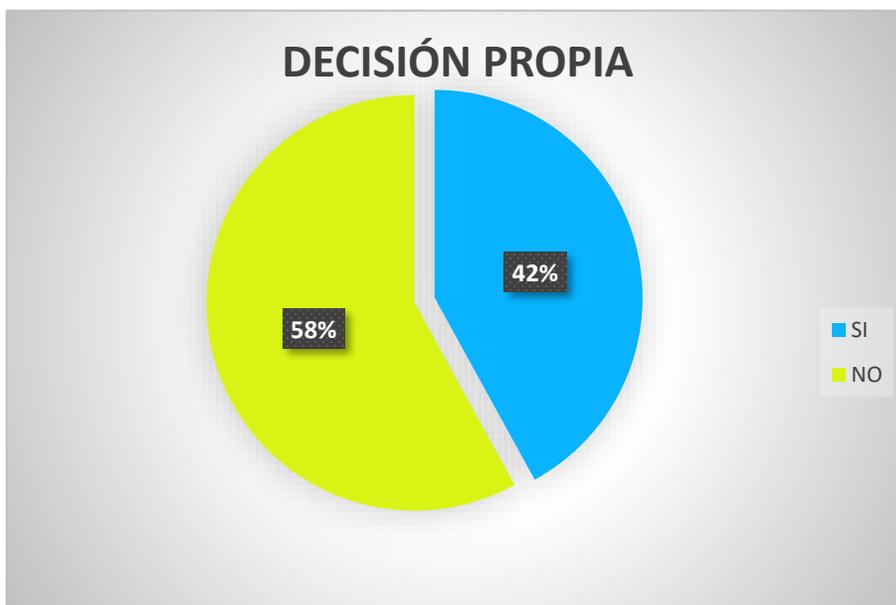


Ilustración 7: Resultado pregunta 5

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 42% de estudiantes les parece mejor aprender de los diseñadores por cuenta propia y el 58% no.

Análisis:

Con los porcentajes obtenidos del 58% a favor del no podemos observar que los estudiantes están de acuerdo en que la información sobre los diseñadores famosos sea enseñada de una manera externa no de ellos mismo.

Respuestas en las aulas.	Total	
	Cantidad	%
A) SI	41	82
B) NO	9	18

Tabla 6: Resultado pregunta 6

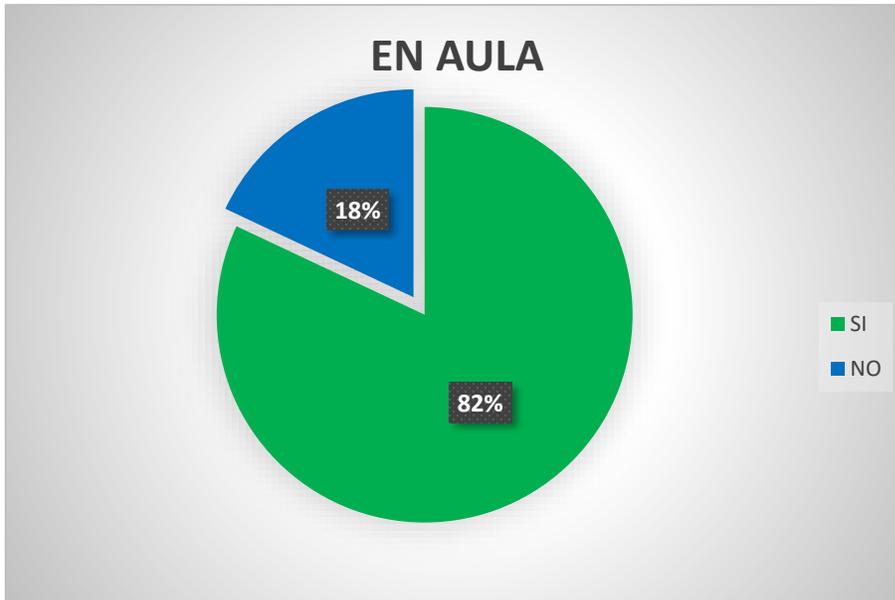


Ilustración 8: Resultado pregunta 6

**Interpretación:**

De 50 estudiantes encuestados el 82% prefieren que lo hagan en aula y el 18% dice que no.

**Análisis:**

Gracias a los resultados obtenidos nos damos cuenta que la mayoría de estudiantes está de acuerdo en que las universidades sean las que enseñen acerca de los diseñadores famosos y de sus logros.

¿Crees que la vida de los diseñadores podría de alguna manera motivar para bien a los estudiantes de diseño?

Respuestas en las aulas.	Total	
	Cantidad	%
A) SI	39	78
B) NO	11	22

Tabla 7: Resultado pregunta 7



Ilustración 9: Resultado pregunta 7

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 78% dice que si le motivaría la vida de algún famoso diseñador para su vida y el 22% dice que no.

Análisis:

La mayoría de estudiantes manifiesta que si le motiva lo que han hecho los grandes diseñadores así que eso les inspira a lograr ser mejor que los diseñadores.

¿Crees que mediante un juego divertido los estudiantes se interesarían sobre este tema?

Respuestas en las aulas.	Total	
	Cantidad	%
A) SI	46	92
B) NO	4	8

Tabla 8: Resultado pregunta 8



Ilustración 10: Resultado pregunta 8

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 92% les gustaría un juego divertido para tener más interés sobre el tema y el 4% dice que no.

Análisis:

Debido a la alta cifra de estudiantes que respondieron con el sí podemos concluir que el proyecto sería aceptado y usado por la mayoría de estudiantes.

¿Consideras que el aprender por medio de la estrategia didáctica del juego mejoraría tu rendimiento académico?

Respuestas en las aulas.	Total	
	Cantidad	%
A) SI	40	91
B) NO	10	9

Tabla 9: Resultado pregunta 9



Ilustración 11: Resultado pregunta 9

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 80 % consideran que el aprender por medio de la estrategia didáctica del juego mejoraría tu rendimiento académico y el 20 % dice que no.

Análisis:

Debido a la alta cifra de estudiantes que respondieron con el sí podemos concluir que el proyecto sería aceptado y que si aprenderían y mejoraría su rendimiento a través de un juego.

¿Si se crearía un juego tipo ruleta que permitiera aprender jugando te gustaría probarlo?

Respuestas en las aulas.	Total	
	Cantidad	%
A) SI	41	85
B) NO	9	15

Tabla 10: Resultado pregunta 10



Ilustración 12: Resultado pregunta 10

Interpretación:

De 50 estudiantes encuestados el 85% les gustaría un juego tipo ruleta y que si les gustaría probarlo y el 15% dice que no.

Análisis:

Debido a la alta cifra de estudiantes que respondieron con el sí podemos concluir que si les gustaría probar el juego y que si sería usado por la mayoría de estudiantes.

## **2.6. Regularidades del diagnóstico realizado.**

La información que se desglosa de este análisis muestra que el desarrollo de un juego de ruleta puede generar un aporte para los estudiantes diseñadores.

La mayor parte de estudiantes de diseño no tienen conocimiento de los diseñadores destacados en el mundo ya que puede ser que no les enseñen en la universidad o no sienten el interés en aprender y, pero con un juego que es una forma divertida ellos se interesan más.

El juego tipo ruleta propone que los estudiantes aprendan jugando ya que podrán saber las obras importantes de cada diseñador y que con todo lo que aprendan puedan motivarse hacer mejor que ellos y a la vez se divierten jugando.

## **CAPÍTULO III**

### **3. Propuesta y conceptualización**

#### **3.1. Fundamentos de la propuesta**

En base a las conclusiones obtenidas en el capítulo dos, se pudo concluir que no existe un juego que dé a conocer sobre los diseñadores famosos y sobre las obras que cada uno hizo, por tal razón se propone desarrollar un juego que contenga la información de los diseñadores y que los estudiantes al momento de jugar vayan aprendiendo enfocado para estudiantes de diseño gráfico.

El desarrollo de un juego de ruleta es para que los jóvenes aprendan sobre los diseñadores más destacados. Este proporcionará información gráfica y técnica para que ellos puedan jugar y aprender sobre sus obras en donde nacieron y aparte se divierten.

La persona que haga uso del presente juego podrá instruirse visualmente y teóricamente acerca de los diseñadores y sus obras destacados en el mundo, también se podrá observar una ruleta donde van a ver preguntas para que ellos sigan acertando cual es el diseñador también tendrán un folleto donde está toda la información para que ellos aprendan y sepan que hizo cada diseñador.

### 3.2. Estructura

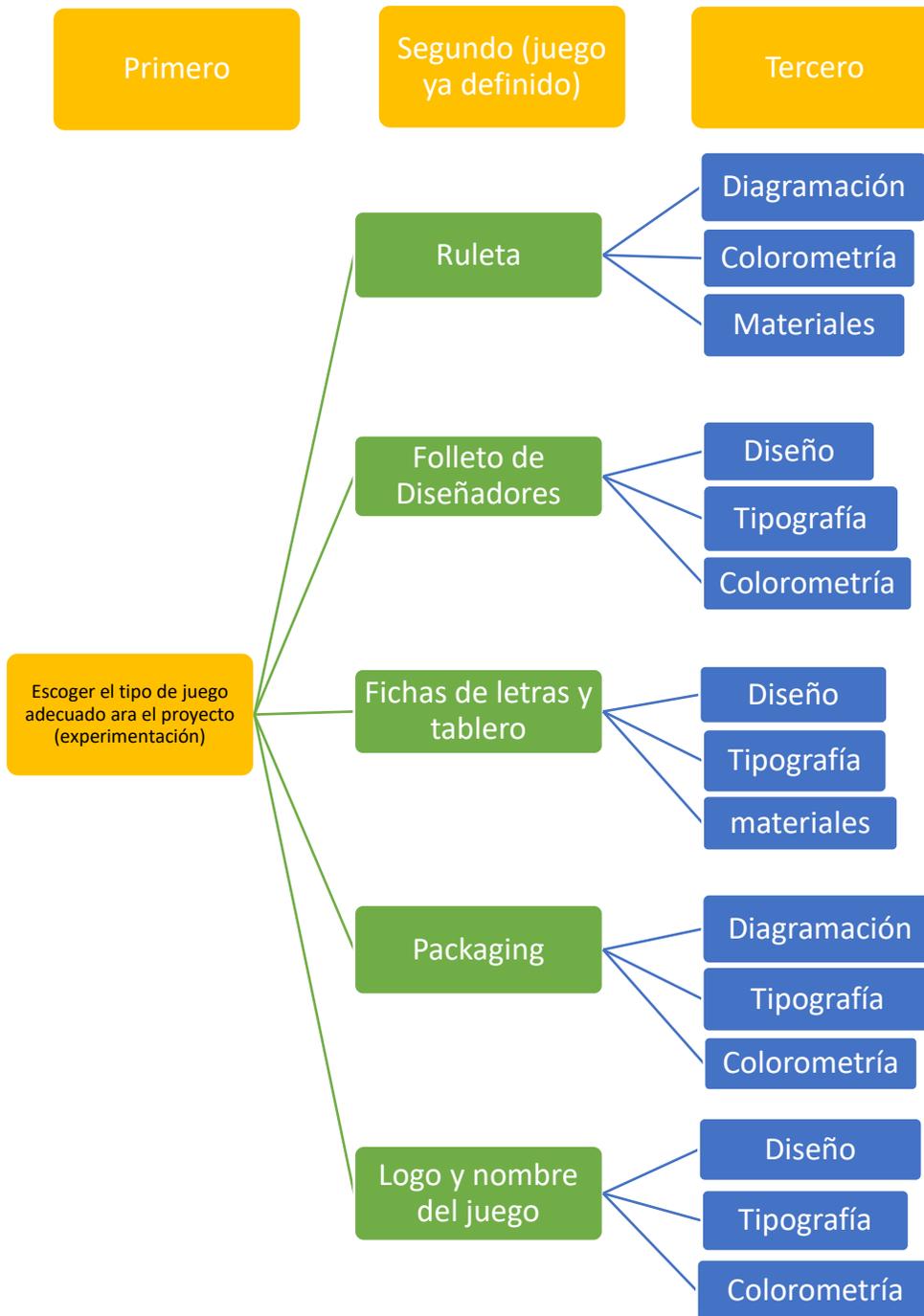


Ilustración 13: Organigrama explicativo del juego

### 3.3. Experimentación

Se empezó definiendo los elementos que va a componer el juego, luego se probó un juego tipo monopolio, pero no funcionó iba hacer una manera más difícil de aprender así que se optó por un juego como ¿adivina quién? Pero no fue muy bueno ya que era un juego muy simple que no iba a dar un gran interés en los jugadores, probamos un juego tipo ruleta que si funcionaria así que desde ahí lo empezamos a modificar hasta llegar a la conclusión que el juego va a tener una ruleta

Al decidir que va hacer un juego tipo ruleta se empezó a planificar lo que debe ir dentro de la este, donde van a estar información de los diseñadores y va a ver un folleto donde este toda la información de los diseñadores esto es para que el docente o juez del juego tenga y les enseñe a los participantes todo sobre los diseñadores, posteriormente cada jugador colocara la ficha donde estará el nombre del diseñador que el crea que sea el obtenido.

Inmediatamente se buscó la información de cada diseñador y al tener toda la información de los diseñadores se optó por dividir a los diseñadores por continente donde va a estar Europa, Asia, América del Sur y América del Norte con esta información se sabrá lo que va en la ruleta para adivinar. Se diseñaron las letras para distribuir las y colocarlas de la manera adecuada, las letras serán de madera y se las colocara en un pequeño stand echo en Sintra, por último, se diseñó el packaging, que colores fueron los ideales y cuál sería la forma perfecta de este para que se puedan guardar todos los elementos del juego.

### 3.4. Logo y nombre

Se escogió ese nombre porque es sobre los diseños impresionantes que han hecho los diseñadores por todo el mundo y eso va con lo que se trata el juego el nombre es “AWESOME DESIGNERS AROUND THE WORLD”.

Las estrellas 5 puntas se las puso porque significa energía positiva del hombre.

**Estrella:** éxito, prosperidad, logro, espiritualidad, salvación, libertad, triunfo, inmensidad, deportes y sueños.

Se escogió los siguientes colores que es el verde, naranja, morado, rosa y turquesa.

El naranja: este color ínsita a la diversión es jovial y energético, representa al a la juventud, es un estimulante mental, evita la depresión. Se lo representa como bienestar y buen humor.

