DISEÑO DE INTERFAZ E ILUSTRACIÓN SOBRE EL MITO “YGGDRASIL EL ÁRBOL DEL UNIVERSO VIKINGO”

DANIEL ALFONSO TORRES TORRES

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO

BOGOTÁ, D. C.

2013

DISEÑO DE INTERFAZ E ILUSTRACIÓN SOBRE EL MITO “YGGDRASIL EL ÁRBOL DEL UNIVERSO VIKINGO”

DANIEL ALFONSO TORRES TORRES

Trabajo de grado para optar el Titulo de “Diseñador Grafico”

Director de proyecto

JULIAN VELASQUEZ OSORIO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO

BOGOTÁ, D. C.

2013

Nota de Aceptación

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Presidente del Jurado

_____

Jurado

_____

Jurado

Las directivas de la Fundación Universitaria los Libertadores, los jurados calificadores y el cuerpo docente no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente a los autores

Contenido

	pág.
Introducción	1
1. La Investigación	3
1.1 Tema	3
1.2 Pregunta	3
1.3 Objetivo	3
1.3.1 Objetivo General.	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación	4
2. Horizonte Gráfico	6
2.1 Estado del arte	6
2.1.1 Iconografía el Dorado.	6
2.1.1.1 Objetivo General.	7
2.1.2 leyendas colombianas.	7
2.1.2.1 Pregunta	7
2.1.2.2 Objetivo General	7
2.2 Metodología de la Investigación	7
3. Definiciones y Aplicaciones	9

3.1 La Multimedia 12

3.1.1 Tipos de Multimedia 13

3.2 Importancia de las aplicaciones en la educación 15

3.3 Tipografía en ipad y multimedia 17

3.4 Composición 18

3.5 Aplicaciones para ipad (app) 18

3.6 Textos Escolares 20

3.7 Mitología 22

3.7.1 Mitos de fundación 24

3.7.2 Mitos de los héroes 24

3.7.3 Mitos físicos 25

3.7.4 Mitos materiales 25

3.7.5 Mitos mixtos. 25

3.7.6 Mitos teogónicos 25

3.7.7 Mitos escatológicos 25

3.7.8 Mitos etiológicos 25

3.7.9 Mitos Cosmogónicos 25

3.8 Modo de Vida de los Vikingos 27

3.9 Mitología Nórdica 29

4. Herramientas de Investigación 37

4.1 Entrevista 38

4.2 La Matriz de Análisis 40

4.3 Herramientas de Investigación 42

4.4 Encuesta 42

4.5 Enfoque cualitativo 43

4.6 Investigación de tipo aplicada 43

4.7 Herramientas 44

4.8 Entrevista Docente de Sociales - Javier Cely 48

4.9 Encuesta aplicada a los estudiantes del Gimnasio Santa María del Alcázar 51

4.9.1 Tabulación de la Encuesta enfocada a la Pedagogía. 51

4.10 Encuestas estudiantes de grado séptimo con relación a unas multimedias mostradas 53

4.10.1 Tabulación de las Encuestas. 56

4.11 Entrevistas 58

4.11.1 Preguntas para Desarrolladores de Multimedias. 58

4.12. Aplicaciones 60

5. Desarrollo de la Pieza 63

5.1 Desarrollo de Personajes 63

5.1.1 Matriz de roles actanciales. 62

5.1.2 Primer Bocetación. 67

5.1.3 Prueba de técnica expresión y color 84

5.1.4 Diseño de la aplicación. 90

6.Conclusiones 98

Referencias Bibliográficas 100

Lista de Figuras

pág.

