

Manual de uso

Presentación

El presente manual se creó para especificar cada una de las aplicaciones realizadas en el proyecto de tesis “ La importancia del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico para niños con discapacidad auditiva en la ciudad de Puebla “.

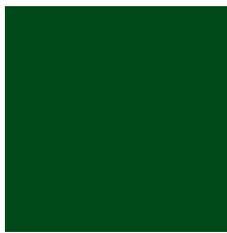
En este manual se muestran colores, tipografías, tamaños, materiales, reglas de los juegos, especificaciones, aplicaciones realizadas, entre otros.

Esto servirá para que en un futuro cuando se requieran hacer más aplicaciones, se tenga una referencia de lo que se puede y no se puede hacer. Con todo lo anteriormente mencionado se busca que el material que se realice más adelante, tenga unidad con el ya existente.

Otro de los propósitos de este manual es involucrar al usuario en todo lo relacionado a la propuesta para que la conozca a fondo y de una manera formal.

Colores CMYK

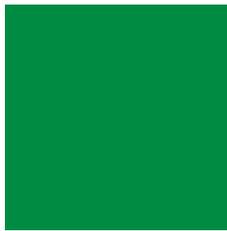
Los colores en CMYK serán utilizados únicamente en las ilustraciones realizadas para este proyecto, dichos colores son los siguientes:



Verde Oscuro
C=100
M=0
Y=100
K=70



Naranja Medio
C=0
M=60
Y=100
K=0



Verde Medio
C=100
M=0
Y=100
K=20



Naranja Claro
C=0
M=40
Y=80
K=0



Verde Claro
C=60
M=0
Y=100
K=0



Azul Oscuro
C=100
M=60
Y=0
K=35



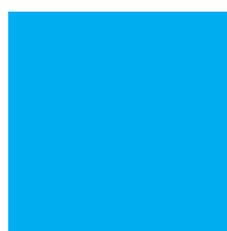
Rojo Oscuro
C=0
M=100
Y=100
K=35



Azul Medio
C=100
M=60
Y=0
K=0



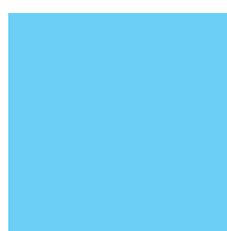
Rojo Puro
C=0
M=100
Y=100
K=0



Azul Cian
C=100
M=0
Y=0
K=0



Naranja Oscuro
C=0
M=70
Y=100
K=10



Azul Cian Claro
C=50
M=0
Y=0
K=0

Colores

Colores CMYK



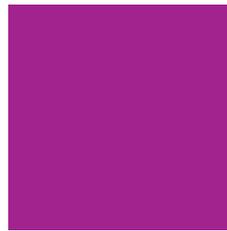
Azul Verde
C=100
M=0
Y=40
K=0



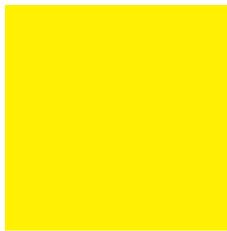
Púrpura Oscuro
C=40
M=100
Y=0
K=35



Amarillo Oscuro
C=0
M=20
Y=100
K=0



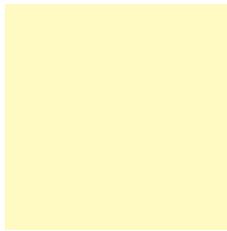
Púrpura
C=40
M=100
Y=0
K=0



Amarillo Puro
C=0
M=0
Y=100
K=0



Magenta
C=0
M=100
Y=0
K=0



Amarillo Claro
C=0
M=0
Y=35
K=0



Rosa Claro
C=0
M=50
Y=0
K=0



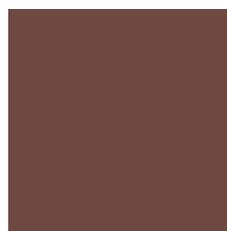
Morado Oscuro
C=70
M=100
Y=0
K=35



Color Carne
C=0
M=20
Y=20
K=0

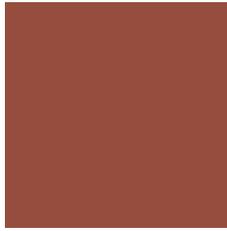


Morado
C=80
M=100
Y=0
K=0



Café Oscuro
C=50
M=70
Y=70
K=30

Colores CMYK



Café Medio
C=20
M=70
Y=70
K=30



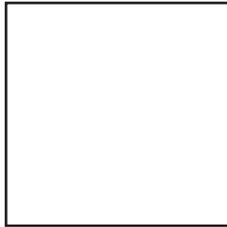
Gris 4
C=0
M=0
Y=0
K=80



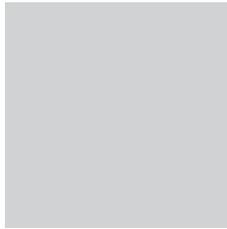
Café Claro
C=10
M=50
Y=50
K=20



Negro
C=0
M=0
Y=0
K=100



Blanco
C=0
M=0
Y=0
K=0



Gris 1
C=0
M=0
Y=0
K=20



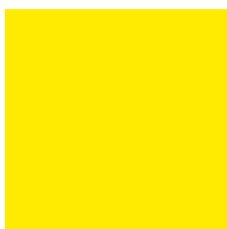
Gris 2
C=0
M=0
Y=0
K=40



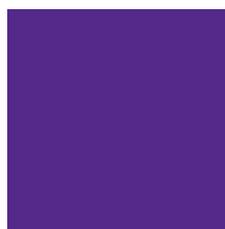
Gris 3
C=0
M=0
Y=0
K=60

Colores pantones

Los colores Pantone que se deben utilizar en los cuadros GIEH de esta propuesta gráfica son los siguientes:



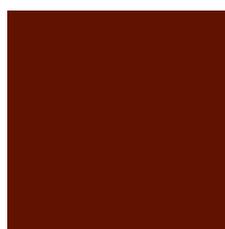
Pantone Yellow 012 C



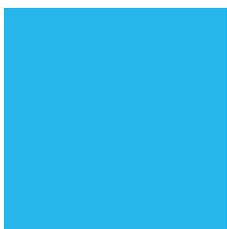
Pantone 2607 C



Pantone 230 C



Pantone 4695 C



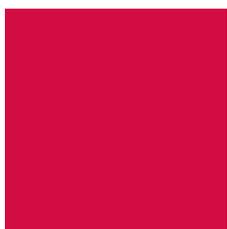
Pantone 298 C



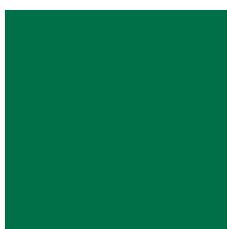
Pantone Process Black C



Pantone 179 C



Pantone 200 C

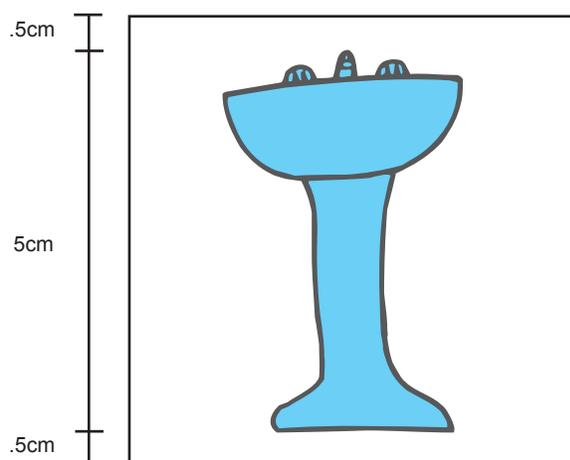
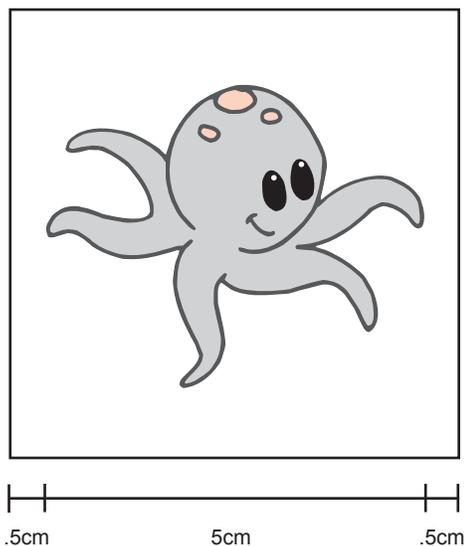