Verde: Es un color que nuestro cerebro lo asocia con el confort y la relajación después de una depresión o algún trauma. Este color representa la paz y la calma.

Turquesa: Este color representa la amabilidad, la estabilidad y el equilibrio, ofrece un sentimiento de paz y tranquilidad muy buenos cuando se desea estudiar

Rosado: es un color que principalmente representa al cariño, a lo femenino, lo cursi y sincero que puede ser el amor. Con el desaparece la sensación de soledad y torna a las personas un poco sensibles. Se lo representa también como algo infantil e inocente.

Morado: Es un color que actúa directamente sobre la mente humana, teniendo un efecto calmante o tranquilizante, aliviando así el estrés y algunos problemas mentales.

Rojo: Es el color del poder y la realeza por excelencia, refleja siempre audacia, es vibrante y nunca jamás pasará desapercibido.



*Ilustración 14: Logo del juego. Archivo personal*

3.4.1. Tipografía:

Título principal: Action Jackson

ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZABCDEFGHI  
JKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789  
.,:;””!?”??\*(((\\))

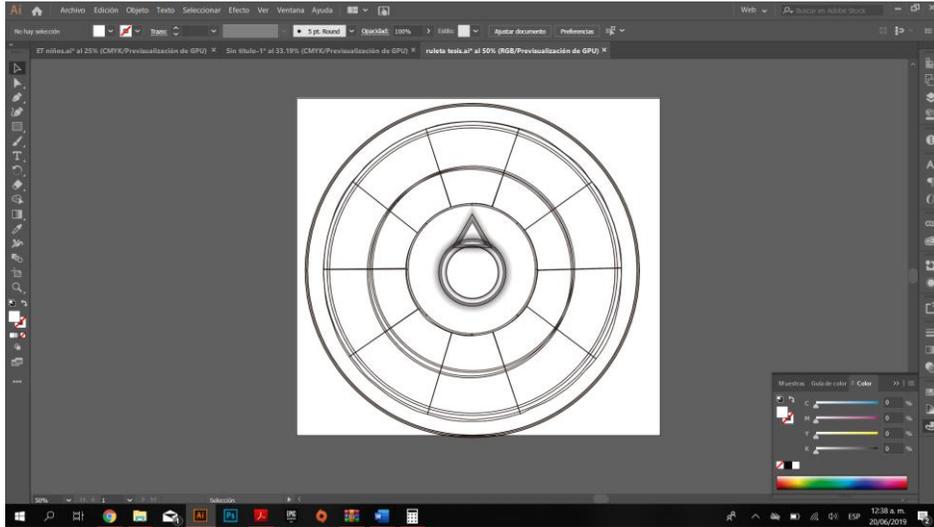
Título secundario: The Kids Mraker

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
0123456789I?A

### 3.5. Ruleta

#### 3.5.1. Diagramación

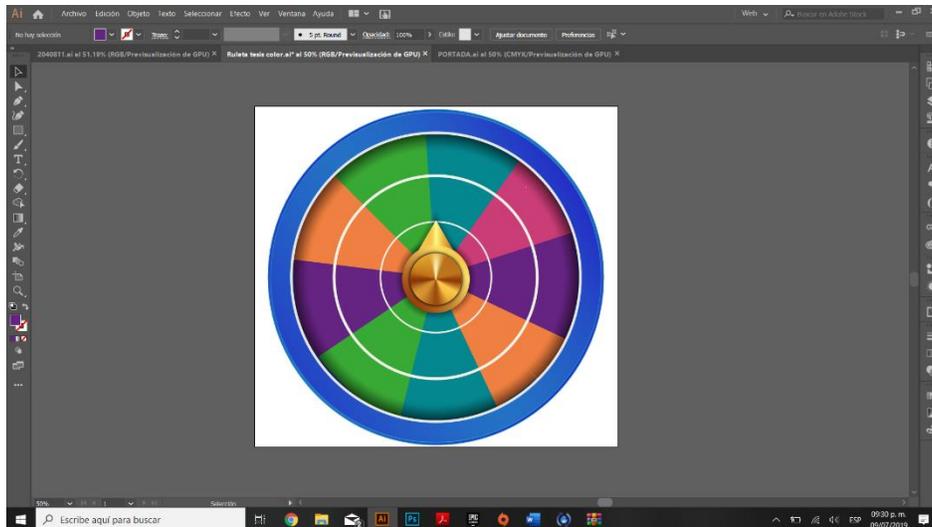
Se crea una ruleta con medidas de 12 cm de radio, 24 cm de diámetro. Tendrá 9 divisiones donde ira la información de los diseñadores.



*Ilustración 15: Diagramación de ruleta. Archivo personal*

#### 3.5.2. Colorimetría

La ruleta puesta color, los colores son Naranja, Verde, Celeste, Rosado y Morado basados todos en la colorimetría del logo.



*Ilustración 16: Colorimetría de la ruleta. Archivo personal*

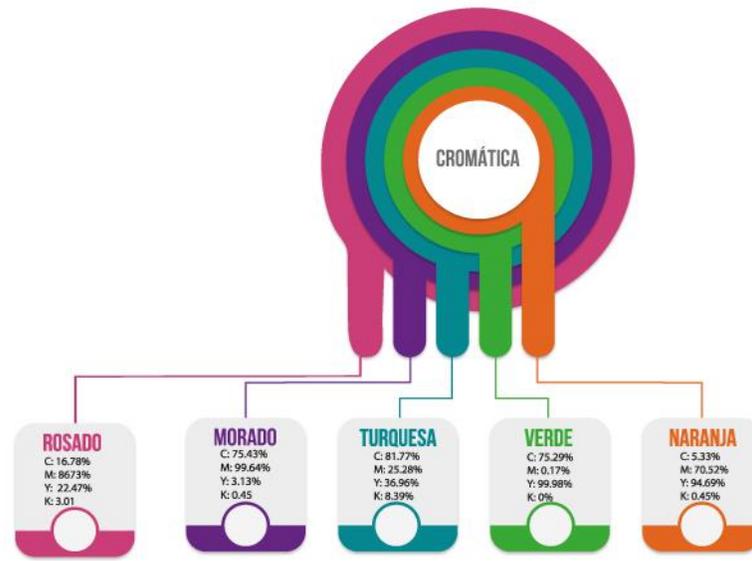


Ilustración 17: Infografía de cromática de color ruleta. Archivo personal

### 3.5.3. Tipografía

Letras informativas de la ruleta: Adobe Hebrew

#### Números / Numbers

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### Alfabeto Minúsculo/Lowercase

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

#### Alfabeto Maiúsculo/Uppercase

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

### 3.6. Folleto informativo acerca de los diseñadores

Se crea un folleto, cada página mide 148 x 210 mm, la primera página consta de una portada, de la página 2 a la 46 consta de páginas con collage de cada continente, después de esta va 1 diseñador con su respectiva biografía hasta la próxima página con el nombre del siguiente continente y una pequeña guía de instrucciones del juego, la última página consta de una contraportada, el folleto tendrá un total de 48 páginas.