Figura 1. Multimedias 55

Figura 2.Guardians The Last Day Of Citadel 60

Figura 3. Viking age 61

Figura 4. Yggdrasil the battle for asgard 62

Figura 5. Asgard 68

Figura 6. Odin 69

Figura 7. Thor y Loki 70

Figura 8. Humanos Vikingos 71

Figura 9. Serpiente de mirdarg 71

Figura 10. Vikingos Guerreros 72

Figura 11. Vikingos Guerreros 73

Figura 12. Elfos 74

Figura 13. Elfos 75

Figura 14. Elfos 76

Figura 15. Surt y gigantes de fuego 76

Figura 16. Gigantes de Hielo 77

Figura 17. Enanos 78

Figura 18. Enanos o Elfos Oscuros 79

Figura 19. Infierno 1 80

Figura 20. Infierno 2. 81

Figura 21.Hella 82

Figura 22. Hella 83

Figura 23. Yggdrasil 84

Figura 24. Yggdrasil 85

Figura 25. Odin 85

Figura 26. Loki y Odin 86

Figura 27. Niflheim 87

Figura 28. Inicios de Yggdrasil 88

Figura 29. Jotunheim 88

Figura 30. Muspellheim 89

Figura 31. Logos 90

Figura 32. Logos 91

Figura 33. Propuesta 91

Figura 34. Propuesta 92

Figura 35. Estudio de tipografías. Propuesta 93

Figura 36. Estudio de tipografías. Propuesta 94

Lista de Tablas

pág.

Tabla 1. Literatura sobre los Vikingos 36

Tabla 2. Contenido de la Matriz 41

Tabla 3. Multimedias utilizadas 54

Tabla 4. Formato Matriz de análisis 64

Tabla 5. Matriz de análisis 65

Glosario

Diagramación: La diagramación, también llamada maquetación, es un oficio del Diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

Ipad: Dispositivo electrónico, tipo tablet, esto quiere decir que asume la modalidad de computadora portátil a través de la cual se puede interactuar por medio de una pantalla táctil o multi táctil.

Multimedia: El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información.

Mitos: Los mitos, estrictamente definidos, son cuentos tradicionales que están cargados de elementos religiosos, que explican el universo y sus primeros pobladores. Son historias que, tanto el narrador como su audiencia, consideran verdaderas y narran la creación y la ordenación del mundo basadas en personajes superlativos.

Tradición Oral: Hace referencia a el método de difusión de testimonios orales, transmitidos de generación en generación, como base de una memoria colectiva.

Introducción

El avance de la tecnología es algo que ha facilitado el diario vivir de la sociedad. Tal como lo manifiesta(Vilela, N, 2012):

> Anterior al siglo XXI las herramientas de consulta literaria usadas por los usuarios se remitían a la lectura de textos impresos. Posteriormente con el surgimiento de la era tecnológica aparecieron dispositivos portátiles que propusieron una forma diferente de búsqueda de información. (p.3).

Los apps o aplicaciones, son pequeños programas informáticos que pueden descargarse e instalarse en teléfonos inteligentes y que permiten a los usuarios ejecutar algunas tareas desde el mismo.La mayoría de ellas se encuentran agrupadas en tiendas virtuales y algunas son pagadas, mientras que otras son gratuitas, dependiendo generalmente del sistema operativo (iOS, Android, WindowsPhone, Symbian, BlackBerry, etc).

Un factor importante en la creación de las aplicaciones es el diseño. Un diseño llamativo, colorido, con buenas ideas le permite al usuario sentirse más identificado con la aplicación.

Los interesados en la mitología vikinga que accedan a la aplicación de "Yggdrasil, el árbol de vida", encontrarán información como: personajes que explican la importancia de ellos dentro de "yggdrasil", el árbol que rige el universo en la mitología vikinga y con éstos sus respectivos mundos con los cuales podrán interactuar, siendo importante las ilustraciones, el diseño y animaciones que lo acompañan.

Sin embargo es importante no olvidar los primeros momentos de donde provienen estas tecnologías.

Es fundamental entender cómo puede intervenir el diseño en la implementación de éstas nuevas herramientas, apropiarse de ellas y ofrecer un mejor servicio de las aplicaciones mediante la utilización del diseño, estudiar primero un contexto donde se desenvolverá la aplicación que por medio del dispositivo se usará, y así implementar una buena comunicación donde al usuario le llegue apropiadamente el mensaje y sea motivador.

Los mitos establecidos por la historia según los vikingos servirán como herramienta para el diseño, el cual pretende que la pieza pueda ser juzgada como una forma de comunicación bidireccional , ya que los vikingos ofrecen información sobre las características de muchos de los personajes dentro de la mitología . Se presenta una gran diferencia de lo que pueda inferir el autor al lector y/o usuario en éste caso, igual todas las percepciones de las personas en cuanto a los personajes son subjetivas y validas.

