

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



TITULO

**TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL ONLINE PARA JÓVENES
PRINCIPIANTES DEL DISTRITO DE MEJICANOS, SAN SALVADOR
2024**

PRESENTADO POR:

FREDERICK ALDAIR COREA VALDEZ

SARA BEATRIZ GONZALEZ GARCIA

GUSTAVO ADOLFO RODRIGUEZ MONTOYA,

CARNET

No.CV 14050

No.GG 14102

No.RM 18082

**INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACION
“TALLER DE ILUSTRACION DIGITAL”
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLÁSTICAS
OPCIÓN, DISEÑO GRÁFICO**

DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACION:

MESTRO JOSÉ ORLANDO ANGEL ESTRADA

**COORDINADOR GENERAL DE PROCESOS DE GRADO
LICENCIADO LUIS EDUARDO GALDAMEZ CONTRERAS**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, CENTRO, EL
SALVADOR, CENTROAMÉRICA, AGOSTO DEL 2024**

AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR
INGENIERO. JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA

VICERRECTOR ACADÉMICO
DOCTORA. EVELYN BEATRIZ FARFÁN

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO
MAESTRO. ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

SECRETARIO GENERAL
LICENCIADO. PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

AUTORIDADES FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA
DECANO

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO
VICEDECANA

MAESTRA NATIVIDAD DE LA MERCEDES TESHÉ PADILLA
SECRETARIA

MAESTRA SANDRA LORENA BENAVIDES DE SERRANO DIRECTORA
ESCUELA DE POSGRADO

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

JEFE :
LICENCIADO. MIGUEL ÁNGEL MIRA

DIRECTOR DE PROCESO DE GRADO:
LICENCIADO. MIGUEL ÁNGEL MIRA

COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADO:
LICENCIADO LUIS EDUARDO GALDÁMEZ CONTRERAS

AGRADECIMIENTOS

Le agradezco y le dedicó principalmente todo el esfuerzo, desvelos a Dios, y el honor de tener a mis padres y hermanas con vida, quienes han sido la fuente de apoyo, en todo momento en este trayecto de mi etapa académica, quienes me han enseñado a crecer y valorar cada esfuerzo realizado, cada palabra y consejo fueron el fruto de poder llegar hasta el final. A mis amigos, compañeros de trabajo de grado, por la paciencia, comprensión, en toda la ejecución de nuestro proyecto de investigación, hasta finalizarlo con éxito. A mi pareja quien me motiva día con día a seguir esforzándome, quien brindó sus oraciones para que no me rindiera. Agradezco también a nuestra querida asesora, Maestra Xenia María Pérez Oliva, por la paciencia, excelente orientación y con el grado de profesionalismo que nos brindó en lo largo del proyecto de investigación, también agradecerle al licenciado Orlando José Ángel Estrada, nuestro coordinador y docente por guiarnos, y darnos la confianza y orientación necesaria en nuestro proyecto de investigación.

Frederick Corea Valdez

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi madre, María García, por haberme brindado un apoyo incondicional a lo largo de mis estudios superiores, tanto en el aspecto moral como en el económico. Su constante aliento y fortaleza me han dado las energías necesarias para superar los desafíos más exigentes en esta etapa académica. Este logro es, sin duda, también suyo, y le dedico con todo mi corazón este triunfo. Asimismo, dedico este éxito a mi hermana menor, Judith González, quien ha sido una compañera inquebrantable en este camino. Sus palabras de aliento, su apoyo incondicional y sus valiosos consejos han sido una fuente constante de motivación para mí. Agradezco profundamente a mi padre, Rolando González, por su respaldo constante desde el inicio hasta el final de mi carrera. Su apoyo ha sido fundamental para alcanzar este hito. Por último, pero no

menos importante a mi equipo de investigación por la constancia y perseverancia que permitió que el proyecto se cumpliera con éxito.

Sara González García

Llegando a este punto del camino quisiera expresar mis agradecimientos en primer lugar, a mi hermana, quien me dio impulsó para continuar con mis estudios superiores y poder vivir 5 años de todo tipo de experiencias que ayudaron en mi crecimiento tanto personal como profesional, segundo, a mis padres que me apoyaron durante todo el transcurso de mis estudios y fueron el pilar de apoyo ante todo las adversidades que se fueron presentado, también extender un agradecimiento a los catedráticos que fueron guías importante para construir y desarrollar mis habilidades en el área del arte, a mis compañeros de grupo con los que se logró una buena afinidad y nos apoyamos para culminar con esta parte tan importante de nuestra carrera.

Gustavo Rodríguez Montoya

RESUMEN

En el presente informe de resultados de proyecto, se deja ver el trabajo realizado por parte de los integrantes del equipo gestor, poniendo en práctica las habilidades y destrezas adquiridas durante los 5 años de la carrera, en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico, en la Universidad de El Salvador. El proyecto consistió en la impartición de un taller de ilustración digital online que tuvo como objetivo permitir el desarrollo de habilidades artísticas en el área digital, en jóvenes, en este caso, del distrito de Mejicanos en San Salvador, impartiendo conocimientos bases para que desarrollen sus habilidades artísticas ya sea para uso recreativo, como hobby o en el ámbito laboral. Para garantizar una estructuración sólida y funcional en la ejecución, se inició con la etapa de planeación, en la cual se recopiló la información necesaria para desarrollar cada tema, se seleccionaron los gestores responsables de las temáticas, y se establecieron las fechas para la realización de las sesiones. En la segunda etapa, se gestionó la difusión del taller mediante afiches publicitarios. Finalmente, en la tercera etapa, se llevó a cabo la ejecución y culminación del taller dentro del tiempo previsto, realizándose de manera completamente virtual para facilitar la participación de todos los asistentes. Comprendida la finalización del taller se observó una mejoría en la utilización de herramienta, capas, efectos, pinceles y fluidez en sus trazos, dando como resultado una ilustración que muestra mejoría en los participantes, dejando los cimientos para continuar evolucionando sus conocimientos hasta alcanzar un nivel profesional para permitir que continúen con el desarrollo de sus habilidades y puedan desempeñarse en el ámbito laboral si ellos así lo desean. En este punto los nuevos ilustradores pueden dar rienda suelta a su imaginación, creatividad, explorando técnica y temáticas hasta encontrar su propio estilo ilustrativo.

Palabras clave: Ilustración, digital, habilidades artísticas, culminación, gestión, distrito, etapas, arte.

ABSTRACT

In this research document of the degree work, the work carried out by the members of the research project is shown, putting into practice the skills and abilities acquired during the 5 years of the career, in plastic arts, graphic design option, at the University of El Salvador, having as objective to allow the development of artistic skills in the digital area, in young people, in this case, the district of Mejicanos in San Salvador, imparting basic knowledge so that they develop their artistic skills either for recreational use, as a hobby or in the workplace. To ensure a solid and functional structure, the planning stage began, in which the necessary information was collected to develop each topic, the managers responsible for the topics were selected, and the dates for the sessions were established. In the second stage, the dissemination of the workshop was managed through advertising posters. Finally, in the third stage, the execution and completion of the workshop was carried out within the planned time, being carried out completely virtually to facilitate the participation of all attendees. At the end of the workshop, an improvement was observed in the use of tools, layers, effects, brushes and fluidity in their strokes, resulting in an illustration that shows improvement in the participants, leaving the foundations to continue evolving their knowledge until they reach a professional level to allow them to continue with the development of their skills and can perform in the workplace if they so wish. At this point, new illustrators can give free rein to their imagination, creativity, exploring techniques and themes until they find their own illustrative style.

Keywords: management, district, stages, artistic, illustration, digital, artistic abilities.

ÍNDICE

Contenido

AGRADECIMIENTOS.....	iii
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.....	2
1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	2
1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.....	5
OBJETIVOS.....	10
2.1 GENERAL.....	10
2.3 ESPECÍFICOS.....	10
III. CONTENIDO GENERAL.....	11
3.1 FUNDAMENTACIÓN.....	11
3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL.....	28
IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	34
4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.....	34
4.1.1 PLANEACIÓN.....	34
4.1.2 PLAN DE TRABAJO.....	36
4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	44
V. CONCLUSIONES.....	55
VI. RECOMENDACIONES.....	58
BIBLIOGRAFÍA.....	60
ANEXOS.....	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1/ Revista de ilustraciones de diferentes artista obras de (Lisel jane Ashlock) /fuente:cargocollective.com	23
Figura 2/ Anuncio de Coca Cola en la que se colocaban mensajes en sus envases del año 2021 / fuente: Coca-cola.com	25
Figura 3/ ilustración y portada del personaje principal de videojuego llamado Papper, artista Stanley law /fuente: crehana.com	26
figura 4/ representa la portada de un comic de la saga de Batman llamado (La Broma Asesina)/fuente: eccediciones.com	27
<i>Figura 5 / Plataforma ocupada para impartir el taller de ilustración digital / Google imágenes</i>	<i>34</i>
<i>Figura 8 /Post para la red social Instagram / Fuente: autoría propia</i>	<i>36</i>
<i>Figura 9 /Post para la red social Instagram / Fuente: autoría propia</i>	<i>36</i>
<i>Figura 10 /Recurso adquirido para la preparación del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia.</i>	<i>37</i>
<i>Figura 11 /Recurso adquirido para la preparación del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia.</i>	<i>37</i>
<i>Figura 12 /Primera sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia</i>	<i>38</i>
<i>Figura 13 /Segunda sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia</i>	<i>39</i>
<i>Figura 14 / Tercera sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia</i>	<i>40</i>
<i>Figura 15 / Cuarta sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia</i>	<i>41</i>
<i>Figura 16 / Quinta sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia</i>	<i>42</i>
<i>Figura 17 / Sexta sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 18 / Séptima sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia</i>	<i>43</i>
<i>Figura 19/ Octava sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia</i>	<i>44</i>
<i>Figura 20 / Ilustración realizada por participante del taller/ Fuente: David Ramírez</i>	<i>46</i>
<i>Figura 21/ Ilustración realizada por un participante del taller en la que fue modificada / Fuente: David Ramírez.....</i>	<i>46</i>

INTRODUCCIÓN

Desde los primeros descubrimientos tecnológicos, la humanidad ha avanzado constantemente hasta la actualidad en lo que a nuevas tecnologías se refiere, siendo utilizadas en una amplia gama de áreas, incluyendo el arte.

Buscando contribuir como un impulso para que los jóvenes puedan desarrollar sus habilidades artísticas o su gusto por el arte, se llevó a cabo el desarrollo del proyecto Taller de Ilustración Digital On-line para Jóvenes Principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador, año 2024, para que los jóvenes puedan desarrollar sus habilidades artísticas y aplicarlas en el mundo laboral o en proyectos personales si así lo desean.

El taller se llevó a cabo durante el año 2024, en los meses de mayo y junio, escogiendo temáticas específicas que ayudarán a los participantes a desarrollar buenas bases que les servirán en el área digital.

El presente documento detalla los resultados obtenidos durante la ejecución del proyecto, analizando las diversas problemáticas sociales y culturales que llevaron a su concepción. Se examina la influencia del arte en el Distrito de Mejicanos y cómo estos factores impulsaron la necesidad de un proyecto educativo y cultural que no solo responde a las necesidades artísticas de los jóvenes, también contribuye a su desarrollo personal y profesional. Además, se presentan los logros alcanzados y las lecciones aprendidas, proporcionando una visión integral del impacto y relevancia de este taller en la comunidad.

Se finaliza el documento con las conclusiones, las recomendaciones y los anexos que respaldan todo el proceso realizado.

I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.

1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto desarrollado bajo el título: Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024, fue ejecutado con el propósito de fomentar el desarrollo de competencias técnicas y artísticas en ilustración digital y dirigido a residentes del Distrito de Mejicanos, con conocimientos básicos o nulos con respecto al tema. Este taller se concibió como una iniciativa estratégica para la formación en nuevas tecnologías y expresiones artísticas, proporcionando a los participantes las herramientas necesarias para su crecimiento tanto personal como profesional.

La estructura del taller se diseñó para abordar de manera sistemática las necesidades educativas de los participantes, permitiendo tanto la adquisición de nuevos conocimientos como la resolución de dudas específicas en el ámbito de la ilustración digital. La implementación de este proyecto se enfocó en la integración de metodologías didácticas avanzadas, adaptadas a un entorno virtual, asegurando así la efectividad del aprendizaje y la consolidación de habilidades técnicas entre los participantes.

La ilustración digital es una disciplina artística que utiliza diversas herramientas tecnológicas para crear imágenes, modelados y gráficos para medios digitales. A diferencia de la ilustración tradicional, que se realiza en papel o lienzo con materiales físicos como lápices, tintas o pinturas, la ilustración digital emplea software especializado, como Adobe Illustrator, Photoshop, Clip Studio Paint, Paint Tool SAI, MediBang Paint Pro, Krita o Procreate, que permite la manipulación precisa de formas, colores y texturas.

Este enfoque tecnológico no solo facilita la edición y reproducción de las obras, sino que también abre un amplio espectro de posibilidades creativas, permitiendo a los

artistas experimentar con efectos visuales avanzados y técnicas de diseño que serían difíciles de lograr en medios tradicionales. La ilustración digital es esencial en campos como el diseño gráfico, la animación, la publicidad y el entretenimiento, ofreciendo una vía para la comunicación visual en el entorno contemporáneo.

El taller se dirigió específicamente a jóvenes interesados en aprender de la ilustración digital, con el objetivo de proporcionarles un conocimiento sólido que pudiera ser aprovechado para su desarrollo personal. El proyecto se ejecutó dentro de un plazo planificado de dos meses, iniciando el 4 de mayo y culminando el 22 de junio.

La implementación del taller estuvo a cargo de un equipo gestor especializado, conformado por egresados de la licenciatura en Artes Plásticas con opción en Diseño Gráfico, lo que aseguró una enseñanza adecuada y accesible para los participantes. Este equipo se encargó de gestionar directamente el desarrollo del taller, brindando a los estudiantes las herramientas y conocimientos necesarios para que pudieran integrar de manera efectiva las habilidades adquiridas en su uso personal o en su futura carrera profesional en el campo de la ilustración digital.

El taller se estructuró a lo largo de un período de 8 semanas, con sesiones semanales de 2 horas clase de duración, desarrolladas completamente en modalidad online a través de la plataforma Google Meet. Esta modalidad fue seleccionada no solo por su accesibilidad y facilidad de uso, sino también porque permitía a los participantes conectarse desde cualquier lugar, asegurando la participación activa de todos los participantes. Además, el formato online permitió la realización de proyectos colaborativos, donde los estudiantes pudieron compartir sus ideas y trabajos entre sí, enriqueciendo su proceso creativo a través del intercambio de perspectivas. Este enfoque colaborativo, fortaleció su conocimiento técnico previos. Durante cada sesión, se combinó la enseñanza teórica con la práctica, asegurando un enfoque integral en la formación de los participantes. Los conceptos teóricos abordaron desde los fundamentos básicos de la ilustración digital, como el manejo de herramientas y técnicas específicas, hasta nociones más

avanzadas relacionadas con la composición, el color, y la creación de estilos propios. El taller no solo proporcionó a los estudiantes las herramientas y el conocimiento necesario para expandir sus capacidades en la ilustración digital, también les ayudó a afianzar su identidad artística y a prepararse para futuras oportunidades en este ámbito, ya sea en un contexto personal o profesional.

Para la realización del proyecto se tomaron en cuenta varios aspectos, los cuales se fueron puliendo hasta llegar al resultado de este, los cuales se pueden dividir en fases o etapas, las cuales fueron: Selección del proyecto, Planificación, diseño del proyecto, Organización de los talleres, Realización del taller y Recolección de resultados. Todo lo anterior, se realizó de forma ordenada y cronológica a medida que el proyecto avanzaba. Cada una de las etapas determinó un conjunto de actividades a realizar con el fin de obtener los resultados proyectados por el grupo gestor, además de lograr que cada uno de los inscritos entendieran y aprendieran la utilización de una amplia gama de técnicas especiales para la ilustración digital.

Durante la Selección del proyecto, se identificaron los objetivos y el enfoque principal del taller, alineándose con las necesidades de la población objetivo. La Planificación implicó la creación de un cronograma detallado, así como la identificación de los recursos necesarios para llevar a cabo el taller de manera efectiva. En la etapa de Diseño del proyecto, se definieron los contenidos y la metodología que se utilizarían para impartir el taller, asegurando que fueran accesibles y relevantes para los participantes. La organización de los talleres incluyó la logística necesaria para la implementación, desde la configuración de la plataforma online hasta la asignación de los instructores. La Realización del taller representó la fase de ejecución, donde se llevaron a cabo las sesiones planificadas, integrando teoría y práctica de manera equilibrada. Finalmente, la recolección de resultados consistió en la evaluación del impacto del taller, recopilando datos sobre el progreso y la satisfacción de los participantes.

Cada una de estas fases determinó un conjunto específico de actividades, todas orientadas a alcanzar los resultados proyectados por el grupo gestor. Gracias a esta

planificación meticulosa, se logró que todos los participantes no solo comprendieran, sino que también ampliarán su gama de técnicas en ilustración digital, cumpliendo así con los objetivos educativos y formativos del proyecto.

Como resultado del Taller de ilustración digital para principiantes, los participantes adquirieron las habilidades esenciales para crear productos de ilustración digital de mayor calidad y solidez. A lo largo del taller, los estudiantes demostraron un dominio creciente de las técnicas y conceptos clave, evidenciando un progreso notable en la ejecución de sus proyectos artísticos. La implementación de este taller ha sido crucial para permitir que cada participante se convierta en un artista digital emergente, también desarrollaron un entendimiento más profundo de los procesos creativos involucrados en la ilustración digital. Esta experiencia no solo refuerza su habilidad para producir trabajos de alta calidad, sino que también sienta las bases para su continuo crecimiento y éxito en el ámbito de la ilustración digital.

1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.

En un contexto más amplio, muchas instituciones de educación básica o media del distrito de Mejicanos, no suelen tener como tales, clases de arte. Esto tiene muchos motivos como falta de presupuestos u horarios muy saturados que no permiten que los jóvenes puedan acceder a estas. Por ello, la mayoría de las actividades artísticas suelen ser impartidas por instituciones externas, ya sean por parte del gobierno como casas de la cultura o como instituciones privadas.

Aunque el Gobierno invierte un presupuesto a promover las artes por medio de las casas de la cultura, que hay en diferentes sectores del país, no todos los jóvenes pueden acceder a estos talleres o cursos impartidos por diferentes motivos, principalmente económicos (requiere invertir en transporte materiales, etc.) o por el tiempo disponible; ya que muchos estudian, trabajan o cumplen ambas actividades, lo cual reduce su disponibilidad para movilizarse.

Si bien todos estos recursos formativos son gratis y de fácil acceso a la población en general; no cualquiera tiene las posibilidades económicas de acceder a talleres o cursos de arte deseados por la inversión en materiales que implica; precisamente por eso se considera que es importante brindar este tipo de actividades con nuevas opciones, para el interesado de forma más rápida y accesible haciendo uso de los nuevos recursos tecnológicos y la comunicación rápida que brindan las redes sociales. Con esto se demuestra, que sí se puede facilitar la participación en actividades creativas de forma remota desde los hogares o cualquier lugar donde se ubique el participante.

Considerando estas problemáticas, se propuso la realización de un proyecto que ofrezca soluciones a estas limitantes, en donde se fortalezcan los talentos artísticos y la creatividad, además de aprovechar los recursos tecnológicos como vías de aprendizaje. Partiendo con estas bases, los egresados de la carrera de Diseño Gráfico, fungieron como ejecutores y gestores del proyecto.

En cuanto a los beneficiarios; el proyecto Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024, estuvo dirigido a jóvenes que oscilan las edades entre 17-25 años, provenientes del distrito de Mejicanos. Estos, son jóvenes escolarizados o no, tuvieron en común el interés en formarse en la ilustración digital; además eran poseedores de recursos tecnológicos mínimos necesarios para participar del taller y su realización en línea. Asimismo, esta población joven pertenece al sector vulnerable y de escasos recursos económicos que pudo ser beneficiada al participar en un taller especializado como el propuesto en este proyecto.

Uno de los aspectos fundamentales de esta iniciativa fue la creación de un ambiente colaborativo y seguro, donde los participantes pudieron compartir ideas y recibir retroalimentación de manera constructiva. Para ello, se implementó una guía para el participante que fomenta una base sólida para su desarrollo como artista digital.

En relación a los antecedentes del Distrito de Mejicanos para el proyecto; este distrito ha sido reconocido por diversos eventos, tanto buenos como malos. En el pasado fue un sector muy azotado por la violencia; en donde la inseguridad era muy alta, pero por parte de las Alcaldías se intentaba disminuir esta problemática por medio de enfoques culturales y con el apoyo de la Casa de la Cultura como medio de distracción para los jóvenes del sector. Muchos de estos, por el miedo a la inseguridad que se tenía en ese momento, optaron por no asistir a estas alternativas que se les ofrecían, para evitar problemas que pudiesen tener con miembros de bandas delincuenciales (las cuales manejaban diversas zonas aumentando la inseguridad en ese momento).

Otro gran factor tomado en cuenta para la baja participación de jóvenes en actividades artísticas o talleres culturales fue la pandemia del COVID 19, por ello, por motivos de seguridad nacional se suspendieron diversas actividades culturales, sociales deportivas, entre otras; lo cual limitó aún más a los jóvenes del sector a realizar actividades relacionadas con el arte. Se tuvo que readaptar a un estilo de vida más práctico a través de las redes sociales, las cuales tomaron una gran fuerza siendo los principales medios de comunicación e interactividad entre personas, llegando a una era completamente digitalizada.

Por eso, se desarrolló el proyecto del taller de ilustración digital en esta zona. Con el uso de estas nuevas tecnologías como forma de apoyo y poder brindar nuevas opciones de aprendizaje a los jóvenes del sector.

Al ser el distrito de Mejicanos un área urbanizada, muchos de los participantes cuentan con recursos básicos con los que realizaron el taller de forma remota, puesto que muchos de estos ya tienen precedentes de tener educación en línea que fue la forma, en el cual muchos recibieron clases o algunos cumplieron con sus trabajos de manera virtual y de forma satisfactoria. Estos elementos fueron una garantía para la ejecución del proyecto.

Por otra parte, la importancia del proyecto de gestión cultural: Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024, radica en su enfoque estratégico hacia la promoción del sector de las industrias tanto culturales como creativas. Este taller se centra en la enseñanza y el aprendizaje de la ilustración digital, una disciplina artística que, debido a su vinculación con las nuevas corrientes de entretenimiento, la innovación tecnológica y las emergentes formas de expresión artística, se ha convertido en un área de gran relevancia.

La ilustración digital no solo representa una evolución natural de las artes visuales, sino que también se distingue por su capacidad para integrar una amplia gama de herramientas y aplicaciones tecnológicas. Esta versatilidad permite a los jóvenes explorar nuevas maneras de ver y representar el mundo, fomentando un pensamiento innovador y adaptable a las demandas actuales del mercado creativo.

El proyecto, por lo tanto, fue crucial no solo por su aporte a la formación artística de los participantes, también porque contribuyó al fortalecimiento de las industrias culturales y creativas en Mejicanos. Al capacitar a jóvenes en técnicas contemporáneas de ilustración digital, el taller ayudó a cultivar en un grupo de individuos, habilidades alineadas a las exigencias del presente y futuro, potenciando su capacidad para integrarse en un sector en crecimiento.

En un contexto donde las industrias culturales están cada vez más interconectadas con la tecnología y la economía digital, este proyecto se posiciona como un motor de desarrollo individual. Al promover la ilustración digital, se impulsó la creación de valor económico en los participantes, abriendo nuevas posibilidades para la innovación y el emprendimiento tanto dentro como fuera del país.

Este proyecto se enfocó en la ilustración digital desde una perspectiva sociocultural, impartiendo talleres online. El curso se diseñó para desarrollar conocimientos fundamentales en el manejo de equipos, herramientas y técnicas de ilustración,

proporcionando a los participantes las habilidades esenciales para incursionar en este campo.

Se estructuró utilizando una metodología de aprendizaje teórica-práctica, donde cada sesión incluía demostraciones en vivo que permitieron a los estudiantes aplicar lo aprendido de forma inmediata. Los contenidos cubiertos incluyeron los fundamentos de la ilustración digital, como el manejo de la línea y la forma, la anatomía, la composición, la perspectiva, el diseño de fondos, y los diferentes tipos de ilustración utilizados en distintos ámbitos laborales. Esto aseguró que los participantes no solo comprendieran los principios fundamentales, sino que también pudieran asimilarlos y aplicarlos eficazmente en sus propias creaciones.

OBJETIVOS.

2.1 GENERAL

2.2 Promover el desarrollo de habilidades digitales y creatividad artística de los jóvenes del Distrito de Mejicanos, mediante un Taller de ilustración digital on-line.

2.3 ESPECÍFICOS

2.4 Fundamentar teóricamente la ilustración digital, las habilidades y creatividad artística y el uso de la tecnología en jóvenes del Distrito de Mejicanos, para dar sustento a la creación y realización de un taller.

2.5 Diseñar un taller de ilustración digital on-line que combine conocimientos teóricos básicos de artes digitales y actividades prácticas de ilustración útiles para los participantes

2.6 Ejecutar el taller de ilustración digital, proporcionando herramientas y técnicas especializadas a los participantes del taller que les permitan explorar nuevos estilos, narrativas visuales y expresiones artísticas digitales

2.7 Analizar los resultados del proyecto y los aprendizajes de los participantes durante la realización del taller de ilustración digital

III. CONTENIDO GENERAL.

3.1 FUNDAMENTACIÓN

Un pilar esencial para el desarrollo de un proyecto es la investigación a profundidad la cual nos proporciona el contexto teórico y metodológico necesario para desarrollar un trabajo riguroso y significativo. Al establecer una base sólida, como investigadores podemos asegurar que el trabajo es relevante, bien estructurado y capaz de contribuir al avance del conocimiento en su campo.

Dentro de las diversas vertientes del mundo de las artes, una de las que más ha cobrado fuerza es el arte digital gracias a los avances tecnológicos, siempre de la mano con el ingenio humano. Estas artes exploran y utilizan medios digitales como herramientas y lenguajes para expresar ideas, emociones y conceptos, algunos aspectos fundamentales de las artes digitales.

Las obras de arte digital, a menudo invitan a la participación del espectador de formas que las artes tradicionales no pueden. Esto puede incluir interacciones directas con la obra a través de la parte visual.

Teniendo en cuenta, que el arte muestra mucha versatilidad y flexibilidad creativa, las herramientas digitales ofrecen una amplia gama de opciones para la expresión creativa.

Economía Naranja

Es un concepto que entra al conjunto de diversas actividades que transforman ideas, bienes, servicios de carácter cultural y económico englobando las áreas de la creatividad y las industrias culturales. La economía naranja nace con el fin de la necesidad de impulsar la rentabilidad de los productos, en las diferentes áreas que se quiera aplicar. Tras el avance de la era digital en todos los niveles del arte hay que adaptarse, por eso se deben buscar nuevas vertientes creativas.

El cripto arte, también llamado arte digital, utiliza la tecnología de los NFTs, de tal forma que cada obra de arte o creación artística se vincula a un NFT (Non Fungible Token), al igual que sucede con el uso de las criptomonedas. Estos NFTs son activos digitales basados en criptografía que certifican, por un lado, cada pieza como única e irreplicable, y por otro garantiza tanto la autoría como la titularidad de la pieza, permitiendo garantizar cada transacción que se realice con cada obra, y realizar un seguimiento en caso de ser necesario (por ejemplo, ante un robo o un fraude). (*Cripto Arte Y Blockchain: Arte Digital Con Certificado De Autenticidad, 2023*)

El arte digital dentro del cripto arte pueden ser único por lo que, ha transformado la manera en la que los artistas pueden llegar a interactuar con diversos compradores, por medio de plataformas en línea, ya que todos los creadores pueden acceder a un mercado grande sin la necesidad de entrar a una galería de arte o casas de subasta como los medios tradicionales. Otro beneficio importante que obtiene el artista son las regalías, que obtiene cuando una obra llega a ser revendida, lo que no se ve en el medio del mercado tradicional, por lo que ofrece muchas oportunidades para los artistas digitales. Lo que le genera un valor único innovando y utilizando el concepto de la creatividad.

El arte digital también es el medio donde se puede realizar el comercio en diferentes plataformas de sus obras, poderlas publicar para obtener ventas de los productos y obras realizadas. Un ejemplo de estas es Deviantart, una plataforma que sirve como medio de difusión para artistas y también se puede ocupar como portafolio profesional, para artistas digitales, esta posee un apartado donde se puede obtener comisiones, se puede vender productos digitales ya sea personalizados o recursos digitales, en esta plataforma también tiene el apartado de suscripción; en el cual los artistas pueden comprar y vender sus propios recursos generando así ingresos pasivos.

Las plataformas digitales han transformado el mundo del arte, permitiendo a los artistas expresar su creatividad, obtener ingresos y alcanzar reconocimiento a nivel

global. Entre estas, plataformas como Fiverr, Patreon, LinkedIn, Dribbble y ArtStation se destacan por ofrecer herramientas y comunidades que impulsan a los artistas digitales en distintas etapas de su carrera. Fiverr facilita la conexión entre artistas y clientes, permitiendo filtrar por factores como el presupuesto y tiempo de entrega, lo que es ideal para aquellos que están iniciando en el arte digital y buscan un lugar donde puedan vender sus primeros proyectos. Patreon se centra en la interacción y el apoyo financiero de seguidores mediante suscripciones, lo que permite a los artistas mantener una relación directa con su comunidad mientras generan ingresos. LinkedIn es una herramienta poderosa para artistas que buscan establecer y fortalecer relaciones profesionales, ofreciendo oportunidades de empleo y aprendizaje en el ámbito creativo. (*¿Qué Es Fiverr? ¿Cómo Funciona Fiverr 2024?*, 2024) (*Vende arte digital / Donde y como vender arte online.2023*) (*Qué Es Y Cómo Funciona PATREON Tutorial En Español, 2024*)

Dribbble, funciona como una plataforma de autopromoción para ilustradores y diseñadores gráficos, ideal para quienes desean destacar su trabajo en áreas como el diseño web o la fotografía. ArtStation se ha convertido en una comunidad clave para artistas de áreas como el concept art, animación y videojuegos, permitiendo la creación de portafolios digitales y acceso a una bolsa de trabajo especializada. (*Dribbble: Qué Es Y Cómo Usarlo Para Conseguir Un Empleo*, n.d.)