Ilustración 18: Folleto parte 1. Archivo personal

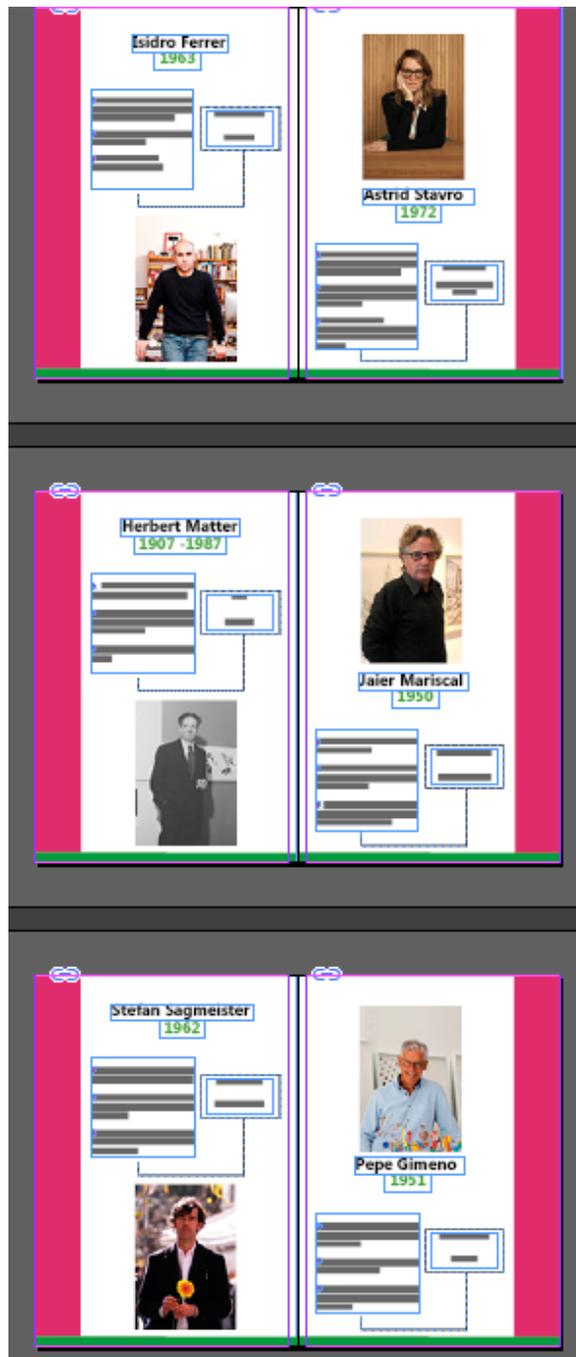


Ilustración 19: Folleto parte 2. Archivo personal

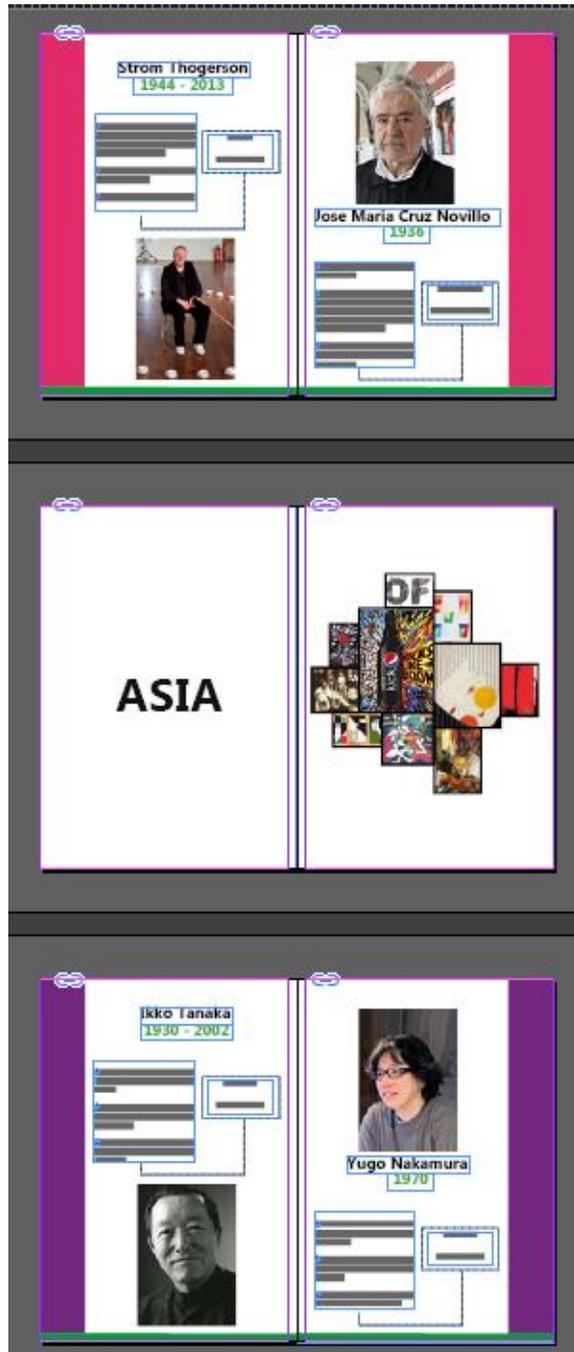


Ilustración 20: Folleto parte 3. Archivo personal

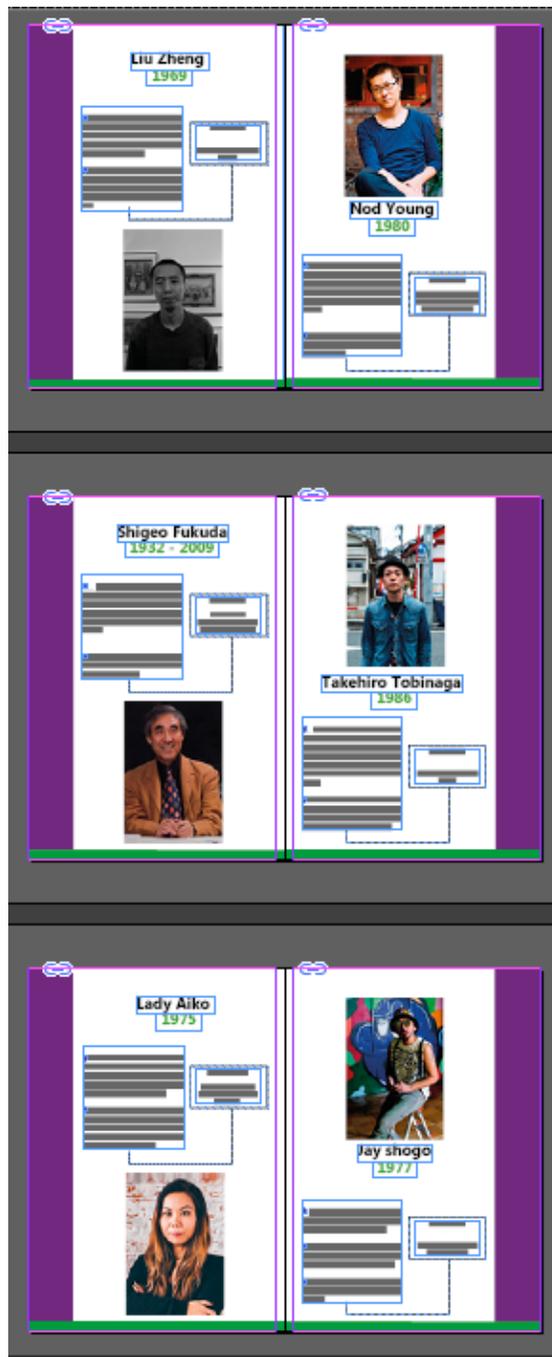


Ilustración 21: Folleto parte 4. Archivo personal

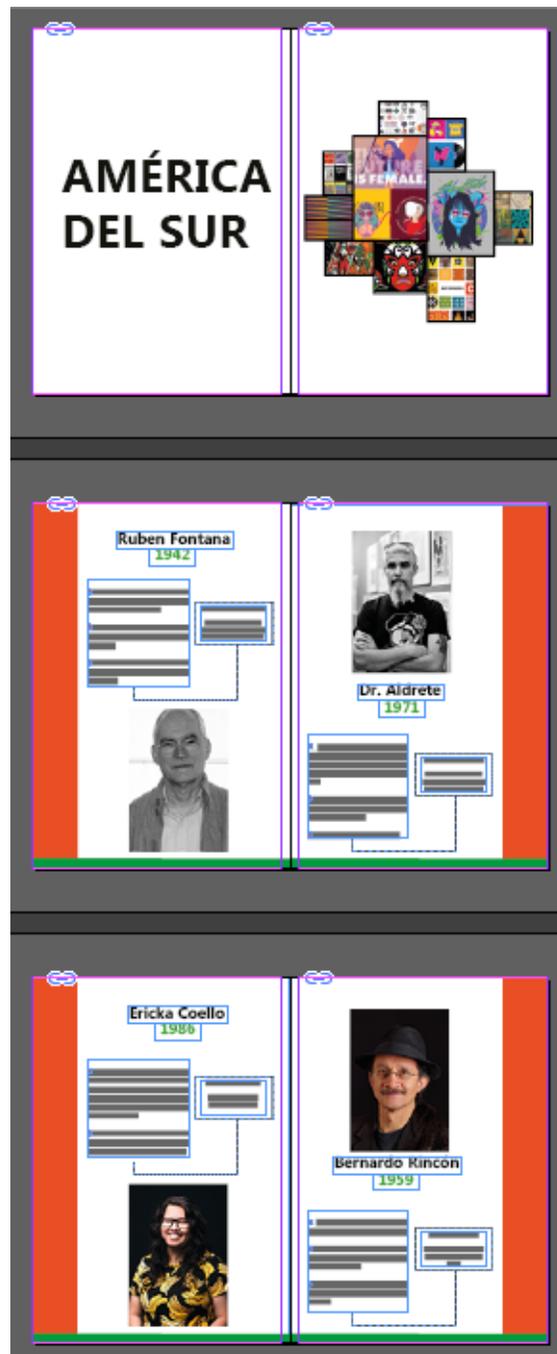


Ilustración 22: Folleto parte 5. Archivo personal

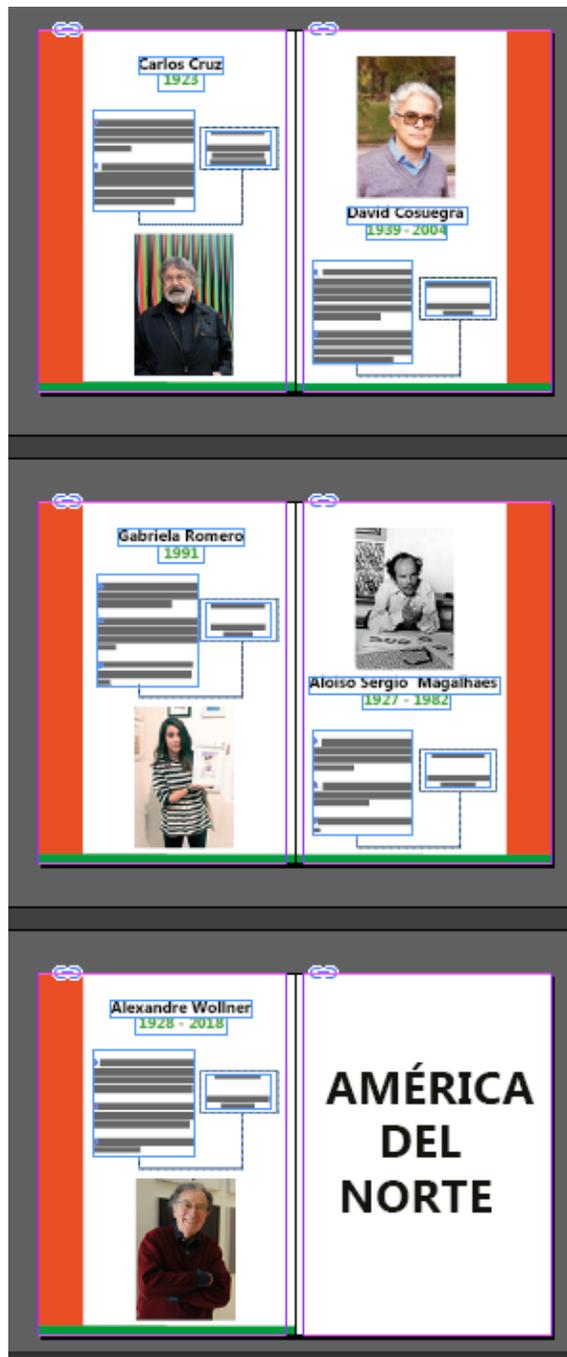


Ilustración 23: Folleto parte 6. Archivo personal

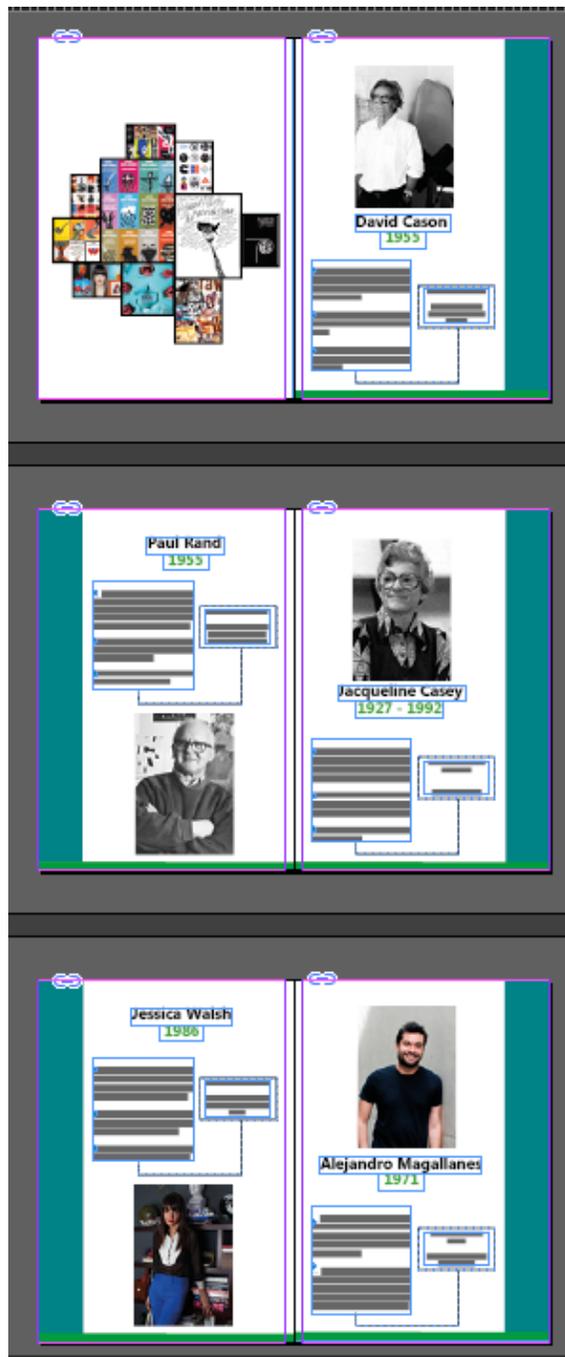


Ilustración 24: Folleto parte 7. Archivo personal

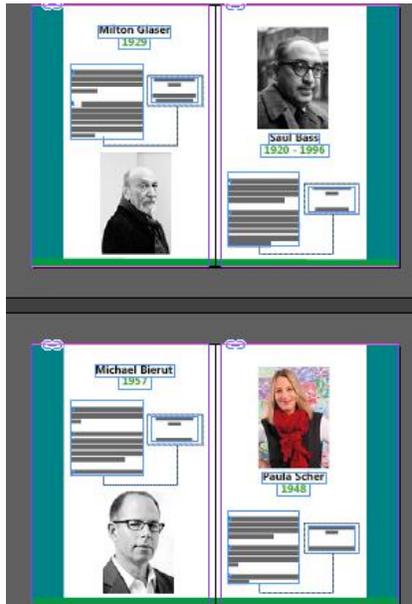


Ilustración 25: Folleto parte 8. Archivo personal



Ilustración 26: Folleto parte 9. Archivo personal

### 3.6.1. Tipografía

Títulos, lugar de nacimiento y especialización: Myanmar Text

Números / Numbers									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

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

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

Años de nacimiento: Futura Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**!@#\$%^&\*()\_+=[ ]{};:' "\|/.,**

Información y logros: Avenir

**ABCDEFGHIJKLM**  
**NOPQRSTUVWXYZ**  
**ZÀÅabcdefghijklm**  
**nopqrstuvwxyzàå&**  
**1234567890(\$£.,!?)**

Portada y contraportada: Broadway

**A B C D E F G H I J K L M N O  
P Q R S T U V W X Y Z À Á Ê Ë  
Ï Ò Õ Ü a b c d e f g h i j k l m n  
o p q r s t u v w x y z à á ê Ë ï ò  
& 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ( \$ £ . , ! ? )**

### 3.7. Fichas de letras

#### 3.7.1. Diseño



*Ilustración 27: Fichas del juego. Archivo personal*

### 3.7.2. Tipografía: Cooper Hewitt

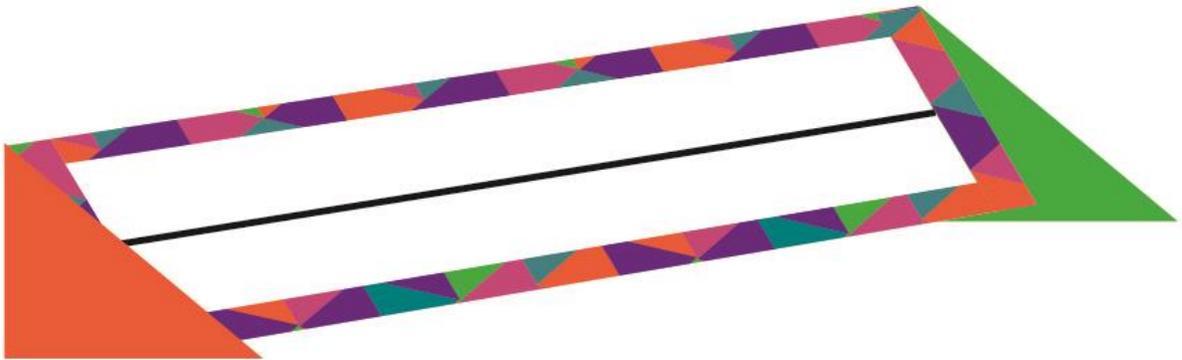
ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZÀÁÊË  
abcdefghijklmnoqr  
stuvwxyzàáéîõøü&1  
234567890(\$£€.,!?)

### 3.7.3. Materiales y Dimensiones

Son fichas echas de madera de 25 x 15 mm que en su centro tienen una letra de color negro, cada una con una letra del abecedario.

### 3.8. Tablero donde colocar las fichas.

El tablero es de 255 x 59 mm, las pestañas que sostiene las letras son de 6 mm, los triángulos que hacen de soporte tienen una dimensión de 66 mm x 55 mm y 86 de hipotenusa, su material de construcción es de cartón.



*Ilustración 28: Tablero para colocar las fichas*

### 3.9. Packaging

El packaging va hacer una caja de 30cm x 30cm la caja ir con el logo, la colorimetría va ir la misma que se ha manejado para todo.



*Ilustración 29: Packaging del juego. Archivo personal*

### 3.10. Materiales y Tecnología Para el desarrollo del juego

se utilizaron varios como son Adobe InDesign, Adobe Ilustrador y Adobe PhotoShop.

#### 3.10.1. Adobe Illustrator CC

Se utilizó para ilustrar el logotipo, para el packaging y así como fue fundamental para la creación de portada y contra portada.

#### 3.10.2. Adobe Photoshop CC

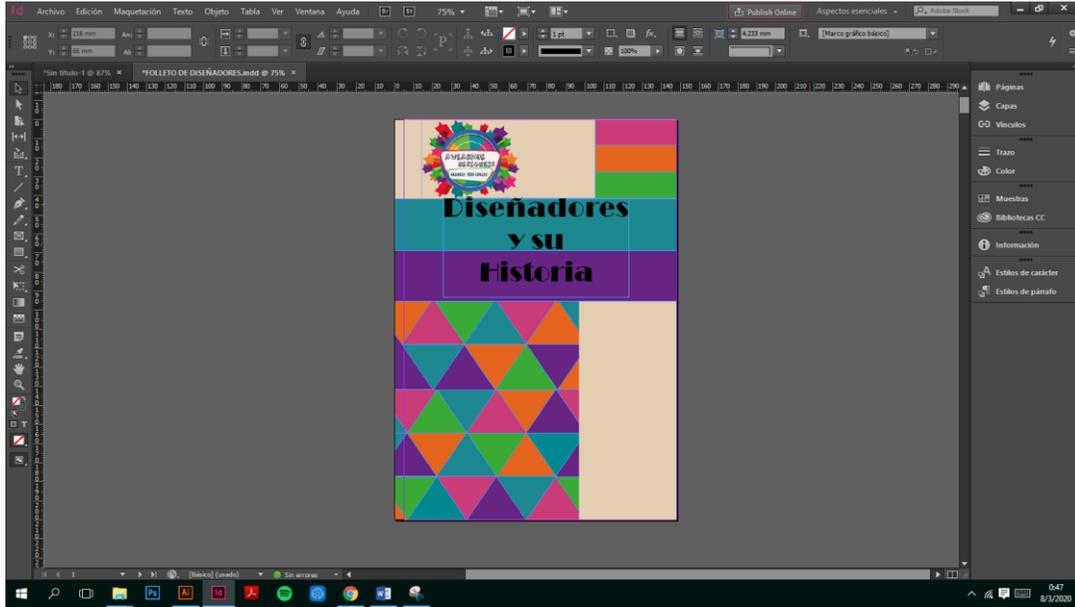
El programa fue utilizado para edición y retoque de imágenes sin alterar la forma original ni el color de la imagen.