El horizonte de ésta investigación apunta a la presentación de una propuesta gráfica alternativa en una aplicación para ipad. Se presentan características relevantes dentro del diseño e ilustración de los personajes los cuales con estas ramas graficas le permiten al usuario captar de una manera positiva la información consultada.

1. La Investigación

1.1 Tema

Diseño de interfaz e ilustración sobre el mito de “Yggdrasil el árbol del universo vikingo”

1.2 Pregunta

¿De qué manera se puede crear interés por medio del diseño en los jóvenesde la sociedad colombiana sobre la mitología vikinga?

1.3 Objetivo

1.3.1 Objetivo General. Realizar la gráfica de una aplicación app(ipad) que represente de una manera didáctica y llamativa, diversos acontecimientos de la mitología de los vikingos,específicamente sobre el mito de “yggdrasil”, enfocado a jóvenes de la sociedad colombiana

1.3.2 Objetivos específicos

- Analizar las diversas aplicaciones existentes en la app-store y textos ilustrados dedicados a la historia con el fin de analizar cuál es la problemática en cuanto a diseño que poseen para comunicar de una forma didáctica el tema de la mitología de los vikingos que se expone en ellos.

- Proponer nuevas formas de expresión de diseño e ilustración dentro de una aplicación para ipad, sin recaer en la problemática de la monotonía y falta de innovación hablando en término gráfico que continuamente proponen diversas aplicaciones.
- Estudiar actitudes de recepción comunicativa a través del diseño en jóvenes de Colombia que se desinteresan por dichos temas, aplicarlas en un medio digital y apreciar sus reacciones.
- Proponer una forma nueva deDiseño,parauna aplicación en ipad conun mejor concepto, manejo y trabajo compositivo dando un nuevo dinamismo.

1.4 Justificación

El diseño dentro de las aplicaciones digitales contemporáneas es importante porque es determinante al momento de ser adquirido por el usuario. Entre las diversas aplicaciones relacionadas con la mitología vikinga existentes para ipad se encuentran exclusivamente las relacionadas con el entretenimiento, específicamente juegos. El interés del autor de esta investigación nace en la propagación de información de consulta acerca de la mitología vikinga.

El diseño entendido como una forma de lenguaje se convierte en la principal característica sobre la cual la comunidad de diseñadores debe enfocarse al momento de crear una interfaz. Por ello, se presentan pautas específicas que se consideran importantes en cuanto al desarrollo del diseño de una aplicación.

Este proyecto se realiza con dos fines específicos. Primero, se pretende aportar a la actualización de la comunidad de diseñadores frente a las normas básicas de diseño al momento de realizar una multimedia. Y segundo, se propone con la presentación de este diseño motivar a

la comunidad de diseñadores a desarrollar propuestas de aplicaciones diferentes que posibiliten la consulta de información.

Esta investigación contó con el apoyo de docentes universitarios quienes con su conocimiento y experiencia en ilustración y en diseño de interfaces digitales permitieron potencializar el diseño de ésta pieza grafica. Por otra parte, docentes de diferentes áreas del conocimiento del colegio Gimnasio Santa Maria del Alcazary de la institución educativa San Rafael de Alicante proporcionaron su opinión acerca de multimedias y aplicaciones específicas.

2.Horizonte Gráfico

2.1 Estado del arte

Mediante información de tesis de grado de la Fundación Universitaria los Libertadores se apropio como referente la leyenda del hombre caimán como proyecto , el cual aporta al presente documento y lo direcciona hacia el tema de la ilustración, recreándose en una técnica digital como solución a la problemática, por otro lado,se retoman características gráficas y comunicativas que posee para la elaboración del objetivo el cual se cumplió puntualmente en el desarrollo del hombre caimán, lo que lo convirtió en un trabajo innovador y atractivo para los jóvenes que demuestran desinterés por el tema de los mitos y leyendas colombianas.

Otro proyecto como referente es el de la iconografía del dorado, cuyo objetivo es generar una propuesta gráfica a partir del análisis iconográfico de la leyenda representada en textos de enseñanza en el área de español para niños de primaria. El presente documento, posee suficiente base para guiar de una mejor manera el tema de los vikingos más como parte de iconografía y mensajes que son únicos en su sociedad.