Estas plataformas no solo ayudan a los artistas a mostrar su trabajo, sino que también les permiten controlar cómo y dónde se distribuyen sus obras, lo que se impulsa en mayores oportunidades de ingresos y un mejor posicionamiento en el mercado global. La tecnología blockchain y los tokens no fungibles (NFTs) también han revolucionado la venta de arte digital, permitiendo a los artistas monetizar sus creaciones de manera directa. La eliminación de las barreras geográficas y la posibilidad de ser descubierto por coleccionistas de cualquier parte del mundo incrementan las posibilidades de reconocimiento para los artistas.

El taller digital ha aportado los conocimientos por medio de bases teóricas y prácticas para quienes buscan abrirse camino en el arte digital, cada sesión

desarrolló temáticas que abordaban este campo, algunos como el concept art, creación de personajes, los pasos de cómo realizarlos, y como se pueda adaptar a cada uno de sus proyectos, permitiendo que puedan desarrollar sus propios personajes. El taller brinda las herramientas y técnicas digitales, esenciales para destacar en áreas como el diseño gráfico, la animación y la ilustración. Además de mejorar habilidades técnicas, el taller fomenta la creatividad y ayuda a los participantes a desarrollar un estilo único, lo que es fundamental y primordial para destacar en el mercado competitivo, cada sesión permitió a los participantes tener pláticas referentes a temas que se centran en el área digital.

El taller ha capacitado a los interesados a tener un mejor criterio cimentado bases para generar sus propios proyectos y cómo a través de diferentes plataformas también pueden darse a conocer.

Las plataformas digitales como Fiverr, Dribbble y ArtStation se presentan como vehículos indispensables para lograr introducirse en la industria. Estas plataformas permiten a los artistas y creativos mostrar su trabajo a una audiencia global y así construir un portafolio profesional para acceder a redes de contactos valiosas. Aprender a utilizar estas herramientas durante el taller no solo aumenta la posibilidad de visibilidad de los participantes, sino que también abre puertas a oportunidades laborales y colaborativas. En conjunto, el taller digital y las plataformas en línea actúan como catalizadores, proporcionando a los participantes las competencias necesarias para avanzar y prosperar en la industria creativa.

El proyecto de investigación se enfocó en un taller de arte digital online para jóvenes principiantes del distrito de Mejicanos para los que desean aprender o introducirse al área del arte digital. Los participantes recibieron el taller de manera online buscando ampliar y adquirir conocimiento. No solo aprendieron técnicas de dibujo y uso de software especializado, para la ilustración digital, sino que también desarrollaron su capacidad para crear productos visuales únicos que pueden tener un impacto en diversas industrias, como la publicidad, el diseño editorial, los videojuegos, entre otras ramas.

Contexto geográfico

Mejicanos es conocido por sus festividades y tradiciones culturales. Una de las celebraciones más destacadas es la fiesta patronal en honor a San Francisco de Asís, que se celebra cada año en octubre. Durante esta festividad, se realizan procesiones, eventos religiosos, actividades culturales, y ferias que reúnen a la comunidad. Además, Mejicanos tiene una rica tradición en la gastronomía, destacando platillos típicos como las pupusas, que son muy populares en la zona (Cultura Azul, 2024)

En cuanto a su geografía, Mejicanos está situado en una zona alta, lo que le proporciona un clima fresco y agradable en comparación con otras partes del país. Su ubicación estratégica dentro de ello convierte en un punto de conexión importante entre varios municipios cercanos. Sin embargo, como muchas áreas urbanas de El Salvador, Mejicanos enfrenta desafíos como el crecimiento desordenado, la congestión del tráfico y la inseguridad.

En términos de infraestructura, Mejicanos cuenta con servicios básicos como agua, electricidad, y transporte público. No obstante, como en muchas áreas urbanas de El Salvador, existen zonas que requieren mejoras en términos de acceso a servicios y desarrollo urbano. La administración local ha trabajado en proyectos para mejorar la infraestructura vial y promover el desarrollo sostenible en el municipio. (Cultura Azul, 2024)

La educación es otro aspecto importante en Mejicanos. El municipio alberga varias instituciones educativas, desde escuelas primarias hasta institutos de educación media, que son fundamentales para el desarrollo de la juventud. Sin embargo, el acceso a una educación de calidad sigue siendo un reto, especialmente en las áreas más marginadas del municipio.

Distrito de estudio.

En específico Mejicanos, es uno de los distritos más extensos del departamento de San Salvador y también una de las áreas que durante un largo periodo de tiempo estuvo golpeada por la pobreza y la fuerte violencia que surgió por parte de los grupos delincuenciales que habían tomado no solo ese sector, sino también la mayor parte de todo el territorio salvadoreño (González, 2020)

Esto provocó una gran marca en las personas, que muy difícilmente puede ser borrada; incluso con el paso del tiempo, Mejicanos fue un área donde sucedieron acontecimientos de violencia inhumanos los cuales fueron comunicados por distintos medios de comunicación. Estos acontecimientos generaron un gran miedo, inseguridades y hasta traumas tomando en cuenta que los jóvenes en su gran mayoría eran los que se veían más afectados por estos sucesos. Conforme ha avanzado el tiempo, la violencia de la zona ha disminuido en un gran porcentaje, por lo que debería de ser menester de todos, velar por dar un panorama diferente a todos esos jóvenes que tuvieron que ser espectadores de todas esas atrocidades y mostrarles otro camino, o al menos, permitir que desarrollen habilidades que puedan enfocarse en otra perspectiva diferente a la que ellos habían estado acostumbrados.

Por estos motivos, como grupo gestor se ha decidido enfocar este proyecto a este sector en específico, como un medio de apoyo a la comunidad enfocándose en la población más joven y vulnerable, aquellos que han sido una parte de la población que se ha visto afectada por los factores anteriormente mencionados. Estos jóvenes oscilan entre las edades de 17 a 25 años, los cuales, se consideran un público objetivo, que puedan obtener beneficios extras para su aprendizaje. Se desea, que los participantes destacaron sus habilidades artísticas, por medio de las herramientas tecnológicas y de técnicas ilustrativas, con las que los participantes puedan encontrar nuevas formas de expresión para sus puntos de vista.

Con esto se busca reforzar en los jóvenes nuevos procesos para el esencial desarrollo y la integración de estos en una comunidad, también de forma personal

buscar nuevas opciones de aprendizaje y habilidades técnicas. para una mejor formación en un posible ámbito laboral o personal. Es esencial, recordar la importancia de fomentar la integración de las artes en sus diferentes vertientes, que estén a disposición de una población y esta pueda formar parte de esta, que sirvan como métodos de desahogo y fomente la disciplina acorde a la edad de cada uno de los individuos.

El arte aporta una amplia gama de beneficios a los jóvenes ya sea a corto o largo plazo (dependiendo de la importancia que se le dé como individuo y que tanto interés en desarrollarse en este campo tenga). En primer lugar, el arte promueve la creatividad y la expresión personal, permitiendo a los jóvenes explorar y comunicar sus pensamientos, emociones y experiencias de manera única. A través de diversas formas artísticas, los jóvenes pueden desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones, fundamentales para enfrentar los desafíos del futuro. Además, el arte fomenta la autoconfianza y la autoestima al proporcionar a los jóvenes un medio para expresarse libremente y recibir reconocimiento por sus logros creativos. Esto les brinda un sentido de valía personal y les ayuda a desarrollar una identidad sólida y positiva, lo que contribuye a una mayor satisfacción personal y bienestar emocional. (Fundación Botín, 2023)

Por otro lado, el arte ofrece a los jóvenes, oportunidades de exploración y descubrimiento, ayudándolos a desarrollar habilidades transferibles que son altamente valoradas en diversos campos profesionales. La práctica artística promueve la perseverancia, la disciplina y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el éxito en cualquier carrera. Además, el arte fomenta la empatía y la comprensión intercultural al exponer a los jóvenes a diversas perspectivas y experiencias. Esto les permite desarrollar una mentalidad abierta y receptiva, crucial para adaptarse a un mundo cada vez más diverso y globalizado.

Estimular las habilidades artísticas, especialmente a través de la ilustración digital, abre un amplio abanico de posibilidades de desarrollo profesional para los jóvenes. En primer lugar, el campo del diseño gráfico ofrece numerosas oportunidades

laborales, donde los jóvenes pueden aplicar sus habilidades artísticas en la creación de contenido visual para diversas industrias. Desde el diseño de logotipos y branding hasta la creación de materiales promocionales y publicitarios, los ilustradores digitales pueden encontrar empleo en agencias de diseño, empresas de marketing, estudios de animación y medios de comunicación.

Además, el mundo del entretenimiento y los medios digitales ofrece una gran demanda de talento creativo. Los jóvenes pueden trabajar en la producción de videojuegos, películas animadas, series de televisión, publicaciones en línea y aplicaciones móviles, entre otros proyectos. Como animadores digitales, artistas conceptuales o diseñadores de personajes, tienen la oportunidad de contribuir al desarrollo de contenido innovador y cautivador que impacta a audiencias de todo el mundo.

El arte

Es una expresión, es la exploración del sentimiento y pensamiento, es la versatilidad de los sentidos para plasmar una idea o varias. También la parte digital se empieza con nuevos ideales como lo es la experimentación sin límites físicos a diferencia de las artes tradicionales, donde los materiales pueden ser limitados o costosos.

Las clases de arte ayudan al desarrollo del pensamiento, otorgan al individuo una exploración mayor de su entorno, enriquecen los sentidos y ejercitan distintas áreas del cerebro. Esto debido a que, ninguna disciplina artística es simple o sencilla, si bien existen quienes se les facilita una u otra actividad de manera "natural", toda actividad artística consta de lo mismo: estudio, práctica y perfeccionamiento. (García, 2021)

La educación en las áreas artísticas, casi siempre se ha visto austera en la importancia que se le ha dado por parte del sistema educativo, debido a que se tiene un concepto erróneo de ella y esto ha hecho que se le reste importancia, se le ha otorgado, el calificativo, como una materia de mera diversión o entretenimiento

en los centros educativos; algo que está alejado de la realidad. Se puede demostrar que la educación artística, puede servir en la formación de un individuo tanto en el área motriz como en la autopercepción, porque aumenta el ser autocrítico, lo que a su vez genera en el individuo un sentimiento de competencia. Por ello, se busca enfocarse en este aspecto y tratar de dar una buena educación artística para los jóvenes, no solo enseñarles a mejorar en sus ilustraciones si no también buscar que desarrollen las demás habilidades que el arte puede llegar a evocar en las personas.

La educación artística es una estrategia necesaria para el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y la visión estética de la vida que, junto con la dimensión ética, contribuye a la formación de ciudadanos cultos, tolerantes y solidarios. Las nuevas exigencias sociales y una visión renovada sobre la función de la educación escolar han puesto de manifiesto la importancia de lograr que los alumnos adquieran las competencias necesarias que les permitan aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a ser. En este contexto, resurge con fuerza el papel de la educación artística para la formación integral de las personas y la construcción de la ciudadanía.

El desarrollo de la capacidad creativa, la autoestima, la disposición para aprender, la capacidad de trabajar en equipo o el pensamiento abstracto encuentran en la educación artística una estrategia potente para lograrlo. En épocas pasadas, y por desgracia todavía en los tiempos actuales, se pensaba que la educación artística podía ser de interés solo para quienes veían en el arte un campo de desarrollo profesional, o era contemplada como una actividad marginal en las escuelas. Lo cierto es que el avance en la investigación de la psicología, la neurociencia, la educación y los valores ha subrayado la importancia de las artes como espacios que brindan la posibilidad de transformación de la dimensión humana, tanto en los ámbitos del conocimiento como en los afectivos, sociales y espirituales.

La OEI está convencida de que el aprendizaje y la experiencia del arte en las escuelas y fuera de ellas constituye una de las estrategias más poderosas para la construcción de la ciudadanía. La presencia del arte en la educación, a través de la

educación artística y de la educación por el arte, contribuye al desarrollo integral y pleno de los niños y de los jóvenes (Jiménez, Aguirre y Pimentel, 2021)

Internet ha revolucionado la forma en que se accede a la información. Los estudiantes ahora tienen acceso a una vasta cantidad de recursos educativos en línea, que van desde libros electrónicos hasta cursos completos en plataformas de aprendizaje en línea. Esto a su vez ha permitido que muchas otras prácticas que se realizaban de manera presencial adopten nuevas herramientas para realizarse. La educación artística ha sido una de ellas, ha evolucionado con el avance de las nuevas tecnologías y son cada vez más los artistas digitales que surgen con cada año que pasa. El humano siempre busca avanzar y conocer más, es algo que es parte de su esencia ya sea en mayor o en menor medida dependiendo del individuo.

Los retos que impone el nuevo escenario digital nos animan a reflexionar sobre las posibilidades de la Educación Artística en un momento histórico en el que combinamos momentos educativos presenciales junto a desubicaciones online. Las tecnologías de la imagen, uno de nuestros mayores aliados. (Domínguez, 2019). El hombre es un ser que puede y necesita ser educado. De hecho, es la única especie animal que requiere de educación para alcanzar su propia esencia, o sea, para ser humano. ("Kant y La Pedagogía," 2018)

Otras áreas

Por otro lado, el sector del diseño de productos y la visualización arquitectónica también son áreas en las que los ilustradores digitales pueden destacarse. Desde la creación de modelos tridimensionales y renders realistas hasta la conceptualización de productos y espacios, los jóvenes pueden trabajar como diseñadores industriales, arquitectos virtuales o visualizadores arquitectónicos. Estas profesiones ofrecen la oportunidad de colaborar en proyectos emocionantes y variados, desde la creación de automóviles y dispositivos electrónicos hasta el diseño de interiores y exteriores de edificios emblemáticos. En resumen, la estimulación de habilidades artísticas, especialmente en el ámbito de la ilustración

digital, proporciona a los jóvenes una amplia gama de oportunidades laborales en campos creativos y tecnológicos, donde pueden desempeñarse en roles como diseñadores gráficos, animadores, artistas conceptuales, diseñadores de productos, visualizadores arquitectónicos y más.

Cabe resaltar que en las artes hay muchas variaciones y en el área de la ilustración existen diferencias marcadas en algunas formas de aplicarlas. Tanto en el campo de la ilustración tradicional como en la ilustración digital.

La ilustración es una forma de expresión artística que utiliza imágenes para transmitir ideas, conceptos o narrativas. Se puede realizar en una variedad de medios, incluyendo papel, lienzo, madera o incluso digitalmente. Las ilustraciones suelen acompañar textos en libros, revistas, cómics o publicidad, agregando profundidad y visualización a las palabras. Este arte puede abarcar una amplia gama de estilos y técnicas, desde el realismo hasta la abstracción, y puede ser creado con lápices, acuarelas, óleos, o técnicas mixtas.

Por otro lado, la ilustración digital es la práctica de crear imágenes utilizando herramientas y software digitales. A diferencia de las técnicas tradicionales, que implican el uso de medios físicos, la ilustración digital se realiza en una pantalla de computadora o tableta gráfica. Este enfoque ofrece una serie de ventajas, como la capacidad de editar y corregir fácilmente, experimentar con una amplia gama de colores y efectos, y compartir y distribuir las creaciones de manera instantánea a través de Internet.

En cuanto a las diferencias entre la ilustración tradicional y la digital, la principal radica en los medios y herramientas utilizados. Mientras que la ilustración tradicional se realiza con lápices, pinceles y otros medios físicos, la ilustración digital se lleva a cabo con programas de software especializados y dispositivos digitales como tabletas gráficas o lápices ópticos. Además, la ilustración digital ofrece una mayor flexibilidad en términos de edición y manipulación de imágenes, permitiendo a los artistas experimentar con una amplia gama de estilos y efectos visuales.

En cuanto a los estilos de ilustración digital, existen numerosas categorías y subcategorías que abarcan desde el realismo hasta la abstracción. Algunos estilos populares incluyen el cómic o historieta, el arte conceptual, el arte de fantasía, el arte surrealista, el arte vectorial y el arte digital. Cada estilo tiene sus propias características distintivas en términos de técnica, composición, color y temática, lo que permite a los artistas explorar y desarrollar su propia voz creativa dentro del vasto mundo de la ilustración.

“Una línea sigue siendo una línea, independientemente del medio que utilices” Dibujar a mano, con lápiz y papel, es algo que todas las personas hacen en su primera infancia. Pueden ser simples garabatos, monigotes, árboles, animales... El impulso creativo es inherente al ser humano. (Lobato & Veneroso, 2020)

La ilustración digital.

La ilustración digital posee metodologías de aprendizaje no muy diferentes, pero contando con más recursos de fácil acceso en su mayoría, como: tutoriales en video y blogs especializados, que enseñan técnicas y consejos para la ilustración digital, desde lo básico hasta técnicas más avanzadas. Muchos artistas aprenden ilustración digital a través de la práctica autodidacta, experimentando con el software y explorando diferentes estilos y técnicas por su cuenta.

Teniendo cursos y talleres en línea que ayuden a fortalecer estos conocimientos, dirigidos por profesionales de la industria, donde los estudiantes pueden aprender de manera estructurada y recibir retroalimentación. Otro punto importante a resaltar es que la comunidad de ilustradores digitales en línea es una excelente fuente de inspiración, apoyo y retroalimentación, donde los artistas pueden compartir sus obras, participar en desafíos y colaborar en proyectos conjuntos.

Ilustración editorial

Este apartado busca complementar el contenido a través de imágenes y escenarios y personajes que acompañan el texto haciendo un buen uso de cada una de los contenidos.

La ilustración editorial con el paso de los años, ha evolucionado y está adaptándose a los cambios tecnológicos y hacia los gustos del público por lo que su importancia como herramienta de comunicación; las características destacadas de la ilustración editorial es la capacidad de captar la esencia de un tema de manera concisa y precisa, para que el lector tenga interés en el artículo o a promocionar. Los ilustradores editoriales deben ser versátiles y estar bien informados sobre los temas que abordan, asegurándose de que su trabajo refleje con precisión el tono y el mensaje del texto.



Figura 1/ Revista de ilustraciones de diferentes artista obras de (Lisel jane Ashlock)
/fuente:cargocollective.com

La ilustración editorial no solo debe ser visualmente atractiva, sino también relevante y coherente con el contenido. Además, en un entorno donde la

información se consume rápidamente, las ilustraciones editoriales deben captar la atención del lector de inmediato, utilizando elementos visuales que sean atractivos y que generen curiosidad

A medida que las industrias editoriales buscan diferenciarse en un mercado saturado, la demanda de ilustraciones originales y de alta calidad ha aumentado. Esto ha llevado a una mayor valoración del trabajo de los ilustradores y ha creado nuevas oportunidades.

Ilustración publicitaria

Aquella en que los artistas digitales pueden generar imágenes atractivas que puedan atraer la atención del público objetivo así comunicando mensajes que puedan ser efectivos para la publicidad.

La ilustración publicitaria también desarrolla la capacidad de transmitir emociones contar historias, como una forma de uso estratégico para adquirir una profunda conexión con el público meta al que se quiera llegar, está ligada un documento llamado briefing donde muestra el proceso para una marca, que pueda atraer, ser llamativa al público. Esta área está conjunta con las editoriales para generar más peso a la publicidad compartiendo ambos el proceso y distribución de la marca o proyecto.

La ilustración publicitaria es en gran parte importante, por el desarrollo que tiene para aplicar las técnicas de arte y diseño, para el mercado con el fin de cumplir las necesidades a través de imágenes videos o audiovisuales para un producto, también marcando gráficas del producto a seguir, la ilustración publicitaria abarca también el escenario y la construcción de los posibles productos a escala, para poder proporcionar un mejor comprensión del proyecto propuesto mostrando diferentes propuestas que tengan un valor para satisfacer la necesidades.



Figura 2/ Anuncio de Coca Cola en la que se colocaban mensajes en sus envases del año 2021 / fuente: Coca-cola.com

Ilustración para videojuegos

Los videojuegos son parte de un mundo tecnológico y extenso para el arte digital esta rama ofrece la utilidad para llevar a cabo ilustraciones digitales y el manejo de concepto, creando o dando vida a muchos personajes dan un enfoque a la exploración de ideas representado de manera visual.

Por lo que la ilustración para videojuegos tiene el deber de crear variaciones de personajes, escenarios creando los conceptos con temáticas variadas como lo es la fantasía, la ciencia ficción, amor, luchas libres, aventuras, temas y enfoques profundos, la ilustración para videojuegos un área muy buscada para los ilustradores digitales por su contenido por la experiencia que puede llegar a generar con la creatividad que se le puede dar el provecho y talento para creación de cada personaje.



Figura 3/
ilustración y portada del personaje principal de videojuego llamado Pepper, artista Stanley law
/fuente: crehana.com

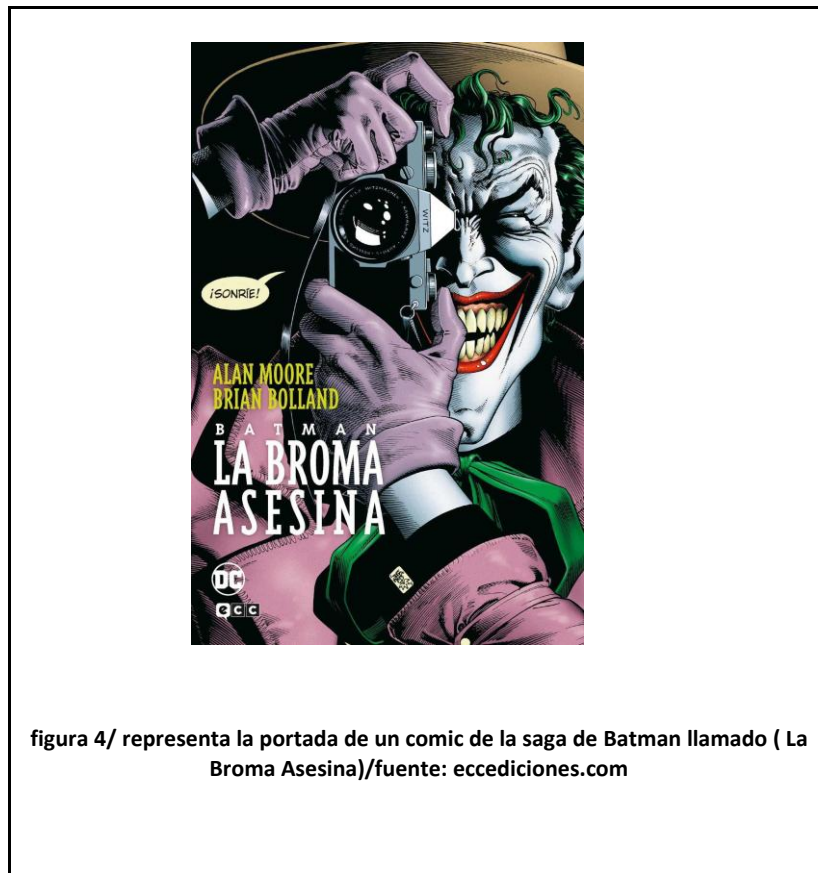
Ilustración para comic

En este apartado es la creación de historias que se relatan a través de dibujos, cada una de las historias cuentan con cuadros o textos breves, haciendo uso de viñetas, tanto que el uso creativo que se le puede dar a cada una de las ilustraciones o palabras de manera secuencial.

Un elemento clave en la ilustración para cómics es la capacidad de los artistas para capturar y expresar movimiento y acción en un formato estático. A través de líneas dinámicas, ángulos que logren la expresividad de cada personaje dando vida a cada uno los dibujos plasmados; cada ilustración de cómic tiene las variaciones en cuanto colores de expresión y línea también el diseño de personajes es otro aspecto fundamental de la ilustración para cómics.

Los personajes deben ser visualmente distintivos y reflejar su personalidad, rol en la historia, y desarrollo a lo largo de la trama, podríamos mencionar los comic como DC comic, Marvel; personajes como Batman, superman, flash, entre otros, los

enemigos de estos como joker, lex luthor, capitán frío, tiene su singularidades expresiones y también se les conoce por sus forma de vestir sus maneras de abordar cada situación, es lo que genera ese fuerte interés por los cómic, como Marvel con los colores también entran en diferentes expresiones y variaciones spiderman , duende verde, los 4 fantásticos, entre otros, que los comic manejan distintos tipos de comunicación como comedias, romance, ficción, fantasía, o una combinación de todo, que la ilustración de cómic también a tomado una evolución, grande esta era digital, que la creatividad dentro del arte como fuente de lectura ocupa lugares a la era digital.



Las artes son un punto importante para la formación de un ser humano, en el cual ayuda a desarrollar diferentes habilidades y capacidades, estas de la mano con las nuevas tecnologías, fomentan una integración completa de un individuo a los nuevos progresos que se presentan en una sociedad que avanza a pasos

agigantados en las áreas digitales, formando ciudadanos integrales, capaces y funcionales. Asimismo, marcando precedentes para que futuros proyectos de este tipo, sean integrados y puestos a la disposición en general de los salvadoreños. Fomentando de forma positiva el uso de herramientas digitales, para futuras formaciones ya sean académicas o de formas recreativas.

En la era digital, la ilustración ha trascendido los límites del papel y el lienzo para convertirse en una herramienta poderosa y versátil que impulsa diversas industrias. Esta evolución está estrechamente vinculada con la economía, relacionadas con la creatividad y la cultura. cómo la creatividad puede generar valor económico y transformar sociedades. La ilustración digital se posiciona como un componente crucial, desde la publicidad y el entretenimiento hasta la educación y el diseño de productos.

3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL

Los puntos fuertes o destacados del proyecto desde su concepción hasta la ejecución, se detallan a continuación:

- Delimitación del tema. El proyecto no sufrió cambios radicales con respecto a su concepción en ninguna etapa desde el principio.
- Planificación del proyecto. A medida que el proyecto se estaba estructurando, no hubo complicaciones con respecto a la planeación de este, desde el sector delimitado hasta los recursos a utilizar para la ejecución del proyecto.
- Cumplimiento de Objetivos. El taller ha obtenido resultados satisfactorios en relación con los objetivos planteados, esto se detallará en el apartado correspondiente de este documento.

- Alta participación y compromiso. Los interesados han mostrado un alto nivel de participación y compromiso. Los participantes no solo han asistido regularmente, también han desarrollado sus propios proyectos personales, demostrando la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.
- Desarrollo de Conocimientos. Tanto los participantes como los desarrolladores del proyecto han obtenido nuevos conocimientos. Esto ha sido posible gracias a la combinación de apoyo visual y teórico proporcionado durante el taller, lo que ha enriquecido el proceso de aprendizaje. Y los formadores, por su parte, han enriquecido su experiencia profesional con este esfuerzo.
- Facilitación de Herramientas Digitales. A los participantes se les proporcionaron herramientas digitales que mejoran su experiencia y comodidad durante el taller. Esto facilitó el aprendizaje y permitió que los participantes se familiarizaron con las tecnologías utilizadas en la ilustración digital.
- Comunicación Eficiente. Se logró establecer una comunicación fluida entre los participantes y los desarrolladores del proyecto. Esta interacción constante ha permitido resolver dudas, compartir experiencias y mejorar el proceso de aprendizaje.
- Ahorro de Costos. Al ser un taller online, se redujeron significativamente los gastos en materiales y otros costos extras asociados con la participación en un taller presencial.
- Provisión de Material de Apoyo. Se proporcionó material de apoyo teórico a los participantes, lo cual fue entregado a petición de ellos. Esto aseguró que los participantes tuvieran acceso a recursos adicionales que complementarían su aprendizaje.
- Cumplimiento de Cronograma. Un punto importante, es que el taller inició en las fechas estipuladas, se mantuvo constante y sin interrupciones. Comenzó el 4 de mayo de 2024 y se desarrolló durante las 8 semanas planificadas, culminando el 22 de junio de 2024. Este cumplimiento estricto del

cronograma ha permitido una organización eficiente y una mejor planificación de actividades.

A nivel administrativo, de ejecución, de gestión con las instituciones y con los responsables del proyecto, cabe señalar que no se encontraron limitantes al inicio o desarrollo del proyecto.

- A nivel administrativo: no se ha tenido ningún tipo de problema pues el proyecto es completamente administrado por los mismos gestores del taller sin involucrar terceros en el desarrollo de este, tanto a nivel operativo como económico.
- A nivel de ejecución: al momento de ejecutar el proyecto no hubo inconvenientes, puesto que se realizó conforme lo planeado y al cronograma planteado. Los gestores del proyecto administraron bien sus tiempos y recursos para que iniciará y finalizará el proyecto en las fechas previstas con éxito.

El modelo de gestión utilizado en el proyecto fue de gestión directa, con recursos y equipos propios.

El proyecto, al no estar ligado con una institución externa, es autofinanciado por los mismos gestores del proyecto. Usado todos sus recursos al alcance, desde recursos tecnológicos como: computadoras, celulares, aplicaciones para diseño, mantenimiento de herramientas, etc.; el uso de materiales extras como pdf o libros de arte en su posesión para solventar las necesidades básicas del taller; puesto que este fue realizado en línea se ahorró mucha inversión en materiales físicos como institucionales, además de las instalaciones físicas.

En cuanto a estrategias creativas para el buen desarrollo del proyecto, al momento de realizar el taller, se implementaron diversas acciones para solventar obstáculos

en el desarrollo de este. Como grupo gestor se realizó meticulosamente una planeación del contenido académico, se usaron diferentes herramientas de apoyo como presentaciones visuales en power point que ayudaron a reforzar el contenido teórico impartido dentro del taller.