#### 3.10.3. Adobe InDesign CC

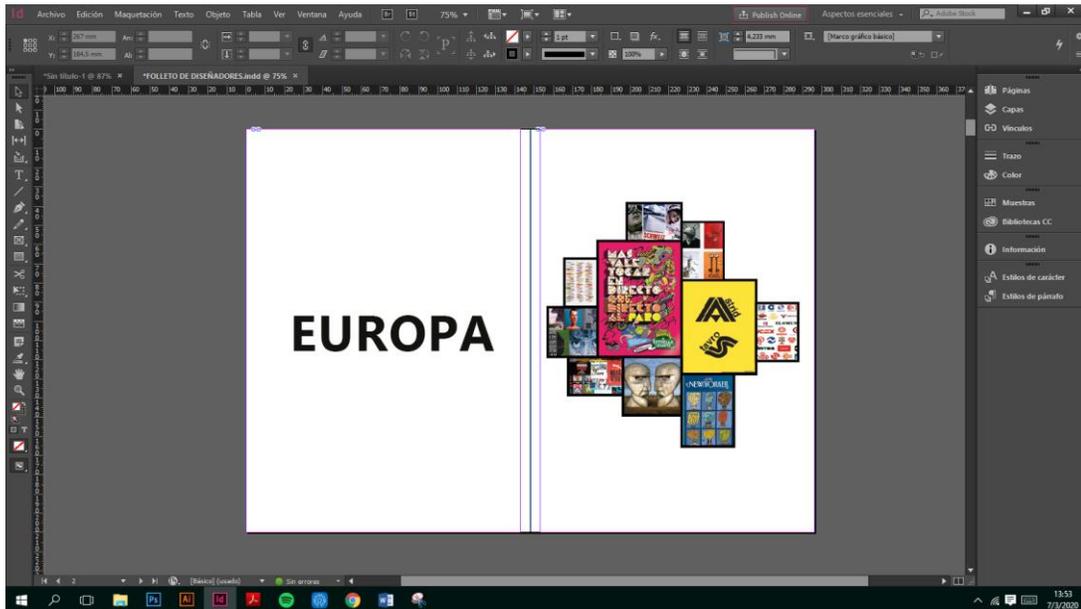
Con se hizo la maquetación y diagramación de la retícula, hojas maestras, y la elaboración editorial del folleto con la información de los diseñadores.

### 3.10.4. Armado

El proceso de armado del folleto se lo realizó por medio del programa Adobe InDesign CC, en un tamaño A5 formato vertical tradicional. A continuación, se mostrará el armado de forma digital.