Pantone 3425 C

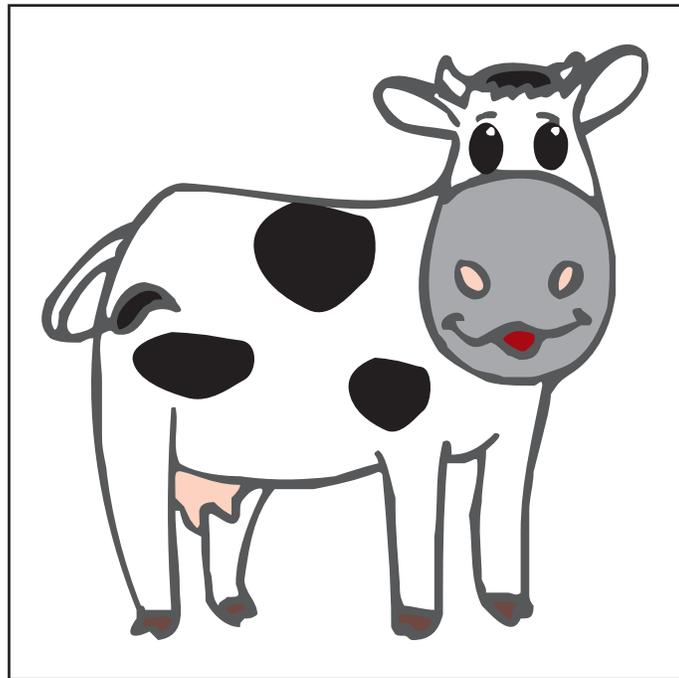
Colores pantones

Ilustraciones

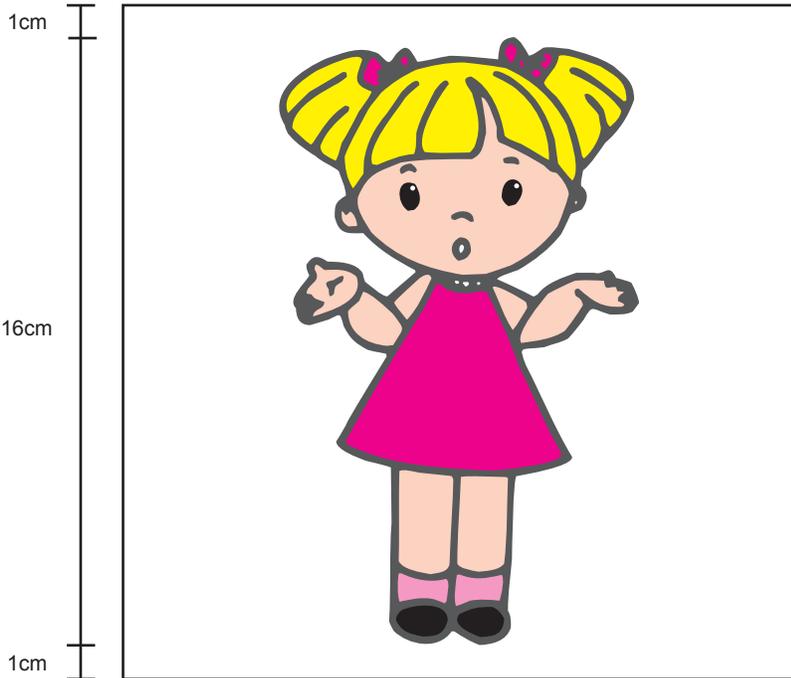
Las ilustraciones realizadas para esta propuesta deberán entrar centradas en un cuadro mínimo de 6 cm, teniendo un espacio de .5cm de margen de cada lado ya sea en los lados laterales o en los lados inferior y superior.



Y también deberán entrar centradas en un cuadro máximo de 18 cm, teniendo un espacio de 1 cm de margen de cada lado ya sea en los lados laterales o en los lados inferior y superior.



1cm 16cm 1cm



1cm 16cm 1cm

Tipografía

Las tipografías que se utilizan se encuentran dentro de la familia de las palo seco y tendrán un tamaño máximo de 665 pt, y un tamaño mínimo de 12 pt, las tipografías que se utilizaron son:

AvantGarde Md Bt

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890><=+-

Arial

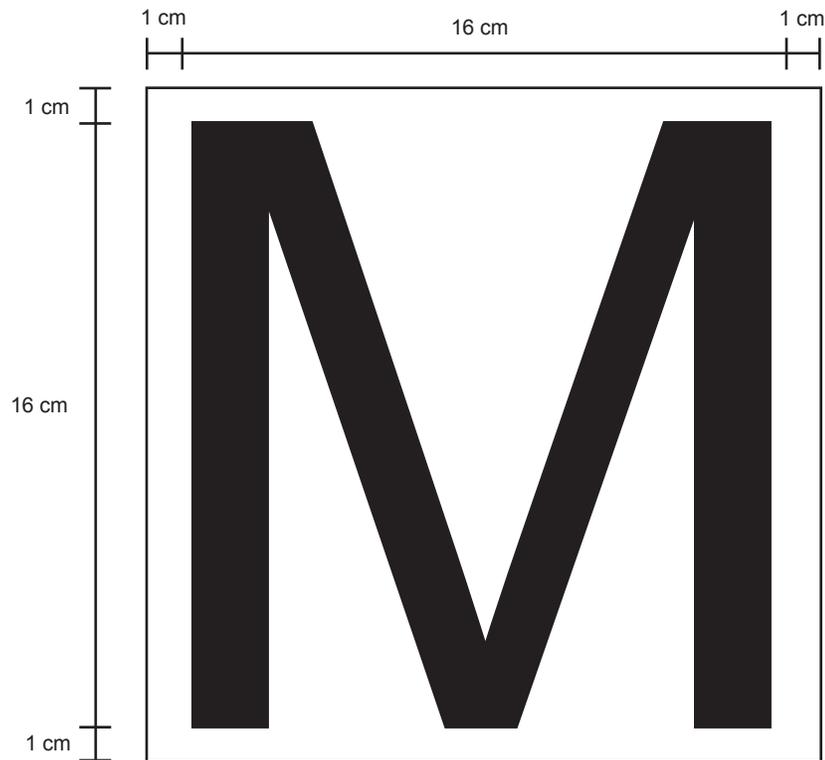
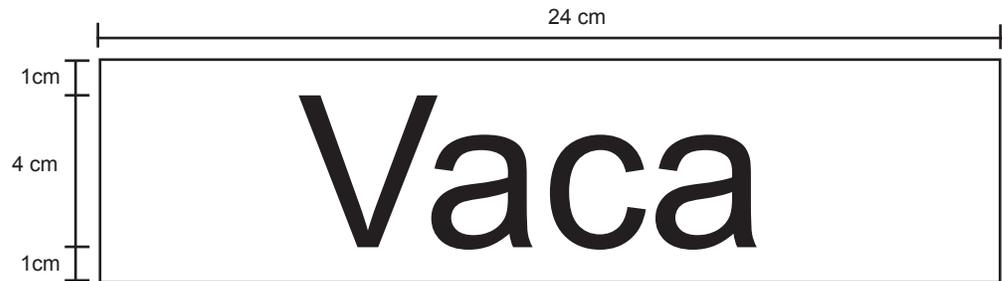
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890><=+-

Univers

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 > < = + -

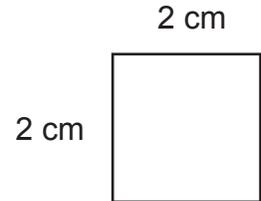
Tipografía

las palabras deberán estar centradas en un cuadro de 6 cm x 24 cm teniendo un espacio de .5cm de margen en los lados inferior y superior. En lo que respecta a las letras tendrán que colocarse centradas en un cuadro de 18 cm x 18 cm y con un espacio de 1 cm de cada lado, ya sea laterales o en los lados superior e inferior.