Por otra parte, a modo de sondeo para medir el nivel de conocimientos de los participantes del taller, se realizó una reunión previa en la que los interesados solventaron dudas con respecto al taller y los contenidos que se impartieron en este.

En la primera clase, se realizó una introducción a la ilustración digital ocupando los materiales de apoyo, en esta misma sesión los participantes pudieron expresar su percepción de la ilustración digital, se pudo sacar una mejor idea que tanto conocimiento tienen del área, así como los instrumentos con los cuales estarían trabajando el resto del taller; desde computadoras de escritorio, laptops, ipads o celulares, en los cuales se les facilitó la creación de sus propias ilustraciones; junto a las diferentes aplicaciones que consideraron usar.

A medida que se avanzó en las sesiones del taller, los participantes tuvieron las oportunidades de aportar ya fuera con conocimiento o con la muestra de algunos ejemplos de proyecto en los cuales estuviesen trabajando, como los avances de la creación de sus propios personajes en los cuales pedían retroalimentación para mejorarlos. En todo esto, se contó con la completa disposición del equipo gestor.

Para mantenerse activos con los participantes, así como comunicados, se creó una cuenta en la red social instagram con la cual los participantes interactuaban; asimismo, se compartía diferentes contenidos con información relacionada a la ilustración digital o a los avances de proyectos dentro del taller, como historias y “reels” o cortos, en donde se mostraban tutoriales o procesos de la creación de contenido como personajes, uso del color etc.

El progreso del taller fue una experiencia enriquecedora, permitiendo comprender el desarrollo de cada participante en cada sesión. Aunque se presentaron

dificultades como la variación en la asistencia de los participantes debido a motivos personales, emergencias o algunos desperfectos técnicos en las herramientas de trabajo, estos no obstaculizaron el desarrollo del taller. Los problemas técnicos se resolvieron de manera eficaz, ya que los participantes tenían acceso a los documentos y diapositivas trabajadas durante las sesiones. Se realizaron modificaciones en los temas a tratar en la penúltima sesión, incluyendo una sugerencia sobre inteligencia artificial, sin interrumpir el cronograma planificado.

Las condiciones climáticas representan una dificultad, afectando de distintas formas a los participantes (irregularidades en el internet, cortes de luz, etc.). Estas dificultades se presentaron principalmente en las últimas sesiones del taller, pero no causaron complicaciones mayores. La pérdida de conectividad fue breve y no afectó significativamente el desarrollo de las sesiones.

El desarrollo del proyecto ha resultado favorable en relación con los objetivos planteados. El taller de ilustración digital fue bien recibido por los participantes, quienes obtuvieron herramientas y bases teóricas para un mejor entendimiento de los temas tratados. Las sesiones fomentaron conversaciones y confianza entre los interesados. Al ser un taller en línea, se redujeron los gastos en materiales y otros costos adicionales.

En cuanto a las adecuaciones, a medida que el taller se realizó, hubo algunas modificaciones al momento de impartir la clase; un ejemplo de este, fue para la sesión 3 en la cual hubo un desperfecto en la computadora de uno de los gestores que tenía agendado impartir esa clase. Por ello, el resto del equipo, apoyó y resolvió el trabajo de manera conjunta y se creó material de apoyo (diapositivas) para la primera mitad de la sesión con material teórico y la segunda sesión con la ayuda del segundo gestor Gustavo Montoya. En la parte demostrativa se solventó con éxito la sesión 3. Para la sesión 4, se tuvo un nuevo ordenador para realizar la sesión sin problemas.

Otra de las adecuaciones que se tuvo dentro del taller, fue brindar un espacio de asesoría a los participantes cuando tenían duda, uno en particular que tenía en fase beta su proyecto de un videojuego. En esta asesoría la participante mostró con gusto los avances que tenía en la parte de animación y codificación, exponiendo sus dudas con respecto al diseño de personajes y un estilo en específico que quería implementar en este; siendo el pixelart el estilo escogido del cual los gestores a cargo le guiaron y resolvieron sus dudas.

Una de los cambios más específicos que se pueden resaltar, fue la petición de uno de los participantes en que se tocara el tema de AI (Inteligencia Artificial), como es bien sabido es uno de los temas más polémicos en la actualidad en la rama de las artes digitales. Los gestores tomaron esta sugerencia a bien y se abrió un espacio para hablar de estas, exponer cómo se usan, sus pro y contras; cómo es vista dentro del área de la ilustración digital y su influencia en el área del diseño gráfico. Se trató el tema en un aproximado de media hora y los participantes se sintieron muy interesados y solventaron dudas. Esta adecuación resultó muy positiva.

IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.

4.1.1 PLANEACIÓN

Primera fase

Se convocó una reunión entre los investigadores del proyecto con el objetivo de proponer diferentes plataformas para llevar a cabo el desarrollo del taller, tomando en cuenta que este se realizaría de manera totalmente virtual, por lo que se propusieron 3 plataformas, lo que concluyó con la selección de la plataforma conocida como Meet, la cual permite crear videoconferencias de manera profesional. Además de ser una plataforma de conocimiento y acceso público.



Se realizó la gestión de la calendarización tomando en cuenta los días y las horas en la que se realizaría cada sesión, esto considerando los días que podrían ser los más asequibles para no interrumpir con las actividades de los involucrados y que tuviese un buen desarrollo el taller.

Difusión del taller

Siguiendo con el desarrollo de las actividades, se comenzó con planeación y difusión del taller con una antelación de 2 semanas para generar el espacio

suficiente para llegar al público meta; en ese mismo sentido se comenzó con la elaboración de los afiches publicitarios, teniendo como resultado la selección de dos afiches. Estos se postearon en redes sociales, las cuales se crearon en sincronía para tener un mejor contacto con los jóvenes interesados en el taller.

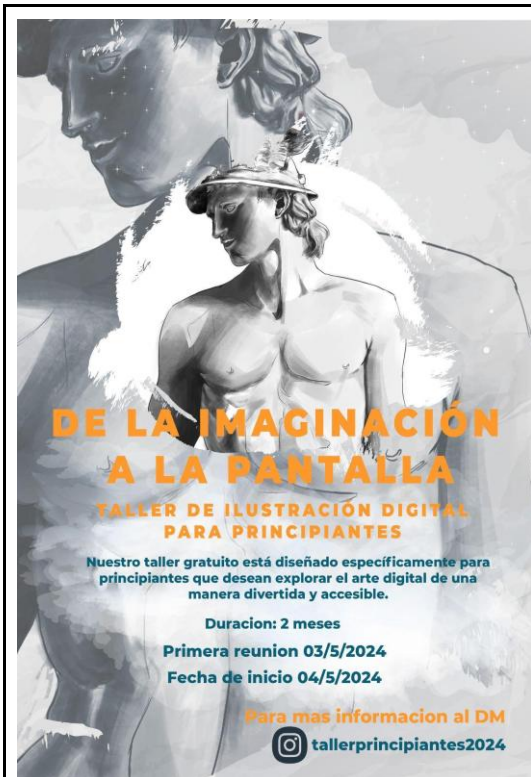


Figura 6 /Afiche publicitario 01 para el taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia



Figura 7 /Afiche publicitario 02 para el taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia

Se crearon diferentes posts, para mostrarle a los aspirantes una parte de las temáticas y conceptos que se trataron durante todo el taller, para generar un gancho y captar la atención de los interesados, también algunos tutoriales para mostrar un poco lo que se esperaba lograr al finalizar el taller.



4.1.2 PLAN DE TRABAJO

Planeación y creación de las temáticas

Para la planeación de las temáticas a impartir se tomó en cuenta las áreas de mayor desempeño que presentaron cada uno de los gestores a fin de lograr un mejor desarrollo de cada contenido; también la investigación en libros, videos, sitios web y demás materiales didácticos referentes al arte y a la ilustración digital. Se concretó el plan de trabajo con la intención de llevar un proceso secuencial en cada sesión; a su vez, se complementarán entre sí para lograr una buena estructuración, partiendo del diseño, luego construcción y finalizando con la aplicación del color. Además de hacer uso de material de apoyo como diapositivas y videos y hacer de cada sesión una actividad más interactiva.

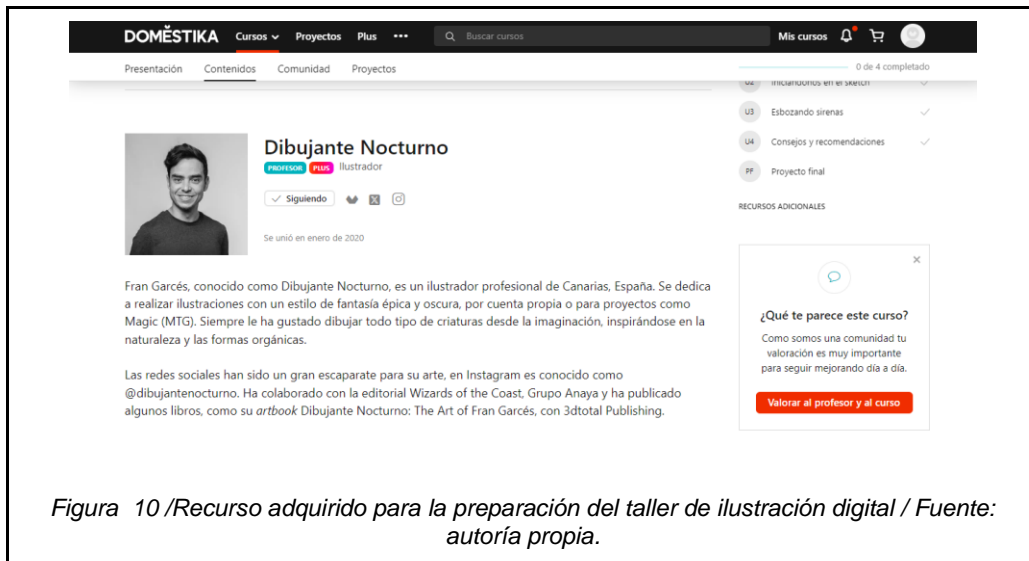


Figura 10 /Recurso adquirido para la preparación del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia.

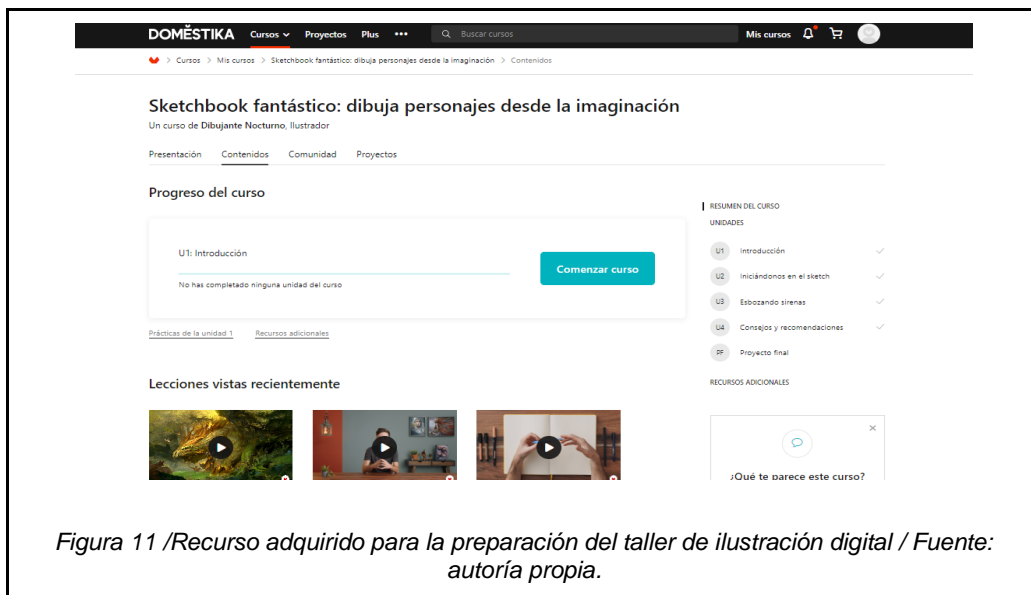


Figura 11 /Recurso adquirido para la preparación del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia.

Siguiendo con la preparación del plan de trabajo, se reforzaron los conocimientos a través del estudio de libros y cursos referentes a la ilustración; por ejemplo, se hizo uso del método ya conocido como loomis, libros de perspectiva, del color a través de la historia, uso del color y la adquisición de un curso de ilustración de personaje en Domestika, impartido por el ilustrador Dibujante Nocturno.

4.1.3 DESARROLLO DEL TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

- SESIÓN 1

Durante la primera sesión del taller, se comenzó con una pequeña parte de teoría en la que se fueron desglosando temas como: qué es la ilustración digital, sus ventajas y desventaja, estilos y algunos exponentes; esto para que sirva de prelude para iniciar con la temática central de la sesión la cual fue línea y forma. En este tema, se dio a conocer los diferentes tipos de pinceles que son más adecuados para realizar los primeros trazos, posteriormente se comenzó a explicar la siguiente temática sobre las formas, en la cual se mostró la mejor manera de crear el primer boceto a base de forma geométrica, formas libre y conjuntos. Se explicó también las funciones de opacidad y máscaras.

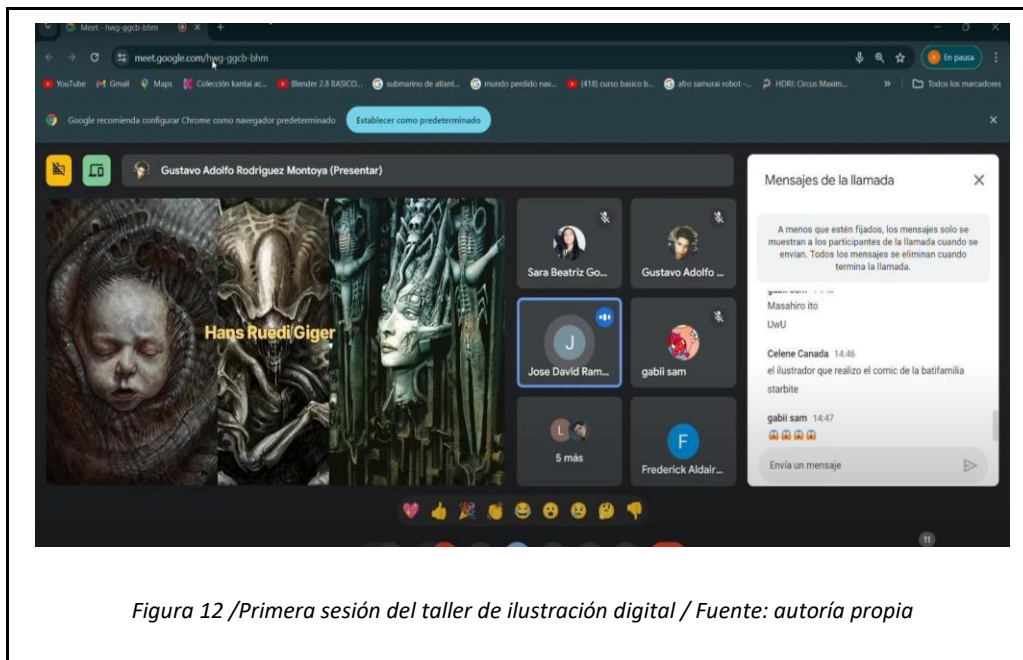


Figura 12 /Primera sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia

- SESIÓN 2

En la segunda sesión, se abordó la introducción a la anatomía de manera práctica y estructurada. Los participantes fueron guiados paso a paso en la creación de un personaje, prestando especial atención a la anatomía, las proporciones y la perspectiva. A medida que avanzaban en el proceso, se fueron resolviendo las

dudas que surgían, lo que permitió una comprensión más profunda de los conceptos presentados. Se hizo hincapié en la importancia de mantener la coherencia anatómica y la correcta proporción de las diferentes partes del cuerpo para lograr personajes realistas y equilibrados.

Finalizando el taller se planteó a los participantes la creación de un personaje ya sea héroe o villano que se iría desarrollando conforme avanzaban las sesiones del taller.

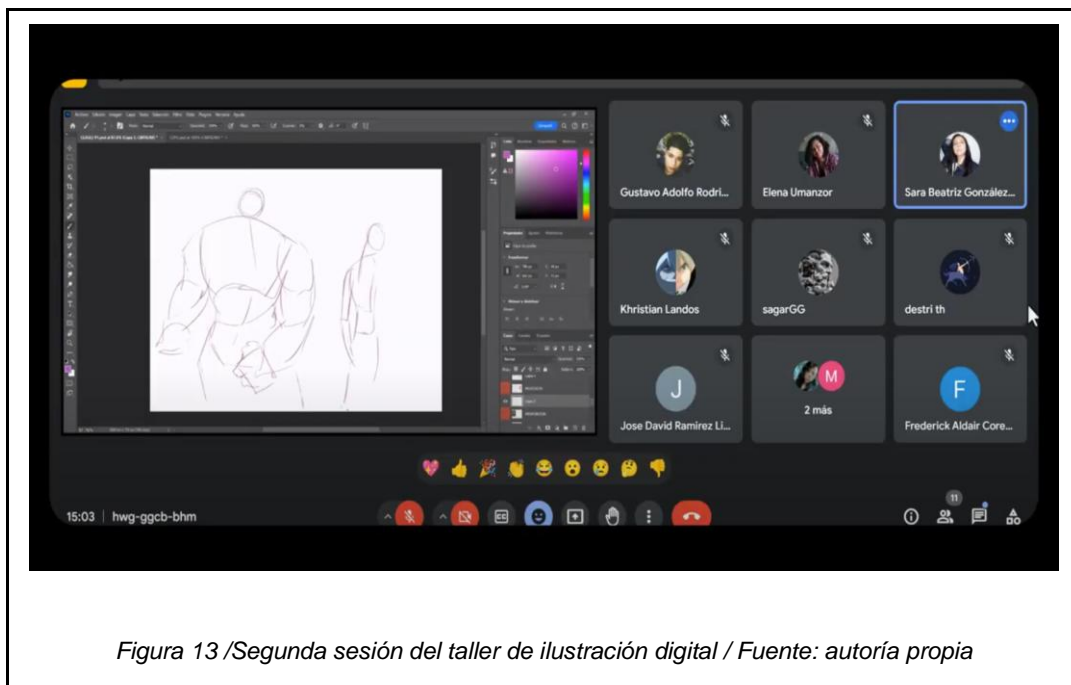


Figura 13 /Segunda sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia

- **SESIÓN 3**

En esta sesión, se explicó de manera teórica el concepto de perspectiva, destacando los aspectos esenciales para su correcta aplicación en la estructuración de escenas. Se detallaron los principios que deben seguirse para lograr una ejecución efectiva y luego se pasó a una demostración práctica liderada por el gestor a cargo. Durante la parte práctica, se mostró cómo utilizar diversas herramientas, como la cuadrícula y la malla, que facilitan la creación de escenas en perspectiva al proporcionar guías visuales claras. Además, se realizó una práctica

manual para reforzar los conocimientos adquiridos, lo que ofreció a los participantes la oportunidad de experimentar.

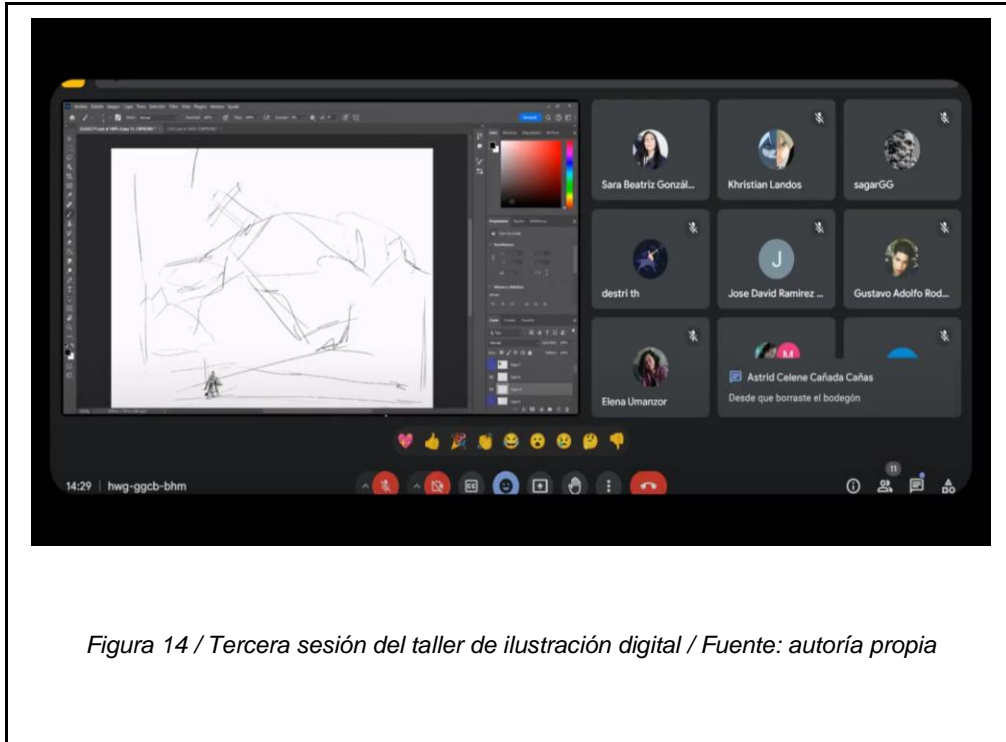


Figura 14 / Tercera sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia

- SESIÓN 4

En esta sesión se desarrolló la temática de creación de concept art, el cual consiste en una ilustración utilizada para transmitir una idea, diseño o concepto visual de un proyecto, ya sea para películas, videojuegos, animación, cómics u otros medios visuales; esto realizando una parte teórica y otra práctica para lograr una buena recepción del tema.

Se llevó a cabo una explicación detallada sobre cómo realizar el concept art, tomando en cuenta varios aspectos clave, el concepto central, las cualidades que debe tener el personaje o escena y la importancia del uso de referencias para fortalecer la idea. Además, se realizó una demostración práctica para aclarar cualquier duda que pudieran tener los participantes.

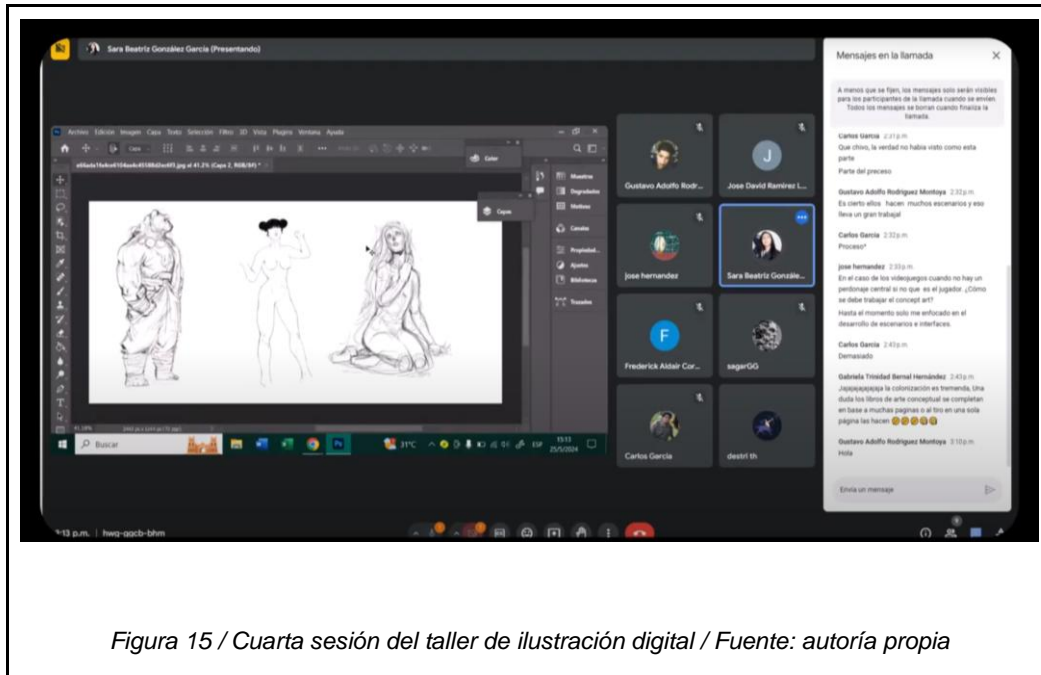


Figura 15 / Cuarta sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia

- **SESIÓN 5**

En esta sesión, se dio inicio a la segunda parte del taller, en la cual se abordaron temas relacionados con el color y su aplicación. Se comenzó con un recorrido histórico que abarcó desde los inicios del uso del color hasta su aplicación en el ámbito digital, explicando el descubrimiento de los sistemas RGB y CMYK; así como la importancia de estas nomenclaturas para la renderización de ilustraciones digitales. Además, se discutieron los colores primarios, secundarios y terciarios. Luego de la parte teórica, se llevó a cabo una demostración práctica sobre cómo realizar mezclas de color, una habilidad fundamental para la próxima sesión. Durante esta práctica, se resolvieron algunas dudas que surgieron entre los participantes.

- **SESIÓN 6**

A Petición de los participantes se desarrolló el tema de las inteligencias artificiales y su uso en la ilustración digital. Este, se desglosó en: sus ventajas y desventajas, las más adecuadas para usar como referencias en ilustraciones digitales y se entablo una conversación acerca de los conocimientos que tenían ellos sobre las inteligencias artificiales. Durante esta sesión, se abordó también, el tema de los



Figura 16 / Quinta sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia

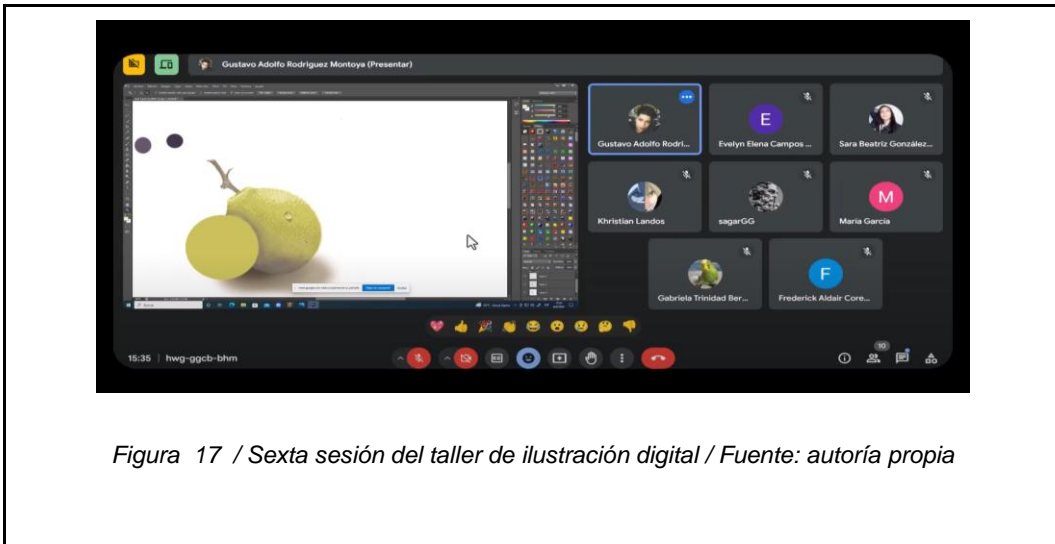


Figura 17 / Sexta sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia

colores análogos y complementarios, explicando tanto su uso como su función. Tras finalizar con esa temática, se exploró la armonía del color y la selección de paletas de color.

- **SESIÓN 7**

En esta sesión, se abordó la generación de texturas en el ámbito digital, comenzando con una introducción al arte y un breve repaso del informalismo y otros movimientos relevantes. Posteriormente, se clasificaron las texturas en dos grupos, naturales y artificiales. Se discutieron las técnicas para crear ambas, tanto de forma manual como digital. En la parte práctica, se trabajó en la creación de texturas naturales, como fuego, hielo y arbustos, así como texturas artificiales, como tela,

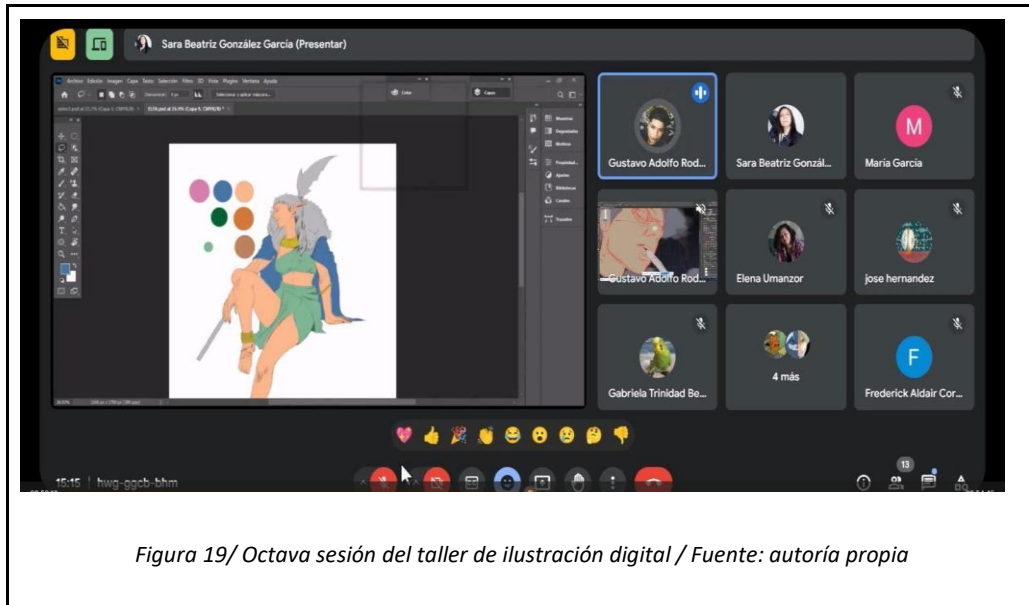
látex y vidrio. Se enfatizó la importancia de utilizar pinceles específicos para facilitar la creación de estas texturas, junto con otras herramientas clave como niveles, la herramienta de multiplicar, máscaras, saturación y difuminado. Estas técnicas y herramientas son esenciales para lograr texturas realistas y detalladas en el arte digital.