*Ilustración 30: Armado 1. Archivo personal*



*Ilustración 31: Armado 2. Archivo personal*

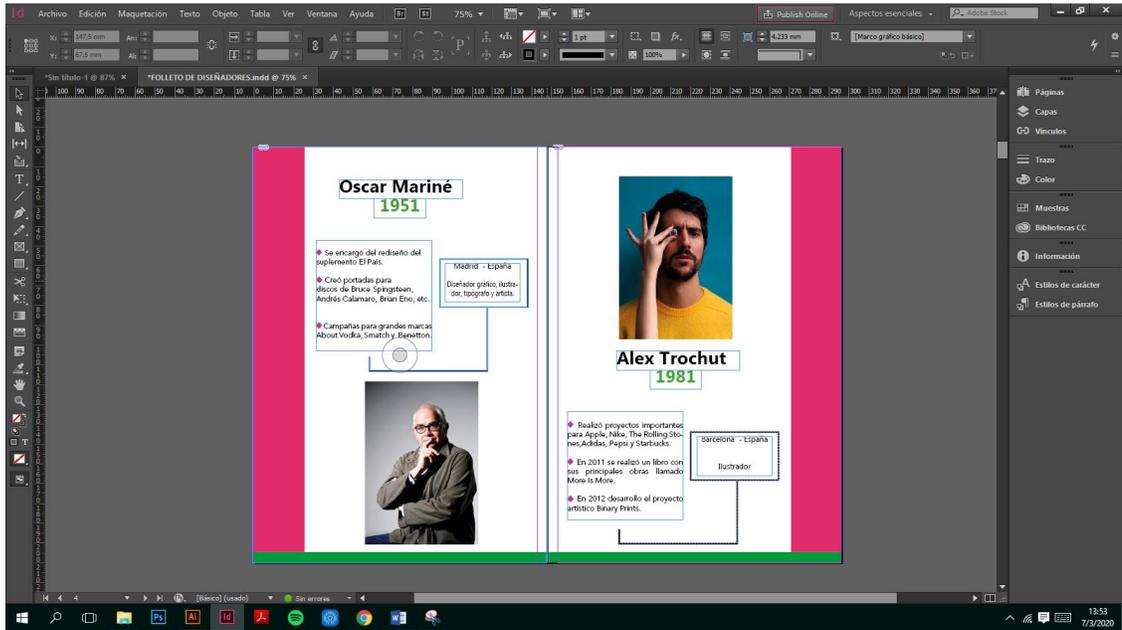


Ilustración 32: Armado 3. Archivo personal

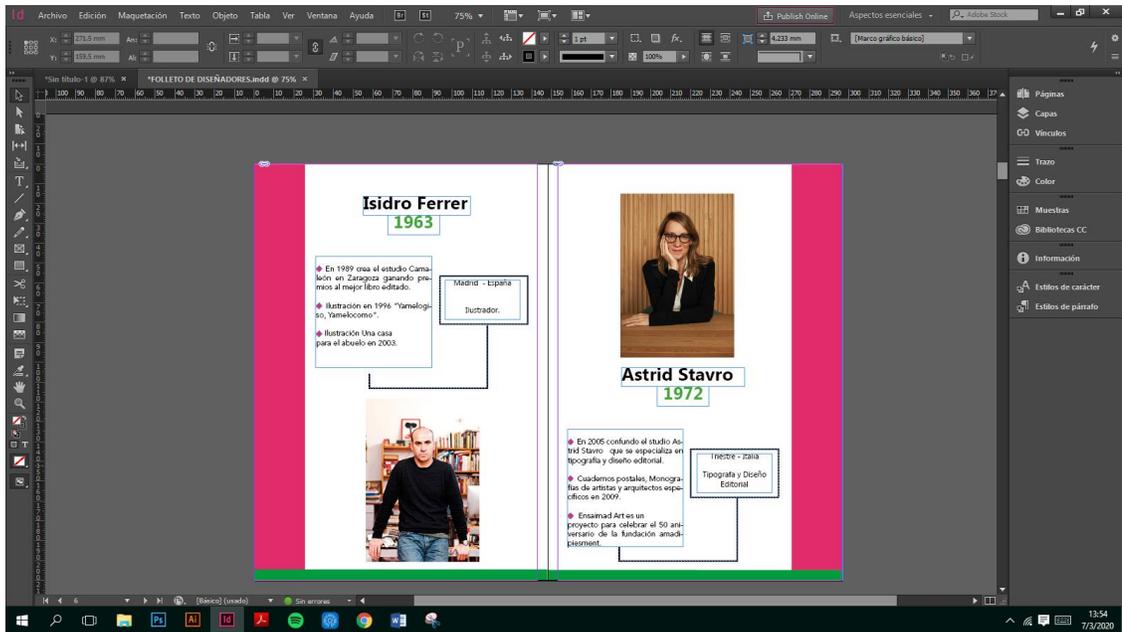


Ilustración 33: Armado 4. Archivo personal

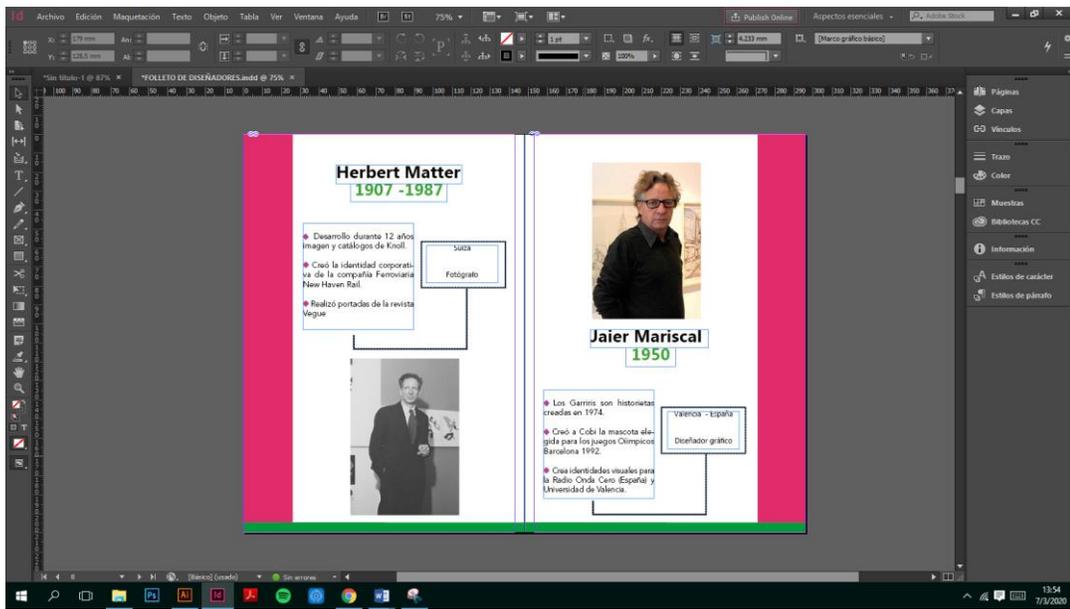


Ilustración 34: Armado 5. Archivo personal

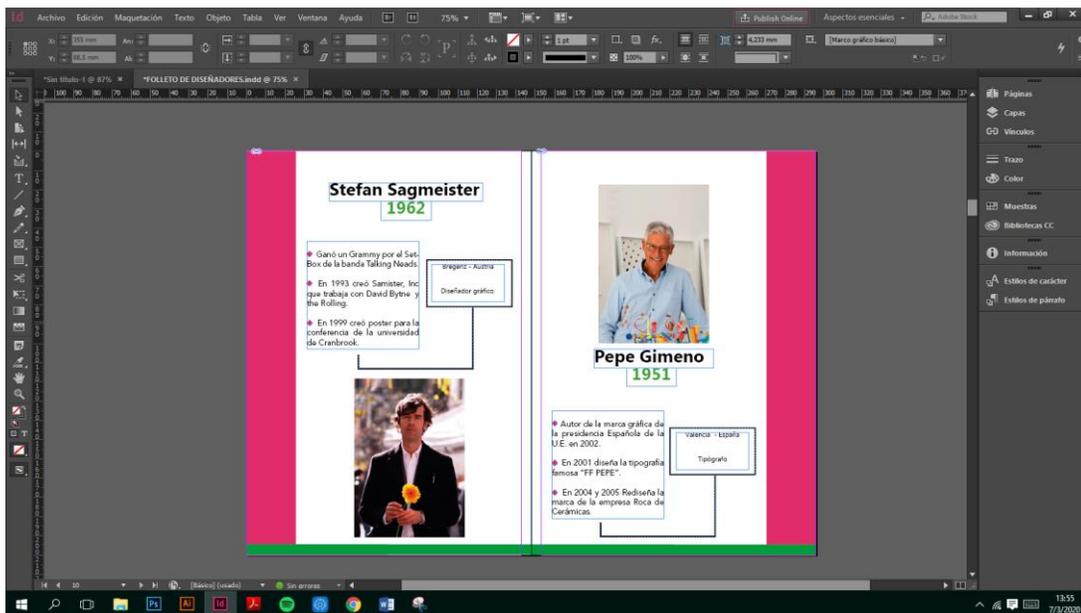


Ilustración 35: Armado 6. Archivo personal

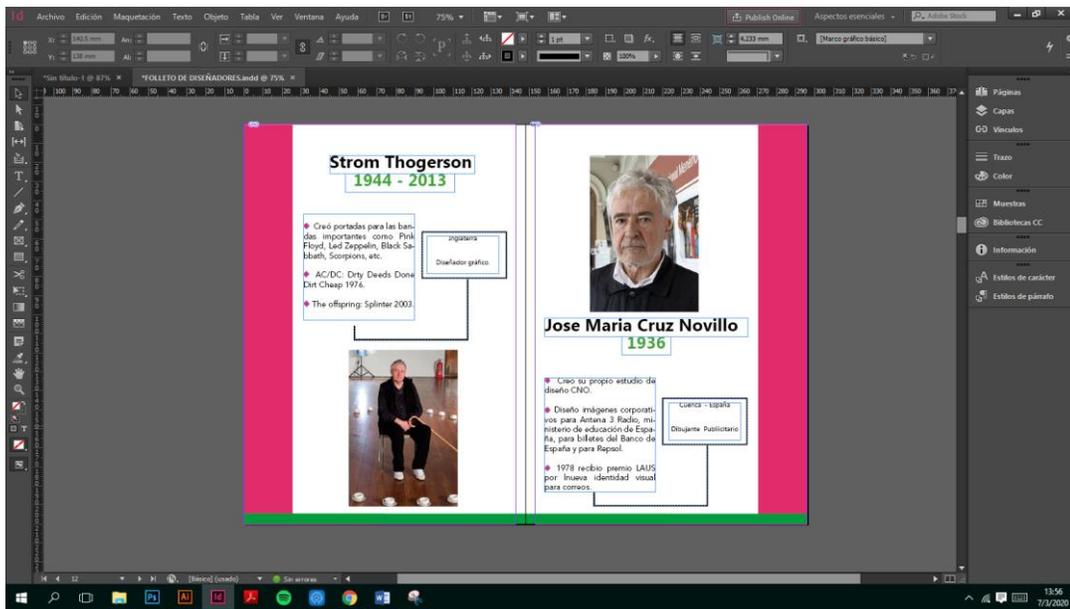


Ilustración 36: Armado 7. Archivo personal

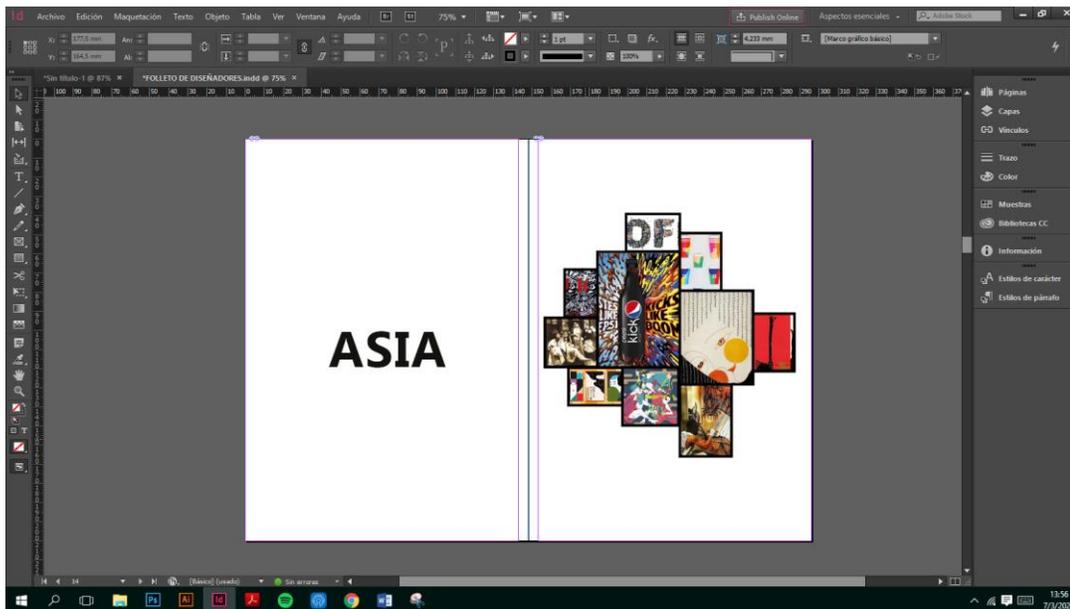


Ilustración 37: Armado 8. Archivo personal

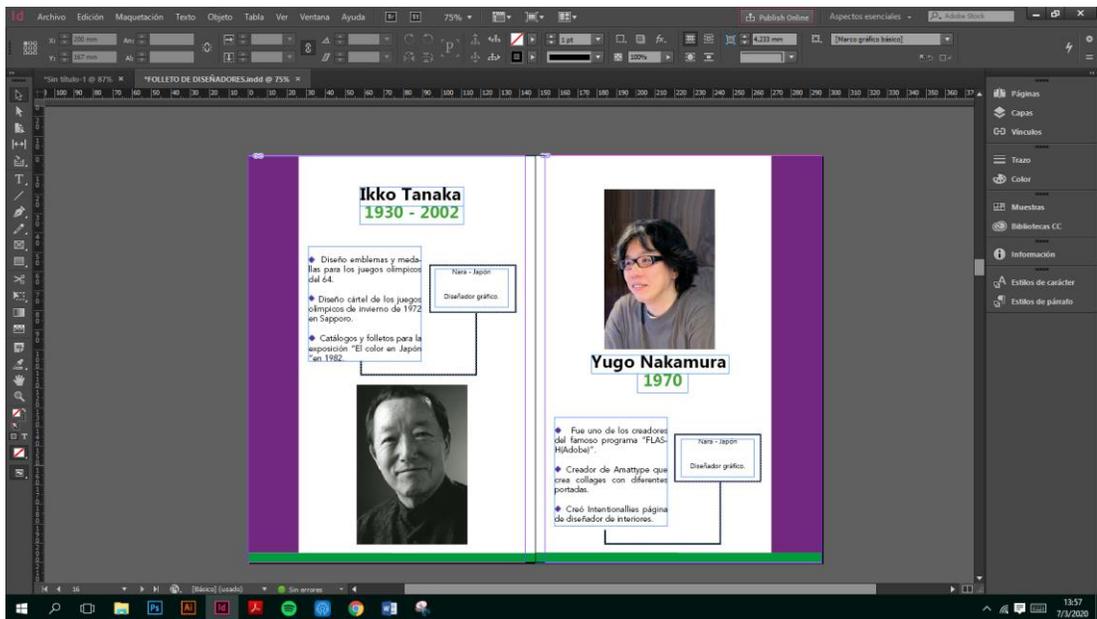


Ilustración 38: Armado 9. Archivo personal

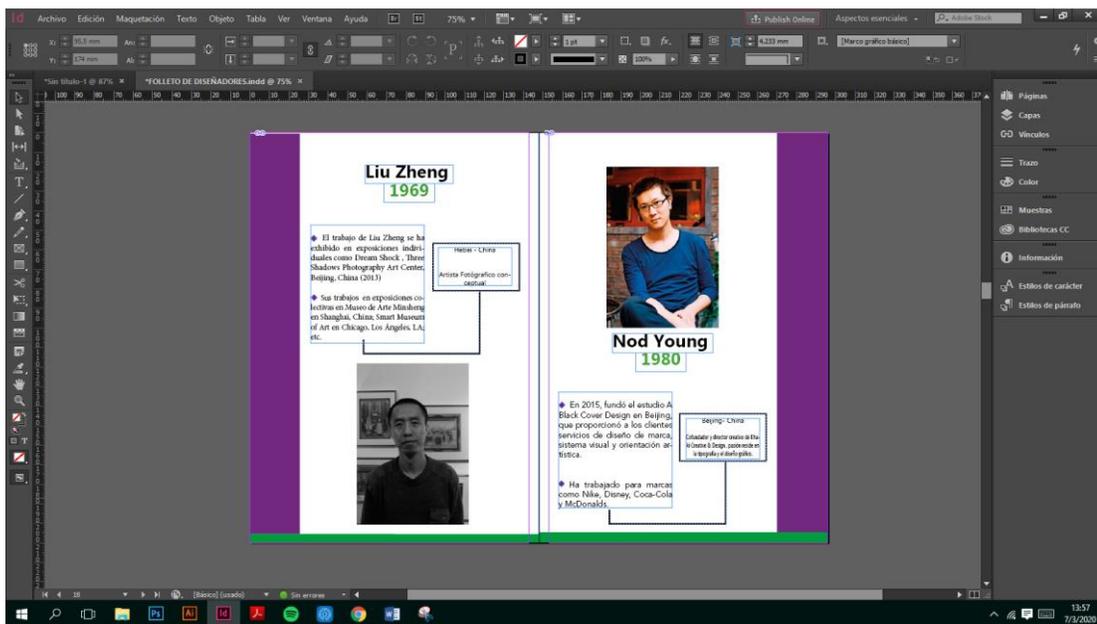


Ilustración 39: Armado 10. Archivo personal

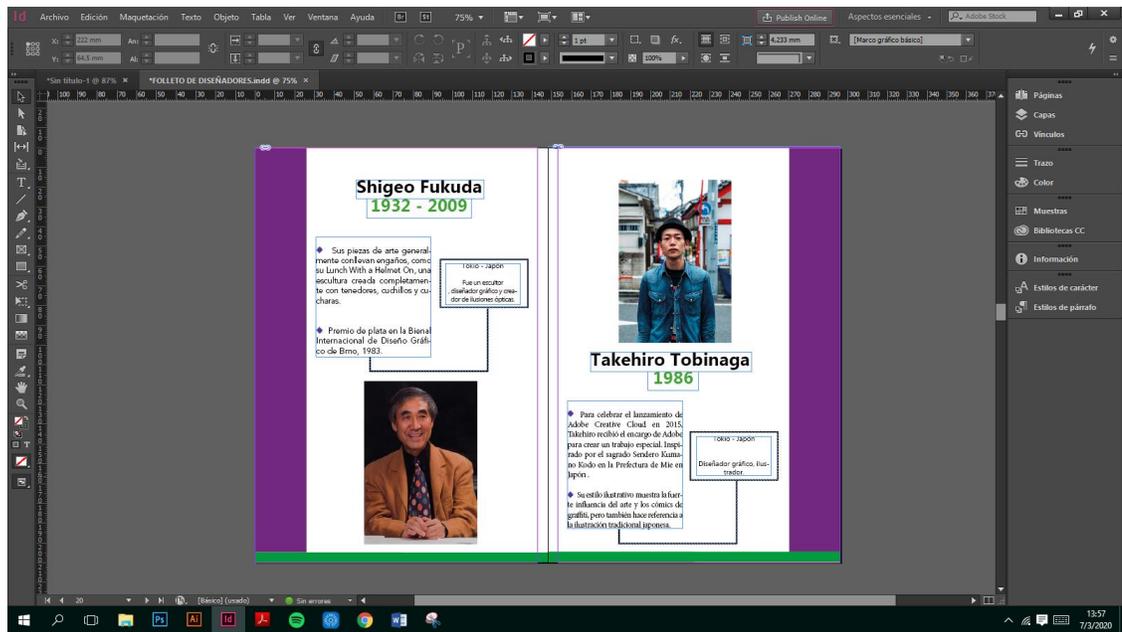


Ilustración 40: Armado 11. Archivo personal

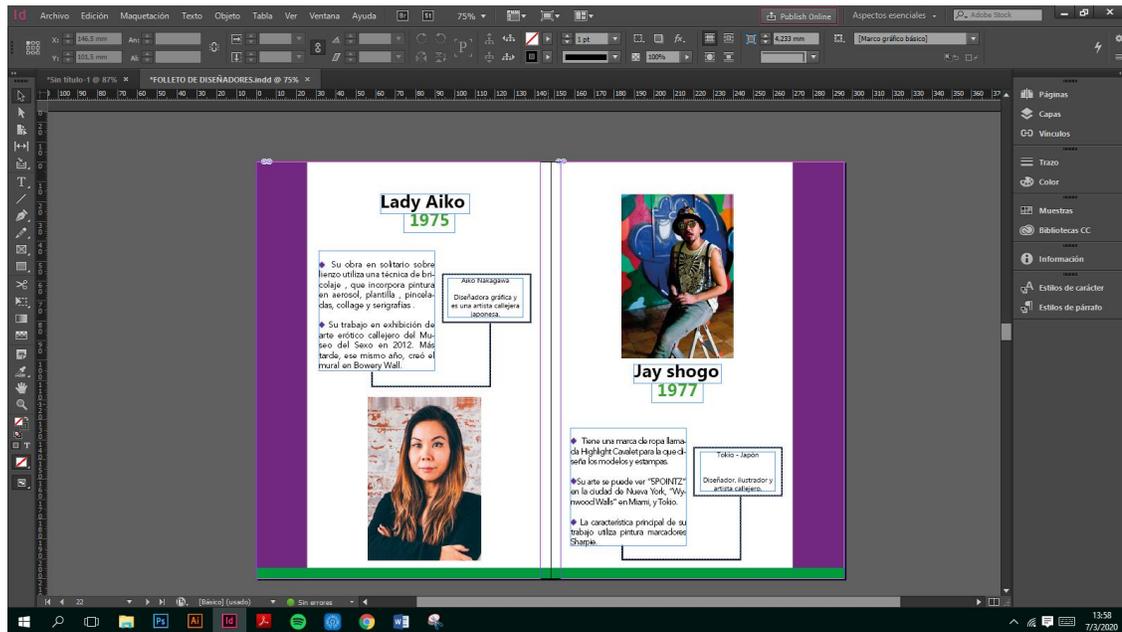


Ilustración 41: Armado 12. Archivo personal

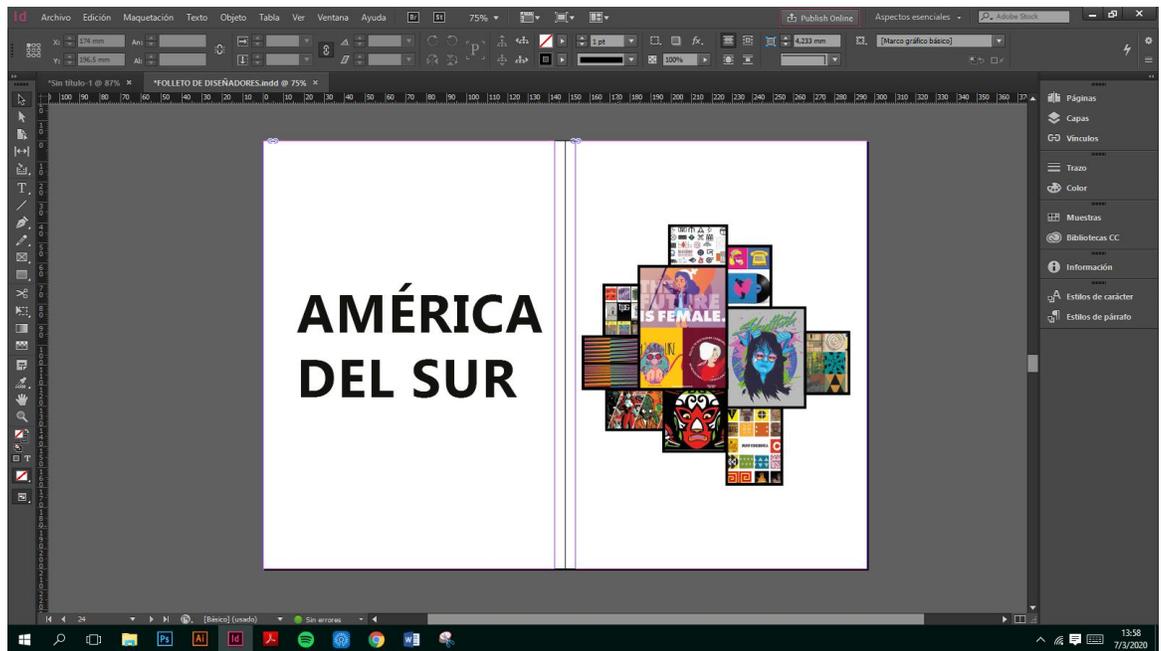


Ilustración 42: Armado 13. Archivo personal

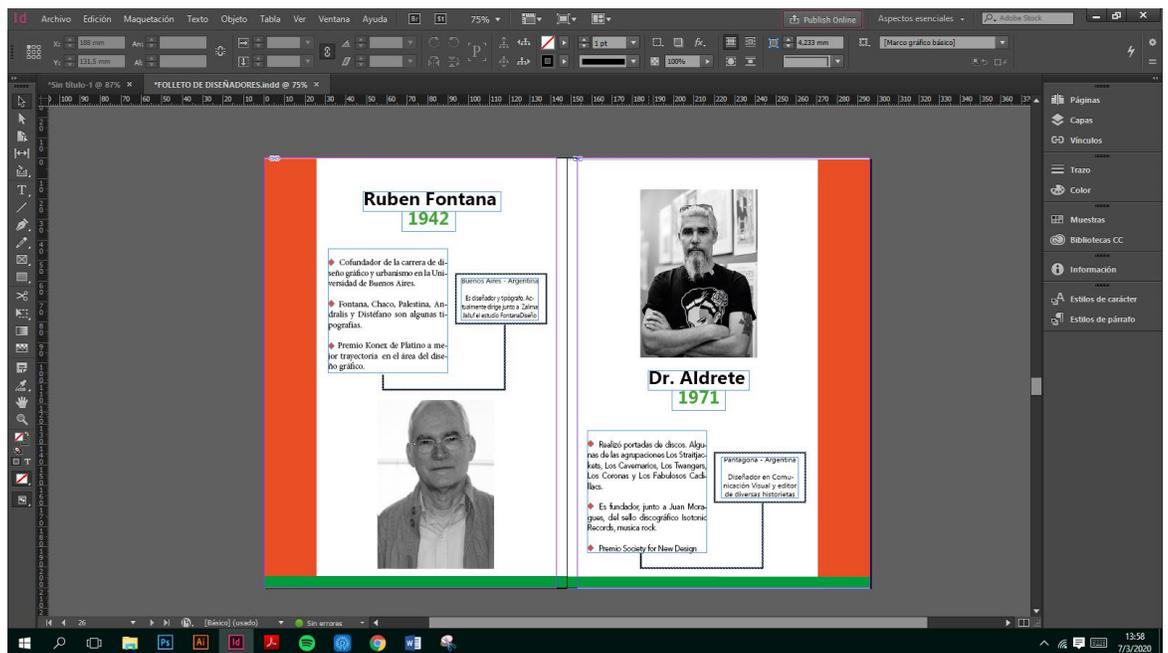


Ilustración 43: Armado 14. Archivo personal

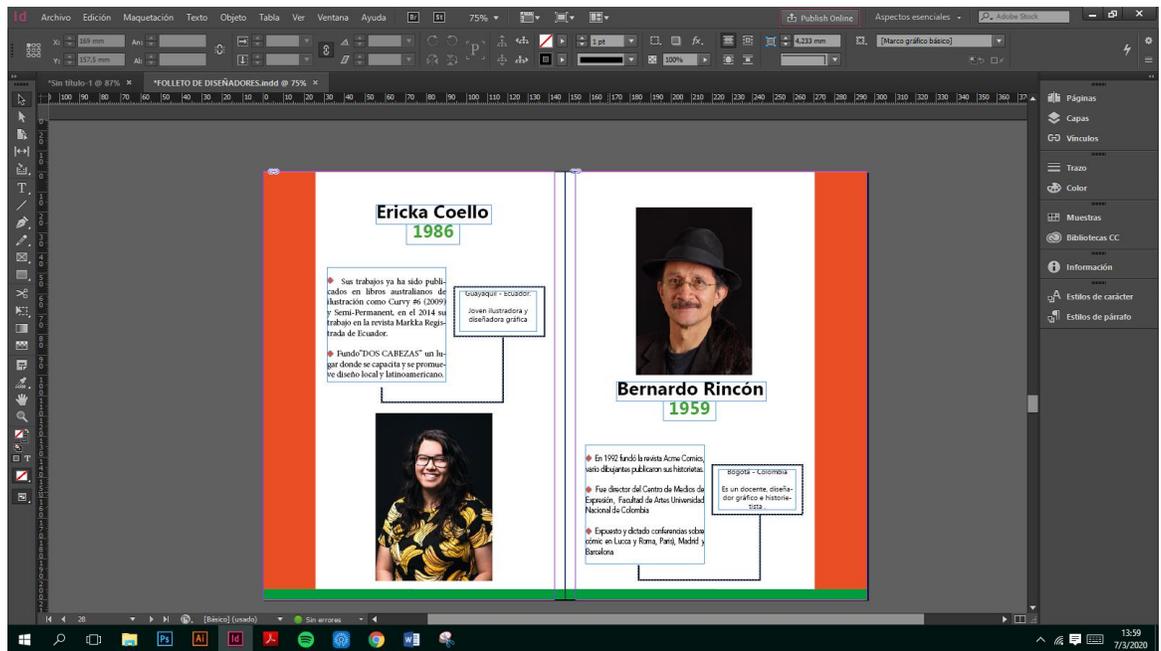


Ilustración 44: Armado 15. Archivo personal

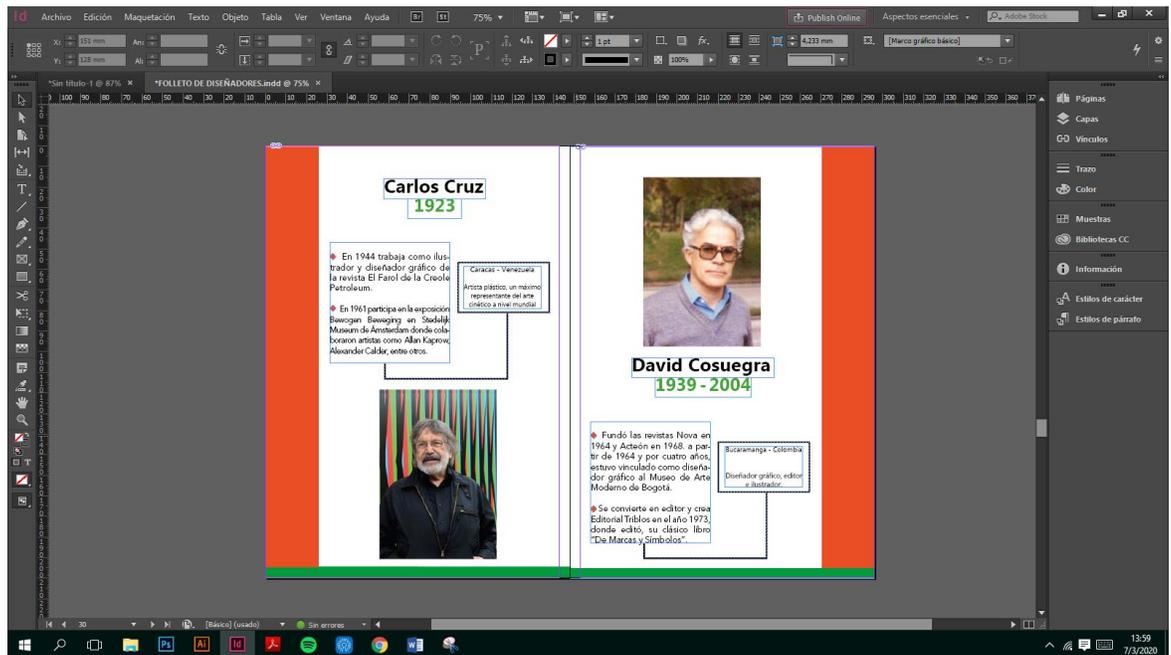


Ilustración 45: Armado 16. Archivo personal

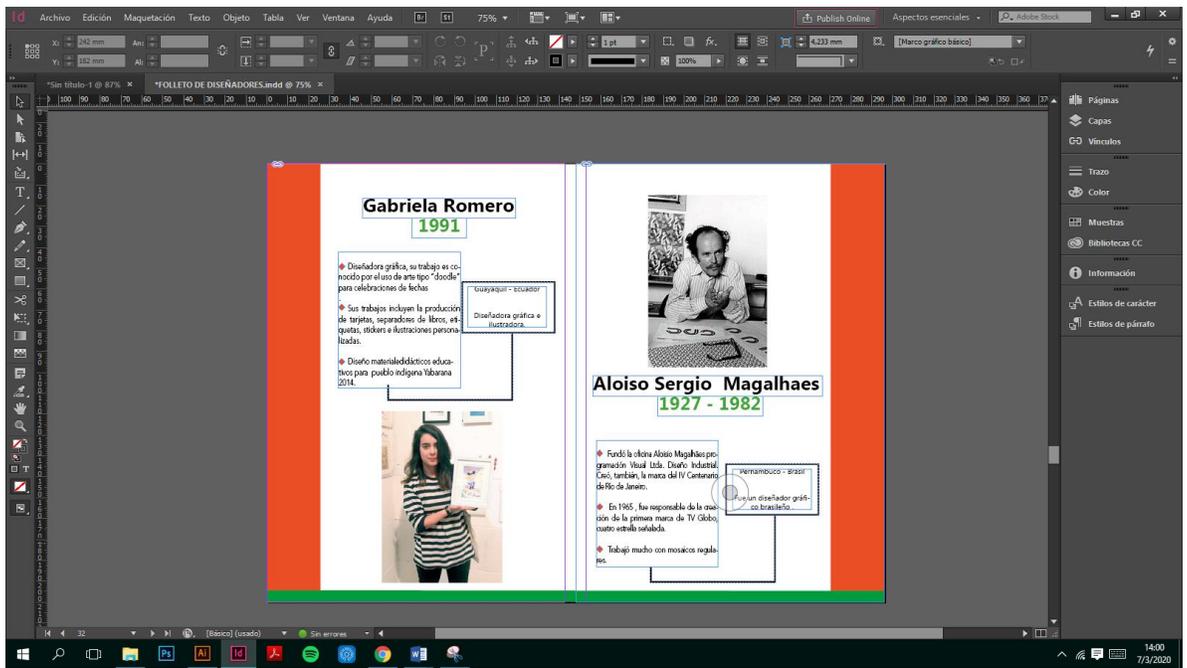


Ilustración 46: Armado 17. Archivo personal

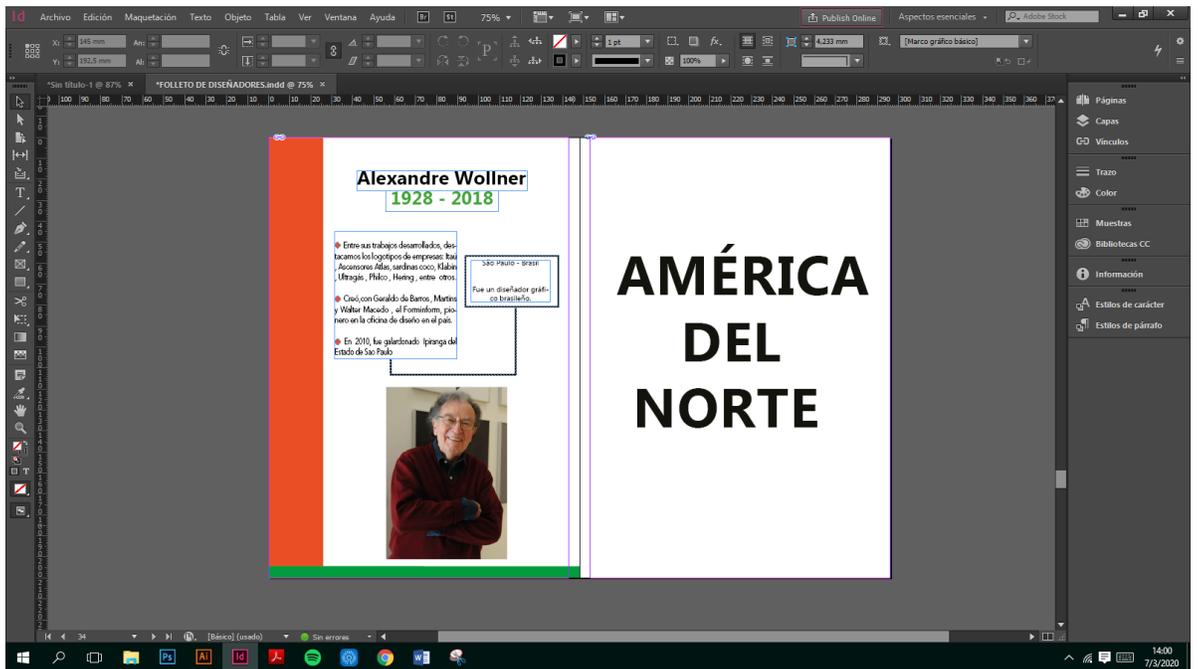


Ilustración 47: Armado 18. Archivo personal

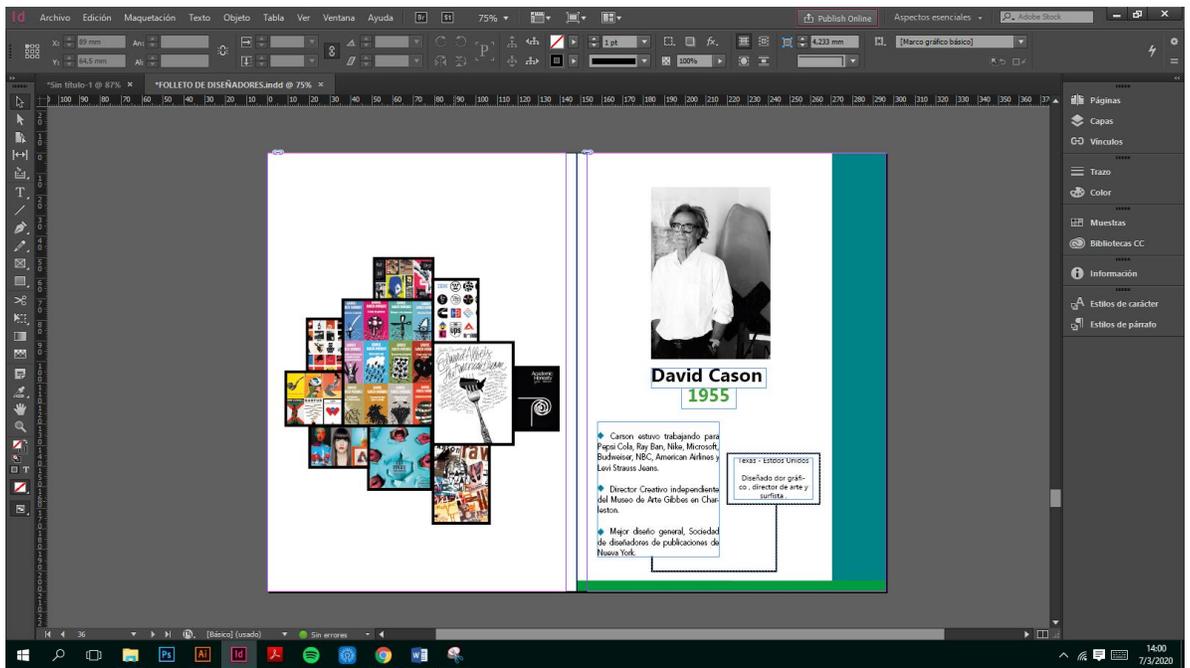


Ilustración 48: Armado 19. Archivo personal

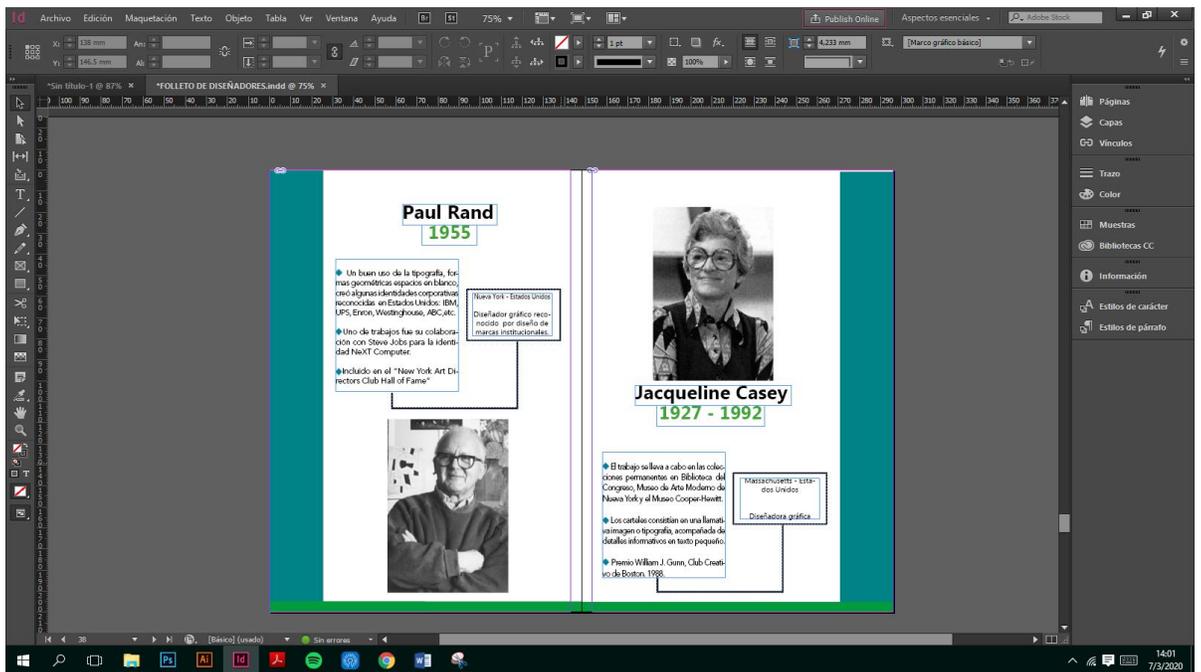


Ilustración 49: Armado 20. Archivo personal

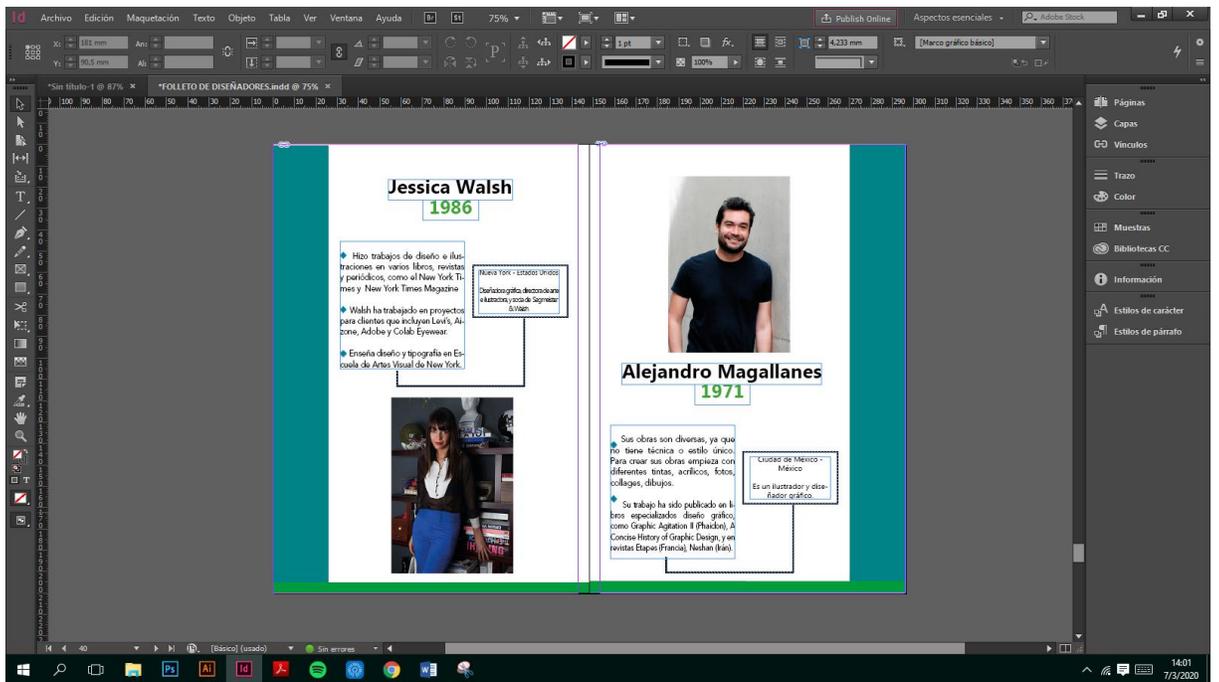


Ilustración 50: Armado 21. Archivo personal

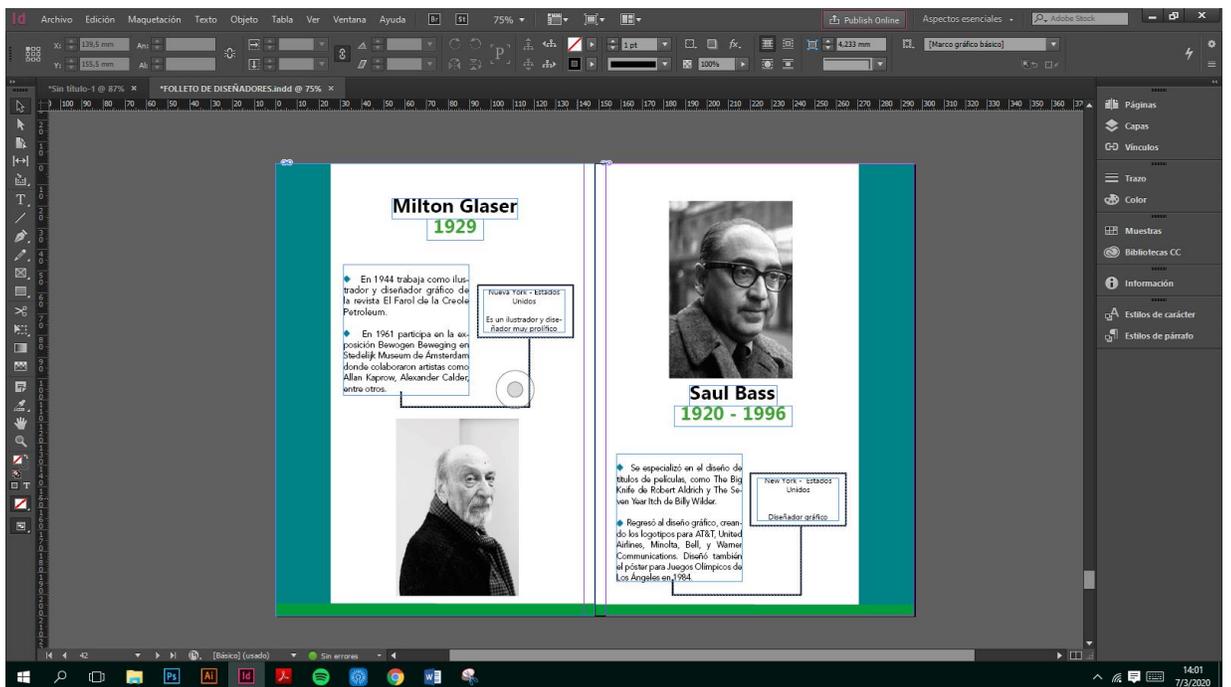


Ilustración 51: Armado 22. Archivo personal

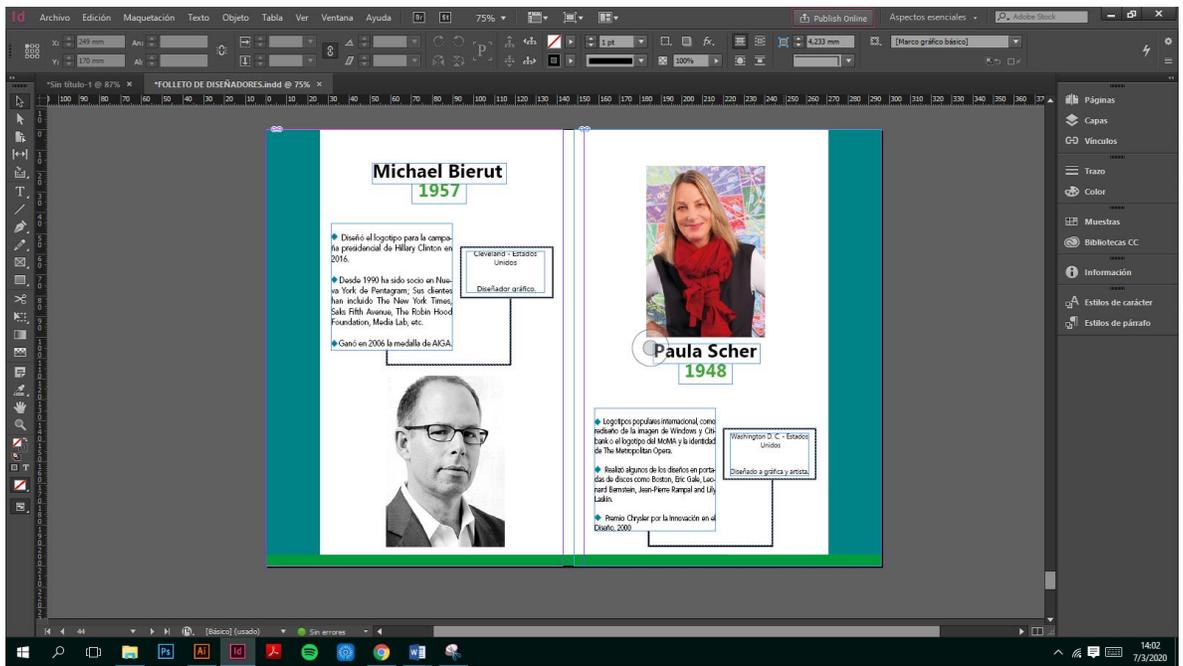


Ilustración 52: Armado 23. Archivo personal

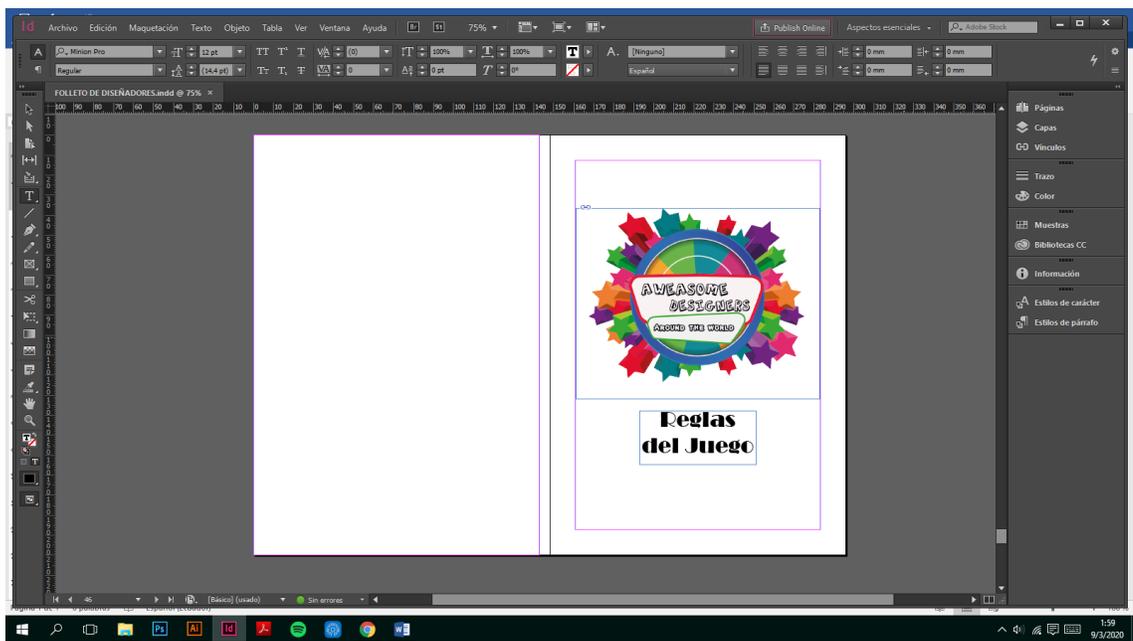


Ilustración 53: Armado 24. Archivo personal

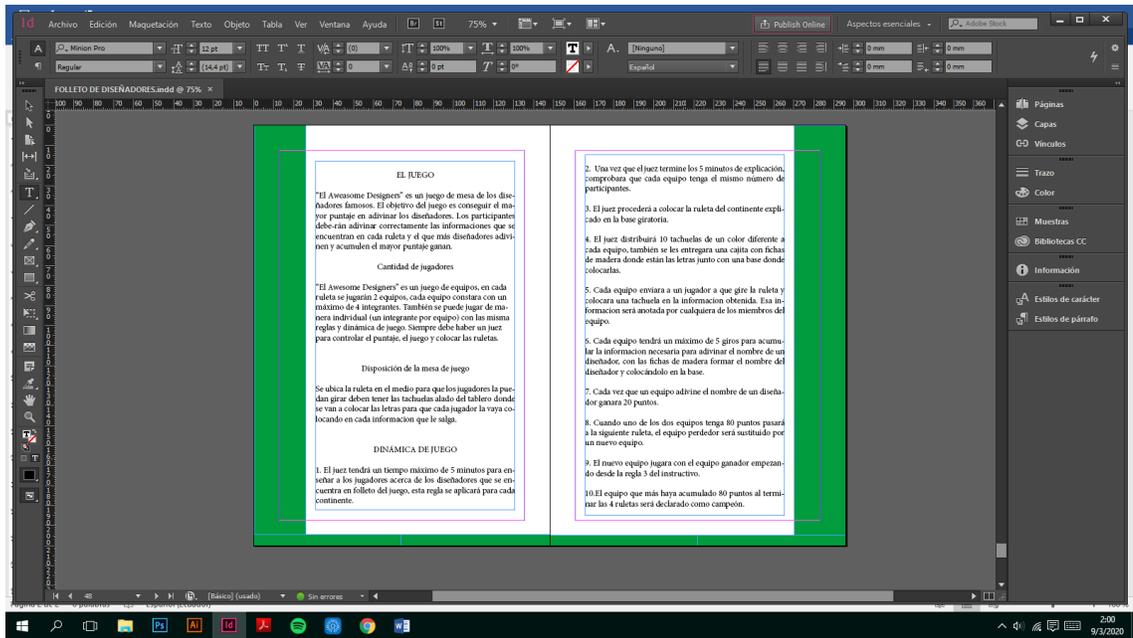


Ilustración 54: Armado 25. Archivo personal

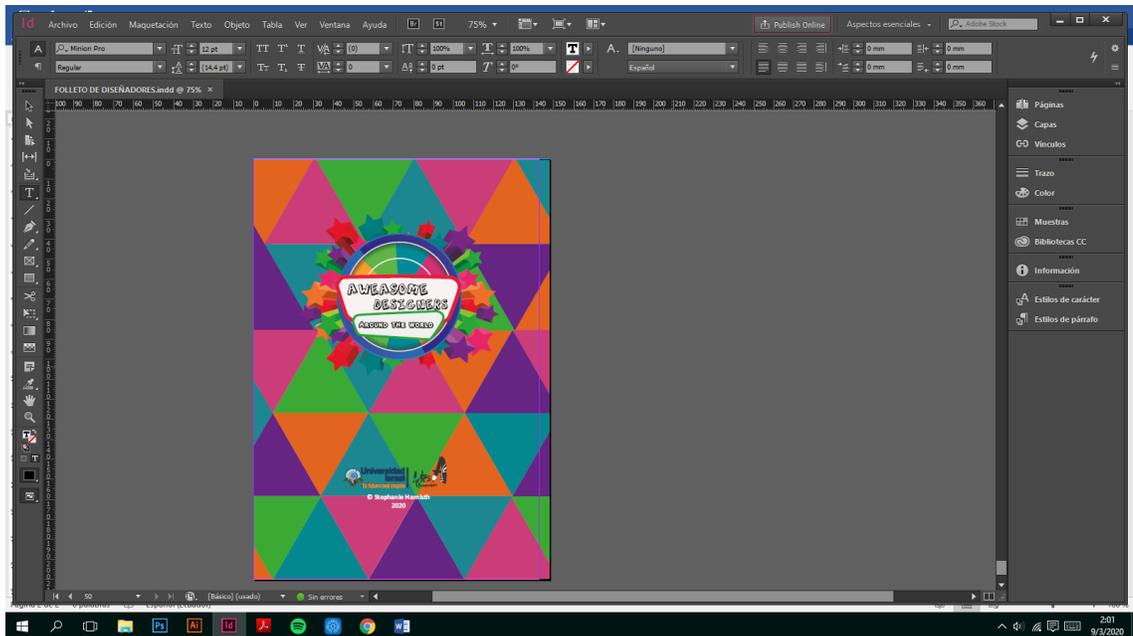


Ilustración 55: Armado 26. Archivo personal

### 3.11. Valoración del Producto

Para la validación del juego tipo ruleta, tanto en diseño, contenido y la enseñanza del juego se recurrió a diseñadores, personas que les gusta el diseño, ilustradores. Se ha seleccionado también estudiantes de diseño gráfico debido a que el juego está enfocado a personas que están estudiando diseño y tienen un conocimiento básico sobre los diseñadores más importantes de la historia.

Para su valoración el producto se consideró perfiles con los siguientes aspectos:

- Personas que les gusta el diseño.
- Estudiantes de diseño gráfico.
- Profesionales del diseño gráfico y editorial.

Con estas características se pudo seleccionar a los estudiantes para la valoración del juego de diseñadores, estas personas son:

- Estudiante de la carrera de diseño gráfico Carlos Pérez estudiante de la Universidad Israel de la ciudad de Quito.
- Estudiante de diseño gráfico y dibujante Jesús Pérez estudiante de la Universidad Israel de la ciudad de Quito.