2.1.1 Iconografía el Dorado.

2.1.1.1 Objetivo General. Generar una propuesta gráfica a partir del análisis Iconográfico de la Leyenda del Dorado representada en los textos de enseñanza en el Área de español para niños de primaria en escuelas públicas de Bogotá.

2.1.1.2 Objetivos Específicos.

- Determinar por medio de la recopilación de la iconografía en libros de español
- Los clichés que generan iconos para la Leyenda del Dorado.
- Este proyecto se puede relacionar con los textos como medio comunicativo que facilita el aprendizaje en jóvenes con necesidad o plantando un gusto por aprender independientemente ya sea de carácter público o privado sin dejar de lado la intención de éstos libros como forma de enseñanza y no encaminarse tanto a otra clase de libro ilustrado aunque creando características únicas que no hagan recaer en el problema a solucionar.

2.1.2 leyendas colombianas.

2.1.2.1 Pregunta. ¿Cómo rediseñar las imágenes que se encuentran en los textos escolares de tercer grado sobre las leyendas colombianas?

2.1.2.2 Objetivo General. Realizar una reinterpretación de las ilustraciones de las leyendas colombianas en los textos escolares para niños de tercer grado.

2.2 Metodología de la Investigación

Método Empírico Analítico. Se dio inicio al presente proyecto analizando todos los textos escolares de tercer grado para buscar una estética común y entender las deficiencias que ésta contenía.

Se realizó un trabajo de campo donde se encuestaron a un grupo de niños de tercer grado, los cuales redibujaron según su entendimiento a los personajes, se les pidió descripciones gráficas, físicas y según esto hicieron un conteo de similitudes para la creación de los nuevos personajes.

Este proyecto se encamina en gran medida a lo que puede ser el desarrollo del presente trabajo, debido al re diseño de imágenes, de textos escolares de los cuales se puede aprovechar su contenido con el fin de que sea analizada al momento de ponerla en una aplicacióny su correcta implementación.

La única diferencia se basa en el grupo y en el medio a ser visto por el usuario a analizar y la misma temática con el fin de reemplazar leyendas por la sección de mitología vikinga.

Como horizonte a seguir se toma como base el proyecto de leyendas colombianas, el cual se enfoca a un ente estudiantil y como propuesta comunicativa innovadora, lo se toma como referente para luego trasladarlo a un medio digital.

3. Definiciones y Aplicaciones

Para hablar de una aplicación es importante resaltar su génesis y su origen, para ello se comenzará a hablar de los libros. Los libros son unos artículos tanto antiguos como necesarios, independientemente de cómo éstos sean expuestos. Su forma de comunicar es sorprendente y de suma importancia para la sociedad. A través de los años han sufrido diversos cambios, los cuales han generado nuevas divisiones, en donde las nuevas características no permiten que estos textos dejen de ser textos y por consiguiente siguen teniendo el mismo propósito.

Jhonsen (1996), afirma que: "es preciso afirmar que la literatura posee varias herramientas por medio de las cuales se tiene la capacidad de difundir un mensaje, por ejemplo se puede ver en libros de texto, de referencia y consulta, en libros recreativos e Instructivos, álbumes, etc" (p.22).

En éste caso se tomará el libro interactivo ilustrado,el cual surgió no hace mucho, y gracias a éste y en una búsqueda de una herramienta más dinámica y de contenido más gráfico, surgieron las aplicaciones para dispositivos móviles ; es importante destacar que actualmente ,

gracias a la tecnología han nacido nuevas formas de herramientas de comunicación, tal vez una de las más relevantes o llamativas en la actualidad son las multimedias, las cuales poseen un carácter totalmente gráfico y de relación más directa con el usuario; ésta herramienta conserva ciertas características, las cuales de acuerdo a su contenido temático pueden cambiar su forma de ser usada, diseñada ,dependiendo de su tipo de contenido.

Existe una relación directa entre texto e imagen y es preciso afirmar que en cierta medida el diseño es la herramienta que sobresale en comparación al texto, sin dejar de lado la importancia del mismo en cuestión de contenido.