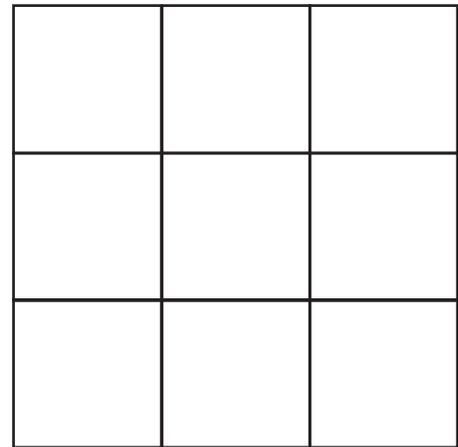


Tamaños

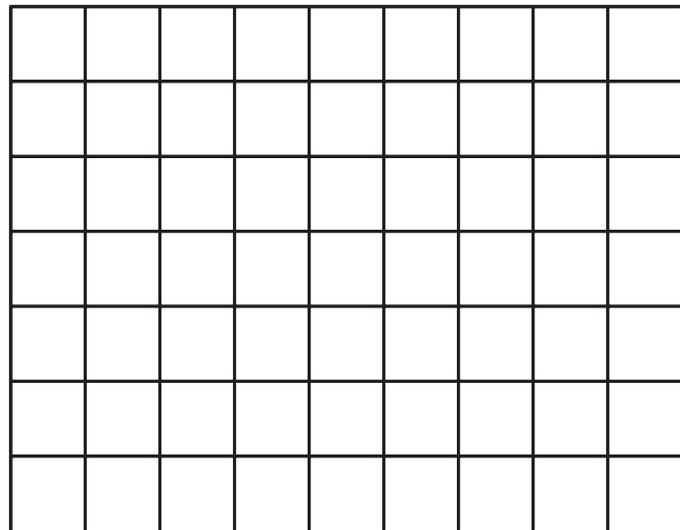
Los tamaños de los cuadros salen de un tamaño de 2cm x 2cm y serán los siguientes:



Cuadros para memoria y tarjetas de lectura labio facial. 6 cm x 6 cm



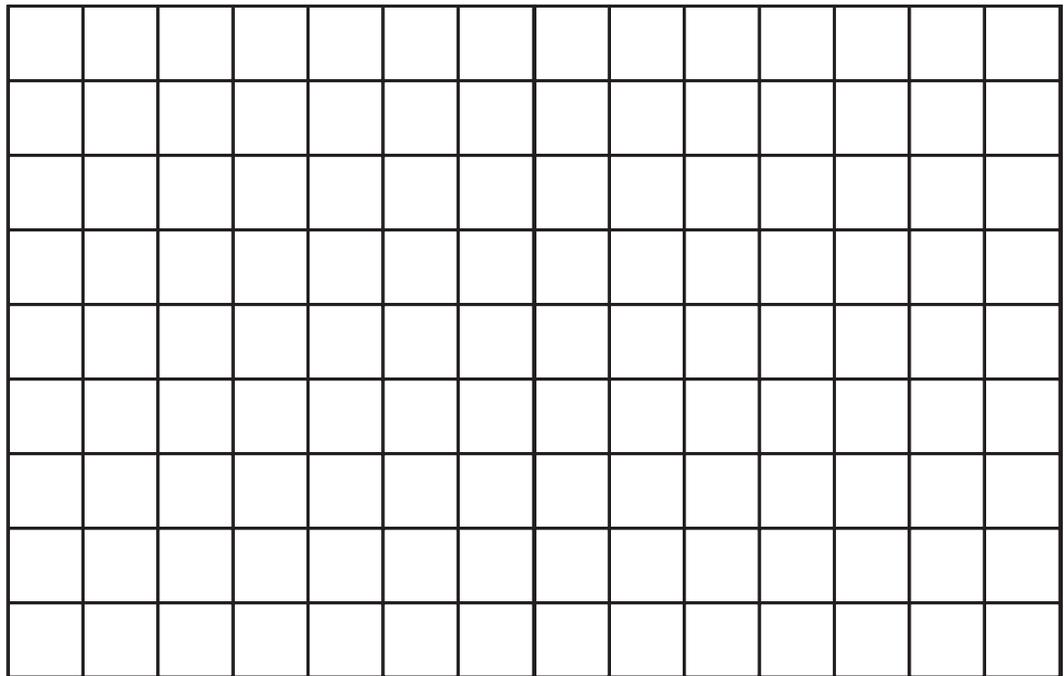
Cuadro para claves GIEH móviles. 14 cm x 18 cm



Escala 1 : 2

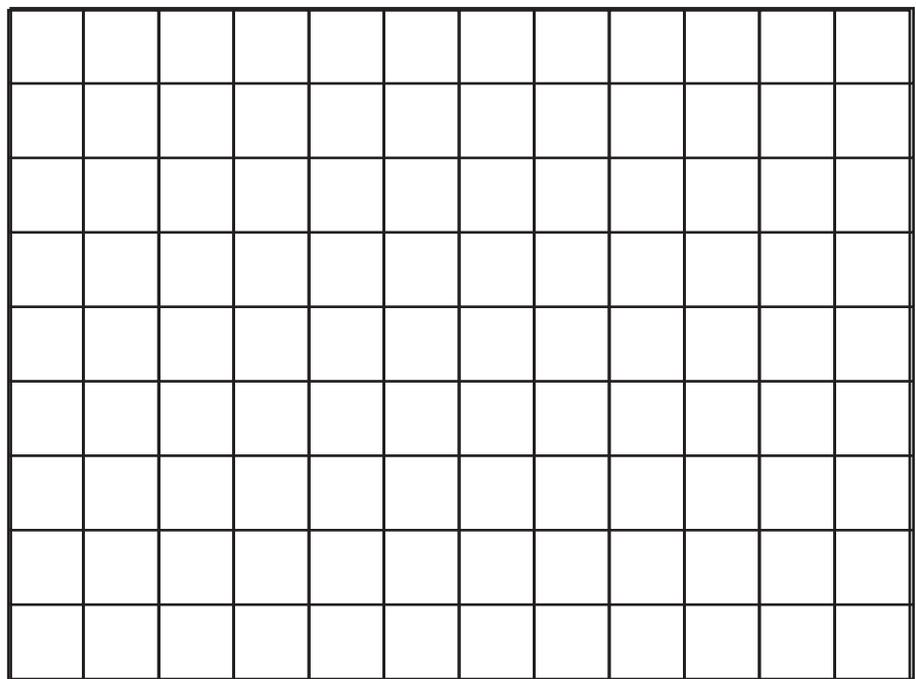
Tamaños

Tamaños



Cuadros para claves GIEH estáticas para pizarrón. 14 cm x 28 cm

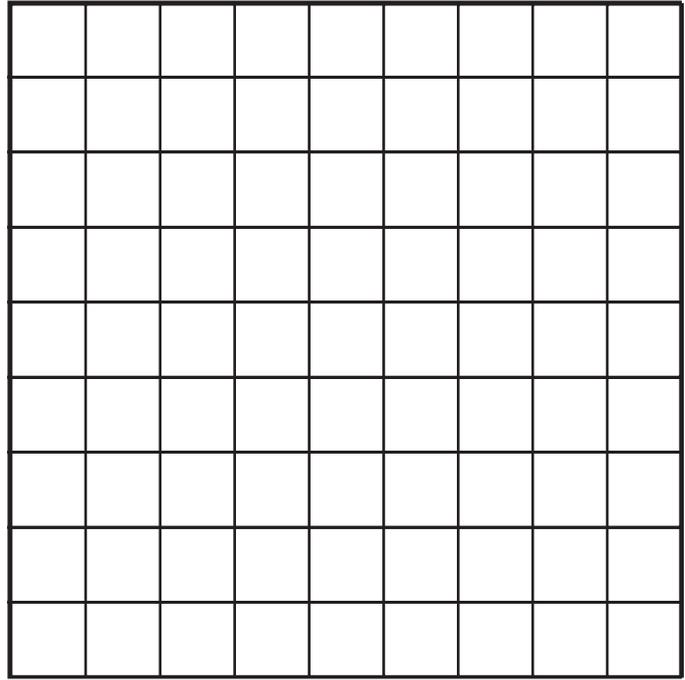
Escala 1 : 2



Cuadros para los tableros de lotería, tableros de lectura labio facial y rompecabezas. 18 cm x 24cm.