Figura 18 / Séptima sesión del taller de ilustración digital / Fuente: autoría propia

- **SESIÓN 8**

La sesión final se enfocó en una sola actividad, donde el gestor a cargo de la sesión puso en práctica todas las temáticas abordadas a lo largo del taller. Se trabajó en el diseño de una escena utilizando formas, aplicando técnicas de perspectiva y referencias esenciales, además de seleccionar una paleta armónica y crear las diversas texturas necesarias para las escenas. Esta sesión tuvo como objetivo consolidar los conocimientos adquiridos, permitiendo a los participantes integrar todos los elementos para desarrollar composiciones completas y coherentes en sus proyectos artísticos



4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.

4.2.1 Resultados del taller y evaluación

Esta etapa corresponde a la finalización de la formación, en la cual se presentaron los resultados alcanzados por los participantes del taller de ilustración digital para principiantes.

Al concluir el taller, los jóvenes demostraron un notable progreso en sus habilidades de ilustración digital, evidenciado por la calidad y creatividad de sus trabajos finales. Lograron dominar las herramientas y técnicas básicas, permitiéndoles crear obras que reflejan su crecimiento artístico y comprensión de los principios enseñados durante el curso.

Estos resultados no sólo subrayan el éxito del taller, sino, el potencial de los participantes para seguir desarrollándose en el campo de la ilustración digital.

A continuación, se describe el método evaluativo para delimitar si el avance fue notorio, poniendo como ejemplo la ilustración trabajada por el participante David Ramírez, como primera parte se realizó una evaluación de manera visual de los

conocimientos bases del participante, pidiendo la aportación de una ilustración la cual él quisieras trabajar durante el desarrollo del taller (véase figura 23).

Presentada la ilustración se realizó una explicación de algunos detalles que afectaban la estructura del personaje basándonos en los temas impartidos hasta el momento, así posteriormente realizar modificaciones para mejorar el aspecto del personaje dando como resultado el primer avance en el área de estructuración (véase figura 24).

Luego de presentar por segunda ocasión la ilustración, con las sugerencias realizadas se dio paso a la siguiente etapa la cual consistió en el entintado de personajes, en este apartado se identificaron los errores cometidos referentes al color, paletas de colores, luces, sombras y efectos, en los cuales se hicieron las sugerencias respectivas para realizar las correcciones dando como resultado su ilustración final. (véase figura 25, 26)

Se adjuntan otros resultados de ilustración final por parte de los participantes en los que se logra observar una variedad de estilos, buscando como gestores dar consejos y técnicas, pero respetando la línea gráfica y estilo de cada participante para lograr un buen desarrollo de sus propias características como ilustradores gráficos.



Figura 20 / Ilustración realizada por participante del taller/ Fuente: David Ramirez



Figura 21/ Ilustración realizada por un participante del taller en la que fue modificada / Fuente: David Ramirez



Figura 22/ Ilustración realizada por un participante del taller con color / fuente: David Ramirez.

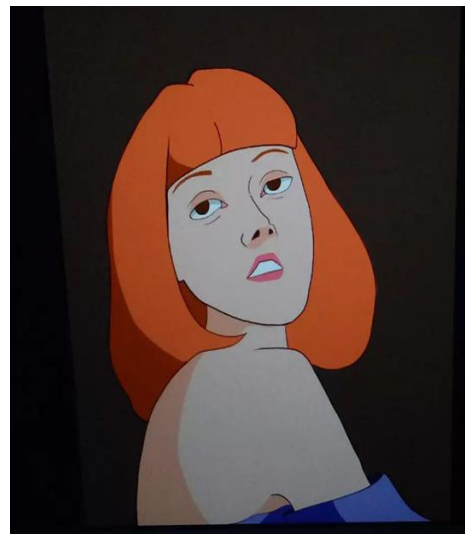


Figura 23 A/ Imagen proporcionada del compañero Crhistian para el taller/ fuente: Christian Landós



Figura 24/ Ilustración realizada por un participante del taller/ fuente: Astrid Hernández

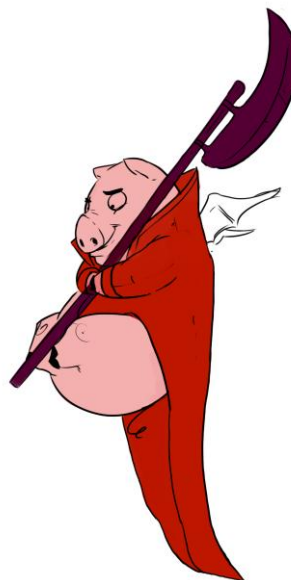


Figura 25/ Ilustración realizada por participante del taller/ Fuente: María Cáceres

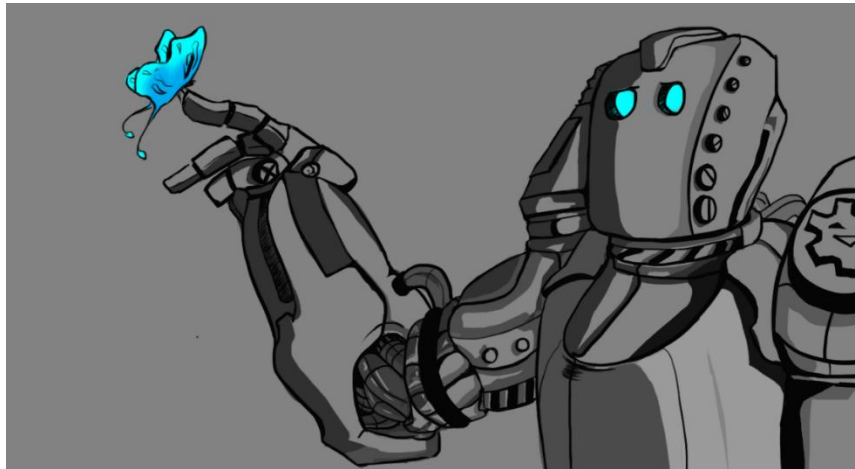
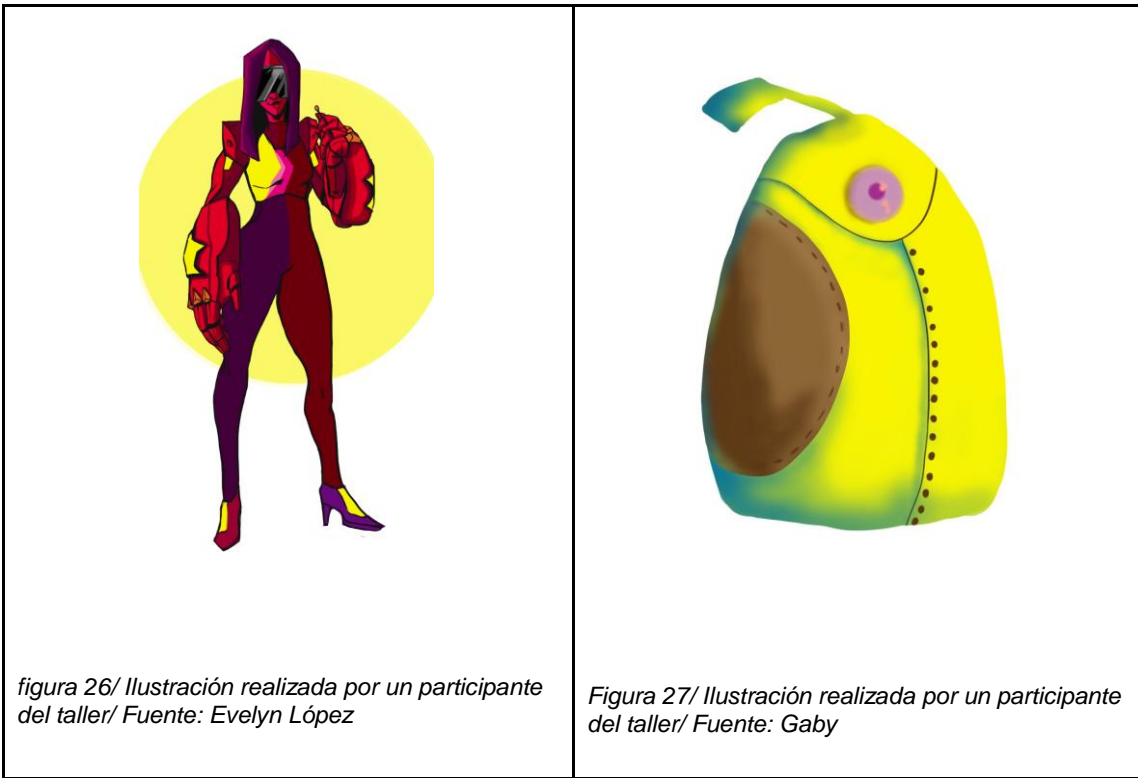


Figura 28/ Ilustración realizada por un participante del taller/ fuente: Carlos Vázquez

4.2.2 Análisis de encuestas

En este apartado se muestra las encuestas realizadas haciendo uso de la herramienta google forms, para facilitar la tabulación de datos obtenidos, tomando

un número de 12 encuestado para conocer las opiniones de los participantes acerca del trabajo realizado en el TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL ONLINE PARA JÓVENES PRINCIPIANTES DEL DISTRITO DE MEJICANOS, SAN SALVADOR.

Pregunta 1

¿Considera usted como participante del TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL ONLINE PARA JÓVENES PRINCIPIANTES DEL DISTRITO DE MEJICANOS, SAN SAL...lidades en el área de la ilustración digital?
12 respuestas

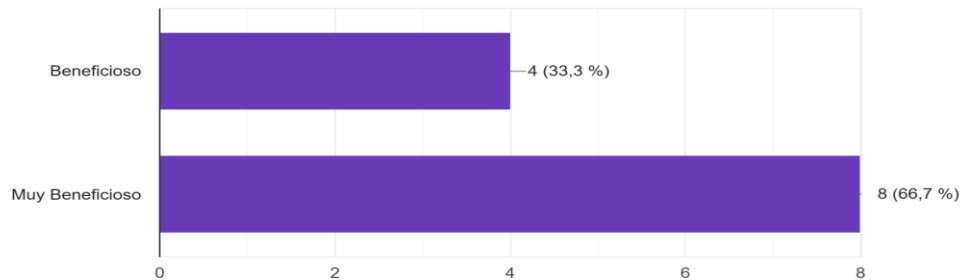


Figura 29/ Imagen de gráficos/ fuente: autoría propia extraído de Google Forms

En esta interrogante se buscaba conocer lo beneficioso que logró ser el taller de ilustración en sus habilidades para los participantes, teniendo como resultado que un 33,3 por ciento representado por 4 encuestado consideró que había sido beneficioso y un 66,7 por ciento de los encuestado representado por 8 encuestados consideraron del taller les resultó muy beneficioso en el desarrollo de habilidades.

Pregunta 2

¿Creería usted que se debería apoyar este tipo de talleres para jóvenes artistas que inician en el mundo del arte digital?
12 respuestas

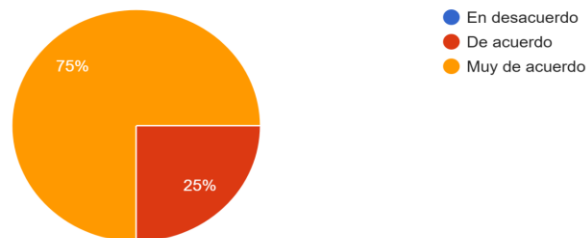


Figura 30 / Gráficos de pastel/ Autoría propia/ Extraído de Google Forms

En esta interrogante se buscaba conocer la opinión de los participantes referente a que, si sería una buena elección seguir apoyando proyectos de este tipo para impulsar el talento artístico, los resultados arrojados fueron 0% en desacuerdo, un 25 por ciento estuvo de acuerdo en apoyar y un 75 por ciento de los encuestados, contestó que está muy de acuerdo respecto a brindar apoyo a este tipo de proyectos.

Pregunta 3

En esta interrogante, se buscaba conocer la opinión de los participantes acerca del beneficio que estos proyectos culturales y artísticos pueden hacer en comunidades que han sido afectadas por la violencia, dejando como resultado que, el ítem con la opción de desacuerdo tendría un 0% de apoyo, mientras que de acuerdo y muy de acuerdo tendrían el 50 y 50 % de los votos, mostrados que los encuestado creen que sería una buena opción implementar este tipo de proyectos en zonas que se han visto afectadas por la violencia.

¿Cree usted que es beneficioso este tipo de proyectos culturales en distritos que han sufrido altos índices de violencia e inseguridad como lo fue el distrito de Mejicanos?
12 respuestas

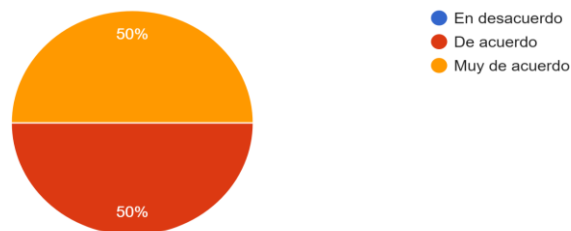


Figura 31 / gráficos de pastel/ autoría propia/ extraído de google forms

Pregunta 4

En esta interrogante se quería saber de la percepción de los participantes acerca del desarrollo del taller y si, se usaron técnicas y métodos adecuados teniendo como

resultado que el 0% de los participantes estarán en desacuerdo, un 63,6% estarían de acuerdo y un 36,4% estarían muy de acuerdo que el uso de métodos y técnicas utilizados en el desarrollo del taller fueron los más adecuados.

¿Considera usted que se usaron apropiadamente métodos teóricos y prácticos para la realización del taller?

11 respuestas

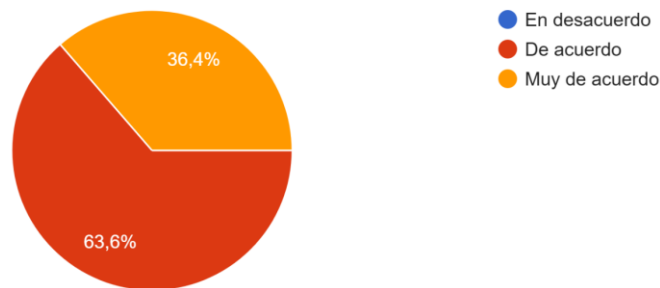


Figura 32 / gráficos de pastel/ autoría propia/ extraído de google forms

Pregunta 5

¿Cómo califica la experiencia de aprendizaje desde el inicio, durante y finalización del taller?

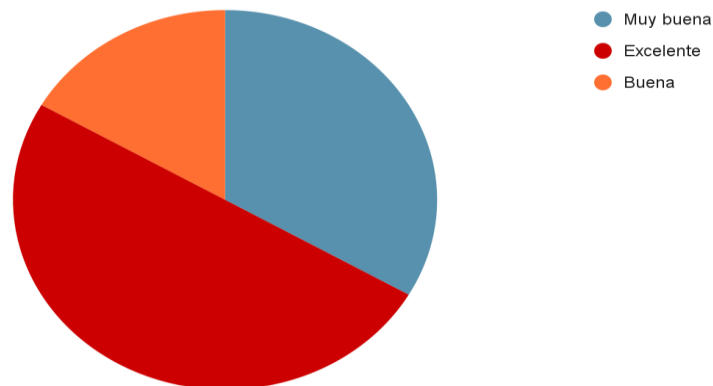


Figura 33 / gráficos de pastel/ autoría propia/ extraído de google forms

En esta interrogante se buscaba reconocer cómo fue la experiencia individual de cada participante del taller de ilustración, obteniendo los siguientes resultados: el 16,7% expresó que su experiencia en el taller fue buena, un 33,3% expresó que su experiencia fue muy buena y un 50% expresó que su experiencia en el taller de

ilustración digital fue excelente, esto refleja un buen desarrollo e interacción por parte de los gestores con los asistentes en general del taller.

Pregunta 6

¿Los temas vistos dentro del taller fueron de tu interés?

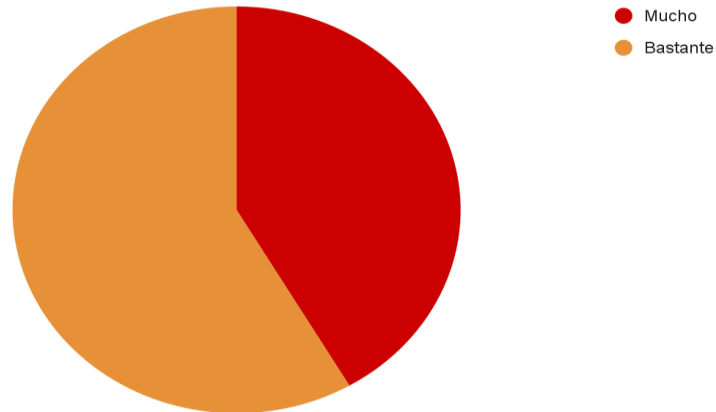


Figura 34 / gráficos de pastel/ autoría propia/ extraído de google forms

Conocer el impacto o la relevancia que tuvieron las temáticas impartidas en el taller de ilustración digital, fue uno de los feedback más esenciales y es lo que esta interrogante buscaba obtener, arrojando como resultados que, un 0% de los encuestados, voto por que los temas fueron de muy poco interés, por otro lado, un 41,6% apoyo que los temas fueron de mucho interés y un 58,4% apoyo que las temáticas fueron de bastante interesantes. Analizando los resultados anteriormente obtenidos, se puede concretar que las temáticas seleccionadas para el desarrollo del taller resultaron relevantes y de mucho aporte a los participantes.

Pregunta 7

Ha puesto en práctica algunos de los consejos o temáticas impartidas por los gestores del taller, logró implementarlos en un proyecto propio.

12 respuestas

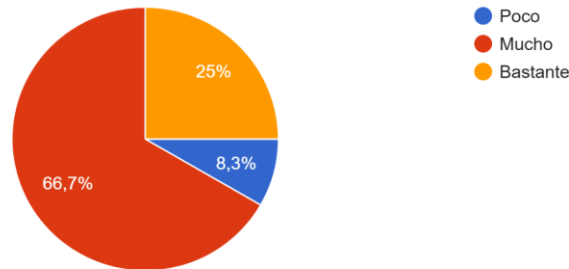


Figura 35 / gráficos de pastel/ autoría propia/ extraído de google forms

El observar el uso de las técnicas, consejos y la mejoría en la calidad de los trabajos de cada participante, era una de las metas del taller, por lo tanto, saber si estos conocimientos estaban siendo aplicados en proyectos propios era una de las dudas que se pretendía aclarar con esta interrogante. Teniendo como resultados que, un 8,3% voto que fue poco el uso de temáticas y consejos aportados a su trabajo se propone, un 66,7% contestó que fue mucho es uso de estas temáticas usadas en sus proyectos propios y un 25% voto que utilizan bastante los consejos y temáticas vistas en el taller en proyectos propios.

Se dispuso de dos preguntas con respuesta libre para conocer la percepción y algunas recomendaciones de parte de los participantes sobre el taller de ilustración digital, se adjuntan algunas de las respuestas proporcionadas por parte de los participantes. A continuación, el detalle:

Pregunta 8

¿Por favor exprese su opinión sobre el taller de ilustración digital online?

Increíble

Muy bonito y educativo

los profesionales que impartieron el taller tuvieron buen manejo de los temas y fueron fáciles de entender

El taller estuvo bien en general hubo temas interesantes que tocaron y los profesores fueron amenos

Entretenido e interesante

Dentro de los temas abordados, muchos de ellos eran completamente nuevos para mí, así que el poder tener la oportunidad de presenciarlos fue de gran ayuda para mí.

Muy bueno

Una experiencia enriquecedora

Sirve para introducir a otras personas al mundo de la ilustración también el mantener un hobby fuera de los trabajos cotidianos sirve cómo una vía de escape

Fueron muy interesante los temas abordados durante el taller, aparte que lo genial era ver cómo buscaban la manera de responder nuestras interrogantes.

Fue una actividad interesante, como también las temáticas vistas

Pregunta 9

¿Tiene alguna recomendación u observación con respecto al desarrollo del taller impartido?

Asombroso

Nada, fue bueno

Que se extienda por más tiempo los talleres para tocar más temas.

Los horarios del taller afectaron un poco la asistencia, mejorar eso sí se puede para un taller a futuro.

Quizás impartir estos talleres en semanas de vacaciones.

No

Cómo dividir los tiempos de clase entre los exponentes del taller.

No por el momento

Estuvo bien, no tengo alguna observación siempre estaban a tiempo y terminaba en el tiempo adecuado

Algunas temáticas, se deberían de dar de manera presencial

V. CONCLUSIONES.

Al llevar a cabo el proyecto de ilustración digital para jóvenes principiantes enfocado en el sector de Mejicanos, representó una valiosa oportunidad para generar el interés sobre las artes digitales, mostrando el acceso a las herramientas creativas y fomentar el desarrollo de nuevas generaciones de ilustradores. Este taller no solo ofrece una introducción a las técnicas fundamentales de la ilustración digital, sino que también a las capacidades para elaborar proyectos personales, y su creciente interés en las nuevas tecnologías.

A través de este taller, los participantes adquirieron habilidades técnicas esenciales. Estas competencias no solo son vitales para cualquier aspirante a ilustrador digital, sino que también abren puertas a diversas oportunidades profesionales, desde la creación de contenido visual, para marketing y publicidad hasta la ilustración editorial, cómics y videojuegos.

El taller de ilustración digital teórico práctico, fueron en modalidad virtual, lo que les ahorró a los participantes diferentes inconvenientes como el trasladarse de lugar o en el apartado económico al tener que hacer gastos extras en materiales. El taller se realizó para todo el interesado en la ilustración digital, que perteneciera al Distrito de Mejicanos. Enfocados en desarrollarse en esta área de manera libre, como es en el caso de las artes tradicionales que deben comprar materiales para elaborar su trabajo, el taller se trabajó por sesiones, para una mejor elaboración del contenido, se trabajó de manera conjunta y de forma participativa, haciendo que los participantes tengan una buena experiencia por medio de debates e interés de temas vistos durante las sesiones programadas en el taller de ilustración digital.

La importancia de este proyecto fue el alcance y logros de los objetivos planteados para la realización de este taller. Estos fueron se fueron cumpliendo orgánicamente mediante el proyecto se desarrollaba, así mismo los participantes lograron poner en práctica lo visto en el taller. Este les brindó conocimientos para la implementación

de su trabajo personal, de tal manera que fue un logro para el taller. Demostrando cómo el desarrollo de este tipo de proyectos a futuro son un impulsor de las artes digitales, las cuales están altamente ligadas con las diferentes industrias. Por otra parte, las artes digitales, son un medio de creación interactiva a lo que como gestores del taller proporcionó información sobre diversas plataformas a los participantes, donde ellos puedan dar a conocer su trabajo profesional y poder desarrollar sus futuros proyectos.

Satisfactoriamente se pudo ejecutar cada sesión en el tiempo que se estableció para el taller, también no hubo complicaciones con respecto a la planeación de este, desde el sector delimitado hasta los recursos a utilizar, Gracias a esta actividad, los participantes han podido explorar nuevas técnicas y expresar su creatividad de forma más efectiva, dado la confianza para seguir desarrollando su talento en esta área, al ver los resultados, han logrado su mayor interés por este proyecto y cómo los gestores han sido muy competente durante este proceso del desarrollo del proyecto, según las encuestas que se les proporcionó para la recopilación de información del taller han sido muy positivas para el grupo gestor que ha reflejado el uso de información, el manejo y habilidad para poder llevar a cabo un taller de enseñanzas sobre las artes digitales.

Finalmente, este taller no solo marca el inicio de un viaje personal hacia el dominio de la ilustración digital, sino que también refuerza la importancia de la creatividad como motor de desarrollo cultural y económico. Al capacitar a los participantes en técnicas digitales y fomentar la creación de contenidos auténticos que reflejen la identidad de las artes digitales, este tipo de iniciativas contribuyen al crecimiento de una comunidad artística y dinámica que puede posicionarse a nivel internacional.

El “Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del distrito de Mejicanos, San Salvador 2024” es una respuesta a la necesidad de integrar tradición y modernidad, permitiendo a los participantes explorar y expresar su creatividad a través de nuevas herramientas tecnológicas. Al finalizar el taller, los participantes no solo habrán aprendido técnicas valiosas, sino que habrán

encontrado una plataforma para compartir sus propias historias, reflejar su cultura, y contribuir al diálogo visual global desde una perspectiva personal. Así, este taller se consolida como un paso esencial para fomentar el talento, impulsar la innovación en el ámbito artístico de la era digital.

CONTINUIDAD DEL PROYECTO

El “Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del distrito de Mejicanos, San Salvador 2024”, ha demostrado ser un punto de partida prometedor para el desarrollo de habilidades creativas y tecnológicas en la comunidad local para potenciar el talento, enriquecer las competencias artísticas, y facilitar conocimientos básicos sobre arte.

Por lo que el taller fue diseñado para el propósito de abordar temas y necesidades educativas para los participantes enfocados en el área digital y en el diseño gráfico, lo que obtuvo una buena aceptación por parte de los beneficiarios, En un plazo de 2 meses; la gestión por parte de los gestores conformados por los egresados de la licenciatura de Artes plásticas, opción Diseño Gráfico; garantizaron una enseñanza apropiada para el desarrollo y entendimiento de los participantes que recibieron el taller de ilustración digital.

Los resultados obtenidos por parte los participantes y la ejecución del proyecto han demostrado, que tanto la gestión en el manejo de temas y desarrollo del taller en el horario que se estableció ha sido satisfactorio, exitoso y efectivo, para el equipo y los participantes, por lo que se podría dar la continuidad de un nuevo proyecto de gestión cultural para proveer o capacitar sobre el arte digital enfocado en el diseño gráfico, la ilustración digital, o en las diferentes áreas de interés de los beneficiarios.

El proyecto se puede seguir ejecutando, pero para ello se debe fomentar un entorno de aprendizaje continuo y es crucial crear una comunidad sólida de ilustradores digitales locales del sector de Mejicanos.

VI. RECOMENDACIONES.

Derivado de la investigación y las actividades desarrolladas en el marco del proyecto de gestión cultural: Taller de Ilustración Digital Online para Jóvenes Principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024", se plantean las siguientes recomendaciones con el fin de optimizar futuros proyectos similares:

- **Ampliación de la Cobertura:** Se sugiere considerar la expansión del taller a otros distritos y comunidades aledañas para maximizar el impacto del proyecto, facilitando el acceso a más jóvenes interesados en la ilustración digital.
- **Mejora en la Infraestructura Tecnológica:** Es recomendable fortalecer la infraestructura tecnológica utilizada durante el taller, asegurando que todos los participantes cuenten con acceso a dispositivos adecuados y una conexión a internet estable, lo cual es fundamental para la eficacia de un taller en línea.
- **Conexiones en Línea:** Dado que el taller se realiza en modalidad en línea, la comunicación desempeña un papel fundamental. Es crucial maximizar el aprovechamiento de los recursos digitales disponibles en la actualidad como Google Meet, Skype, Line, Telegram, WhatsApp Discord etc. adaptándose a las necesidades específicas de la información que se pretende transmitir.
- **Tiempo:** Es fundamental desarrollar una calendarización que permita a las personas involucradas contribuir y llegar a un consenso sobre los horarios. Dado que el taller se realiza en línea, es posible que surjan problemas imprevistos; por lo tanto, es necesario anticipar y prever estos posibles inconvenientes.
- **Diversificación del Contenido:** Se recomienda diversificar el contenido del taller, incorporando módulos adicionales que aborden no solo la ilustración digital, sino también aspectos relacionados con el desarrollo profesional en este campo, tales como la creación de portafolios, el manejo de redes sociales y el emprendimiento

- **Propuesta de Modificaciones Curriculares:** Se sugiere incorporar cambios significativos en la formación, incluyendo una enseñanza más detallada de la ilustración digital, con un enfoque particular en el diseño gráfico. Esta integración podría aplicarse tanto a los programas de la Escuela de Artes como a posibles cursos de especialización independientes a futuro.
- **Fortalecimiento de alianzas:** Para asegurar la sostenibilidad del proyecto a largo plazo, es recomendable fortalecer las alianzas con instituciones educativas, organizaciones no gubernamentales y entidades gubernamentales, que puedan aportar recursos, financiamiento y visibilidad al taller.
- **Desarrollo de Materiales Didácticos:** Crear y consolidar un conjunto de materiales didácticos que puedan ser utilizados en ediciones futuras del taller. Esto incluiría guías, tutoriales y recursos educativos que faciliten la enseñanza y el aprendizaje, y que puedan ser actualizados conforme a los avances tecnológicos y pedagógicos.
- **Estrategias de Seguimiento:** Establecer un sistema de seguimiento para evaluar el progreso y el impacto del taller en los participantes después de la finalización. Esto podría incluir encuestas de satisfacción, entrevistas y el monitoreo de los logros, tanto como el desarrollo de los participantes en el campo de la ilustración digital.
- **Documentación y Difusión de Resultados:** Documentar exhaustivamente el proceso y los resultados del proyecto, incluyendo estudios de caso, éxitos y desafíos encontrados. Utilizar estos documentos para crear informes y presentaciones que puedan ser compartidos con la comunidad académica y otras partes interesadas, promoviendo la visibilidad del proyecto y sus logros.