El factor de mayor importancia es la relación que se crea entre el usuario y la aplicación, la diversidad en cuanto a elección de contenidos dentro de la misma, ésta característica juega un papel importante para así denominarlo libro Interactivo y no un libro digital que es un libro que consta de pasa página.

Wheeler (2010), argumenta:

> Las características principales o más visibles son la imagen y la tipografía, pero lo componen más elementos de carácter compositivo como lo es la diagramación, la cual se encarga de darle un orden legible y agradable a los cuerpos de texto de la información frente a la imagen, independientemente de esto también es importante resaltar la forma con la que se diseña la interfaz para que sea lo más entendible y cómoda posible para el usuario. (p.22).

Por otro lado sobre el libro interactivo, (Corral Hernandez, J., 2011), menciona:

> El libro interactivo posee muchas ventajas, ya que con un dispositivo el usuario tiene la facilidad de ahorrar gran cantidad de espacio en cuanto a la comodidad y orden personal teniendo en cuenta la multimedia, es decir, que para recibir o percibir un mensaje de determinada temática se puede navegar con toda disponibilidad sin que afecte el propósito que tiene la aplicación para transmitir dicho mensaje y es allí donde recibe su nombre, por su interacción, esta es la gran diferencia entre libro interactivo a libro digital; el digital posee las mismas características del libro clásico pero se encuentra puesto en un dispositivo, el cual no posee elementos gráficos ni elementos de navegabilidad sino se limita a un pasar de hojas, haciendo que el usuario limite su navegabilidad. (p.3).

Para comenzar a hablar de una aplicación Ipad (app) es necesario auto formularse ¿qué es una app?.

Para entender el termino app, Gallego, J (2012), expone:

> Las apps o aplicaciones son pequeños programas informáticos que pueden descargarse e instalarse en teléfonos inteligentes y que permiten a los usuarios ejecutar algunas tareas desde el teléfono. La mayoría de ellas se encuentran agrupadas en tiendas virtuales y algunas son pagadas, mientras que otras son gratuitas, dependiendo generalmente del sistema operativo (iOS, Android, WindowsPhone, Symbian, BlackBerry, etc).
>
> El sistema operativo iOs enfocado a las aplicaciones en Ipad, ofrece programas limitados que cumplen de una a varias funciones para atender necesidades en diversos aspectos temáticos a nivel global; esimportante destacar que estas

> aplicaciones tienen la propiedad de pesar generalmente menos de 5MB, lo cual puede ser tanto ventaja como desventaja; ventaja en cuanto a que a los productores de la aplicación les limita a no exagerar en contenidos para que se convierta en un medio más preciso y directo, a diferencia de programas descargables para un computador, donde el peso es casi ilimitado, lo cual hace pensar a un productor de aplicaciones iOS en ser directo al momento de comunicar para que el mensaje sea percibido por el usuario de una forma correcta y precisa, además con el paso del tiempo se puede actualizar para añadirle nuevas características. Las aplicaciones proveen acceso instantáneo a un contenido sin tener que buscarlo en Internet y, una vez instaladas, generalmente se puede acceder a ellas sin necesidad de una conexión a la red. (p.4).

Se puede afirmar que una aplicación de Ipad es una rama de la multimedia, debido a que esta posee la ventaja de ser interactiva por un medio digital y para ello es importante saber con qué características cuenta.

3.1 La Multimedia

La web y todas sus ramas son un mecanismo de información y comunicación, las cuales para tener un buen desempeño dependen de una serie de normas y pasos a los que se debe atender de manera objetiva por parte del diseñador, siendo ésta la capacidad de poseer una infinidad de herramientas, las cuales se pueden adaptar para lograr un buen producto que posea tanto cualidades como percepción de información, como la rapidez en la que se desenvuelve la aplicación.

Para explicar, Veen(2001), hace una buena comparación entre el papel que se sabe desde un principio sus medidas y espacio a trabajar a libre albedrío dependiendo del diseñador para que éste tome diversos puntos que a continuación tendrá en cuenta como: la jerarquía , el uso de colores , tipografía , información etc., a diferencia del medio web en el cual sus dimensiones nunca están establecidas , los colores , la tipografía puede ser tan compleja que no funciona sino al momento de ver un resultado final.