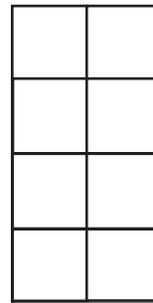
Escala 1 : 2

Tamaños



Cuadros para ilustraciones y abecedario. 18 cm x 18 cm

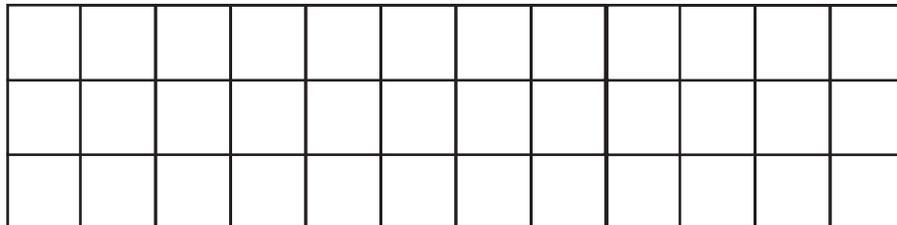
Escala 1 : 2



Fichas para dominó. 4 cm x 8 cm

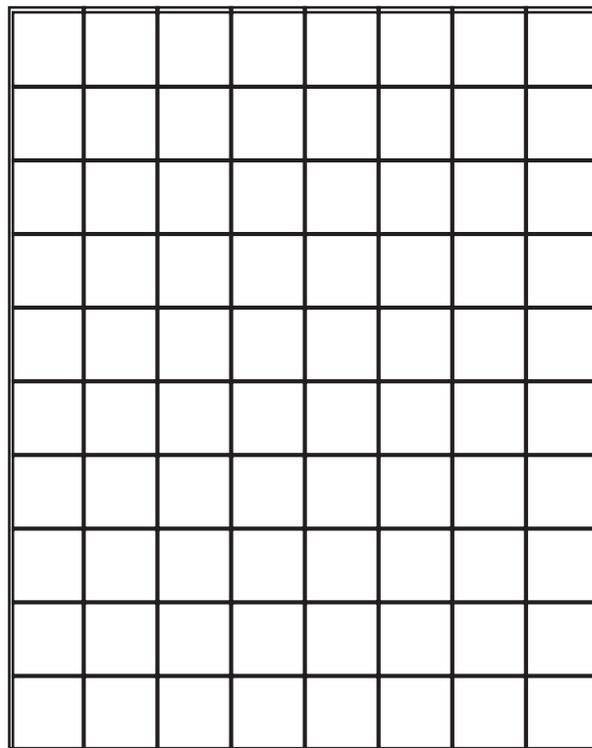
Escala 1 : 2

Tamaños



Cuadro para palabras de ilustraciones. 6 cm x 24 cm

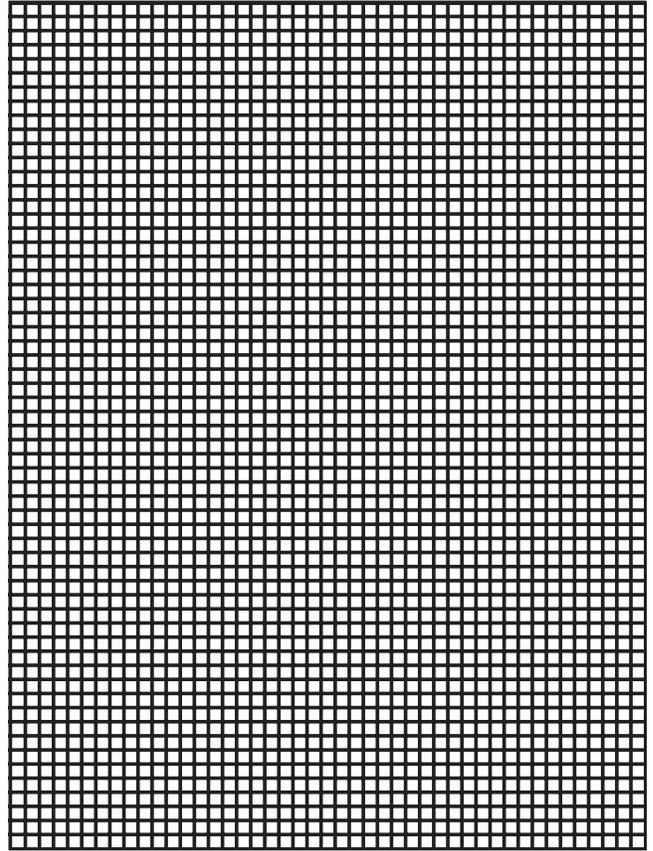
Escala 1 : 2



Cuadro para carta de lotería. 8 cm x 10 cm

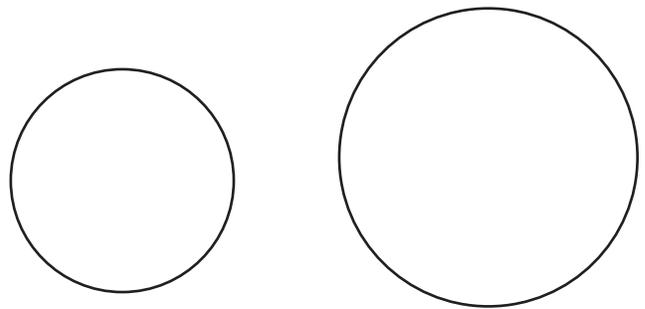
Escala 1 : 2

Tamaños



Calendario 90cm x 120 cm

Escala 1 : 10



Círculos de ritmo 3 cm y 4 cm de diámetro

Reglas de juego

Reglas de juego

Dominó

En este juego participarán de 2 a 4 jugadores; (bajo la supervisión del profesor), los cuales deberán tomar 7 fichas al azar, estas deberán estar boca a bajo y haber sido revueltas, El jugador que inicie colocará cualquier ficha que sea mula; rojo, azul, amarillo, etc., de ahí se irán poniendo las fichas a la derecha de quien comenzó, el cual tendrá que tirar la ficha que contenga el color que se encuentra en las orillas, en caso de no contar con una ficha con los colores que se encuentran, en las orillas de el juego, el jugador pasará, esto sucede si son cuatro los jugadores, si son menos, deberá comer una ficha del banco y pierde turno, ganará el primer jugador que se quede sin ninguna ficha.

Memorama

En este juego participan de 2 a 4 jugadores, los cuales irán destapando las tarjetas que se encuentran previamente boca a bajo y revueltas, e irán intentando hacer pares, en este juego gana la persona que realice más pares.

Reglas de juego

Lotería

En este juego podrán participar de 2 a 4 jugadores, los cuales toman un tablero y la maestra por su parte barajeará las cartas con que cuenta la lotería, de ahí se irá diciendo el nombre de la ilustración que saque del manojito de cartas y las enseñará, los jugadores irán colocando fichas en su tablero de las ilustraciones que ya se hayan dicho, gana el jugador que llene el tablero.

Juego de lectura labio-facial

En este juego se requerirán 5 jugadores, los cuales tomarán un tablero y la maestra dirá y enseñará las ilustraciones que saque de la baraja, el jugador que en su tablero tenga la letra con la que comienza la ilustración se la pedirá a la maestra y la colocará arriba del tablero, gana el jugador que complete el tablero con las ilustraciones.

Especificaciones

Especificaciones

El material utilizado para los cuadros donde se colocarán las imágenes, letras y palabras, es estireno calibre 60 en color blanco, dichos cuadros se redondearán de las esquinas para evitar cualquier tipo de accidente.

Todo lo que se tenga que imprimir deberá ir impreso directamente a los cuadros de estireno en serigrafía, con los colores ya especificados, ya sea en selección de color o pantones. Las tintas deberán ser no tóxicas, para la protección de el usuario.

Al término de la impresión, se colocará una película antivandalismo, para evitar contacto con las imágenes impresas y con ello prolongar la vida del material, el cual podrá tener una limpieza aproximada de cada 15 días. Se les pondrá imán en la parte trasera para que puedan colocarse en el pizarrón.

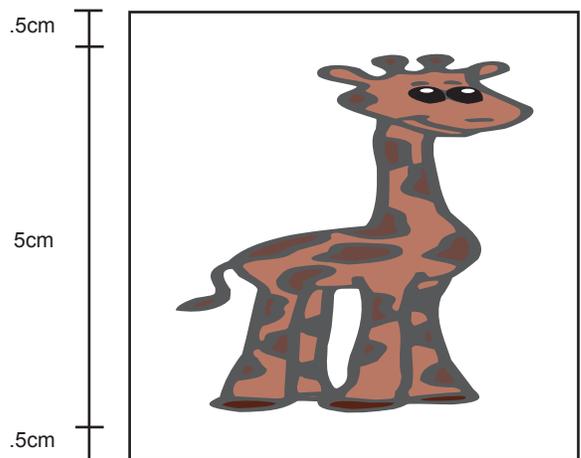
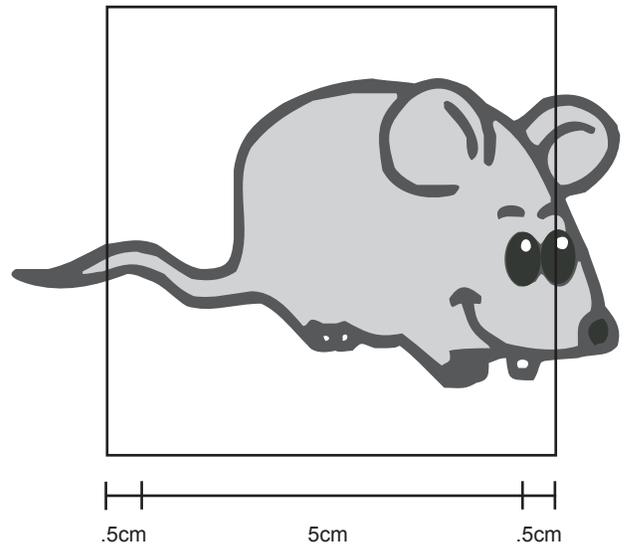
Los círculos de ritmo se realizarán en vinil imantado y cubiertos con vinil adhesivo en color negro.

Con lo que respecta al libro de ejercicios el material utilizado deberá ir en hojas bond, impreso en color y con pastas duras plastificadas.

