

CONCLUSIÓN

Gracias a los avances tecnológicos e investigaciones, hoy en día se gozan de distintas técnicas visuales prácticas para comunicar de manera clara a la hora de informar sobre un tema de interés. Todo diseñador gráfico debe siempre buscar el fácil entendimiento al usuario a quien va dirigido el producto, de tal manera que comprenda el mensaje, teniendo en cuenta la técnica adecuada con la cual el producto no luzca solamente estético sino funcional al target dirigido.

Actualmente los diseñadores han considerado a la infografía como método novedoso e interesante de llegar al receptor de forma visual porque permite el esclarecimiento de temas que impliquen procesos o procedimientos, a causa de que esta integra una serie de clasificaciones las cuales se analizaron, determinando así la aplicación de la infografía para explicar y dar a conocer de una manera más sencilla las rutinas básicas deportivas.

Mediante la investigación y análisis de todos los elementos, principios y métodos a tomarse en cuenta para el desarrollo de este proyecto, se llegó a la consolidación del primer objetivo específico del Manual, además se organizó la información bajo las pautas de los profesionales en actividad física y deportes entrevistados, puesto que propiciaron la información referente al proyecto de rutinas básicas deportivas para niños.

Con respecto al segundo objetivo de la investigación, se estableció el concepto gráfico de dicho manual digital, que permita mostrar una estructura rectangular espaciosa donde se colocó un fondo con patrón coordinado con figuras representativas del tema deportivo, y sobre este el área infográfica, utilizando una paleta de colores vivos, mostrando simplicidad pero a su vez dinamismo y un toque deportivo, logrando que las infografías se destaquen brindando la información necesaria.

Por otro lado se utilizaron elementos básicos del diseño como lo son los círculos, rectángulos para los botones del menú, líneas y otros que formaron parte de la composición estructural de las infografías y el manual en general.

Así mismo el cuarto objetivo relacionado con el uso de tecnologías de información y comunicación se utilizaron los siguientes programas de la casa de Adobe, Illustrator, Flash por ser de los programas aptos para este tipo de producto. A su vez, se manejó un formato de 1024 x 768 px, por ser una medida estándar para una buena visualización en el monitor u otro artefacto móvil.

En el último objetivo se llevó a cabo el diseño de las técnicas infográficas a emplearse en las infografías tomando en cuenta el formato, la retícula, maquetación, elementos compositivos, entre otros. Finalmente se obtuvo exitosamente el cumplimiento del objetivo principal, un manual digital que muestra rutinas básicas deportivas para niños en educación básica, utilizando técnicas infográficas, para hacer tangibles y transferibles sus conocimientos y experiencias de una manera más agradable.

RECOMENDACIONES

Es recomendable la distribución de este manual ya que no existe uno similar a este que mediante técnicas infográficas facilita al docente su trabajo a la hora de enseñarle a los niños las rutinas deportivas, ya que es una manera de encontrar con facilidad la información necesaria acompañadas a ilustraciones explicativas que hablan por sí solas.

Así mismo, es destacable la importancia que tiene definir un concepto gráfico para la realización de cualquier producto, para lograr que el mensaje sea comprendido de la mejor manera. Además, cabe señalar, que es necesario instruirse sobre el manejo de los diferentes programas computarizados que existen actualmente para la realización de un manual digital.

Se recomienda al público en general tomar mayor interés por inculcar las rutinas físicas deportivas en los niños ya que actualmente no se le da mucha importancia a este tema cuando es algo muy importante para la salud y el bienestar del ser humano.

Finalmente, es sumamente importante no limitarse simplemente a lo que ya ha sido estipulado previamente. Por el contrario, es mejor buscar siempre más actividades que sirvan también para ejercitar de una manera entretenida y saludable a los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBROS

Abreu, C. (2000). **La infografía periodística**. Fondo Editorial de Humanidades y Educacion/ Universidad Central de Venezuela.

Costa, J. (2005). **Diseñar para los ojos**. Bolivia: Editorial Desing y Joan Costa.

Fabris, G. (1973) **Fundamentos del proyecto grafico**. España.

Frascara, J. (2005). **Diseño Grafico y Comunicación**. España. Infinito.

Gordon, B (2007). **Manual de Diseño Grafico Digital**. Editorial Gistavo Gilli.

Martínez V. de Haro (2005). **Educacion Física ESO4**. Editorial Paidotribo.

Munari, B. (1999). **Diseño y Comunicación Visual**. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, S.A.

Samara, T. (2008) **Diseñar con y sin retícula**. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, S.A.

Serra, L. Majem. Roman, B. Viñas. Aranceta, J. Bartrina (2006). **Actividad Física y Salud**. Editorial Masson.

Swan, A. (1999). **Como diseñar retícula**. España: Editorial Gustavo Gilli, S.A.

Swan, A. (2001). **Bases del diseño grafico**. España: Editorial Gustavo Gilli, S.A.

Wong, W. (2001) **Fundamentos del diseño**. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, S.A.

TESIS DE GRADO

Acosta, D'Vicente, Urribarri, Martinez, Villalobos (2015). Diseño de una serie de infografías digitales para estimular el aprendizaje de instrumentos musicales dirigido a niños en edades comprendidas de 8 a 12 años. Trabajo especial de grado. Escuela de Diseño Grafico, Facultad de Ciencias de la informática. Universidad Dr. Rafael Belloso Chacín

Azuaje, Nazareth, Petit, Fuernmayor (2013). Diseño de un manual infográfico digital para la instrucción sobre las técnicas de los primeros auxilios dirigido a jóvenes. Trabajo especial de grado. Escuela de Diseño Grafico, Facultad de Ciencias de la informática. Universidad Dr. Rafael Belloso Chacín.

Bracho, Leal, Torres, Nava (2014). Diseño de soportes editoriales con técnicas infográficas que documenten las catástrofes más relevantes sucedidas en las últimas cinco décadas dirigidos al público en general. Trabajo especial de grado. Escuela de Diseño Grafico, Facultad de Ciencias de la informática. Universidad Dr. Rafael Belloso Chacín.

García, Rodríguez, Rojas, Rubio (2014). Diseño de revista digital infográfico para difundir los adelantos tecnológicos en el campo automotriz dirigido a

hombres entre 18 y 35 años. Trabajo especial de grado. Escuela de Diseño Grafico, Facultad de Ciencias de la informática. Universidad Dr. Rafael Beloso Chacín.

LEYES

Ley del derecho de autor (Gaceta Oficial Extraordinaria N° 5.453 del viernes 24 de marzo de 2000)

Ley propiedad intelectual (Gaceta Oficial Nro. 5.481. 12 De Abril de 1997)

FUENTES ELECTRONICAS

<http://josepuello-gd.com/>

<http://paredo.com/>

<http://infografiayperiodismomultimedia.blogspot.com/2015/08/la-regla-del-7-mas-0-menos-2-o-chunk-de.html>

<http://diccionariografico.es/diagramacion>

<http://www.uxabilidad.com/diseño/la-reticula-en-el-diseno-grafico>

<http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinalgia-daniel.pdf>