3.1.1 Tipos de Multimedia. Es importante afirmar, que las aplicaciones comparten con las multimedia diversas temáticas y tipos, en razón a que ellas corresponden a una división de la misma multimedia, a pesar de esto las aplicaciones abarcan temas más variados, tales como: simuladores, audio, bases de datos, galerías de animaciones e ilustraciones, libros interactivos, juegos, tutoriales entre otros.

El término aplicación cuando se orienta a un medio portable en un dispositivo, se enfoca a capacidades mucho más ligeras hablando de unidades de almacenamiento como lo son: gigas megas bits entre otros, en comparación con las multimedias, las cuales ofrecen un almacenamiento generalmente ilimitado de cierta manera; las principales razones importantes por las cuales las aplicaciones se tienen que realizar pensando en un peso considerable son:

- Ya que no se instala por algún dispositivo externo que guarnece información y ayude al dispositivo a la transferencia de datos, como lo son memorias extraíbles y/o cds,
- Generalmente las aplicaciones en el caso de iPad se obtienen por la App Store, por esto se tiene que pensar en cargas ligeras que no llenen el dispositivo, ya que el usuario no le conviene ni le interesa llenar la capacidad que éste tiene.

De acuerdo a lo investigado por Romero (2012), sobre los libros de texto escolar se puede decir que son una clase de multimedia, pero éste tipo de multimedia es de carácter no interactivo, el interactivo tal como lo es corresponde a las aplicaciones. Las multimedias generalmente se componen por:

- Tutoriales: Los cuales presentan contenidos auto correctivos.
- E-learnings. Se caracteriza por ser un medio educativo a distancia o virtual el cual usa el internet para entrar en comunicación con otras personas
- Bases de Datos. Son datos organizados en un entorno, el cual está estático mediante diversos criterios que facilitan su exploración y facilidad selectiva para resolver problemas.
- Los simuladores. Son modelos interactivos, se caracterizan por poseer animaciones, en éste caso los alumnos realizan investigaciones y por medio de ésta exploración aprenden de una manera que se puede decir es aleatoria dependiendo de la orden del usuario pero ésta aleatoriedad no afecta el mensaje.
- Constructores o talleres creativos: Es éste caso el que tiene la responsabilidad de ser docente es el alumno , por el cual el usuario programa el medio para que éste facilitelas respuestas que a la formulación de futuras preguntas hará , obteniendo una respuesta que preparó con antelación .
- Web Quest . Es una tarea guiada por los pasos orientados por el docente, donde con ayuda del internet el estudiante investiga, acatando las órdenes del mismo en determinada institución.(Romero, J., 2012)

Para los anteriores tipos de multimedia es necesario destacar que para la realización de cada una de ellas se debe tener planteado como primer paso un esquema, tener una información

adecuada para que el ejercicio se plantee bien y aporte de buena manera al usuario con carácter investigativo.

Para los tipos de multimedia es importante destacar una característica general y así poder realizar una aplicación con unas normas básicas ya determinadas como son:

- Versatilidad. Ésta es la capacidad que tiene una multimedia para que sea usada y se adapte en diversos contextos, diferentes personas con una variedad de características.
- Calidad del entorno audiovisual. Se puede afirmar que una multimedia es un medio audiovisual ya que la música, y efectos de sonido juegan un papel importante.
- Claridad de contenidos. Los contenidos deben ser muy completos y lo más sintético posible, debido a su naturaleza digital, pues si posee mucha información genera cansancio en el usuario, adicional a ello la información ha de ser muy completa con el fin de satisfacer la necesidad académica del usuario sin exceder la cantidad.
- Capacidad de motivación. La multimedia debe ser completa y novedosa, con el fin de ofrecer al usuario algo que no haya estado relacionando visualmente y de carácter negativo. Lo ideal es generar interés por cosas nuevas, para ello el diseño entra a jugar un papel importante ya que es una rama con la capacidad de crear diversas emociones,dependiendo de cómo es tratada y este trato ayuda a que un fin sea mucho más dinámico.
- Capacidad de ofrecer respuesta inmediata. La multimedia debe ser precisa y rápida con el fin de ofrecer al usuario tanto velocidad de información como de respuesta, orientando al servicio a ofrecer confort en su dispositivo móvil. (Benavidez, F, 2012).