En lo que respecta al calendario, los cuadros que corresponden a cada día se realizarán de corcho así como el cuadro en donde se coloca la ilustración del mes. Los cuadros de los números que corresponden al día, fecha, año, así como los nombres de los meses llevarán velcro por la parte de atrás, para que éstos se puedan cambiar.

Usos Incorrectos

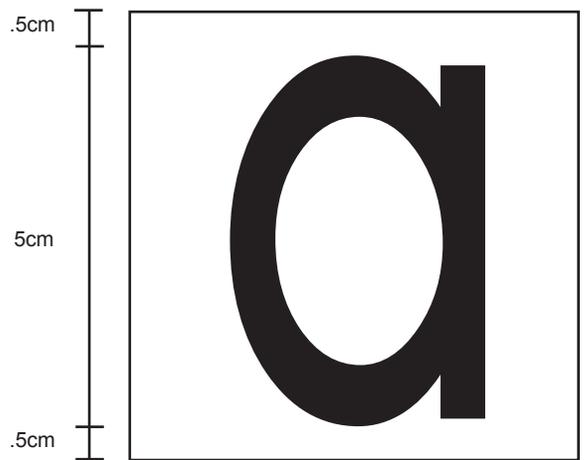
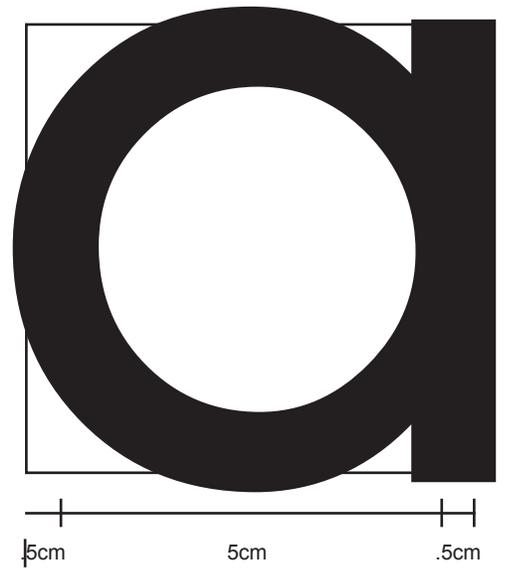
Las imágenes no deben rebasar el margen establecido, al igual que no deberán ser alargadas o ensanchadas.



Usos Incorrectos

Usos Incorreptos

Las tipografías de igual forma, no deberán pasar el margen y no deberán ir alargadas o ensanchadas.



Aplicaciones

En este apartado se mostrarán todas las propuestas que se diseñaron en el transcurso de la presente tesis.

Se elaboraron aproximadamente 150 ilustraciones con las cuales se pretende cubrir la mayor parte del vocabulario usado por el niño.



Las ilustraciones

Aplicaciones



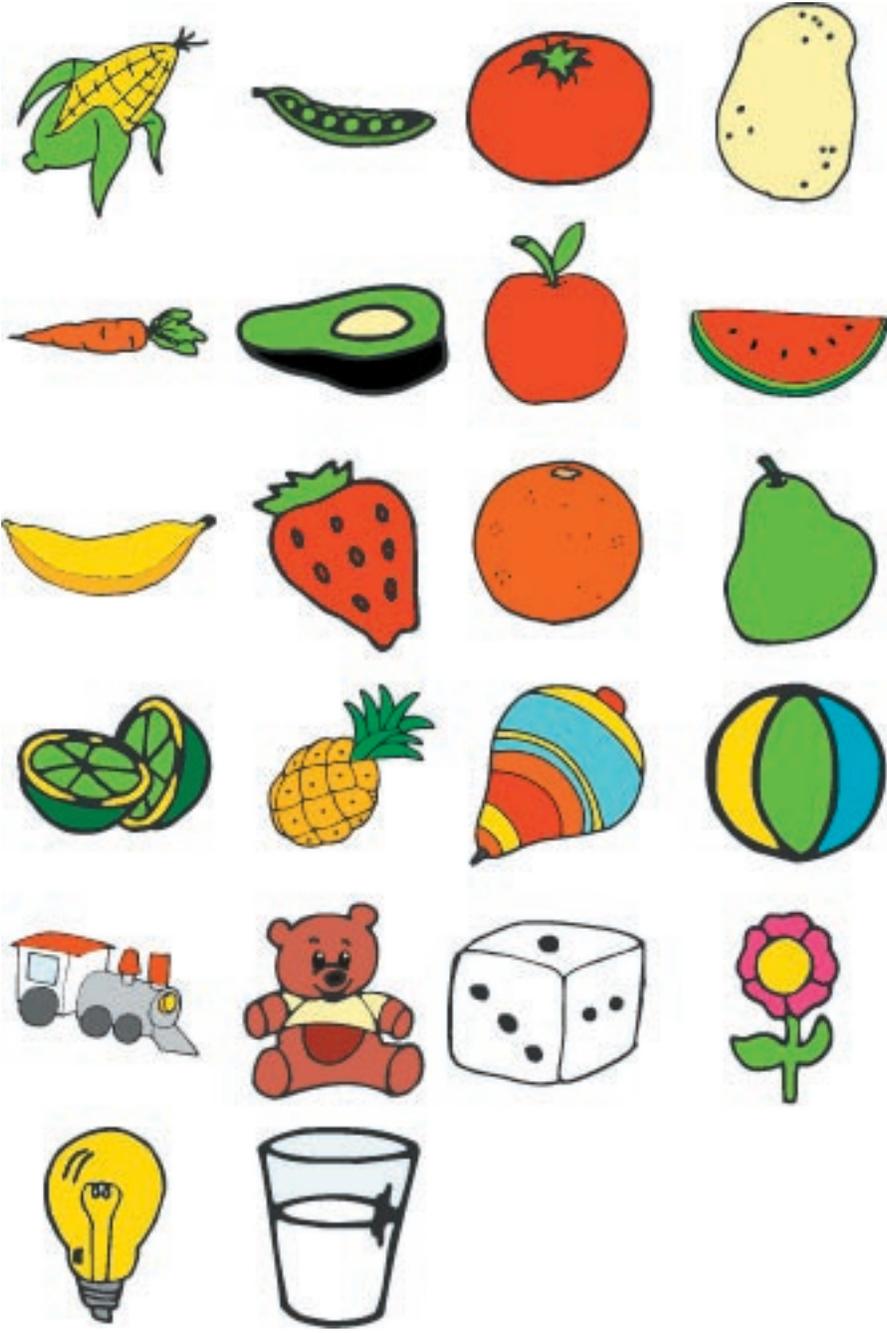
Aplicaciones



Aplicaciones

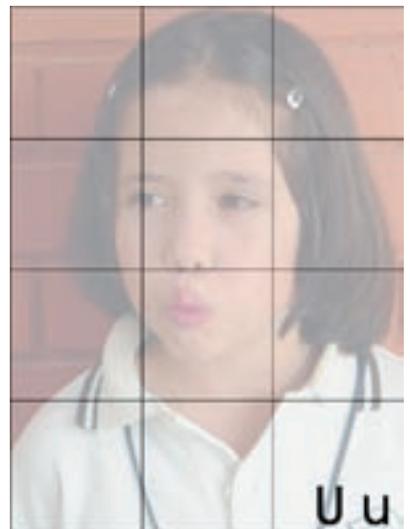
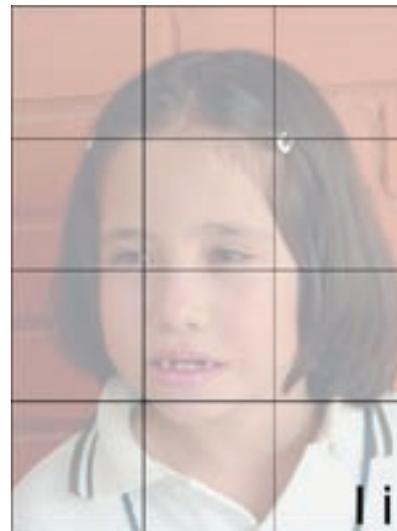
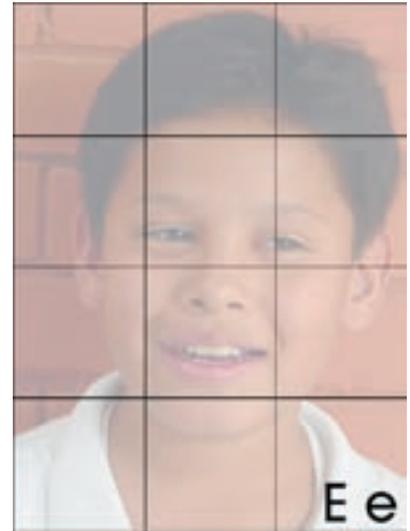