<b>Indicadores</b>	<b>Malo</b>	<b>Regular</b>	<b>Bueno</b>	<b>Muy bueno</b>	<b>Observación</b>
<b>Diseño y composición visual</b>				<b>X</b>	El diseño está bien es muy llamativo está equilibrado en los espacios y el juego.
<b>Diagramación</b>			<b>X</b>		Maneja una adecuada afiliación.
<b>Materiales</b>				<b>X</b>	Los materiales están bien muy bonitos y duran no se dañan con facilidad.
<b>Viabilidad del juego</b>				<b>X</b>	El juego está muy bonito es fácil de aprender y se divierte jugando.
<b>Innovación</b>				<b>X</b>	Ver una manera de implementar en las universidades

Tabla 11: Resultados de la validación Jesús Pérez

Indicadores	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno	Observación
<b>Diseño y composición visual</b>				<b>X</b>	El diseño está bien no se ve saturado y se ve que se trata de un juego
<b>Diagramación</b>				<b>X</b>	Se ve estético, están organizados los elementos
<b>Materiales</b>				<b>X</b>	Los materiales utilizados están adecuados
<b>Viabilidad del juego</b>				<b>X</b>	Si se aprende al jugar para las personas que estamos empezando si sirve.
<b>Innovación</b>				<b>X</b>	Es muy innovador ya que no existe aquí algo así.

Tabla 12: Resultados de la validación Carlos Pérez

### 3.12.Propuesta final

Para finalizar con todas las pruebas necesarias físicas y digitales se concluyó que el juego tendrá una caja con tapa y en dentro va a estar todos los componentes del juego además que se ha integrado los gustos de las personas que van a jugar tanto en color, tipografía y formas. Para su presentación va 4 ruletas cada una tiene un continente (Asia, Europa, América del Norte, América del Sur) las ruletas son intercambiables, va unas tachuelas para que los jugadores señalen la información que les va saliendo, va un folleto con la información de los diseñadores, un soporte para poner las fichas con las letras y va una cajita con las letras.



*Ilustración 56: juego con todos sus elementos. Archivo personal*



*Ilustración 57: Todos los elementos del juego. Archivo personal*

## **Conclusiones**

Con la investigación realizada anteriormente se puede concluir que la creación de un juego dinámico para aprender a cerca de los representantes principales dentro del diseño gráfico es una herramienta útil que se puede aplicar dentro de la educación de los jóvenes y adultos diseñadores, tanto a nivel personal como en alguna institución superior.

Mediante este juego se logra que los diseñadores actuales tengan un mejor conocimiento de la carrera y de todos los logros que se pueden realizar u obtener dentro del ámbito del diseño.

La creación de este juego dinámico es un gran aporte a la educación y se lo puede emplear con facilidad en la enseñanza de distintas materias o talleres en institutos superiores, y a su vez como desarrollo propio de nuevos conocimientos.

## **Recomendaciones**

Se recomienda que las instituciones que tengan dentro de su plan de estudios la carrera de diseño gráfico empleen este tipo de juegos a nivel de enseñanza, ya que tiene un alto nivel de aceptación por parte de los estudiantes que a su vez estarán aprendiendo de forma divertida algo que será de gran aporte a su educación