BIBLIOGRAFÍA

Dominguez, H. y. (2019). *Educación artística de la era digital*. Educación artística revista de investigación. Retrieved abril 13, 2024, from https://www.researchgate.net/publication/338442312_La_educacion_artistica_de_la_era_digital_investigacion_en_escenarios_tecnologicos

García, M. (2021). *El arte, su importancia en la educación y el desarrollo humano – Ática, aprende online*. Ática, aprende online. Retrieved April 14, 2024, from <https://atica.academy/el-arte-su-importancia-en-la-educacion-y-el-desarrollo-humano/>

Gonzales Diaz, M. (2020, junio 20). Centroamérica cuenta. *Masacre en un autobús*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-53074759>

Jimenez, Aguirre y Pimentel. (2021). Educación artística. In *EDUCACION ARTISTICA, CULTURA Y CIUDADANIA* (p. 1). FUNDACION SANTILLANA. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37187030/educacionartisticaculturayciudadania-libre.pdf?1427954848=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEducacion_artistica_cultura_y_ciudadania.pdf&Expires=1713053851&Signature=hC0Eo1mkvqKf5EcZ3s2nv3Gzs3

kant y la pedagogía. (2018). *El desafío de la racionalidad*, 34-35. <https://1library.co/document/zkwo8w1z-desafio-racionalidad-proposito-legado-educativo-estanisla-zuleta.html>

Cultura Azul. (2024, Febrero 1). *Mejicanos*. Mejicanos, San Salvador |

CulturaAzul.com. Retrieved September 20, 2024, from

<https://culturaazul.com/el-salvador/san-salvador/mejicanos/>

Dribbble: Qué es y cómo usarlo para conseguir un empleo. (n.d.). Trabajar por el Mundo. Retrieved September 20, 2024, from

https://trabajarporelmundo.org/dribbble-que-es-y-como-usarlo-para-conseguir-un-empleo/#google_vignette

Fundación Botín. (2023, September 25). *Importancia del Arte en la*

Sociedad: Genera Desarrollo Social y Riqueza. Fundación Botín. Retrieved

September 20, 2024, from <https://fundacionbotin.org/sala-de-prensa/importancia-arte-en-la-sociedad/>

González, M. (2020, June 20). *Cómo fue la masacre del microbús en*

Mejicanos, el ataque más sangriento de las maras de El Salvador en el que

17 pasajeros murieron carbonizados. BBC. Retrieved September 20, 2024,

from <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-53074759>

¿Qué es fiverr? ¿Cómo funciona fiverr 2024? (2024, April 17). YouTube.

Retrieved September 20, 2024, from

<https://www.youtube.com/watch?v=UQ8GuyH19RI>

Qué Es y Cómo Funciona PATREON - Tutorial en Español. (2024,

January 22). YouTube. Retrieved September 20, 2024, from

<https://www.youtube.com/watch?v=W4nMjXTbMkM>

ANEXOS

- Anexo 1.

TÉRMINOS DE REFERENCIA (TDR)

“TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL ONLINE PARA JÓVENES PRINCIPIANTES DEL DISTRITO DE MEJICANOS, SAN SALVADOR 2024”

1.

Presentación:

NOMBRE LA(S) INSTITUCIÓN(ES):

Jóvenes interesados en el taller de ilustración digital del distrito de Mejicanos.

DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCIÓN(ES):

El proyecto "Taller de Ilustración Digital Online para Jóvenes Principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024" está dirigido a jóvenes de entre 17 y 25 años de edad que residen en la zona central de Mejicanos. Estos jóvenes, ya sea que estén escolarizados o no, comparten un interés común en aprender ilustración digital y cuentan con los recursos tecnológicos mínimos necesarios para participar en el taller de forma remota.

Conscientes de la importancia de aprovechar las herramientas tecnológicas disponibles, los organizadores del proyecto buscan promover el desarrollo personal de los participantes, mejorando sus habilidades técnicas en el campo de la ilustración digital. Así también, se proporcionará una guía detallada para los participantes, que servirá como base sólida para su crecimiento y desarrollo como artistas digitales.

2. Objetivos:

2.1 Objetivo General: Promover el desarrollo de habilidades digitales y creatividad artística de los jóvenes del Distrito de Mejicanos, mediante un Taller de ilustración digital on-line.

2.2 Objetivos específicos:

- Fundamentar teóricamente la ilustración digital, las habilidades y creatividad artística y el uso de la tecnología en jóvenes del Distrito de Mejicanos, para dar sustento a la creación y realización de un taller.
- Diseñar un taller de ilustración digital on-line que combine conocimientos teóricos básicos de artes digitales y actividades prácticas de ilustración útiles para los participantes.
- Ejecutar el taller de ilustración digital, proporcionando herramientas y técnicas especializadas a los participantes del taller que les permitan explorar nuevos estilos, narrativas visuales y expresiones artísticas digitales.
- Analizar los resultados del proyecto y los aprendizajes de los participantes durante la realización del taller de ilustración digital.

3. Producto(s) Esperado(s):

a. Producto(s)

- Taller de ilustración digital.
- Página de redes sociales (Instagram).
- Presentación de material didáctico (PowerPoint).
- PDF didáctico (de nuestra autoría).
- producción artística de los participantes.

b. Documento de informe final.

4. Oferta Técnica y económica:

La oferta técnica y económica deberá ser presentada de acuerdo al siguiente

Contenido:

- Descripción de la institución(es)
- Objetivos

- Metodología de trabajo
- Productos esperados
- Plazo de ejecución
- Plan de trabajo de la asistencia técnica (protocolo de investigación)

5. Tiempo de ejecución de la asistencia técnica/capacitación:

___160___ horas efectivas, de las cuales el _16___% debe ser trabajo en la institución y el _144___% restante en oficina para redacción de informes y cualquier otro aspecto que el proceso requiera.

Deberá desarrollarse en un plazo no máximo de ___8___ semanas.

Esta relación puede variar dependiendo del tipo de trabajo a realizar y debe ir Justificado en la planificación de actividades de la **Oferta Técnica**

6. Plazo de presentación de ofertas: 5 días hábiles luego de recibido el presente documento. La forma de recepción debe ser al correo electrónico:

jose.angel@ues.edu.sv

7. Financiamiento: El valor a financiar (coste del proyecto)
\$2,400.

8. Perfil del oferente: Es el perfil mínimo que debe tener la empresa/consultor que desea contratar para garantizar que puede realizar las tareas o los productos solicitados:

Formación Académica del Consultor

- Licenciatura en artes plásticas: opción diseño gráfico.
- Diplomado en ilustración digital.
- Diplomado en diseño de paginas web
- Diplomado en diseño de personaje en 3D

Habilidades y otros conocimientos

- Conocimientos en ilustración digital (en sus diferentes áreas)

Experiencia previa en la prestación de estos servicios

- Realización de un curso básico de dibujo en la escuela Fernando Llorc para niños de 4 grado en el año 2020.
- Experiencia en mediación de obras de arte para niños, jóvenes y adultos en el Museo de Arte de El Salvador(MUSEO MARTE)
- Trabajos en talleres de expresión plástica infantil como la participación en instruir a adolescentes, en actividades académicas de dibujo básico, en el año 2022.

● **Oferta técnica.**

Fecha de presentación:

Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación (Proyecto):

I. IDENTIFICACIÓN

COREA VALDEZ FREDERICK ALDAIR CV14050

GONZALEZ GARCIA SARA BEATRIZ GG14102

RODRIGUEZ MONTOYA GUSTAVO ADOLFO RM18082

II. OFERTA TÉCNICA

1. NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCIONES(S):

Jóvenes interesados en el taller de ilustración digital del distrito de Mejicanos.

El proyecto "Taller de Ilustración Digital Online para Jóvenes Principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024" está dirigido a jóvenes de entre 17 y 25 años de edad que residen en la zona central de Mejicanos. Estos jóvenes, ya sea que estén escolarizados o no, comparten un interés común en aprender ilustración digital y cuentan con los recursos tecnológicos mínimos necesarios para participar en el taller de forma remota.

Conscientes de la importancia de aprovechar las herramientas tecnológicas disponibles, los organizadores del proyecto buscan promover el desarrollo personal de los participantes, mejorando sus habilidades técnicas en el campo de la ilustración digital. Así también, se proporcionará una guía detallada para los participantes, que servirá como base sólida para su crecimiento y desarrollo como artistas digitales.

2. **OBJETIVOS:**

2.1 Objetivo General: Promover el desarrollo de habilidades digitales y creatividad artística de los jóvenes del Distrito de Mejicanos, mediante un Taller de ilustración digital on-line.

2.2 Objetivos específicos:

- Fundamentar teóricamente la ilustración digital, las habilidades y creatividad artística y el

uso de la tecnología en jóvenes del Distrito de Mejicanos, para dar sustento a la creación y realización de un taller.

- Diseñar un taller de ilustración digital on-line que combine conocimientos teóricos básicos de artes digitales y actividades prácticas de ilustración útiles para los participantes.
- Ejecutar el taller de ilustración digital, proporcionando herramientas y técnicas especializadas a los participantes del taller que les permitan explorar nuevos estilos, narrativas visuales y expresiones artísticas digitales.
- Analizar los resultados del proyecto y los aprendizajes de los participantes durante la realización del taller de ilustración digital.

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

4. PRODUCTO(S) QUE SE ENTREGARÁN

- Taller de ilustración digital.
- Página de redes sociales(instagram).
- Presentación de material didáctico(PowerPoint).
- PDF didáctico (de nuestra autoría).
- producción artística de los participantes.

5. PLAZO DE EJECUCIÓN

8 semanas

6. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS 1

III. OFERTA ECONÓMICA

1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN

Detalle	Dólares	%
Planificación y preparación para la asesoría	\$1,755.00	73 .9%
Teoría sobre ilustración digital/ y línea	\$30.00	1.3%
Análisis de resultado de la asesoría	\$375.00	15.7%
Forma e introducción a la anatomía	\$30.00	1.3%
Uso de referencias y estructura para la creación de un personaje	\$30.00	1.3%
Creación de personaje y concept art	\$30.00	1.3%
Teoría del color y colores complementarios.	\$30.00	1.3%
Armonía de color y paletas de colores.	\$30.00	1.3%
Uso del color en texturas.	\$30.00	1.3%
Aplicación de color a un personaje	\$30.00	1.3%
Total	\$2,370.00	100%

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	SEMANAS								HORAS TOTALES
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Planificación y preparación para la asesoría	16	13	14	15	16	14	14	15	117
Teoría sobre ilustración digital/ y línea	2								2
Análisis de resultado de la asesoría	2	3	4	3	2	4	4	3	25
Forma e introducción a la anatomía		2							2
Uso de referencias y estructura para la creación de un personaje		2							2
Creación de personaje y concept art			2						2
Teoría del color y colores complementarios.				2					2
Armonía de color y paletas de colores.					2				2
Uso del color en texturas.						2			2
Aplicación de color a un personaje							2		2
Totales	20	20	20	20	20	20	20	20	160

2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA

La asistencia tendrá una duración de 160 horas efectivas en un plazo no mayor a 8 semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

3. PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS GESTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Planificación y preparación para la asesoría		117	117	\$1,755.00
Teoría sobre ilustración digital/ y línea		2	2	
Análisis de resultado de la asesoría		25	25	\$375.00
Forma e introducción a la anatomía		2	2	\$30.00
Uso de referencias y estructura para la		2	2	\$30.00

creación de un personaje				
Creación de personaje y concept art		2	2	\$30.00
Teoría del color y colores complementarios.		2	2	\$30.00
Armonía de color y paletas de colores.		2	2	\$30.00
Uso del color en texturas.		2	2	\$30.00
Aplicación de color a un personaje		2	2	\$30.00
TOTAL		160	160	\$2,400.00

4. PERSONAL ASIGNADO

ACTIVIDAD	Gestor asignado	Funciones en el Proyecto	Horas Consultor Comprometidas	COSTO
Planificación y preparación para la asesoría	FREDERICK COREA/ SARA GONZÁLEZ/ GUSTAVO RODRIGUEZ	GESTOR	117	\$1,755.00
Teoría sobre ilustración digital/ y línea	FREDERICK COREA / SARA GONZÁLEZ	GESTOR	2	\$30.00
Análisis de resultado de la asesoría	FREDERICK COREA/ SARA GONZÁLEZ/ GUSTAVO RODRIGUEZ	GESTOR	25	\$375.00
Forma e introducción a la anatomía	SARA GONZÁLEZ	GESTOR	2	\$30.00
Uso de referencias y estructura para la creación de un personaje	SARA GONZÁLEZ	GESTOR	2	\$30.00
Creación de personaje y concept art	SARA GONZÁLEZ	GESTOR	2	\$30.00
Teoría del color y colores complementarios.	GUSTAVO RODRIGUEZ	GESTOR	2	\$30.00
Armonía de color y paletas de colores.	GUSTAVO RODRIGUEZ	GESTOR	2	\$30.00
Uso del color en texturas.	GUSTAVO RODRIGUEZ	GESTOR	2	\$30.00
Aplicación de color a un personaje	GUSTAVO RODRIGUEZ	GESTOR	2	\$30.00

TOTAL			160	\$2,400.0 0
-------	--	--	-----	----------------

Nombres de oferentes.

Estudiante

Estudiante

Estudiante



SARA GONZALÉZ 21/12/1993

PERFIL PROFESIONAL:

Soy diseñadora grafica la cual mi conocimientos abarca desde diseño de identidad de marca y gráficos web hasta ilustración , con facilidad de adaptación en diferentes ambientes laborales

HABILIDADES

- buena comunicación
- Proactiva
- trabajo en equipo

CONTACTOS:

Lic. Fátima Vázquez
Diseñadora Grafica
Cel: 6316 1803

Lic. Rocío Hernández
catedratica de la escuela de artes UES
Cel: 7363 3493

CONTACTO:

 7258 0268

 gg14102@ues.edu.sv

 San Salvador, Mejicanos

Sara González

DISEÑADORA GRAFICO E ILUSTRADORA

EXPERIENCIA

DISEÑADORA E ILUSTRADORA FREELANCE (ACTUAL)

TUTORA PERSONAL DE ILUSTRACION BASICA EN ADOBE PHOTOSHOP 4 MESES 2023

MEDIO AÑO COMO TUTORA PERSONAL EN ARTES PLASTICAS 2022

3 MESES COMO AUXILIAR DE DOCENTE EN LA ESCUELA FERNANDO LLORT 2021

FORMACIÓN

EGRESADA DE ARTES PLASTICAS OPCION DISEÑO GRAFICO DE LA UNIVERDAD NACIONAL DEL SALVADOR (ACTUAL)

DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES MOVILES (ALCALDIA DE SAN SALVADOR 2021)

STORYTELLING APLICADO AL DISEÑO UX/UI (2021)

HERRAMIENTAS



IDIOMAS

ESPAÑOL IDIOMA NATIVO

INGLÉS B1



Perfil :

Busco superar el desafío creativo día con día y plasmar mis ideas de la forma más auténtica posible, de igual manera poder adquirir experiencia laboral, donde pueda integrar mis conocimientos como Diseñador Gráfico.

• **Dirección:** Col. Guatemala, Av. IVU, casa 917, San Salvador.

• **Teléfono Celular:** 7349-4239

• **E-mail:** aldairsamus67@gmail.com

• **Fecha de Nacimiento:** 25 de septiembre de 1995

• **Estado Civil:** Soltero.

• **DUI:** 05261170-0

• **NIT:** 014-250995-124-2

Frederick Aldair Corea Valdez.

EXPERIENCIA

PROFESIONAL

Elaboración de murales en El hospital Rosales Año 2023

Trabajos lineales e independientes en imprenta. Año 2024

Trabajos independientes como lo es de ilustraciones digitales y tradicionales. Año 2024

Fotógrafo independiente. Año 2024.

FORMACIÓN

• **Estudios realizados en La Universidad del Salvador:**

Egresado en el año 2023 de la carrera Diseño Gráfico

En artes plásticas Opción Diseño Gráfico (2013 - 2023).

• **Bachiller General Diseño gráfico :**

Instituto Técnico Exsal (2011-2012).

OTROS DATOS

• **Manejo de Software:** Office (Word, PowerPoint).

• **Programa :** Indesign, Ilustrador, Photoshop, Blender programa en 3D

HABILIDADES COMPLEMENTARIAS

Dinámico, creatividad, iniciativa, responsabilidad, habilidad para el trabajo en equipo, comunicación efectiva, orientación a la calidad e integridad.

REFERENCIAS PERSONALES

• Raúl Hernesto Parada Muñoz	Estudiante Universitario	Universidad Francisco Gavidia	Cel.: 709999 96
• Astrid Carolina Escobar Comejo	Estudiante Universitaria	Universidad de El Salvador	Cel.: 783060 45
• Luis Nelson Molina	Ingeniero Industrial	Instituto, Salvadoreño del seguro social	Cel.: 778 75637



Gustavo Rodriguez

sobre mí

Soy egresado de la carrera de diseño gráfico en la Universidad de El Salvador, esta carrera me ha formado durante los cinco años que estuve en ella y me a permitido descubrir mis talentos en la ilustración digital por lo cual siempre busco integrarlo en mis trabajos otorgandoles un toque personal a cada creación, me gusta experimentar, aprender, y practicar para mejorar cada día más mis diseños.

Contactos:

@ rm18082@ues.edu.sv

📞 69593306

ESTUDIOS

- 2011 Estudios básicos 1-9
- 2014 Bachillerato genral
- 2023 Estudios superiores

IDIOMAS

- Español nativo
- Ingles nivel intermedio

EXPERIENCIA LABORAL

- Renovación de marca FREELANCE
- Creación de paquetería empresa de comida ANDALE
- supervisor Guia del Museo Marte

HABILIDADES

- Maquetación de afiches
- Edición de fotografía
- Creación de logos
- Publicidad Rs
- Ilustración
- Modelado 3D

PROGAMAS

Ilustrador InDesing Photoshop After effects



CARTA DIDÁCTICA

Institución: joven del sector de mexicanos

Nombre de los estores: Sara Beatriz Gonzalez Garcia
Gustavo Adolfo Rodriguez Montoya
Frederick Aldair Corea Valdez

Asignatura: Ilustración digital

Unidades: 1 a la 8

Objetivo específico: Fundamentar teóricamente la ilustración digital, las habilidades y creatividad artística y el uso de la tecnología en jóvenes del Distrito de Mejicanos, para dar sustento a la creación y realización de un taller.

Contenido	Actividades	Recursos	Tiempo	Valuación
<p>Conceptual: bases y conocimientos necesarios acerca de la ilustración digital</p> <p>Procedimental: adopción de medidas para mejorar la comunicación y el entendimiento de cada una de las sesiones impartidas en el taller</p> <p>Actitudinal: mejorar sus habilidades en el área de la ilustración digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción 1 • Línea forma y sombreado • Introducción a la anatomía y proporciones • Uso de referencias y estructura para la creación de un personaje • Creación de personaje y concept art • Introducción 2 • Teoría del color y colores complementarios. • Armonía de color y paletas de colores. • Uso del color en texturas. • Aplicación de color a un personaje 	<p>-Diapositivas</p> <p>-Documentos</p> <p>-pdf</p> <p>-Computadoras</p> <p>-Videos</p> <p>-Tablets</p> <p>-Libros</p>	<p>Introducción 1h</p> <p>Línea 1h</p> <p>Forma 1h</p> <p>anatomía y proporciones 1h</p> <p>Uso de referencias y estructura para la creación de un personaje 2h</p> <p>Concept art 1 h</p> <p>Creación de personaje 1h</p> <p>Teoría del color y complementarios 2h</p> <p>Armonía y palets de colores 2h</p> <p>Texturas 2h</p> <p>Aplicación del color 2h</p>	<p>Fluidez y buen conocimiento de cada tema.</p> <p>Comprensión de cada uno de los conceptos.</p> <p>Aplicación de la teoría en el área práctica.</p> <p>Logra la buena aplicación de formar y color en la creación de un concept art.</p>

- Anexo 2. Evidencia fotográfica.

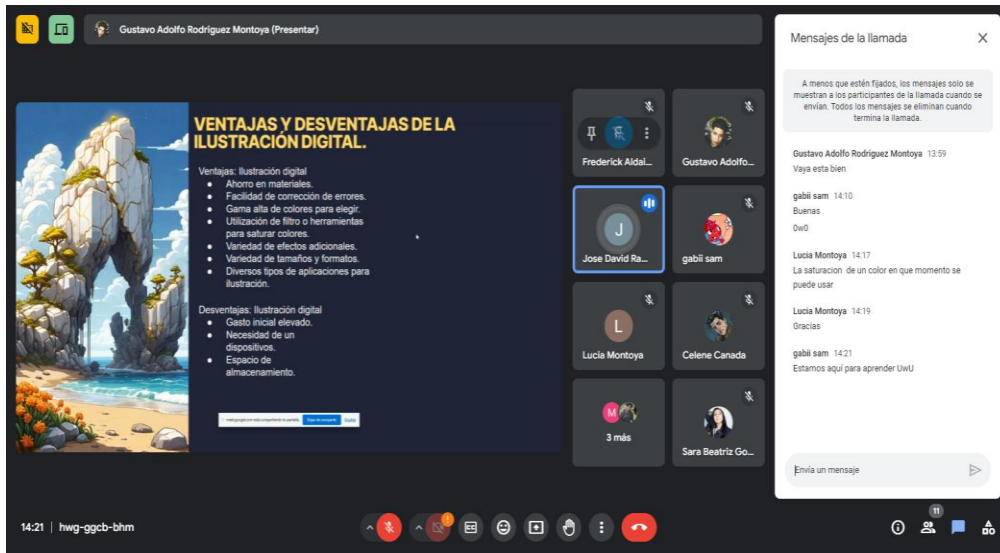


Figura 36 / Sesión 1 presentación sobre la introducción a ilustración digital / Fuente: propia autoría / Frederick Aldair Corea

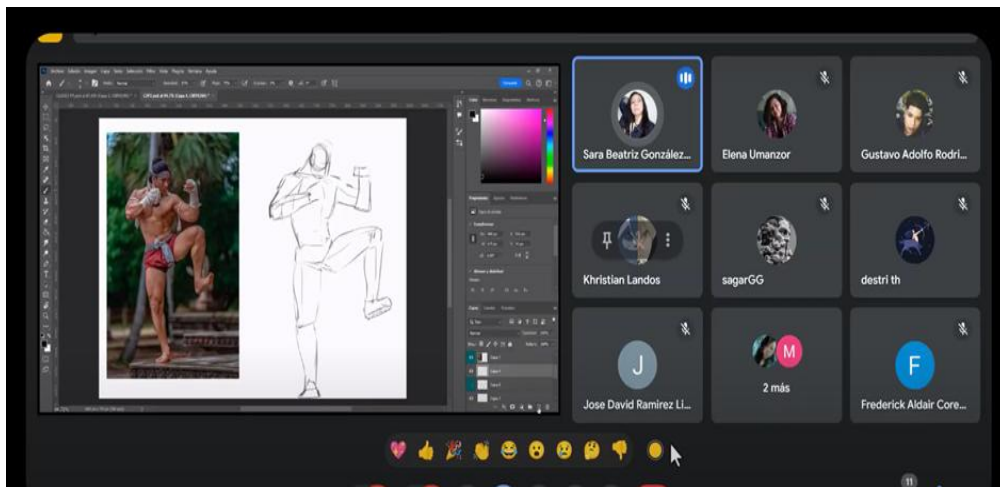


Figura 37 / sesión 2 Aplicación de pose y movimiento de personajes / fuente: Frederick Aldair Corea/ Autoría Propia

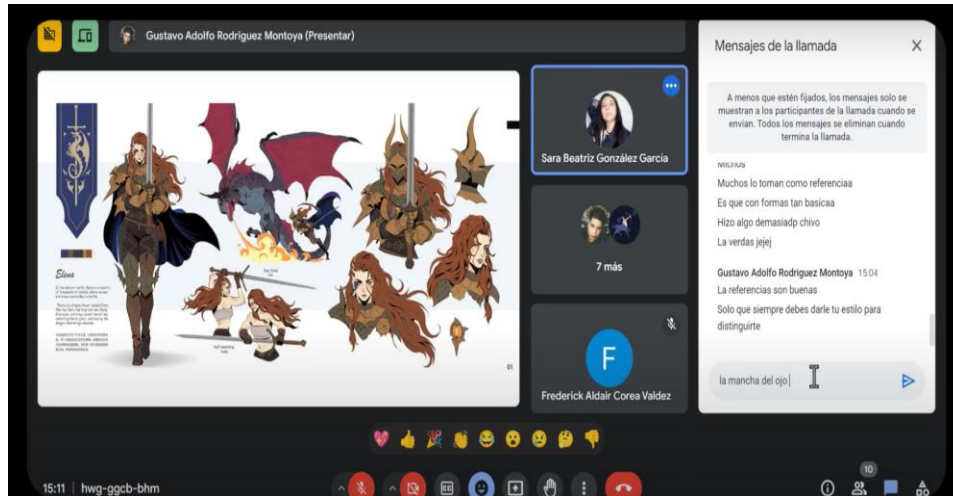


Figura 38 / Sesión 3 Explicación de Concept Art de portafolios de otros artistas / fuentes: Frederick Aldair Corea / Autoría propia

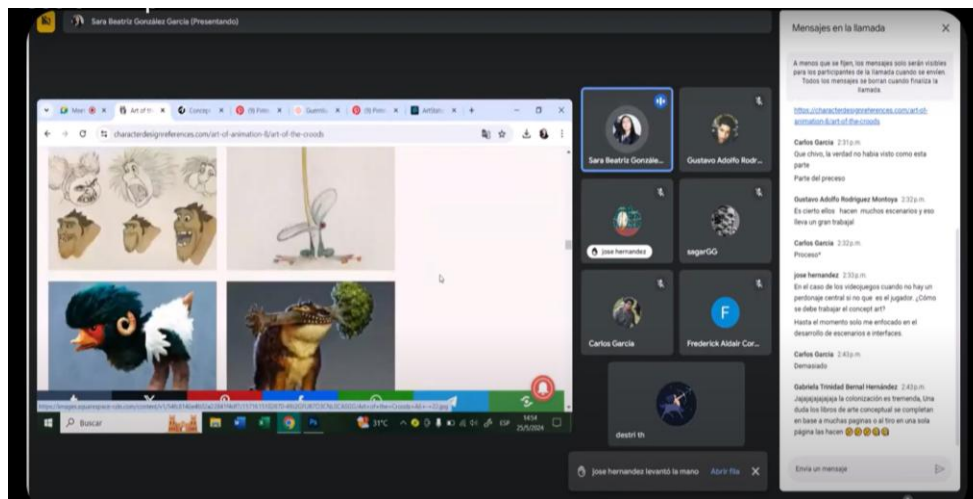


Figura 39/sesión 4/ Explicación sobre el desarrollo de personajes y línea de expresiones / fuente Frederick Aldair Corea /Autoría propia



Figura 40 / sesión / Creación de fondo volumen y contraste a escenarios/ Fuente: Frederick Aldair Corea / Autoría propia

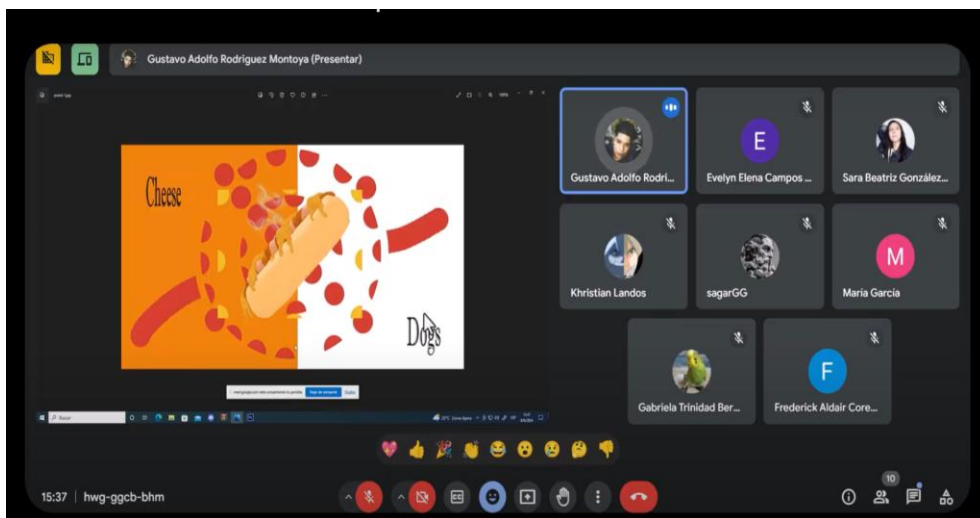


Figura 41 /Sesión 6/ Explicación de los diferentes tipos de uso de la ilustración digital en los medios / fuente: Frederick Aldair Corea/ Autoría propia

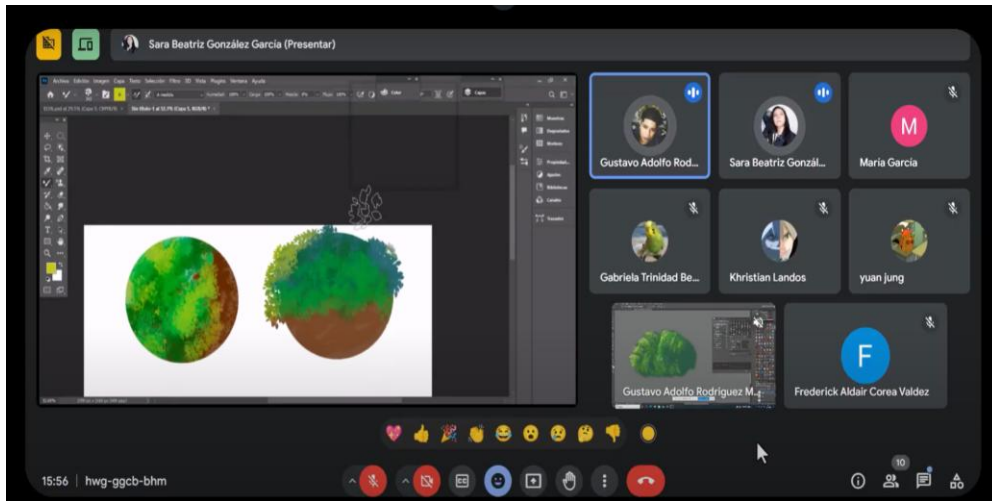


Figura 42 / sesión 7/ Aplicación de volumen y tonalidades/ fuente:/ Frederick Aldair Corea / Autoría propia

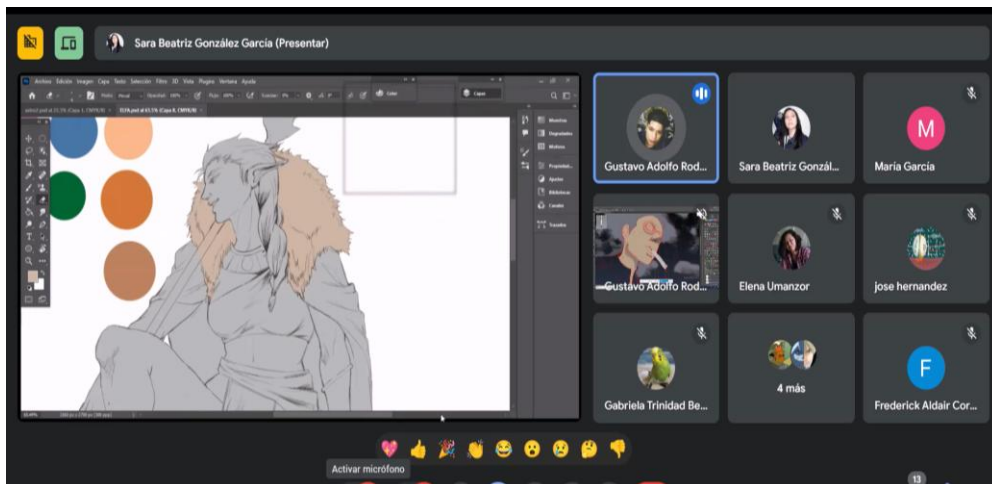


Figura 43 / Sesión 8 / Explicación sobre cómo aplicar color en las ilustraciones y el juego en la paleta de colores, para un renderizado final / fuente/ Fredrick Aldair Corea Autoría propia

- Anexo 3. Protocolo

1. TÍTULO

Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024.