Aplicaciones



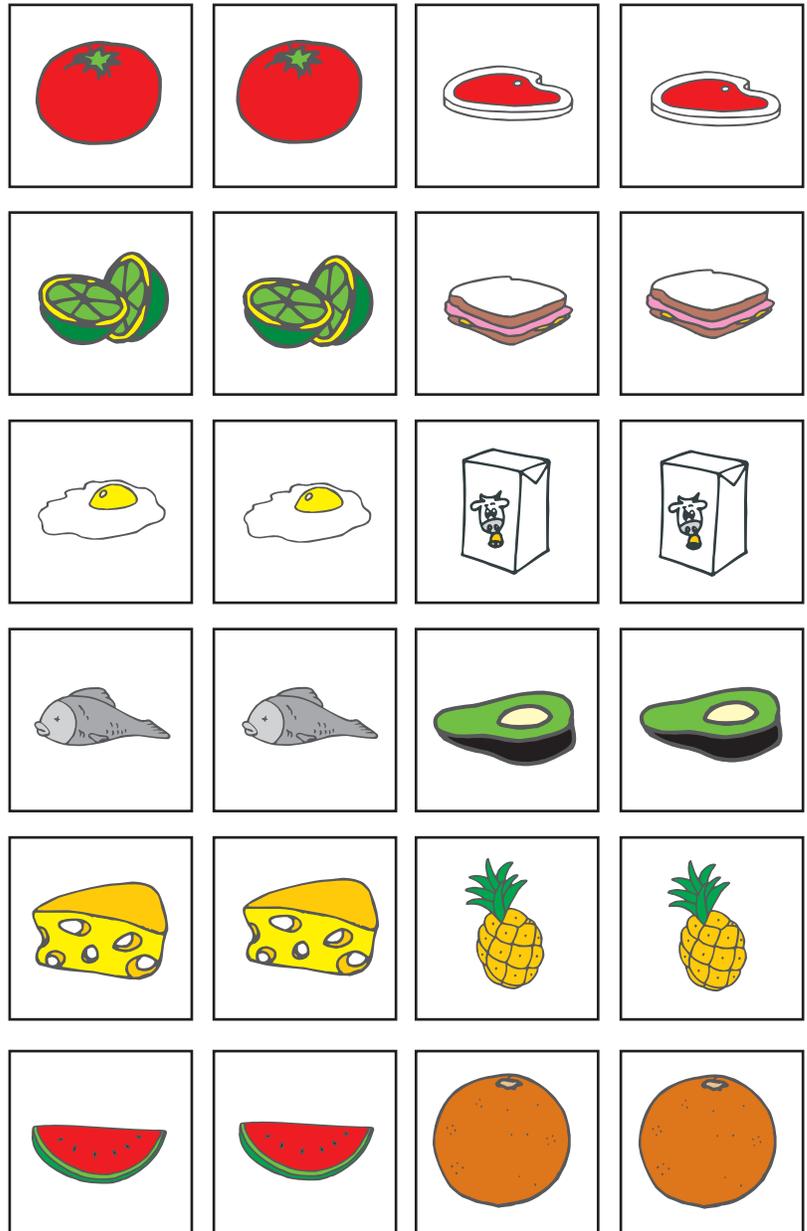
Juego de lectura labiofacial

Aplicaciones



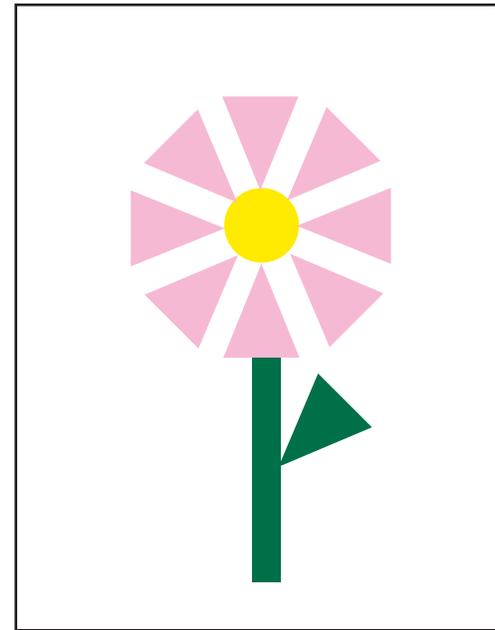
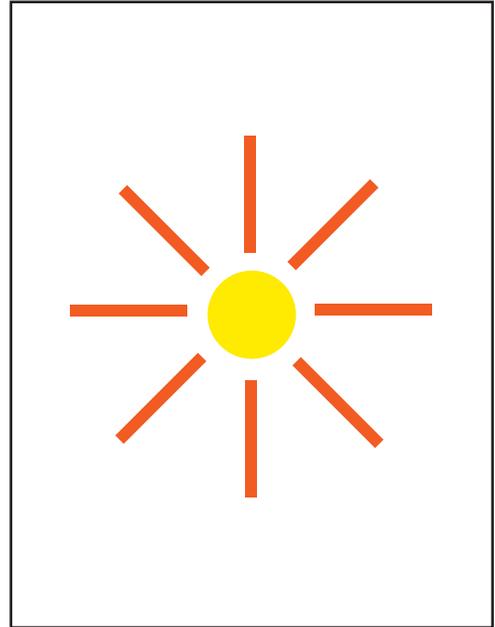
Memoria de alimentos

Aplicaciones



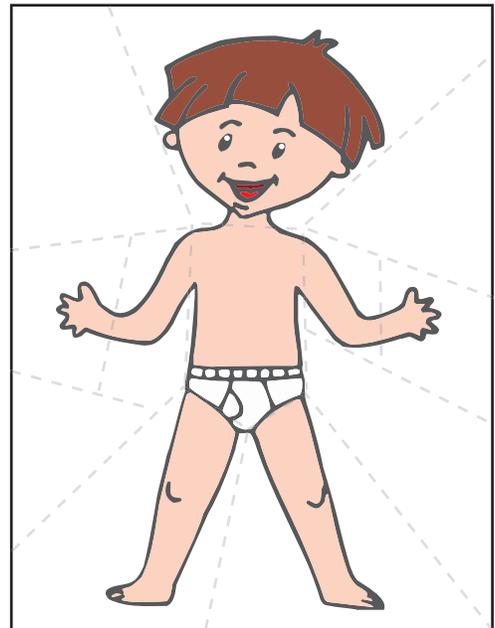
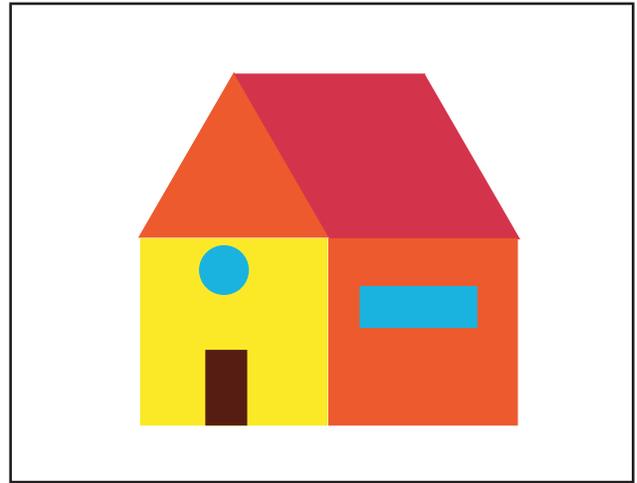
Rompecabezas de figuras geométricas