El juego antes mencionado debe ser utilizado de forma correcta y siguiendo el instructivo anexado en el propio juego, tanto por los docentes que quieran usar el juego como enseñanza como los estudiantes que usen el juego para reforzar sus conocimientos.

Se recomienda que algún docente o persona ya profesional se encargue de dirigir el juego.

## Bibliografía

- Laura Velasco Wong, (2017). Las Inteligencias Múltiples a Través del Juego Como Método Educativo, España, ICB editores
- José Rodolfo Sánchez Gómez, Edgardo Flavio López Martínez, (2012). Pensar en diseño gráfico, Guadalajara, México, Editorial Universitaria
- Jean Vial, (1988). Juego y educación. Las ludotecas, Madrid, España, Editoriales AKAL
- Rómulo Moya Peralta, (2006). Diseño gráfico latinoamericano, Quito, Ecuador, Editorial Trama
- 5 artistas japoneses que nos hacen explotar las retinas. (2017, 7 junio). Recuperado 10 marzo, 2020, de <http://90mas10.com/2017/06/06/5-artistas-japoneses-que-nos-hacen-explotar-las-retinas/>
- Alejandro Terenzani, A. T. (s.f.). El trabajo multimedia de Yugo Nakamura. Recuperado 10 marzo, 2020, de <http://ciberestetica.blogspot.com/2017/07/el-trabajo-multimedia-de-yugo-nakamura.html>
- Basabé, M. (2012). Pedagogía del Diseño. ¿Es enseñable el diseño? Recuperado 10 marzo, 2020, de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=485](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=485)
- Bloggcris, C. R. (s.f.). COLORIMETRÍA. Recuperado 10 marzo, 2020, de <http://nticscrisb.blogspot.com/p/colorimetria.html>
- Cañar, E. (2015, 26 julio). ERICKA COELLO / Ilustración y Diseño Gráfico. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://www.haremoshistoria.net/noticias/ericka-coello-ilustracion-y-diseno-grafico>
- Domestika. (2017, 26 abril). Los 25 mejores diseñadores en los que inspirarse. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://www.domestika.org/es/blog/766-los-25-mejores-disenadores-en-los-que-inspirarse>
- EcuRed. (s.f.). Tipografía - EcuRed. Recuperado 10 marzo, 2020, de <http://www.ecured.cu/Tipograf%C3%ADa>

- EDUCACIÓN 3.0. (2019, 8 noviembre). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- España es cultura. (s.f.). Oscar Mariné. Diseño. Biografía y obras en España es cultura. Recuperado 10 marzo, 2020, de [http://www.xn--espaescultura-tnb.es/es/artistas\\_creadores/oscar\\_marine.html](http://www.xn--espaescultura-tnb.es/es/artistas_creadores/oscar_marine.html)
- Estudio Mique. (2019, 23 diciembre). La importancia del color en el diseño gráfico. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://www.mique.es/la-importancia-del-color-en-el-diseno-grafico/>
- Galería Evelin Botella. (s.f.). CRUZ NOVILLO BIOGRAFÍA. Recuperado 10 marzo, 2020, de [http://galeriaevelynbotella.com/html/artistas/cruz\\_novillo/cv.htm](http://galeriaevelynbotella.com/html/artistas/cruz_novillo/cv.htm)
- Sordo, A. I. (s.f.). 20 diseñadores gráficos latinoamericanos famosos que cautivan al mundo. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://blog.hubspot.es/marketing/disenadores-graficos-famosos>