3.2 Importancia de las aplicaciones en la educación

Gracias a las bondades del mundo digital, existe una gran variedad de alternativas para el aprendizaje a través de las tecnologías de la información, es importante que sea funcional, lo que le permite al usuario de una manera más sencilla captar el mensaje manteniendo la esencia del mismo. Se crean varias soluciones y alternativas para el aprendizaje con las cuales se puede explorar tanto las aptitudes como las actitudes de los usuarios.

En línea con lo anterior es importante citar a Salinas (2005), en donde argumenta

> Es correcto afirmar que no todas las personas poseen la misma facilidad de aprendizaje, en la actualidad hay diferentes estilos y tipos como lo pueden ser los visuales o auditivos, los que al compararlos se encaminan de lo más práctico a lo más complejo. No todas las personas poseen el mismo antecedente, lo que puede hacer fácil jerarquizar su conocimiento y dado esto se forman diferentes intereses en razón a que las personas poseen habilidades diversas entre ellos. (p.33).

Una forma queutiliza todo medio educativo es buscando en un usuario la competitividad y la diversión, debido a que estos factores lo mantieneninteresado en un determinado tema, si la experiencia es placentera (lo cual no significa que sea fácil) obtendrá nuevos conocimientos y entretenimiento. La multimedia permite una comunicación gustosa al usar diversos canales de percepción, lo que hace que desde un principio la presentación se relacione al aprendizaje de determinado usuario y el aprendizaje sea relevante tomando un estilo y dependiendo de su calidad o degustación encuentra una comunicación usuario - dispositivo.

Actualmente muchas empresas dedicadas al desarrollo de aplicaciones multimedia se encargan de sofisticar el proceso de comunicación , apple como tal es una de estas empresas la cual es conocida a nivel mundial ofreciendo diversos servicios de multimedia , desde iOs lanzó

dispositivos como el ipadipod o ipad , los cuales su principal función era ofrecer comodidad, desviado un poco la comercialización frente a los libros de texto ya que cuenta con la ventaja de hacer que una persona ocupe menos espacio y más contenido . En muchos países desarrollados el uso de estos dispositivos se ve reflejado en el cambio de los libros por dispositivos hablando tangiblemente y no en cuanto a contenido.

Para que un dispositivo móvil se apodere en la sociedad, en este caso enfocado a lo académico, es importante que los productores de aplicaciones móviles retomen conceptos y contenidos de su predecesor que son los textos escolares y así analizar la pedagogía de muchos de ellos. (Revista Gadgets, 2010)

3.3 Tipografía en ipad y multimedia

La tipografía juega un papel muy importante, ésta debe ser tratada de la mejor manera ya que la web establece unas normas tales como saber en qué momento se utiliza, el puntaje y si usa una cerifada

En la pantalla la fuente posee una problemática que consiste en que si no se toma en cuenta su tamaño puede causar problemas de tipo lectura, no es muy recomendable para textos demasiado extensos y aún más los textos extensos no son aconsejables tanto en comodidad como en factor salud para el usuario, dado esto, es de suma importancia ser explícito y concreto al momento de transmitir y/o comunicar una idea.

Así como en el medio análogo es importante resaltar que debe ser manejada de una manera limpia, en éste caso la limpieza se ve reflejada en pocos elementos y si se crea algún

efecto como una animación debe darse prioridad a la legibilidad y a que el uso de éste se relacione con un concepto. (Alberich , 2007)

El tamaño de la tipografía al igual que el formado de diseño en el ipad nunca varia al de una multimedia ya que al momento de abrir una aplicación , generalmente ocupa toda la pantalla la cual tiene dimensiones de 15 de ancho por 20 de alto, y en algunos casos dependiendo del diseñador estos valores cambian el ancho por el alto o el alto por el ancho, a diferencia de una multimedia que el tamaño varia usando el espacio que ofrece la pantalla, generalmente es de 1024 por 768 pixeles; se tiene que pensar en una cantidad de pixeles por pulgada de 75dpi.