Aplicaciones



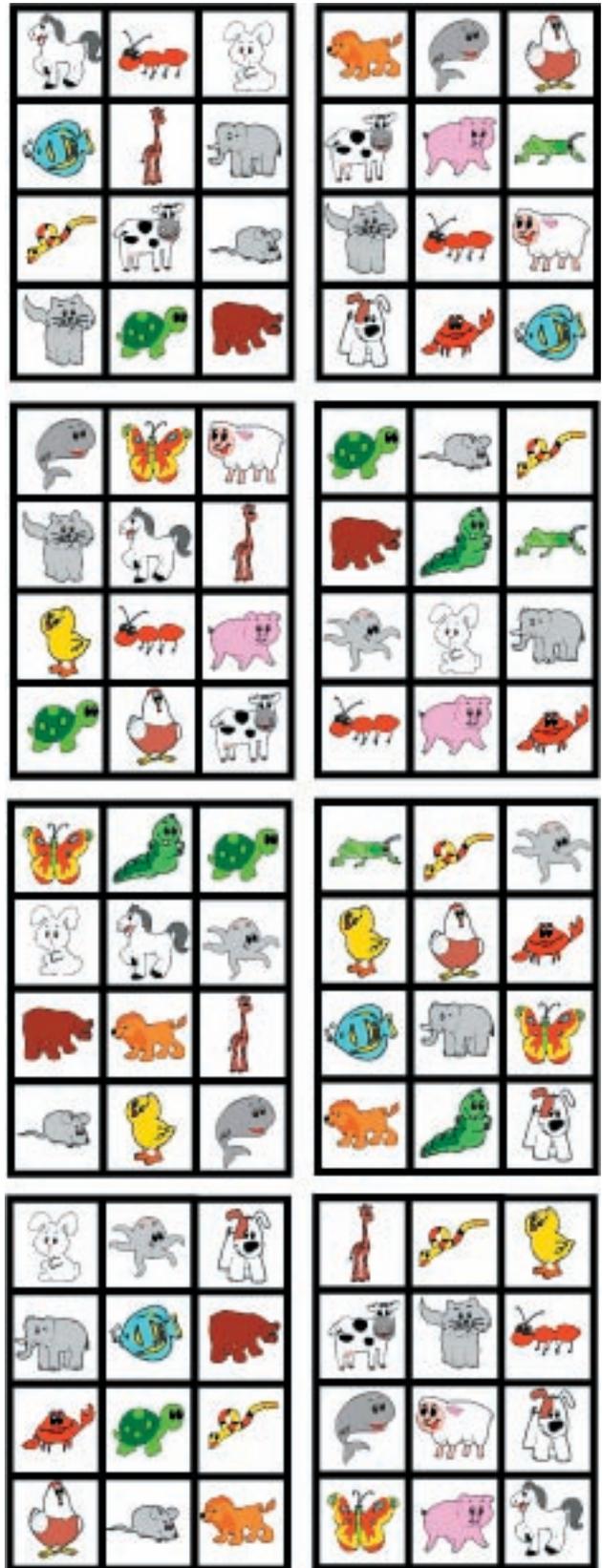
Rompecabezas de figuras geométricas y del cuerpo humano.

Aplicaciones



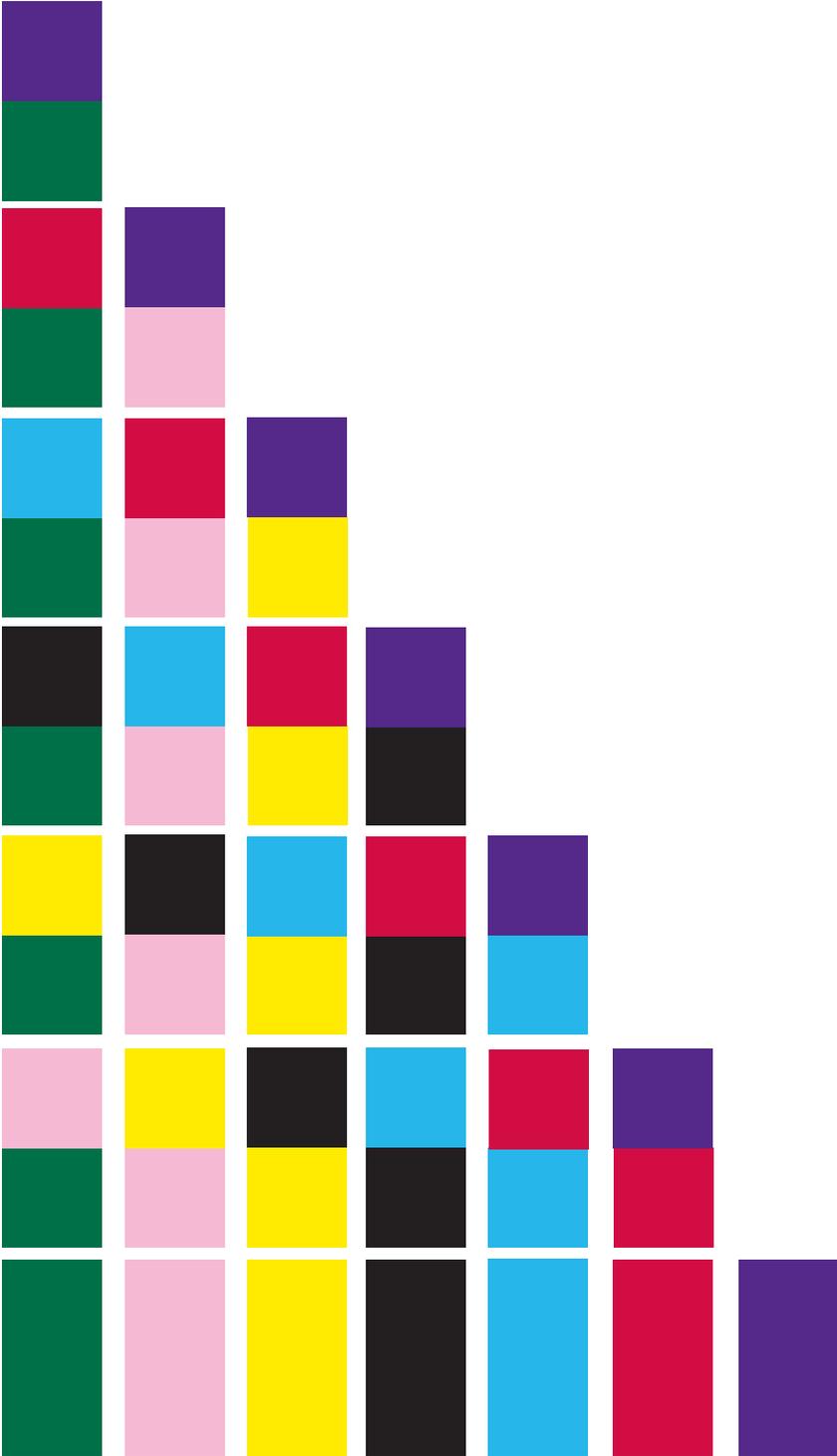
Lotería de animales.

Aplicaciones



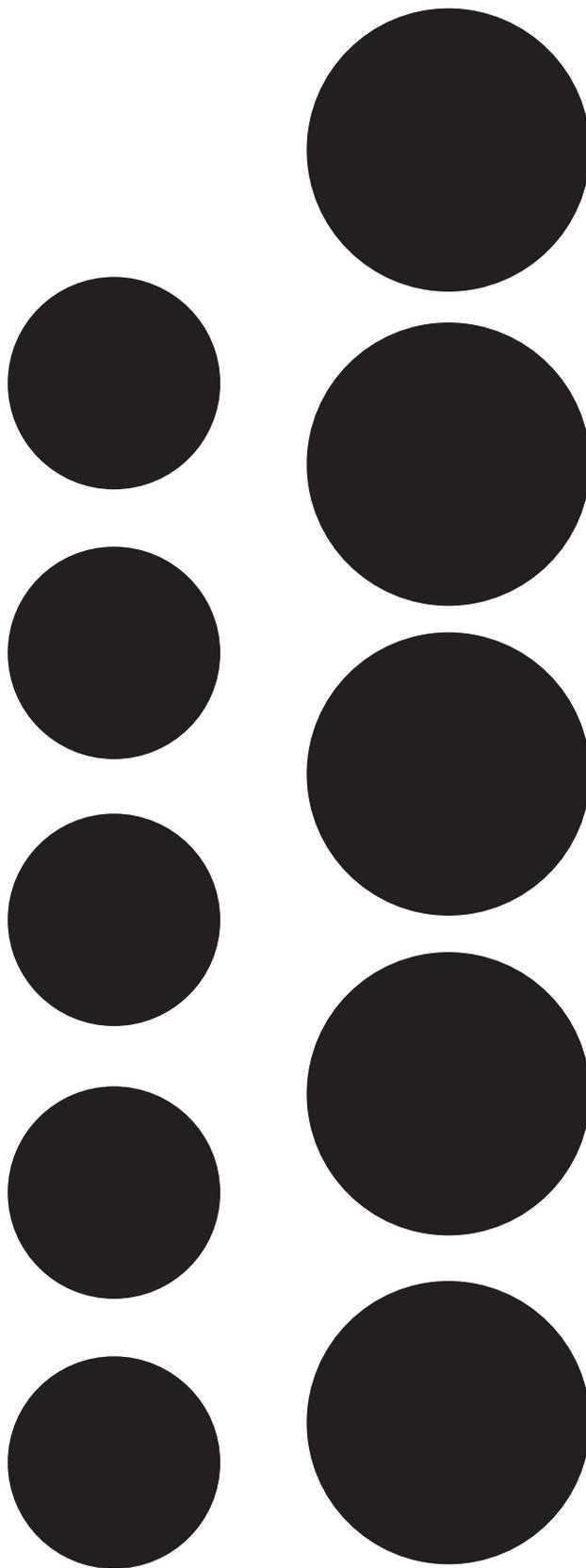
Dominó de colores.

Aplicaciones



Círculos de ritmo.