- Latam\_d. (2017, 26 febrero). Ericka Coello. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://latamd.com/2015/05/22/ericka-coello/>
- Nasheli, N. (2015, 5 enero). Qué es la gamificación. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/>
- P M.D, P. M. D. (2017, 2 octubre). Ikko Tanaka, modernidad y tradición en el diseño gráfico japonés. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://www.laimprentacg.com/ikko-tanaka/>
- Plata, A. R. (2012, 15 junio). La pedagogía del diseño invisible: estado inicial de la visibilidad como estrategia pedagógica y el desarrollo de competencias de diseño e investigativas | Rivera Plata | Iconofacto. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/1169>
- Perea, A. V. (s.f.). Historia de la ruleta. Diferencias entre distintos tipos. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://antoniovalero.com/index.php/juegos-de-azar/juego-de-la-ruleta/129-historia-de-la-ruleta-diferencias-entre-distintos-tipos>
- Young, N. (2019, 11 marzo). ABOUT - Nod Young. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://www.nodyoung.com/ABOUT>

- Nasheli, N. (2015, 5 enero). Qué es la gamificación. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/>
- Fiori Santa María, F. S. M. (2015, 28 agosto). Los 11 mejores diseñadores gráficos del mundo | Staff Creativa. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://www.staffcreativa.pe/blog/11-mejores-disenadores-graficos-mundo/>
- Trazos, T. (2020, 15 enero). 7 diseñadores gráficos que tienes que conocer antes de morir. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://trazos.net/7-disenadores-graficos-que-tienes-que-conocer-antes-de-morir/>
- Ana Isabel Sordo, A. I. S. (s.f.). 20 diseñadores gráficos latinoamericanos famosos que cautivan al mundo. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://blog.hubspot.es/marketing/disenadores-graficos-famosos>
- Lasso, María Dolores (dir), L. M. D. (2015, 31 marzo). Repositorio Digital USFQ: Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico, matemático durante la educación inicial. Recuperado 10 marzo, 2020, de <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/3868>
- Hidalgo Rodríguez, María Del Carmen, H. R. M. (2013, 26 noviembre). Los juegos de mesa: creación y producción. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/29363>

## Anexos

### Encuesta:

1. ¿Te gusta los juegos de mesa?
2. ¿Crees que los juegos de mesa servirían como apoyo en el aprendizaje de los estudiantes?
3. ¿Conoces acerca de diseñadores gráficos famosos?
4. ¿Alguna vez has usado material lúdico para aprender cosas de diseño?
5. ¿Crees tú que los estudiantes de Diseño gráfico deberían aprender sobre estos diseñadores en las aulas o es mas de decisión propia del estudiante?
6. ¿Crees que la vida de los diseñadores podría de alguna manera motivar para bien a los estudiantes de diseño?
7. ¿Crees que mediante un juego divertido los estudiantes se interesarían sobre este tema?
8. ¿Consideras que el aprender por medio de la estrategia didáctica del juego mejoraría tu rendimiento académico?
9. ¿Si se crearía un juego tipo ruleta que permitiera aprender jugando te gustaría probarlo?