2. ELEMENTOS CONTEXTUALES

a. Destinatarios/Usuarios/Beneficiarios/Público.

El proyecto: Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024, está dirigido a jóvenes que oscilan las edades entre 17-25 años, provenientes de la zona central de Mejicanos.

Estos, son jóvenes escolarizados o no, tienen en común el interés en formarse en la ilustración digital; además son poseedores de recursos tecnológicos mínimos necesarios para participar del taller y su realización en línea.

Asimismo, esta población joven pertenece al sector vulnerable y de escasos recursos económicos que puede ser beneficiada al participar en un taller especializado como el propuesto en este proyecto.

Conscientes de la importancia de aprovechar las herramientas y recursos tecnológicos disponibles en la actualidad y para un desarrollo personal de los participantes en mejorar sus habilidades técnicas en el área de la ilustración digital, se propone este proyecto.

Uno de los aspectos fundamentales de esta iniciativa es la creación de un ambiente colaborativo y seguro, donde los participantes puedan compartir ideas y recibir retroalimentación de manera constructiva. Para ello, se implementará una guía para el participante que fomente una base sólida para su desarrollo como artista digital,

b. Dinámica territorial.

Mejicanos es uno de los distritos de San Salvador con menos extensión territorial: 22,12 kilómetros cuadrados. No obstante, su población, según el censo de 2007 es de 140751 habitantes. Está ubicado a 640 msnm, por lo que su clima cálido es, en parte, moderado por la altitud. Tiene una pluviosidad al año de 1700 a 1950 mm.

Este distrito se encuentra situado cerca de la capital del país, a 2,7 kilómetros. Por tal motivo, colinda con el distrito de San Salvador, por el suroeste. Los otros límites del Mejicanos son Apopa y Ayutuxtepeque, al norte; y, Cuscatancingo y Ciudad Delgado, al este.

Hidrografía: El río San Antonio, el Mariona y el Chagüite se destacan como cuerpos de agua dulce; también, por su superficie fluyen quebradas importantes como Chancula, Chicahuaste, El Níspero y Arenal.

Relieve: En su relieve se destaca un cerro de 1960 metros denominado El Picacho.

Flora: La vegetación de bosques húmedos de tipo subtropical y bosque de montaña muy húmedo permite el desarrollo en estos hábitats de ejemplares tales como el morro, conacaste, pepeto, madrecaico, pino de ocote, roble, zopilocuavo, capulín de monte, ciprés, níspero, ojushte, mulo y árboles frutales.

Mejicanos es un distrito de El Salvador. Sin embargo, sus orígenes se encuentran en grupos de meshicas procedentes de México que tomaron a manera de refugio este territorio en tiempos de la conquista, de allí, el nombre Mejicanos. Si se remonta a los pobladores primitivos del lugar, se observará su vestimenta colorida llena de dibujos y símbolos bordados y vestigios del idioma náhuatl en su forma de hablar. Así se entiende

la relación con aquellos pueblos del antiguo México que, por algún motivo se asentaron aquí.

En la actualidad el distrito Mejicanos es predominantemente urbano. Su base económica es por lo general el comercio (ferreterías, bodegas, peluquerías, peleterías) y depende, la mayor parte, de la ciudad capital de San Salvador. Muchos de sus habitantes duermen en Mejicanos, pero viven en San Salvador.

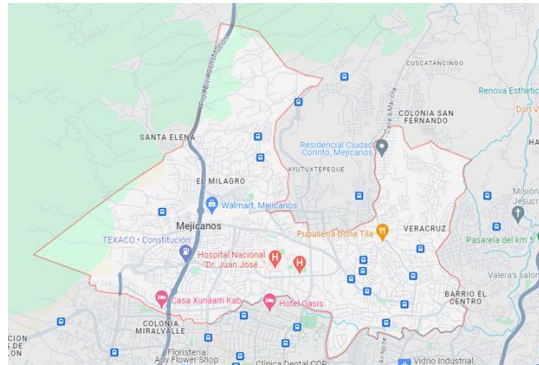


Figura 44/Mejicanos Zona Central. Fuente: Google Maps

En segundo término, está la actividad empresarial pero no tan desarrollada como para que el municipio se sostenga de ella. Este sector secundario está representado mayormente por maquilas. Allí se fabrican dulces, destace de reses, juegos pirotécnicos, estructuras de metal, tuberías de cemento, tejas, ropa íntima, hilos, telas y cremalleras. Etc.

La principal celebración tradicional que cada año alegra a sus habitantes poniendo en evidencia su idiosincrasia y costumbres, se realiza en la primera quincena de agosto. Son las fiestas patronales en honor a la Virgen de la Asunción cuya fecha culmen es el 15 de agosto.

Hay manifestaciones tradicionales como desfiles, elección de la reina, quema de pólvora, jaripeos, música, bailes, canciones tradicionales y modernas, eventos deportivos. Así mismo, están los ritos religiosos católicos como misas solemnes, novenarios y procesiones.

Después de la pandemia de COVID-19, la salud pública en el sector de Mejicanos se ha visto afectada significativamente, con un aumento en la demanda de servicios médicos y una mayor conciencia sobre la importancia de las medidas preventivas. La población ha tenido que adaptarse a un nuevo estilo de vida, con el uso generalizado de mascarillas, el distanciamiento social y una mayor atención a la higiene personal. Los servicios de salud han implementado medidas para garantizar la seguridad de los pacientes y el personal, como la telemedicina y la desinfección frecuente de instalaciones.

En el año 2024, la educación en el distrito de Mejicanos de El Salvador se enfrenta a desafíos significativos debido a la modalidad en línea y al cierre de instituciones educativas como la Escuela Pública Antonio Najarro por falta de alumnos. Esta situación ha generado una reconfiguración en el panorama educativo, donde el acceso a la

educación se ve afectado y se requieren estrategias innovadoras para garantizar la continuidad del proceso educativo.

El cierre de instituciones educativas como la Escuela Pública Antonio Najarro debido a la falta de alumnos refleja una tendencia preocupante en la disminución de la matrícula escolar en algunas áreas. Esto puede atribuirse a diversos factores, como la migración de familias a otras zonas, la falta de infraestructura adecuada o la preferencia por la educación en línea o privada. El cierre de estas escuelas representa una pérdida para la comunidad educativa y plantea desafíos adicionales en términos de acceso a la educación para aquellos que residen en áreas cercanas.

En conclusión, Mejicanos es un distrito de El Salvador que ha enfrentado desafíos tanto en su salud pública como en su sistema educativo después de la pandemia de COVID-19. La adaptación a un nuevo estilo de vida ha sido crucial, con un enfoque en la prevención de enfermedades y la promoción de la salud comunitaria. Además, la reconfiguración del panorama educativo ha requerido la implementación de estrategias innovadoras para garantizar la continuidad del proceso educativo, particularmente en un contexto de cierre de instituciones educativas por falta de alumnos. A pesar de estos desafíos, la comunidad de Mejicanos ha demostrado resiliencia y solidaridad, trabajando en colaboración con instituciones como la Cruz Roja Salvadoreña para abordar las necesidades de salud y educación de manera integral y efectiva.

Dinámica sectorial.

El sector de mejicanos se puede considerar uno pequeño hablando en sentido territorial, sin embargo, posee una buena ubicación lo que permite el desarrollo de su población, ya sea en forma de comercio como en pequeños negocios en auge, también posee diferentes escuelas y es muy próximo a universidades también, una de las más cercanas es la Universidad de El Salvador; motivo por el cual muchos optan por asistir a esta. También posee diversas casas de la cultura en la cual se desarrollan diversas actividades (presenciales en su mayoría) así como diferentes eventos culturales por parte de las estructuras estatales locales.

El sector de Mejicanos ha sido reconocido por diversos eventos, tanto buenos como malos, en el pasado fue un sector muy azotado por la violencia; en donde la inseguridad era muy alta. Si bien por parte de las Alcaldías intentaba disminuir esta por medio de enfoques culturales, con el apoyo de la Casa de la Cultura como medio de distracción para los jóvenes del sector. Muchos de estos, por el miedo a la inseguridad que se tenía en ese momento, optaron por no asistir a estas alternativas que se les ofrecían, para evitar problemas que pudiesen tener con miembros de bandas delincuenciales (las cuales manejaban diversas zonas aumentando la inseguridad en ese momento).

Otro gran factor a tomar en cuenta a la baja participación de jóvenes en actividades artísticas o talleres culturales fue la pandemia del Covid 19. En la cual por motivos de seguridad nacional se suspendieron diversas actividades culturales, sociales deportivas, entre otras; lo cual limitó aún más a los jóvenes del sector a realizar actividades relacionadas con el arte. Se tuvo que readaptar a un estilo de vida más práctico a través de las redes sociales, las cuales tomaron una gran fuerza siendo los principales medios de comunicación e interactividad entre personas, llegando a una era completamente digitalizada.

Por eso, se considera que es necesario que se incentive el desarrollo nuevos proyectos de arte con el uso de estas nuevas tecnologías como forma de apoyo y poder brindar nuevas opciones de aprendizaje a los jóvenes del sector.

Al ser Mejicanos, un área urbanizada, muchos de los futuros participantes cuentan con recursos básicos para poder realizar el taller de forma remota, puesto que muchos de estos ya tienen precedentes de tener educación en línea que fue el modo en el cual muchos recibieron clases o algunos cumplieron con sus trabajos en modo a distancia y de forma satisfactoria. Estos elementos son un garante para la ejecución de este proyecto.

3. DIAGNÓSTICO.

En muchas instituciones de educación básica o media de la zona de Mejicanos no suelen tener como tales clases de arte. Esto tiene muchos motivos como falta de presupuestos u horarios muy saturados que no permite que los jóvenes puedan acceder a estas. Por eso la mayoría de las actividades artísticas suelen ser impartidas por instituciones externas, ya sean por parte del gobierno como casas de la cultura o como instituciones privadas.

Aunque el Gobierno invierte un presupuesto a promover las artes por medio de las casas de la cultura, que hay en diferentes sectores del país, no todos los jóvenes pueden acceder a estos talleres o cursos impartidos por diferentes motivos ya sean económicos (requiere invertir en transporte materiales, etc.) o por tiempo en el cual muchos estudian, trabajan o cumplen ambas actividades lo cual reduce su tiempo para movilizarse a algún lugar en específico. Algunos de estos ejemplos son los talleres programados que se impartirán en 2024 por parte del Ministerio de la Cultura en la zona centro de Mejicanos y de forma presencial.

Si bien todos estos recursos son gratis y de fácil acceso a la población en general; no cualquiera tiene las posibilidades económicas de acceder a talleres o cursos de arte seleccionados, precisamente por eso se considera que es importante brindar este tipo de actividades con nuevas opciones, para el interesado de forma más rápida y accesible haciendo uso de los nuevos recursos tecnológicos y la comunicación rápida que brindan las redes sociales, demostrando que sí se puede facilitar o participar en actividades creativas de forma remota desde los hogares o cualquier lugar donde se ubique el participante.

Considerando esto, la problemática principal a atender en este proyecto, es la falta de iniciativas artístico-culturales que se adapten a las necesidades de formación de la población joven de Mejicanos, en donde se fortalezcan los talentos artísticos y la creatividad, además de aprovechar los recursos tecnológicos como vías de aprendizaje. Asimismo, se asocian dificultades en el sentido de la fuga de talentos, pues muchos jóvenes poseen habilidades empíricas en el dibujo y la ilustración y por falta de talleres especializados o acceso a las instituciones que los imparten, no logran desarrollar su máximo potencial.

Por otra parte, se destaca también la carencia de recursos financieros para que estos jóvenes se integren a las iniciativas artísticas existentes de forma libre y amplia.

Finalmente, la falta de apoyo de los gobiernos locales no favorece el desarrollo de proyectos de esta índole o la oferta de los mismos es insignificante.

A partir de lo anterior, el proyecto Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024, pretende ser una respuesta que beneficie a sus participantes.

En otro orden, conforme se construye el proyecto, surgen diversas dudas, muchas de estas son como manejar los diversos obstáculos o inconvenientes que se pueden dar en el transcurso de la planificación de este, los cuales a futuro podrían causar problemas en el desarrollo pleno del proyecto y dando resultados poco satisfactorios. Por ende, se plantean los posibles obstáculos a tratar y sus posibles soluciones, para un mejor estudio y consultas a futuro.

PROBLEMA	CAUSA DEL PROBLEMA	POSIBLE SOLUCIÓN
DISTANCIA	Las posibilidades de movilización para integrantes que no pertenecen al área de la zona central del Mejicanos debido que su ubicación de residencia corresponde a áreas externas al sector, lo que puede generar una gran dificultad para asistir a un taller que se requiera realizar de manera presencial.	La creación de un ambiente virtual (Google Meet, Drive), en el cual se permita la comunicación entre participantes y formadores, que además se pueda compartir recursos necesarios para el desarrollo del taller, lo que podría solventar el problema de la distancia para todos los participantes.
MATERIALES	Los costos referentes a programas para la realización de ilustraciones digitales podría ser uno de los problemas principales para la realización del taller, también, la compatibilidad de dichos programas con el software de los diferentes dispositivos con los que los participantes puedan recibir el taller.	Cada uno de los formadores del taller cuentan con diferentes aplicaciones de diseño lo que permitirá suministrar a los participantes la herramienta a utilizar, además por lo antes mencionado hay variedad de compatibilidad y peso en gigabytes para los diferentes dispositivos.

<p>TIEMPO</p>	<p>El tiempo para impartir una determinada cantidad de conocimientos a un sujeto y que estos puedan ser comprendidos, siempre presenta un problema debido a la variedad de factores que pueden intervenir, como son la disponibilidad, la constancia y la importancia o relevancia que cada participante le otorga a los conocimientos.</p>	<p>Se buscará realizar un compromiso con los participantes realizando clases condensadas con puntos a tratar que sean claves y claro para mantener la atención de los mismos.</p> <p>Se distribuirá el taller en un periodo de dos meses, se dividirá en 8 sesiones, de dos horas de duración.</p> <p>Se realizará una sesión previa con los participantes para valorar fechas y horas en la que se impartirá el taller para permitir la flexibilidad del trabajo on-line.</p>
<p>VISIBILIDAD</p>	<p>Lograr tener la visualización apropiada a la hora de comunicar algo, siempre puede presentar un problema ya sea en la ubicación, en la información o elementos que contengan los afiches o publicidad a utilizar.</p>	<p>Se buscará llevar una línea gráfica llamativa e información breve y concisa para que cumpla con el trabajo de ser de fácil lectura para personas que transiten en la ubicación en las que estarán los afiches publicitarios, así como la difusión en redes sociales.</p>

En conclusión, el taller digital online para principiantes en Mejicanos 2024 no solo busca superar obstáculos logísticos, sino que también se enfoca en maximizar los beneficios para los participantes. Mediante la creación de un ambiente virtual colaborativo, se proporcionará una plataforma para el intercambio de conocimientos y recursos entre los participantes y formadores, permitiendo un aprendizaje enriquecido y una comunidad de apoyo. Además, al garantizar la disponibilidad de programas para ilustración en diferentes versiones, se asegura que todos los participantes tengan acceso a las herramientas necesarias para desarrollar sus habilidades artísticas. La distribución del taller en un periodo de dos meses con clases condensadas y la flexibilidad en horarios permitirá a los participantes asimilar los conocimientos de manera efectiva sin comprometer sus responsabilidades diarias. Asimismo, la visibilidad adecuada del taller a través de afiches llamativos y la difusión en redes sociales aseguran que llegue a aquellos que puedan beneficiarse de él. En conjunto, estas medidas garantizan que los participantes del taller puedan aprovechar al máximo esta oportunidad de desarrollo artístico, fomentando su creatividad, habilidades digitales y participación en una comunidad artística en crecimiento.

4. OBJETIVO GENERAL.

- Promover el desarrollo de habilidades digitales y creatividad artística de los jóvenes del Distrito de Mejicanos, mediante un Taller de ilustración digital on-line.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Fundamentar teóricamente la ilustración digital, las habilidades y creatividad artística y el uso de la tecnología en jóvenes del Distrito de Mejicanos, para dar sustento a la creación y realización de un taller.

- Diseñar un taller de ilustración digital on-line que combine conocimientos teóricos básicos de artes digitales y actividades prácticas de ilustración útiles para los participantes.
- Ejecutar el taller de ilustración digital, proporcionando herramientas y técnicas especializadas a los participantes del taller que les permitan explorar nuevos estilos, narrativas visuales y expresiones artísticas digitales.
- Analizar los resultados del proyecto y los aprendizajes de los participantes durante la realización del taller de ilustración digital.

6. FUNDAMENTACIÓN.

Dentro de las diversas vertientes del mundo de las artes, una de las que más ha cobrado fuerza es el arte digital gracias a los avances tecnológicos, siempre de la mano con el ingenio humano. Estas artes exploran y utilizan medios digitales como herramientas y lenguajes para expresar ideas, emociones y conceptos, algunos aspectos fundamentales de las artes digitales.

Las obras de arte digital, a menudo invitan a la participación del espectador de formas que las artes tradicionales no pueden. Esto puede incluir interacciones directas con la obra a través de la parte visual.

Teniendo en cuenta, que el arte muestra mucha versatilidad y flexibilidad creativa, las herramientas digitales ofrecen una amplia gama de opciones para la expresión creativa. El arte es una expresión, es la exploración del sentimiento y pensamiento, es la versatilidad de los sentidos para plasmar una idea o varias. También la parte digital se empieza con nuevos ideales como lo es la experimentación sin límites físicos a diferencia de las artes tradicionales, donde los materiales pueden ser limitados o costosos.

Las clases de arte ayudan al desarrollo del pensamiento, otorgan al individuo una exploración mayor de su entorno, enriquecen los sentidos y ejercitan distintas áreas del cerebro. Esto debido a que, ninguna disciplina artística es simple o sencilla, si bien existen quienes se les facilita una u otra actividad de manera "natural", toda actividad artística consta de lo mismo: estudio, práctica y perfeccionamiento. (García, 2021)

La educación en las áreas artísticas, casi siempre se ha visto austera en la importancia que se le ha dado por parte del sistema educativo, debido a que se tiene un concepto erróneo de ella y esto ha hecho que se le reste importancia, se le ha otorgado, el calificativo, como una materia de mera diversión o entretenimiento en los centros educativos; algo que está alejado de la realidad. Se puede demostrar que la educación artística, puede servir en la formación de un individuo tanto en el área motriz como en la autopercepción, porque aumenta el ser autocrítico, lo que a su vez genera en el individuo un sentimiento de competencia. Por ello, se busca enfocarse en este aspecto y tratar de dar una buena educación artística para los jóvenes, no solo enseñarles a mejorar en sus ilustraciones si no también buscar que desarrollen las demás habilidades que el arte puede llegar a evocar en las personas.

La educación artística es una estrategia necesaria para el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y la visión estética de la vida que, junto con la dimensión ética, contribuye a la formación de ciudadanos cultos, tolerantes y solidarios. Las nuevas exigencias sociales y una visión renovada sobre la función de la educación escolar han puesto de manifiesto la importancia de lograr que los alumnos adquieran las competencias necesarias que les permitan aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a ser.

En este contexto, resurge con fuerza el papel de la educación artística para la formación integral de las personas y la construcción de la ciudadanía.

El desarrollo de la capacidad creativa, la autoestima, la disposición para aprender, la capacidad de trabajar en equipo o el pensamiento abstracto encuentran en la educación artística una estrategia potente para lograrlo. En épocas pasadas, y por desgracia todavía en los tiempos actuales, se pensaba que la educación artística podía ser de interés solo para quienes veían en el arte un campo de desarrollo profesional, o era contemplada como una actividad marginal en las escuelas. Lo cierto es que el avance en la investigación de la psicología, la neurociencia, la educación y los valores ha subrayado la importancia de las artes como espacios que brindan la posibilidad de transformación de la dimensión humana, tanto en los ámbitos del conocimiento como en los afectivos, sociales y espirituales.

La OEI está convencida de que el aprendizaje y la experiencia del arte en las escuelas y fuera de ellas constituye una de las estrategias más poderosas para la construcción de la ciudadanía. La presencia del arte en la educación, a través de la educación artística y de la educación por el arte, contribuye al desarrollo integral y pleno de los niños y de los jóvenes (Jiménez, Aguirre y Pimentel, 2021).

Internet ha revolucionado la forma en que se accede a la información. Los estudiantes ahora tienen acceso a una vasta cantidad de recursos educativos en línea, que van desde libros electrónicos hasta cursos completos en plataformas de aprendizaje en línea. Esto a su vez ha permitido que muchas otras prácticas que se realizaban de manera presencial adopten nuevas herramientas para realizarse. La educación artística ha sido una de ellas, ha evolucionado con el avance de las nuevas tecnologías y son cada vez más los artistas digitales que surgen con cada año que pasa. El humano siempre busca avanzar y conocer más, es algo que es parte de su esencia ya sea en mayor o en menor medida dependiendo del individuo.

Los retos que impone el nuevo escenario digital nos animan a reflexionar sobre las posibilidades de la Educación Artística en un momento histórico en el que combinamos momentos educativos presenciales junto a desubicaciones online. Las tecnologías de la imagen, uno de nuestros mayores aliados. (Domínguez, 2019)

El hombre es un ser que puede y necesita ser educado. De hecho, es la única especie animal que requiere de educación para alcanzar su propia esencia, o sea, para ser humano. ("Kant y La Pedagogía," 2018).

En específico Mejicanos, es uno de los distritos más extensos del departamento de San Salvador y también una de las áreas que durante un largo periodo de tiempo estuvo golpeada por la pobreza y la fuerte violencia que surgió por parte de los grupos delincuenciales que habían tomado no solo ese sector, sino también la mayor parte de todo el territorio salvadoreño. Esto provocó una gran marca en las personas, que muy difícilmente puede ser borrada; incluso con el paso del tiempo, Mejicanos fue un área donde sucedieron acontecimientos de violencia inhumanos los cuales fueron comunicados por distintos medios de comunicación. Estos acontecimientos generaron un gran miedo, inseguridades y hasta traumas tomando en cuenta que los jóvenes en su gran mayoría eran los que se veían más afectados por estos sucesos. Conforme ha avanzado el tiempo, la violencia de la zona ha disminuido en un gran porcentaje, por lo que debería de ser menester de todos, velar por dar un panorama diferente a todos esos jóvenes que tuvieron que ser espectadores de todas esas atrocidades y mostrarles otro

camino, o al menos, permitir que desarrollen habilidades que puedan enfocarse en otra perspectiva diferente a la que ellos habían estado acostumbrados.

Por estos motivos, como grupo gestor se ha decidido enfocar este proyecto a este sector en específico, como un medio de apoyo a la comunidad enfocándose en la población más joven y vulnerable, aquellos que han sido una parte de la población que se ha visto afectada por los factores anteriormente mencionados. Estos jóvenes oscilan entre las edades de 17 a 25 años, los cuales, se consideran un público objetivo, que puedan obtener beneficios extras para su aprendizaje. Se desea, que los participantes destaquen sus habilidades artísticas, por medio de las herramientas tecnológicas y de técnicas ilustrativas, con las que los participantes puedan encontrar nuevas formas de expresión para sus puntos de vista.

Con esto se busca reforzar en los jóvenes nuevos procesos para el esencial desarrollo y la integración de estos en una comunidad, también de forma personal buscar nuevas opciones de aprendizaje y habilidades técnicas. para una mejor formación en un posible ámbito laboral o personal. Es esencial, recordar la importancia de fomentar la integración de las artes en sus diferentes vertientes, que estén a disposición de una población y esta pueda formar parte de esta, que sirvan como métodos de desahogo y fomente la disciplina acorde a la edad de cada uno de los individuos.

El arte aporta una amplia gama de beneficios a los jóvenes ya sea a corto o largo plazo (dependiendo de la importancia que se le dé como individuo y que tanto interés en desarrollarse en este campo tenga). En primer lugar, el arte promueve la creatividad y la expresión personal, permitiendo a los jóvenes explorar y comunicar sus pensamientos, emociones y experiencias de manera única. A través de diversas formas artísticas, los jóvenes pueden desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones, fundamentales para enfrentar los desafíos del futuro. Además, el arte fomenta la autoconfianza y la autoestima al proporcionar a los jóvenes un medio para expresarse libremente y recibir reconocimiento por sus logros creativos. Esto les brinda un sentido de valía personal y les ayuda a desarrollar una identidad sólida y positiva, lo que contribuye a una mayor satisfacción personal y bienestar emocional.

Por otro lado, el arte ofrece a las jóvenes oportunidades de exploración y descubrimiento, ayudándolos a desarrollar habilidades transferibles que son altamente valoradas en diversos campos profesionales. La práctica artística promueve la perseverancia, la disciplina y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el éxito en cualquier carrera. Además, el arte fomenta la empatía y la comprensión intercultural al exponer a los jóvenes a diversas perspectivas y experiencias. Esto les permite desarrollar una mentalidad abierta y receptiva, crucial para adaptarse a un mundo cada vez más diverso y globalizado.

Estimular las habilidades artísticas, especialmente a través de la ilustración digital, abre un amplio abanico de posibilidades de desarrollo profesional para los jóvenes. En primer lugar, el campo del diseño gráfico ofrece numerosas oportunidades laborales, donde los jóvenes pueden aplicar sus habilidades artísticas en la creación de contenido visual para diversas industrias. Desde el diseño de logotipos y branding hasta la creación de materiales promocionales y publicitarios, los ilustradores digitales pueden encontrar empleo en agencias de diseño, empresas de marketing, estudios de animación y medios de comunicación.

Además, el mundo del entretenimiento y los medios digitales ofrece una gran demanda de talento creativo. Los jóvenes pueden trabajar en la producción de videojuegos, películas animadas, series de televisión, publicaciones en línea y aplicaciones móviles, entre otros proyectos. Como animadores digitales, artistas conceptuales o diseñadores de personajes, tienen la oportunidad de contribuir al desarrollo de contenido innovador y cautivador que impacta a audiencias de todo el mundo.

Por otro lado, el sector del diseño de productos y la visualización arquitectónica también son áreas en las que los ilustradores digitales pueden destacarse. Desde la creación de modelos tridimensionales y renders realistas hasta la conceptualización de productos y espacios, los jóvenes pueden trabajar como diseñadores industriales, arquitectos virtuales o visualizadores arquitectónicos. Estas profesiones ofrecen la oportunidad de colaborar en proyectos emocionantes y variados, desde la creación de automóviles y dispositivos electrónicos hasta el diseño de interiores y exteriores de edificios emblemáticos. En resumen, la estimulación de habilidades artísticas, especialmente en el ámbito de la ilustración digital, proporciona a los jóvenes una amplia gama de oportunidades laborales en campos creativos y tecnológicos, donde pueden desempeñarse en roles como diseñadores gráficos, animadores, artistas conceptuales, diseñadores de productos, visualizadores arquitectónicos y más.

Cabe resaltar que en las artes hay muchas variaciones y en el área de la ilustración existen diferencias marcadas en algunas formas de aplicarlas. tanto en el campo de la ilustración tradicional como en la ilustración digital.

La ilustración es una forma de expresión artística que utiliza imágenes para transmitir ideas, conceptos o narrativas. Se puede realizar en una variedad de medios, incluyendo papel, lienzo, madera o incluso digitalmente. Las ilustraciones suelen acompañar textos en libros, revistas, cómics o publicidad, agregando profundidad y visualización a las palabras. Este arte puede abarcar una amplia gama de estilos y técnicas, desde el realismo hasta la abstracción, y puede ser creado con lápices, acuarelas, óleos, o técnicas mixtas.

Por otro lado, la ilustración digital es la práctica de crear imágenes utilizando herramientas y software digitales. A diferencia de las técnicas tradicionales, que implican el uso de medios físicos, la ilustración digital se realiza en una pantalla de computadora o tableta gráfica. Este enfoque ofrece una serie de ventajas, como la capacidad de editar y corregir fácilmente, experimentar con una amplia gama de colores y efectos, y compartir y distribuir las creaciones de manera instantánea a través de Internet.

En cuanto a las diferencias entre la ilustración tradicional y la digital, la principal radica en los medios y herramientas utilizados. Mientras que la ilustración tradicional se realiza con lápices, pinceles y otros medios físicos, la ilustración digital se lleva a cabo con programas de software especializados y dispositivos digitales como tabletas gráficas o lápices ópticos. Además, la ilustración digital ofrece una mayor flexibilidad en términos de edición y manipulación de imágenes, permitiendo a los artistas experimentar con una amplia gama de estilos y efectos visuales.