Aplicaciones



El calendario

Aplicaciones

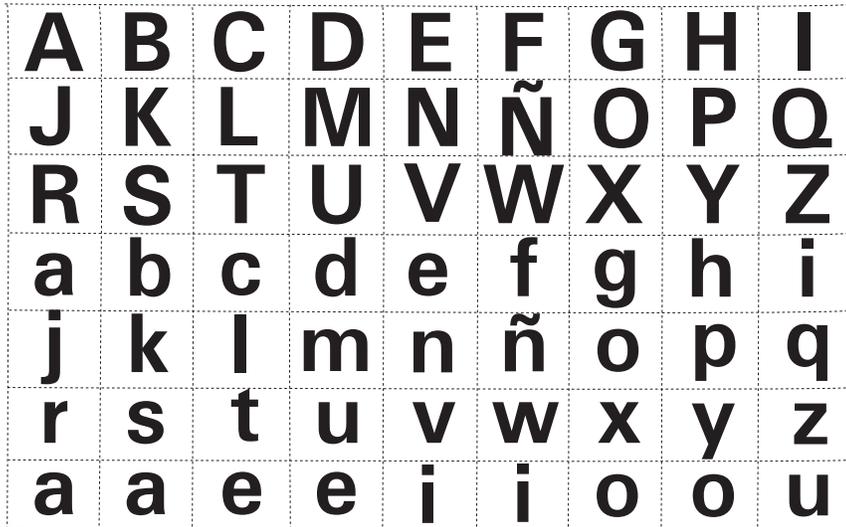


Libro de ejercicios

En este punto sólo se pone una muestra de algunas páginas del libro de ejercicios, para que se pueda apreciar la retícula utilizada, así como también parte de los ejercicios que se proponen. Se utilizó un código de color por cada una de las unidades.

Unidad 1 Identificar a sus compañeros y maestra

Identifica las letras de tu nombre, recórtalas y pégalas en la siguiente hoja



Unidad 1 Identificar a sus compañeros y maestra

Identifica junto con tu profesor cada una de las ilustraciones que ocupas en el salón de clases.



El lápiz



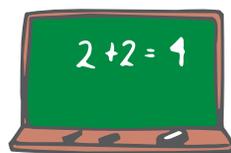
El Bolígrafo



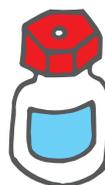
Las crayolas



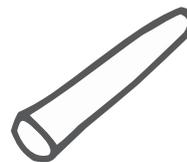
Las Tijeras



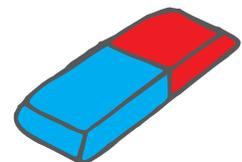
El Pizarrón



El Pegamento



El Gis

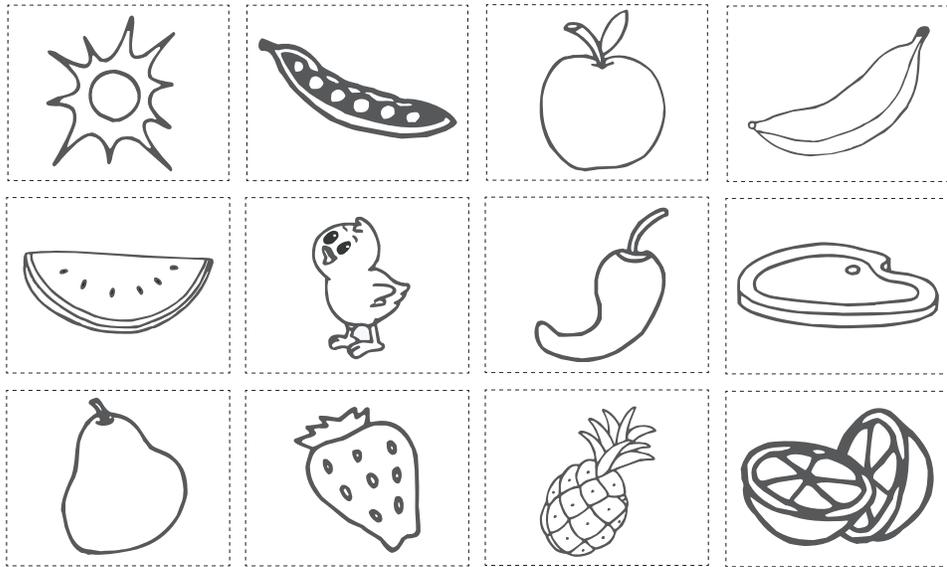


La Goma

Aplicaciones

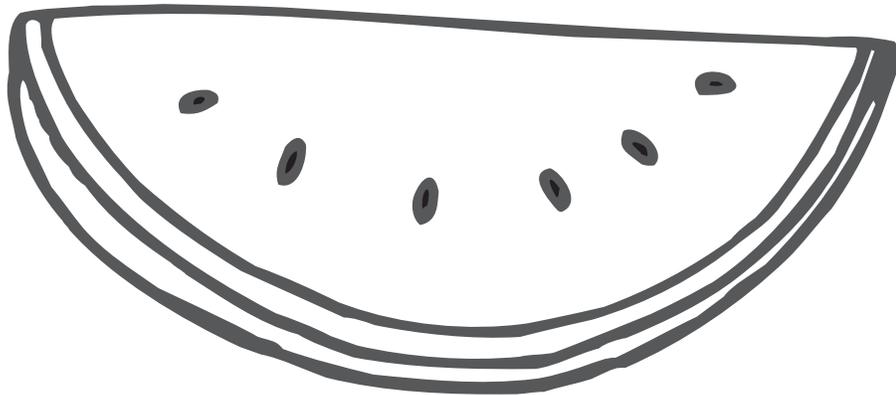
Unidad 1 Identificar a sus compañeros y maestra

Colorea de Rojo, Verde o Amarillo según corresponda a cada una de las ilustraciones, después recortalas y pegalas en las páginas siguientes agrupándolas por color



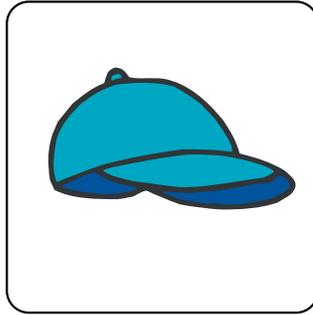
Unidad 1 Identificar a sus compañeros y maestra

Con ayuda de tu profesor pega arroz, pasta, y frijol en esta ilustración. Una vez seca, utiliza pintura roja y verde para darle color a esta misma.

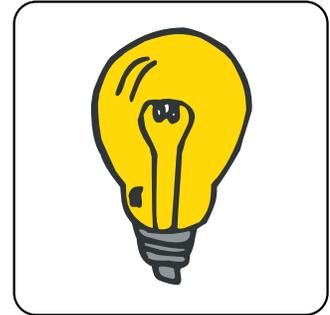


Nombres de cada ilustración

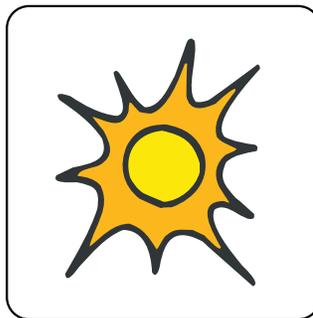
En este punto también se muestra solo un ejemplo de la aplicación. Se realizaron en tarjetones por separado cada uno de los nombres de las 150 ilustraciones expuestas anteriormente.



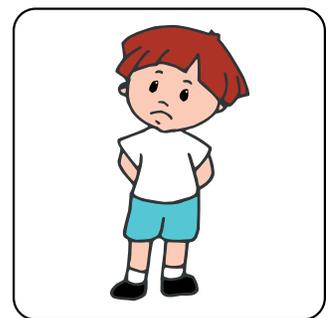
Gorra



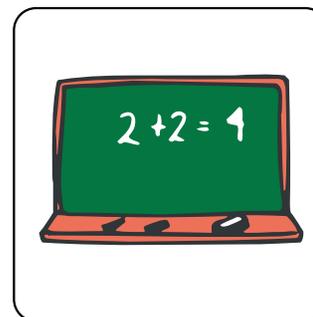
Foco



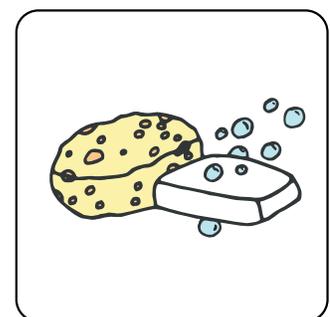
Sol



Niño



Pizarrón



Jabón

Tarjetones GIEH

Aplicaciones

Quien

Que

Cuantos

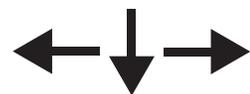
Por que

Como

Donde

Cuando

Para que



Tarjetones de color

Aplicaciones