En cuanto a los estilos de ilustración digital, existen numerosas categorías y subcategorías que abarcan desde el realismo hasta la abstracción. Algunos estilos populares incluyen el cómic o historieta, el arte conceptual, el arte de fantasía, el arte surrealista, el arte vectorial y el arte digital. Cada estilo tiene sus propias características distintivas en términos de técnica, composición, color y temática, lo que permite a los artistas explorar y desarrollar su propia voz creativa dentro del vasto mundo de la ilustración.

***“Una línea sigue siendo una línea, independientemente del medio que utilices”
Dibujar a mano, con lápiz y papel, es algo que todas las personas hacen en su primera infancia. Pueden ser simples garabatos, monigotes, árboles, animales...
El impulso creativo es inherente al ser humano. (Lobato & Veneroso, 2020)***

Una de las características principales de la metodología de aprendizaje de la ilustración tradicional es la práctica constante y la observación detallada. Los estudiantes pasan horas dibujando y estudiando objetos, figuras y paisajes para desarrollar su habilidad para representar la realidad de manera precisa y expresiva. Esta práctica repetitiva les permite mejorar su destreza manual y su capacidad para captar los detalles y las sutilezas de lo que están dibujando. En muchas ocasiones formando estas habilidades en instituciones especializadas en la enseñanza de las artes.

En su contraparte la ilustración digital posee metodologías de aprendizaje no muy diferentes, pero contando con más recursos de fácil acceso en su mayoría, como: tutoriales en video y blogs especializados, que enseñan técnicas y consejos para la ilustración digital, desde lo básico hasta técnicas más avanzadas. Muchos artistas aprenden ilustración digital a través de la práctica autodidacta, experimentando con el software y explorando diferentes estilos y técnicas por su cuenta.

Teniendo cursos y talleres en línea que ayuden a fortalecer estos conocimientos, dirigidos por profesionales de la industria, donde los estudiantes pueden aprender de manera estructurada y recibir retroalimentación. Otro punto importante a resaltar es que la comunidad de ilustradores digitales en línea es una excelente fuente de inspiración, apoyo y retroalimentación, donde los artistas pueden compartir sus obras, participar en desafíos y colaborar en proyectos conjuntos.

En conclusión, las artes son punto importante para la formación de un ser humano, en el cual ayuda a desarrollar diferentes habilidades y capacidades, estas de la mano con las nuevas tecnologías, fomentan una integración completa de un individuo a los nuevos progresos que se presentan en una sociedad que avanza a pasos agigantados en las áreas digitales, formando ciudadanos integrales, capaces y funcionales. Asimismo, marcando precedentes para que futuros proyectos de este tipo, sean integrados y puestos a la disposición en general de los salvadoreños. fomentando de forma positiva el uso de herramientas digitales, para futuras formaciones ya sean académicas o de formas recreativas.

7. DESCRIPCIÓN.

El proyecto del taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del distrito de Mejicanos, San Salvador 2024. es un ambiente virtual que se buscará crear con la intención de aportar una ayuda social de crecimiento en la rama artística para jóvenes

del área de Mejicanos que sientan el gusto por aprender o estén comenzando y deseen mejorar sus habilidades, con el fin de crear una carrera como artistas digitales o obtener una oportunidad laboral en este rubro, tomando en cuenta que en muchos casos estos jóvenes no tienen acceso a cultivar sus talentos en el área artística digital debido a los costos y escasez de recursos.

Por lo que se busca explorar los conocimientos que los y las participantes poseen para encontrar el mejor método de aprendizaje que nos facilite proporcionar la información para que cada individuo desde su nivel de conocimiento asimile la información impartida de cada sesión que se llevará a cabo y darles las herramientas para que puedan comenzar a desarrollarse en esta área.

El proyecto buscará desplegar los conocimientos adquiridos durante los 5 años de estudio en las diversas ramas del arte tanto en la teoría como en la práctica.

Para esto se estudiarán métodos y técnicas facilitadoras de aprendizaje como lo es la condensación de información para una corta y sencilla aclaración referente a un tema o técnicas, además métodos de prueba y error siendo esta una de las grandes virtudes que presenta el taller, el cual es de manera virtual y permite que los participantes se equivoquen y corrijan sin la preocupación de que equivocarse sea irreversible.

Posteriormente se comenzará el desarrollo del taller, el cual se planea impartir entre los meses de mayo a julio, tomando el primer como un momento de tratar aspectos que nos permitan aclarar interrogantes, puedan mostrar el nivel de partida de cada integrante, bases para creación de un personaje, revisión y análisis de conocimientos adquiridos. En el segundo mes coloreo y armonía del personaje, revisión y análisis de la producción artística.

El papel de facilitadores será realizado por parte de los egresados de la carrera de Artes plásticas, opción: diseño gráfico, Frederick Corea, Sara Garcia y Gustavo Rodríguez, quienes desarrollaran el plan de trabajo durante el desarrollo del taller.

Los beneficiarios o participantes del proyecto de taller son jóvenes de entre 17 a 25 años del área central del departamento de Mejicano en San Salvador, que deseen cultivar sus habilidades.

El lugar donde se llevará a cabo la realización del proyecto taller será la plataforma Meet, en la que se impartirán las sesiones correspondientes hasta la finalización del taller, debido a que es una zona virtual de fácil acceso y ya muy conocida por el público.

Problema identificado. Durante un largo periodo de tiempo muchas zonas de el salvador se vieron afectadas por la pobreza y la delincuencia, entre las cuales se encuentra la muestra escogida o el público al que se quiere llegar con el proyecto, se avistó en la actualidad la disminución en la violencia en esta zona, más sin embargo aún hay muchos jóvenes que aún se encuentran en constante contacto con todos los efectos que provocaron sobre la comunidad los índices de violencia elevados por parte de los grupos delincuenciales de la zona, muchos de estos jóvenes se interesan por el arte y desarrollan sus habilidades, más sin embargo su proceso de aprendizaje tiende a ser mucho más lento por el hecho de no contar con la asesoría necesaria para cultivar sus talentos, debido a que el gobierno no invierte tanto en proyectos sociales artísticos o

referente a las nuevas facetas en las que está entrando el arte como lo son la pintura e ilustración digital.

8. PROPUESTA GENERAL DE LA EJECUCIÓN.

Etapas del proyecto:

NOMBRE ETAPA	DESCRIPCIÓN
Etapa de selección de proyecto.	<p>Durante esta etapa el grupo se dedicó a analizar diversas opciones que tenía para desarrollar un proyecto, que fuese factible para los miembros del grupo y para la comunidad escogida. Al tener dos alternativas se decidió por la más conveniente y con una difusión mayor. un taller de ilustración digital para jóvenes de entre 17-25 años, específicamente principiantes en esta área.</p> <p>En este mismo se delimitó el área sectorial donde se realizará el taller sin fines de lucro, siendo este el distrito de Mejicanos en San Salvador, El Salvador. siendo un área con una población muy diversa, posterior a esto se pasó a la siguiente etapa.</p>
Etapa de planificación.	<p>En esta etapa podemos encontrar todos los procesos para darle base a lo que es el proyecto del taller, mediante un diagnóstico que recoge toda la información necesaria para el taller, por medio de la recolección de datos del distrito, evidencia visual, delimitación territorial, población aproximada que lo conforma, tradiciones y costumbres, y la vigencia de estas por parte de las Comunidades que habitan los diversos sectores. la participación de entidades gubernamentales o privadas en proyectos de artes, como se promueven estos y que zonas del distrito suelen ser más beneficiadas con estos proyectos culturales. sus alcances y beneficios hacia la comunidad. junto al costo que puede tener la realización de un proyecto como tal.</p>
Diseño del proyecto.	<p>En esta etapa se le da forma al proyecto, ya que se contará con los recursos y la información necesaria para tener un perfil de proyecto sólido.</p>
Organización de los talleres.	<p>Durante esta etapa, nos adentramos en el refinamiento de los detalles para la ejecución del proyecto del taller. Aquí, nos enfocamos en la organización y programación de las diferentes sesiones del taller, aprovechando la valiosa información recopilada en las etapas previas. Se establecen cuidadosamente los horarios, la duración de cada sesión y el contenido específico a cubrir en cada una. Además, se asignan roles y responsabilidades dentro del equipo encargado de llevar a cabo el taller, asegurándonos de contar con los recursos necesarios para su adecuado desarrollo.</p>

Recolección de evidencia	En esta parte del proyecto es cuando, antes de empezar el taller como tal, se hará una reunión con todos los participantes interesados. con la finalidad de recabar información, despejar dudas, aclarar horarios etc. para garantizar el desarrollo de la actividad sin malos entendidos, también se recolecta evidencia tanto en audio como en video que sirvan como respaldo en los documentos a futuro que requieran esta información.
Realización del taller.	Esta etapa es la más importante puesto que es la culminación de todo nuestro trabajo de investigación anteriormente mencionado. la preparación y la logística que se ha manejado el equipo en lo teórico para llevarlo a la práctica.
Recolección audio visual.	Está etapa se relaciona con la etapa anterior, es la recolección de evidencia e información obtenida, durante se esté impartiendo el taller (en paralelo), todo el proceso de los participantes y los instructores será debidamente archivado. con el propósito de respaldar los resultados finales del taller, que servirá como evidencia para comprobar nuestro trabajo y el nivel de éxito de este mismo.

1. Productos esperados.

Los productos esperados del taller de ilustración digital on-line para jóvenes principiantes en el año 2024, abarcara una variedad de creaciones digitales que reflejan el progreso y el aprendizaje de los participantes. Estos productos pueden incluir desde ejercicios introductorios de dibujo digital hasta ilustraciones más elaboradas que demuestren el dominio de técnicas específicas. Se espera que los participantes desarrollen un portafolio inicial que muestre su evolución a lo largo del taller, destacando su creatividad, habilidades técnicas y capacidad para expresarse visualmente. Además de las ilustraciones individuales, se pueden esperar colaboraciones grupales que fomenten el trabajo en equipo y la exploración colectiva de ideas. Además de las creaciones artísticas, los productos esperados del taller también contribuirán al desarrollo profesional y personal de los participantes. Se espera que los estudiantes adquieran habilidades técnicas en software de ilustración digital, lo que les permitirá explorar oportunidades laborales en campos relacionados, como diseño gráfico, animación y medios digitales. Estas nuevas competencias podrían abrir puertas a carreras creativas y ofrecerles la capacidad de competir en un mercado laboral en constante evolución. Además, el taller brindará un espacio para la expresión personal y la exploración artística, lo que puede fomentar la confianza en sí mismos y el desarrollo de una identidad artística única. A medida que los participantes desarrollen su estilo y técnicas, podrán ver su progreso a lo largo del taller y sentirse empoderados para seguir explorando su pasión por la ilustración digital incluso después de que el taller haya concluido. En resumen, los productos esperados no solo serán obras de arte digitales, sino también el crecimiento personal y profesional de cada participante en el mundo del arte digital.

2. Aportes originales del proyecto.

El proyecto del taller de ilustración digital para jóvenes principiantes en el distrito de Mejicanos en el año 2024. Presenta aportes originales significativos al ser pionero en su tipo en esta zona específica. Al ofrecerse de manera gratuita, rompe barreras de acceso para los jóvenes de la comunidad que pueden estar interesados en explorar sus

habilidades artísticas en el mundo digital. Esta iniciativa innovadora proporciona una oportunidad valiosa para aquellos que de otra manera no podrían permitirse participar en talleres de este tipo debido a restricciones económicas.

Además, al ser el primero de su clase en la zona. Si bien ha habido otros talleres de este tipo han sido de forma más privada y con un sector mucho más reducido como instituciones privadas o escuelas con un número reducido de participantes en los cuales nadie externo a esta institución tenía alcance a este tipo de talleres. Por ende, el proyecto tiene el potencial de inspirar y motivar a otros a seguir su ejemplo, ampliando así el acceso a la educación artística en la comunidad. La falta de precedentes de un proyecto similar resalta su importancia y relevancia para la comunidad, ya que aborda una necesidad identificada de manera única. Al ofrecer un espacio para el aprendizaje y la expresión artística en un campo en constante evolución como la ilustración digital, el proyecto promueve la inclusión, la creatividad y el desarrollo personal de los participantes, lo que podría tener un impacto duradero en la comunidad en términos de cultura y educación.

3. Proceso de creación.

El proyecto como tal cuenta con 7 etapas de desarrollo, las cuales son:

- Etapas de selección de proyecto.**
- Etapas de planificación.**
- Diseño del proyecto.**
- Organización de los talleres.**
- Recolección de evidencia**
- Realización del taller.**
- Recolección audio visual.**

Se procederá a llevar un registro minucioso de todas las etapas a realizar durante el proyecto, desde el planteamiento del taller hasta la organización y posteriormente el desarrollo de este mismo. Por medio de bitácoras, en las cuales se irá archivando toda la información relacionada con el avance del proyecto, se hará la recolección de evidencia junto al taller por medio de audio y apoyo visual en los cuadros anteriormente mostrados. Toda esta información quedará resguardada con copias de ser posible, para evitar alguna pérdida de información importante, para evitar resultados incompletos o irreparables.

Posteriormente los resultados de estos talleres se pondrán a disposición de los participantes, que con sus debidos permisos serán expuestos en una galería virtual en algunas redes sociales conocidas y de alta difusión. Dejando antecedentes del taller a realizarse.

Así mismo se realizará un cronograma de actividades del material didáctico a impartir de forma orgánica dentro del taller, siguiendo una calendarización específica con un temario a desarrollar.

4. Impacto.

El impacto social que como grupo plantea el proyecto "Taller de Ilustración Digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024" es significativo tanto a nivel social como personal y profesional, al ser pionero en ofrecer un taller gratuito en este distrito en particular. Desde una perspectiva social, este proyecto representa un

avance hacia la democratización del acceso a la educación artística digital en la comunidad de Mejicanos, al eliminar las barreras económicas que pueden impedir a muchos jóvenes participar en actividades de desarrollo personal y profesional. Al ofrecer este taller de forma gratuita, se promueve la inclusión y se brinda la oportunidad a jóvenes de diversos trasfondos socioeconómicos de explorar y desarrollar sus habilidades artísticas en el campo de la ilustración digital.

Dejando precedentes para posibles proyectos a futuro con la misma temática para la población que esté interesada en nuevas formas de arte. denotando como grupo una imagen de carácter profesional.

Fecha	Actividades	Descripción
Semana 1 a semana 4	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción 1 • Línea forma y sombreado • Introducción a la anatomía y proporciones • Uso de referencias y estructura para la creación de un personaje • Creación de personaje y concept art 	<p>Didáctica a impartir para que los jóvenes conozcan las bases teóricas que posteriormente se pondrán en práctica.</p> <p>Ocupando las diferentes herramientas, experimentando con formas y texturas. en las cuales se pueda implementar de manera eficiente. Para la conceptualización y posteriormente la creación de escenario y diseño de personajes,</p>
Semana 5 a semana 9	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción 2 • Teoría del color y colores complementarios. • Armonía de color y paletas de colores. • Uso del color en texturas. • Aplicación de color a un personaje 	<p>Desarrollo de temáticas para una buena aplicación del color sobre sus personajes o ambiente creados, teniendo en cuenta el cuidado del cómo se ve, armonía y estética final del producto realizado.</p>
Semana 9/ semana 10	<ul style="list-style-type: none"> • Recolección de datos. 	<p>Se realizará la recopilación de datos obtenidos como videograbaciones, productos realizados etc.</p>

5. Creadores que participan en el proyecto.

Los involucrados principales en desarrollar el proyecto son:

Gustavo Adolfo Rodríguez Montoya: Desarrollador del proyecto.

Persona encargada de impartir los cursos del taller, teniendo contacto directo con los participantes, encargado de gestionar y mantener la información de forma fluida entre el participante y el los desarrolladores,

Frederick Aldair Corea Valdez: Desarrollador del proyecto

Moderador de los cursos a impartir en el taller, encargado de gestionar y recolectar la información del proyecto, encargado de recopilar información audiovisual, imágenes etc. dentro del proyecto.

Sara Beatriz Gonzales Garcia: Desarrolladora del proyecto.

Persona encargada de impartir los cursos del taller, teniendo contacto directo con los participantes, encargado de gestionar y mantener la información de forma fluida entre el participante y el los desarrolladores, encargada de la administración de las redes sociales de difusión y por la cual se mantendrá contacto con los participantes

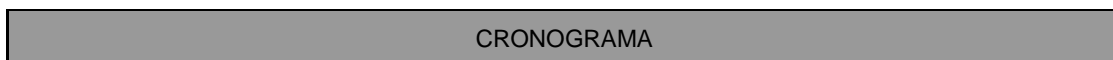
En conclusión, el éxito del proyecto se debe en gran medida a la dedicación y el compromiso de los creadores principales: Gustavo Adolfo Rodríguez Montoya, Frederick Aldair Corea Valdez y Sara Beatriz González García. Su papel fundamental como desarrolladores del proyecto abarca desde la impartición de los cursos hasta la gestión de la información y la comunicación con los participantes.

9. ACTIVIDADES Y TAREAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS.

No.	Etapas	Actividades	Resultados esperados
1	Selección de proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> Situación problemática Selección de tema Justificación del tema Reunión de grupo para selección de tema y delimitación. Previa recolección de datos para el trabajo de investigación. 	Lograr que el tema seleccionado tenga solidez y respaldo para su posterior desarrollo en beneficio del público escogido
2	planificación	<ul style="list-style-type: none"> Recopilación de información a través de un diagnóstico. Recopilación de información y delimitación territorial Definición de presupuestó. 	Se obtuvo un público meta específico, dirigido a jóvenes que oscilan las edades de entre 17 a 25 años del distrito de Mejicanos. Tabulación de datos específicos del coste, de un taller de ilustración digital impartido de manera online

3	Diseño del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Formación del proyecto. • Planeación de ideas para el proyecto de investigación. • Construcción y estructura de todos los aspectos importantes del proyecto 	Que el proyecto obtenga un buen resultado a partir de la estructuración y cada objetivo tenga la base necesaria, así logrando una buena ejecución exitosa del proyecto, asegurando que todos los aspectos críticos estén identificados, planificados y gestionados de manera efectiva.
4	Organización de los talleres.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de cronograma • Elaboración de contenido • Asignación de roles y responsabilidades 	Que cada contenido se logre impartir en fecha y horarios establecidos. que el contenido sea el adecuado para lograr la meta al finalizar el taller. que cada tema sea impartido por el gestor más competente en esa área
5	Recolección de evidencia	<ul style="list-style-type: none"> • Reunión con todos los participantes interesados. • Aclaración de dudas y horarios. • Información de los participantes • Identificar los intereses de los participantes 	Que el horario sea cómodo y flexible para los participantes. Que cada recurso que utilice sea los adecuados y beneficios para este taller.
6	Realización del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio del taller. • desarrollo de los temas seleccionados. • finalización del taller 	Completar satisfactoriamente de principio a fin cada una de las temáticas planteadas para el taller de ilustración digital.
7	Recolección audio visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Recolección de información de los participantes. • Respaldo los resultados finales del taller. • Recolección evidencia en audio como en video. 	<p>Lograr obtener un censo exacto de los participantes que asistieron al taller</p> <p>Salvaguardar datos de vital importancia de la documentación.</p> <p>Tener todas y cada una de las sesiones del taller debidamente grabadas.</p>

10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.



Actividades	Mes							
	Feb	Mar	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agost	Sept
Primera reunión e inicio de proceso								
Selección del tema								
Creación de la propuesta del proyecto								
Definición del proyecto								
Protocolo del proyecto (modulo1) finalización								
Primera entrega de protocolo(módulo 2)								
Creación del protocolo(fundamentaciones, cronogramas, recursos)								
Asesorías acerca del protocolo								
Entrega del protocolo final(finalización módulo 2)								
Planeación para el desarrollo de la primera sesión.								
Primera parte de la publicidad y afiches.								
Segunda parte de publicidad								
Reunión con los participantes del proyecto								
Primera sesión del taller								
Planeación para el desarrollo de la segunda sesión								
Entrega del TDR (módulo 3								
Segunda sesión del taller								
Planeación para el desarrollo de la tercera sesión								
Tercera sesión del taller								

Entrega tarea de oferta tecnica y economica (módulo 3)								
Revisión de la fundamentación(finalización del módulo 3)								
Planeación para el desarrollo de la cuarta sesión								
Cuarta sesión del taller								
Planeación para el desarrollo de la quinta sesión								
Quinta sesión del taller								
Planeación para el desarrollo de la sexta sesión								
Sexta sesión del taller								
Planeación para el desarrollo de la sexta sesión								
Séptima sesión del taller								
Primer informe escrito del taller								
Planeación para el desarrollo de la sexta sesión								
Octava sesión del taller								
Tarea 2 módulo 4								
Tarea 3 módulo 4 (finalización módulo 4)								
Entrega de actualización del cronograma de actividades.								
Recopilación de producción del taller.								
Finalización módulo 5.								
Finalización del módulo 6/ recopilación de información del proyecto.								
DEFENSA DEL PROYECTO								

Fuente: Elaboración propia.

11. RECURSOS

RECURSOS	TIPO	DESCRIPCIÓN
Humano	Facilitadores Corea Valdez Frederick Aldair Gonzalez García Sara Beatriz Rodríguez Montoya Gustavo Rodolfo Beneficiarios jóvenes de entre 17 a 25	Los desarrolladores del taller de ilustración digital, cuentan con los conocimientos técnicos y las habilidades necesarias de formación académica superior en artes. Los beneficiarios son los jóvenes escolarizados o no del distrito de Mejicanos
Materiales	Documentación Libros, PDF, Videos	Como facilitadores del proyecto, proporcionaremos los recursos, y herramientas para el desarrollo del taller brindando los programas requeridos,
Financiero	Luz. Internet. Repuestos electrónicos	El financiamiento del proyecto lo realizan los desarrolladores del taller online, puesto que no contamos con una institución financiadora, que permita Gestionar cada recurso necesario para este proyecto
Tecnológico	Computadora. Tabletas gráficas. Parlantes. Audífonos. Mouse. Programa (adobe Photoshop, Ilustrador, Procreate, Paint Tool Sai). Conexión a internet. Cámaras web.	Los materiales mencionados son componentes tangibles necesarios para llevar a cabo las actividades del proyecto, debido que se realizará de manera online

Fuente: Elaboración propia.

PRESUPUESTO ESTIMADO EN CUANTO A GASTOS EN RECURSOS MATERIALES.

CANTIDAD	MATERIALES	PRECIO UNITARIO	TOTAL
UNA COPIA POR CADA PARTICIPANTE	PDF (LIBROS DIGITALES).	0	0
UNA COPIA POR CADA PARTICIPANTE	HERRAMIENTAS PINCELES)	0	0
UNA COPIA POR CADA PARTICIPANTE	PROGRAMAS DE DISEÑO	0	0

1 LINK PARA LOS PARTICIPANTES	VIDEOS TUTORIALES (DE REFERENCIA)	59.99	59.99
1 LINK PARA LOS PARTICIPANTES	PÁGINAS WEB DE REFERENCIA	0	0
3 COMPUTADORAS	PANTALLA, CPU	Recursos propios	0
ADITAMENTOS PARA PC 21	AUDIFONOS, TECLADO, MOUSE, TABLETA GRÁFICA, PARLANTES, CAMARA, PROGRAMA	Recursos propios	0
Total			59.99

12. RESEÑA DE LOS RESPONSABLES Y EJECUTORES DEL PROYECTO.

Para la realización de este proyecto cultural destinado a enriquecer el panorama artístico y educativo del distrito de Mejicanos, “El Taller de Ilustración digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024”. Este proyecto, liderado por los gestores culturales Frederick Aldair Coreas Valdez, Gustavo Adolfo Rodríguez Montoya y Sara Beatriz González García. Con una sólida formación académica y un compromiso innegable con la promoción del arte y la cultura, Gustavo Rodríguez y Sara González asumen el desafío de brindar una experiencia educativa única, centrada en el aprendizaje colaborativo y la exploración creativa. Su labor como gestores culturales se distingue por brindar los procesos didácticos para la realización del taller. También Frederick Corea fungirá como apoyo en la logística del taller.

Como antecedentes tenemos a la coordinadora de grupo Sara González, ya ha tenido experiencias previas con proyectos similares, entre los más recientes está un curso personalizado para niños de 6 años. En noviembre de 2023, dando clases de dibujo y pintura básicos, así también prestar servicios sociales por parte de la de cátedra de pedagogía del arte, impartiendo un curso básico de dibujo en la escuela Fernando Llorca para niños de 4 grado en el año 2020 culminando exitosamente estos, así también, haber participado en varios concursos de ilustración tanto tradicional como digital obteniendo primer lugar en varios de estos y teniendo experiencia de proyectos de ilustración. por estos motivos será la gestora encargada de impartir el taller.

Como segundo gestor del taller tenemos a Gustavo Rodríguez que ha adquirido experiencia en mediación de obras de arte para niños, jóvenes y adultos en el Museo de Arte de El Salvador(MUSEO MARTE) ejerciendo el cargo de guía durante 2 años hasta la fecha, así como la participación y finalización de curso especializado en psicología del color y esencia del claro oscuro recibido de manera virtual en el años 2022, además realizar diferente trabajos de ilustración digital y pintura tradicional enfocados a la publicidad y trabajos por encargos, teniendo como fuerte la a aplicación del color.

Como tercer gestor del taller de ilustración, tenemos a Frederick Corea quien, ha creado contenido para actividades recreativas, trabaja en talleres de expresión plástica infantil. ha instruido a adolescentes, en actividades académicas de dibujo básico, en el año 2022

obteniendo experiencia. También, además trabajos independientes como lo es de ilustraciones digitales y tradicionales.

En conclusión, el "Taller de Ilustración digital online para jóvenes principiantes del Distrito de Mejicanos, San Salvador 2024" es un proyecto que destaca por la dedicación y experiencia de sus gestores culturales: Sara Beatriz González García, Gustavo Adolfo Rodríguez Montoya y Frederick Aldair Coreas Valdez. Con un enfoque pedagógico sólido y una amplia trayectoria en proyectos similares, este equipo está preparado para ofrecer una experiencia educativa enriquecedora y transformadora para los jóvenes participantes.

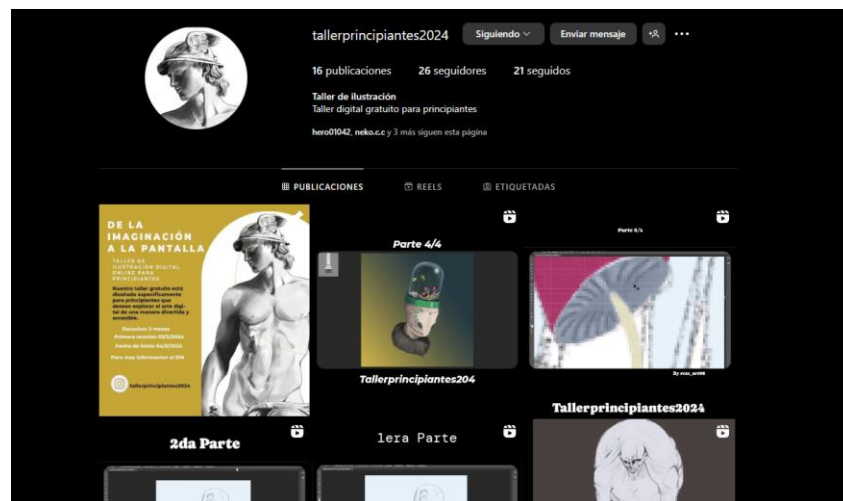
La combinación de habilidades y conocimientos especializados en ilustración digital, pedagogía del arte y psicología del color garantiza un aprendizaje integral y significativo para los participantes. Además, la experiencia previa en proyectos culturales y educativos demuestra el compromiso de los gestores con la promoción del arte y la cultura en la comunidad de Mejicanos.

- Otros.

Material didáctico utilizado en el taller

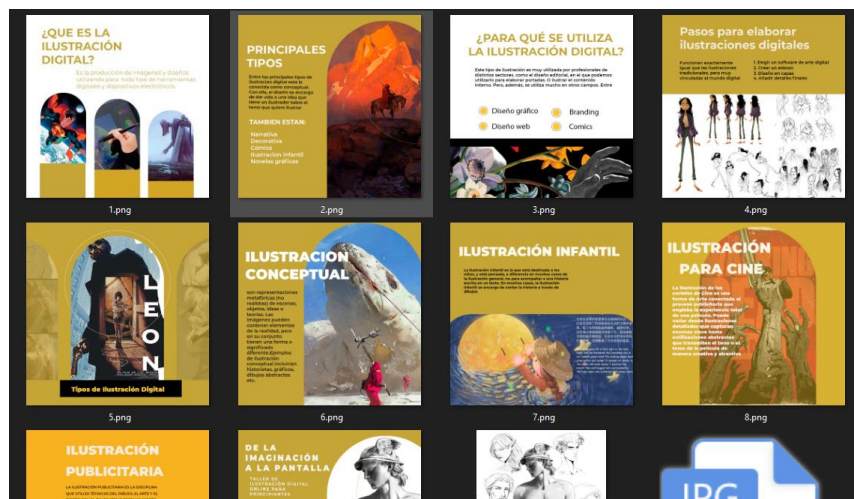
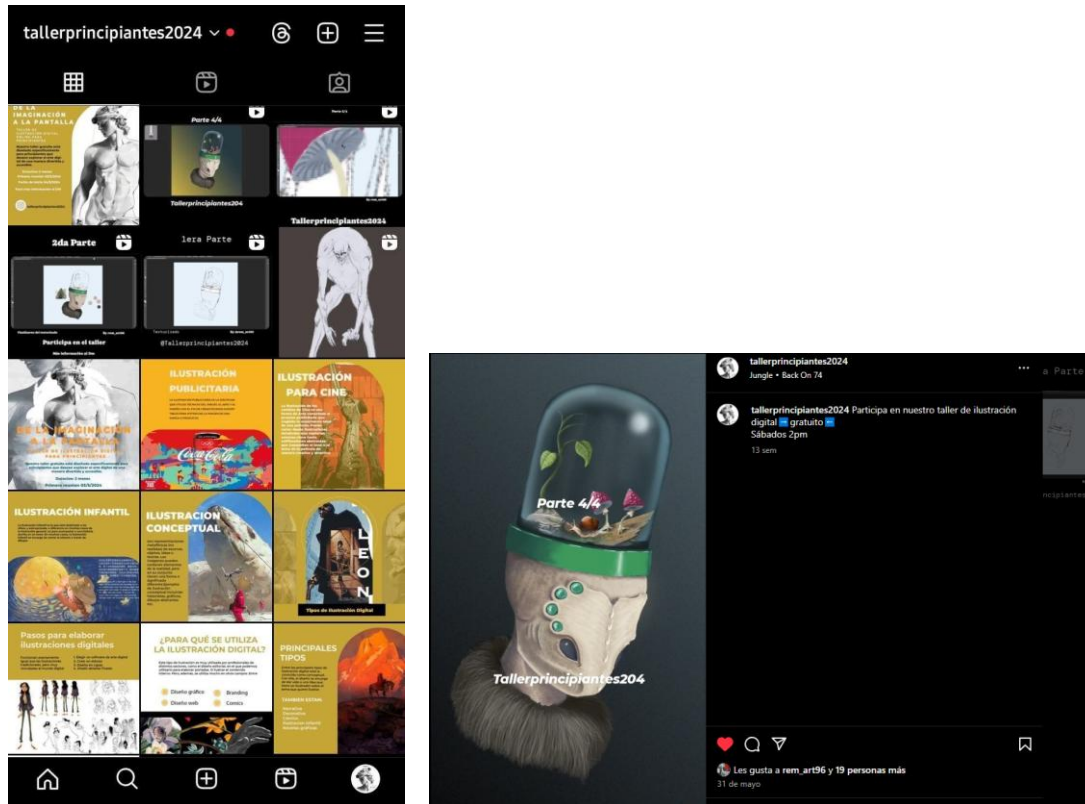


Figuras 45/ Afiches promocionales para el taller de ilustración digital/ Fuente: Sara González/ Autoría Propia



Figuras 46 /captura del perfil de Instagram/ Fuente: Sara González/ Autoría propia

Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del distrito de Mejicanos, San Salvador 2024



Taller de ilustración digital online para jóvenes principiantes del distrito de Mejicanos, San Salvador 2024

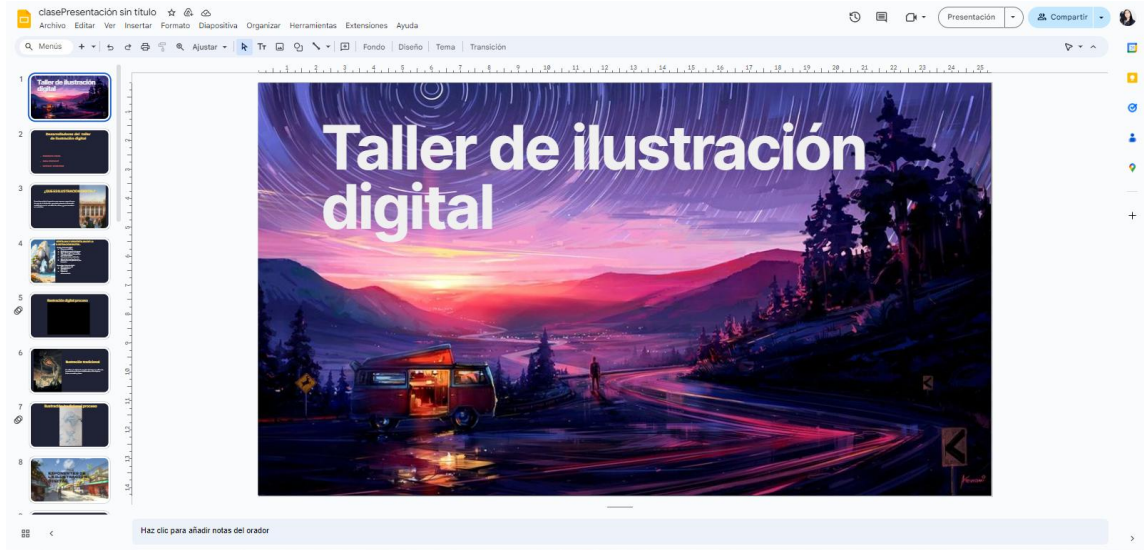


Figura 50 / Captura del material didáctico usado en el taller / Fuente: Sara Gonzalez/ Autoría Propia

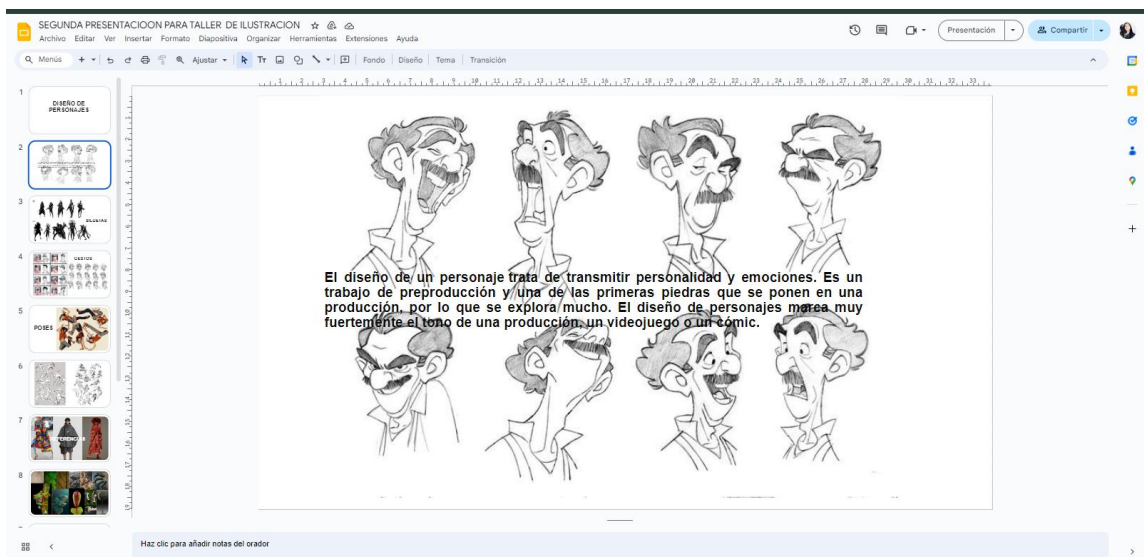


Figura 51 / Captura del material didáctico usado en el taller / Fuente: Sara Gonzalez/ Autoría Propia

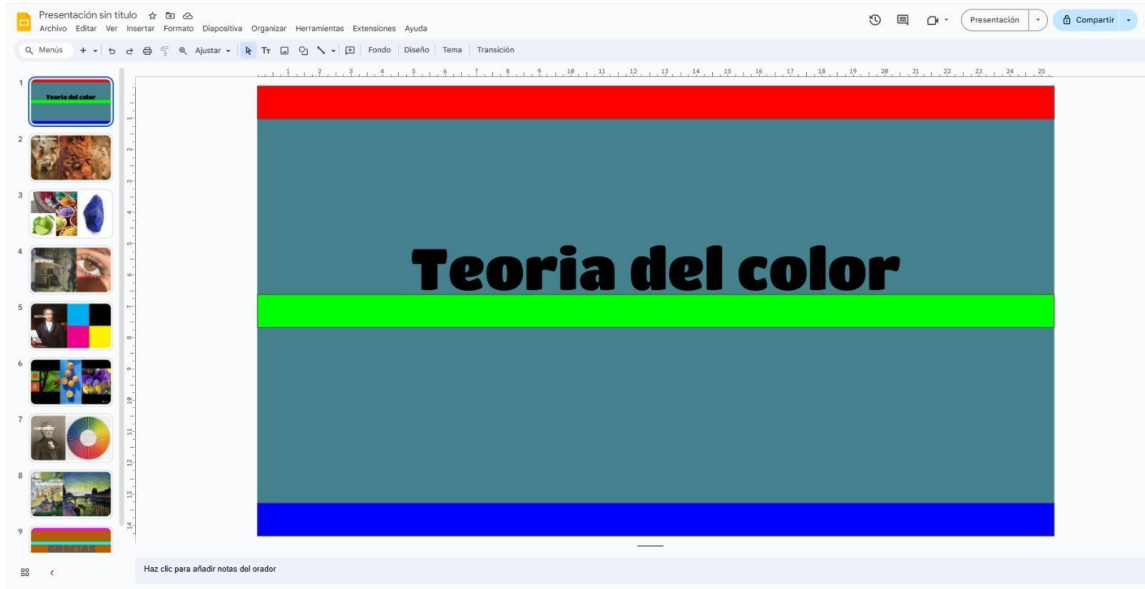


Figura 52 / Captura del material didáctico para la 5ta sesión/ Fuente: Gustavo Rodríguez/ Autoría Propia

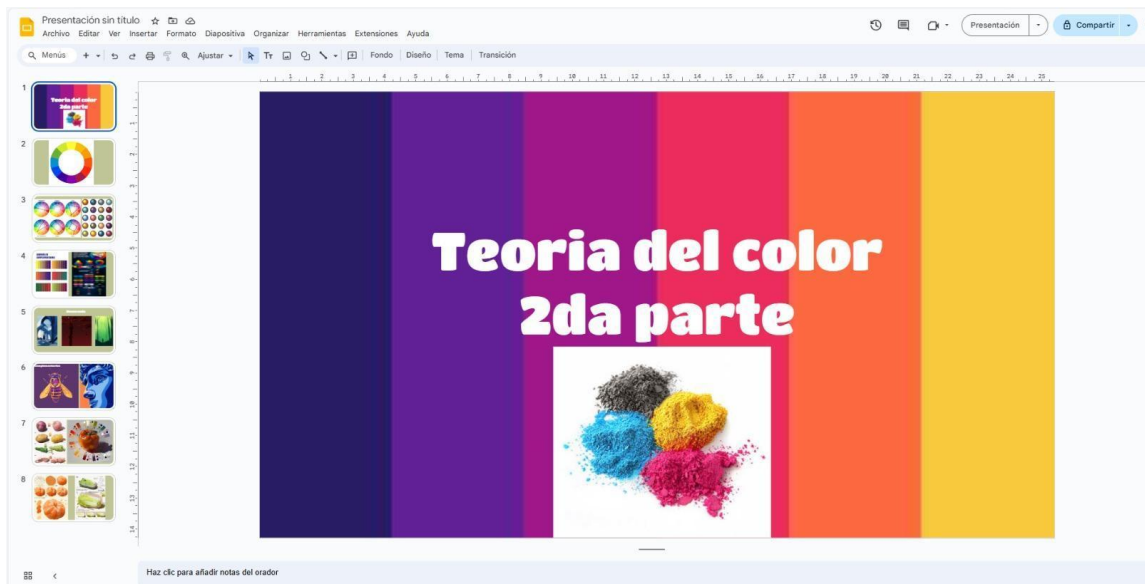


Figura 53 / Captura del material didáctico para la 6ta sesión/ Fuente: Gustavo Rodríguez/ Autoría Propia

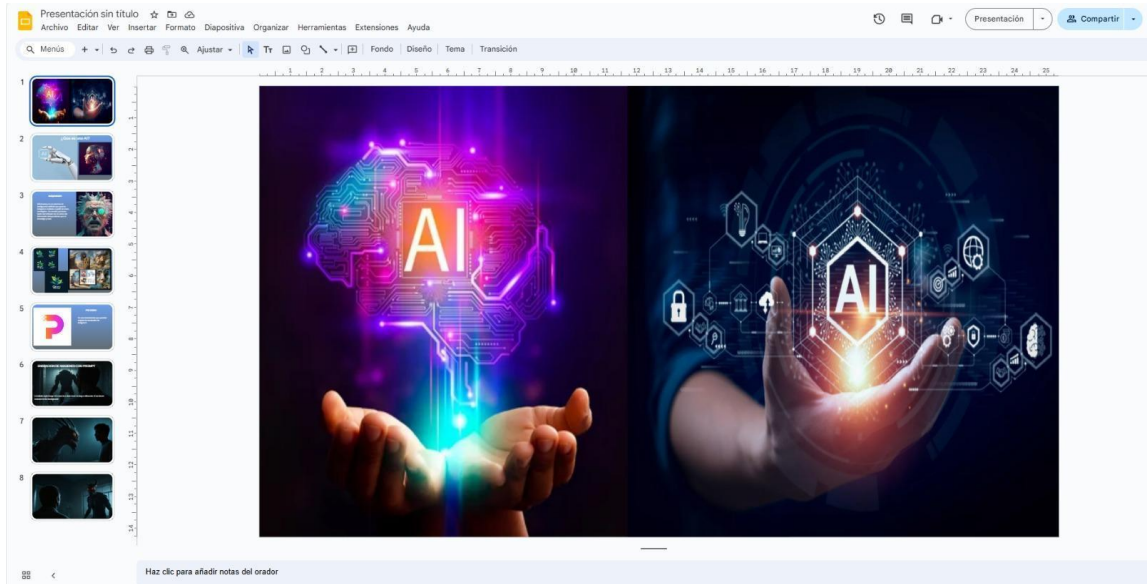


Figura 54 / Captura del material didáctico 7ma sesión/ Fuente: Gustavo Rodríguez/ Autoría Propia

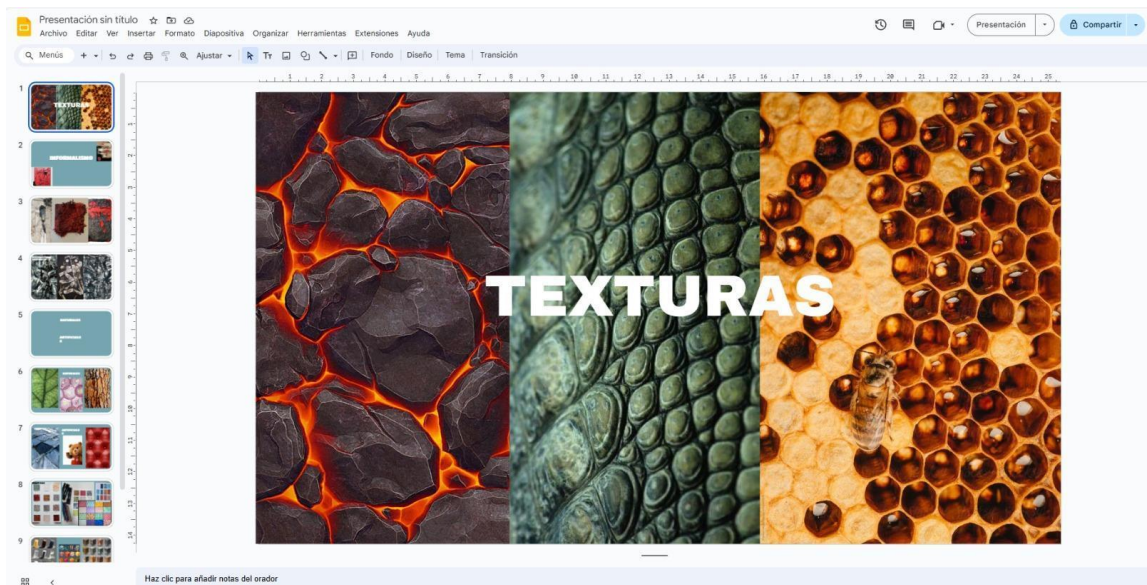


Figura 55 / Captura del material didáctico 7ta sesión/ Fuente: Gustavo Rodríguez/ Autoría Propia



Figura 56 / Captura del material didáctico 7ta sesión/ Fuente: Gustavo Rodríguez/ Autoría Propia



Figura 57 / Captura del material didáctico ocupado para refuerzo teórico del taller/ Fuente: pdf Fundamentos Para un diseño de personaje consciente y eficaz / Autor: Chantal Tae López

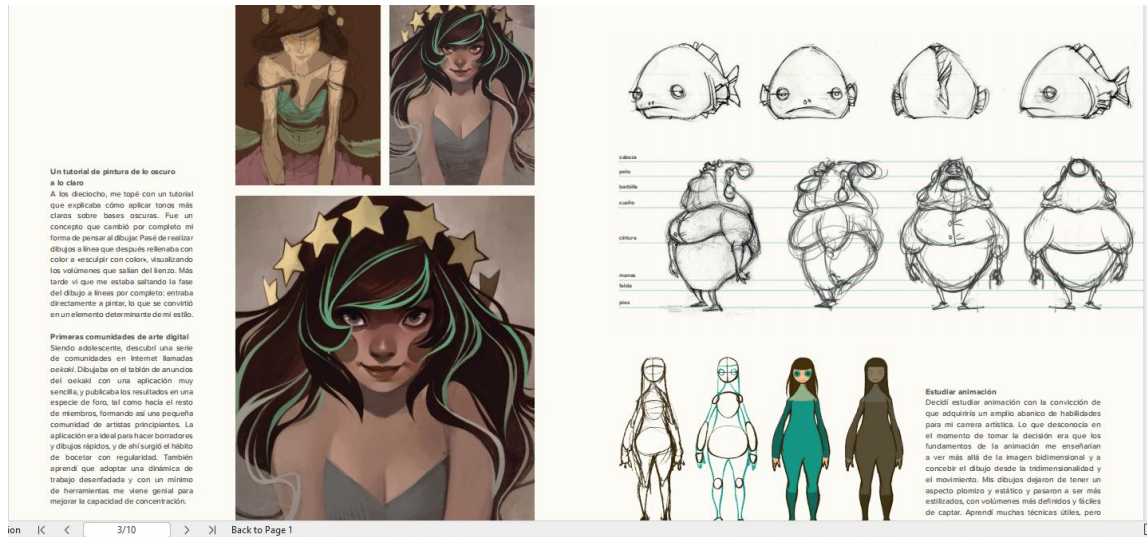


Figura 58 / Captura del material didáctico para refuerzo teórico del taller/ Fuente: El estilo de Loish / Autor: Loish

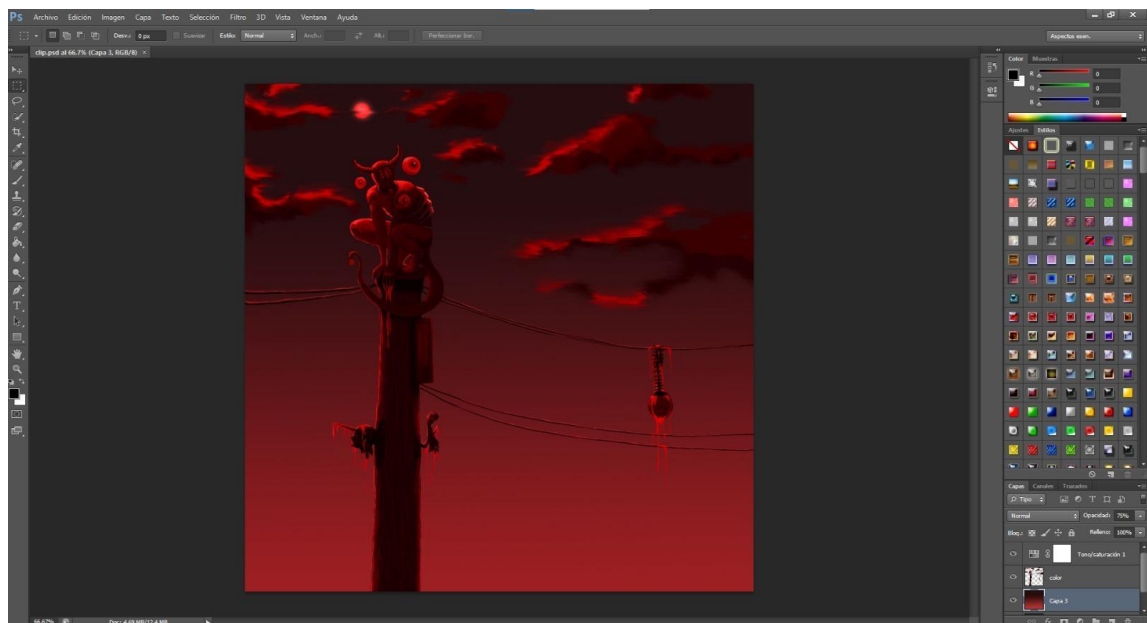


Figura 59 / Captura de ilustración realizada en clase/ Fuente: Gustavo Rodríguez/ Autoría Propia

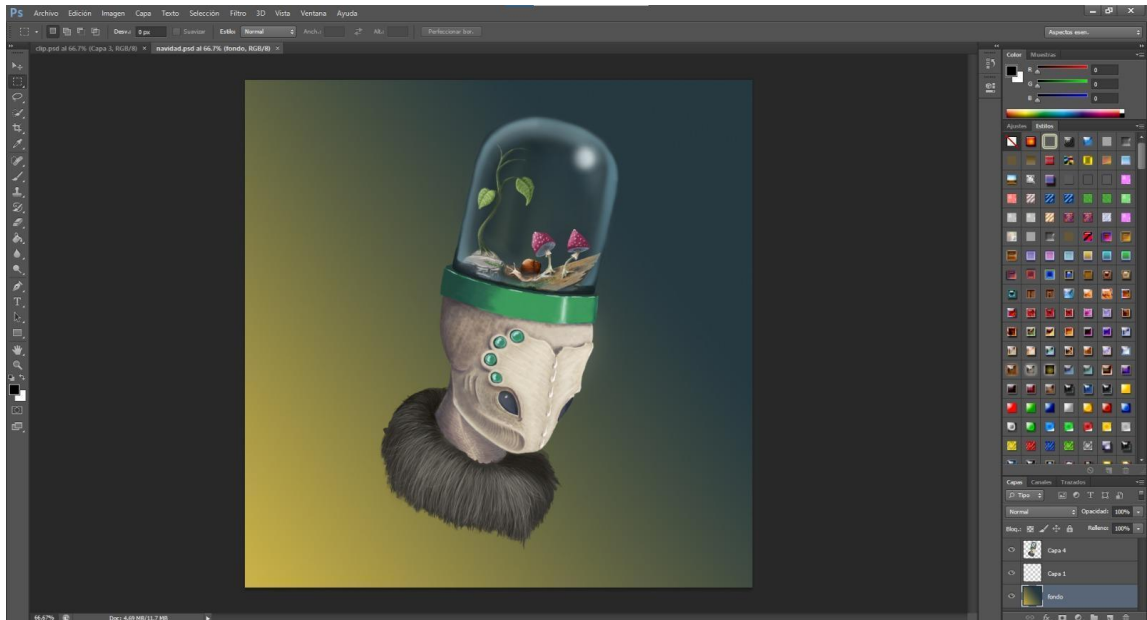


Figura 60 / Captura de Ilustración realizada en clase/ Fuente: Gustavo Rodríguez/ Autoría Propia

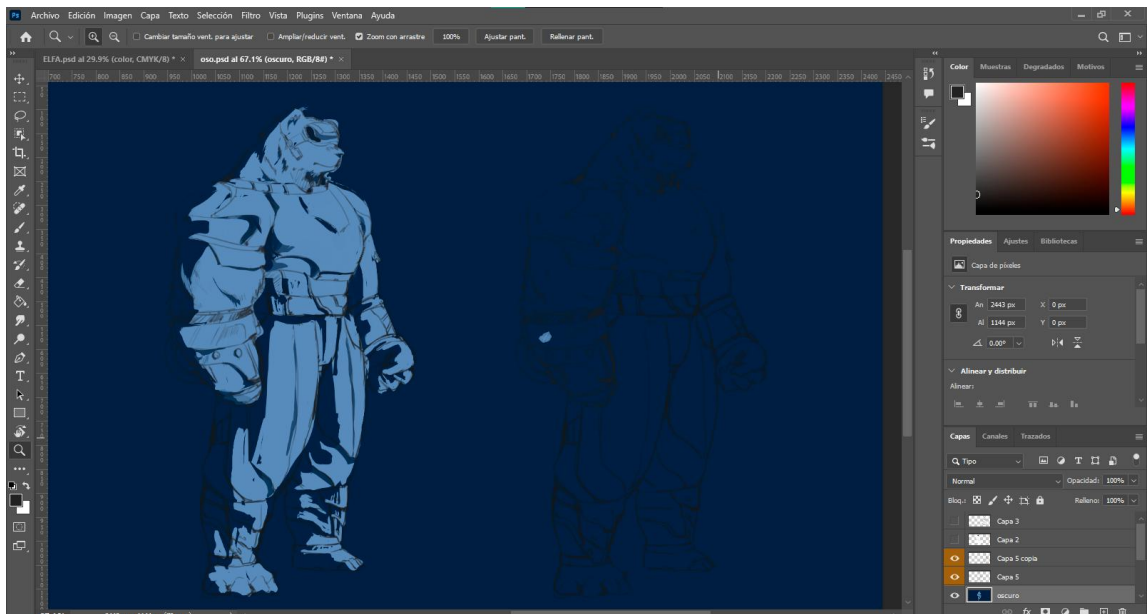


Figura 61/ Captura de diseño de personaje realizado en clase / Fuente: Sara Gonzalez/ Autoría Propia

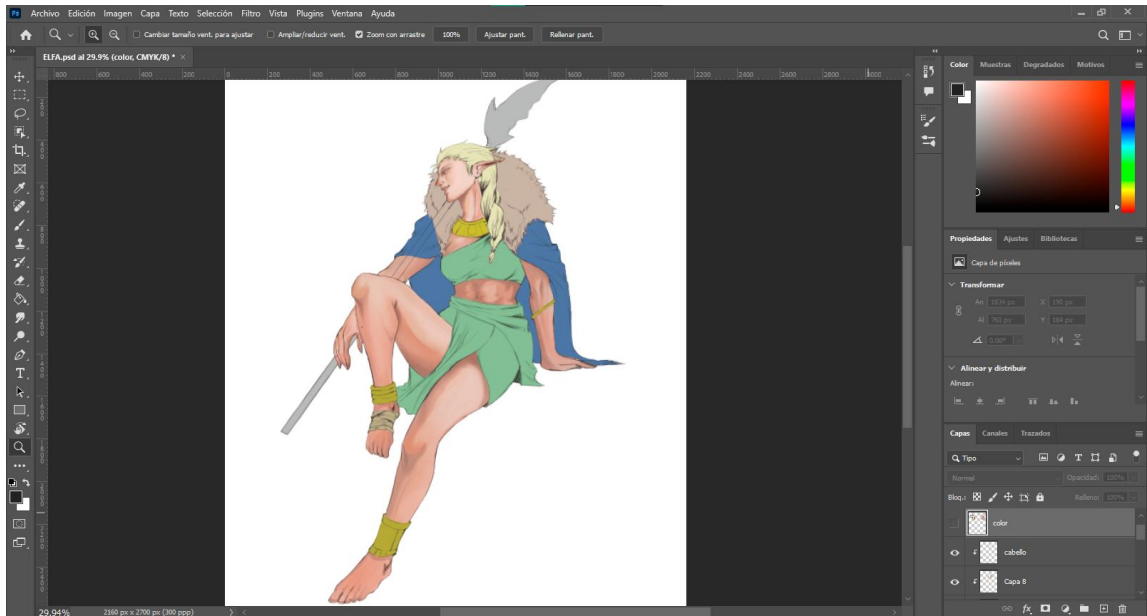


Figura 62 / Captura de diseño de personaje realizado en clase / Fuente: Sara Gonzalez / Autoría Propia

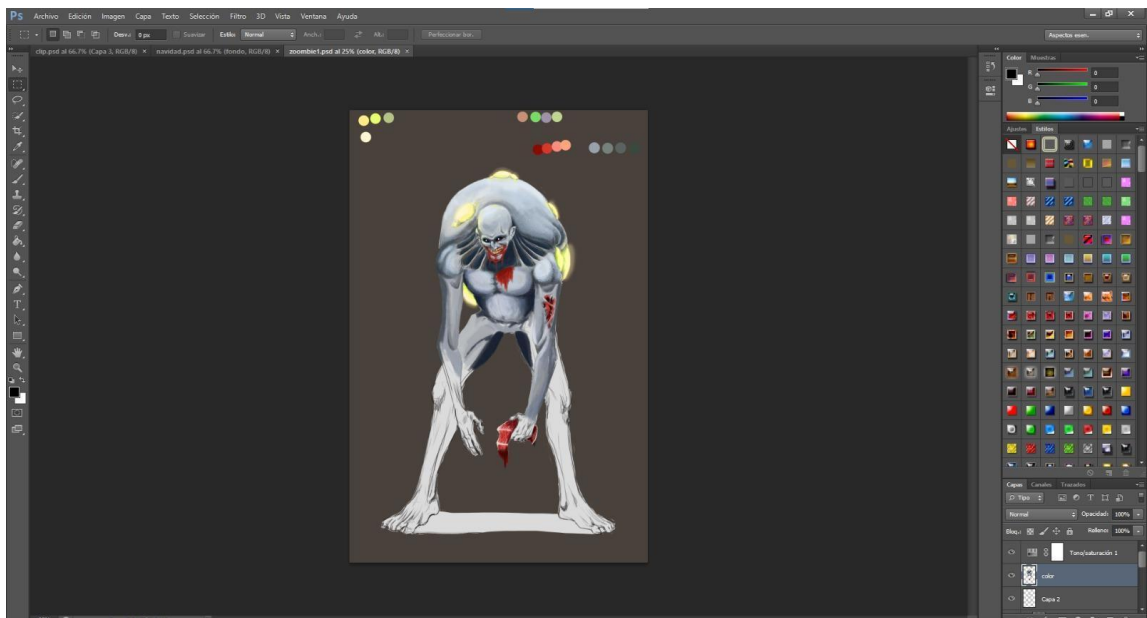


Figura 63 / Captura de diseño de personaje realizado en clase en colaboración de los gestores Sara Gonzalez (Línea) y Gustavo Rodríguez (Color) para el taller/ Autoría Propia