3.4 Composición

La composición según Veen (2001), se ve relacionada con estudios, los cuales exploran el tema del movimiento de los ojos al estar enfrentado a la pantalla de un ordenador. Dadas estas pautas es importante resaltar que el orden al cual generalmente da el ojo define la importancia donde se deben organizar los contenidos más importantes a los de menor importancia.

El tamaño de la pantalla es un factor de los más importantes ya que es el medio donde será expuesta la aplicación.

3.5 Aplicaciones para ipad (app)

De acuerdo a lo mencionado por (Yarmosh, K., 2010) :

> Para comenzar a realizar una aplicación en ipad es importante tener en cuenta muchos factores, así como una aplicación (app), la cual viene siendo una subdivisión de la multimedia, en si se podría definir como una multimedia como

> tal, lo que sugiere pensar en procesos factibles, esto se refiere a que la app tiene la misma facilidad y disponibilidad que la multimedia, solo que el diseñador o programador debe tener en cuenta muchos factores como el primer paso correspondiente a la temática.(p.11).

Para el grupo objetivo es muy importante la resolución de la pantalla, ya que ipad tiene una resolución de 1024x768, pero al girar el tamaño de la interfaz sus valores cambian proporcionalmente, esto quiere decir en cierta medida que se tiene que pensar en 2 tipos de formatos, las dimensiones de un ipad hablando en centímetros son de 15cm x 20 cm.

Fesihman (2010), Califica y da muchos puntos de vista sobre las aplicaciones app.mac, la cual posee diversos software donde sin necesidad de saber programación , el usuario tiene la facilidad de apropiar estas herramientas y moldearlas según sus necesidades , es una buena forma de fomentar una solución a la problemática de programación, y es interesante aprovechar éstas herramientas que ofrece Apple orientadas a que los usuarios puedan aprovechar las aplicaciones y mas en estos momentos donde apple, es globalmente conocida y sus productos en este caso el ipad son de lo más apetecidos y adquiridos por personas, debido a las ventajas frente a otros medios por comodidad , una comodidad siendo un buen medio de comunicación , siendo una forma de comunicar educativamente a los jóvenes

El tema de los vikingos y mitología es un campo no muy explorado por la educación en comparación con otras culturas, ha sido explorado para juegos pero al momento de explicar o que un usuario desee profundizar sobre el tema de interés no se presenta información alguna, menos aún en la appstore de ipad donde un usuario tenga iniciativa de aprender algo acerca de ellos y solo se enfrente a juegos.

3.6 Textos Escolares

Es importante destacar los libros escolares frente a las aplicaciones educativas, ya que el origen de estasaplicaciones se desarrolla a partir de los textos escolares, donde por generaciones y aun ahora, el libro posee un carácter comunicativo demasiado contundente.

Es necesario primero saber ¿qué es un libro escolar?. Una definición orientada por Jhonsen, E. (2009) , es :

> El libro escolar se utiliza para llegar a una enseñanza pero que no da toda la información, es decir, es necesaria la interpretación, para entender dicho tema, trata de generar diferentes caminos que necesitan ser recorridos para poder entenderlos e invita a seguir buscando porque la información es muy superficial.
>
> La siguiente parte corresponde a su organización, la cual no va a ser igual a un atlas, a guías para profesores, revistas y demás. La parte más importante de estos libros se encuentran en el paratexto, este es su eje central; el paratexto es la parte en donde se encuentran los elementos que tienen un pie de página, ya que son tomados como ejemplos, como las ilustraciones, es decir, que la ilustración de los textos escolares no es un elemento de más en la composición para que este sea entendido, sino que es la parte más importante de estos debido a una característica visual que conlleva a que el estudiante o cualquier lector vea en primera instancia la imagen o ilustración del texto primero que el cuerpo del texto en la mayoría de los casos .

Los textos escolares permiten encontrar diferentes tipos de textos que son los narrativos, descriptivos, argumentativos, explicativos y documentales.

Los textos narrativos, se caracterizan por utilizar el pasado simple o presente para narrar. Son frecuentes en las obras literarias, obras científicas para dar cuenta de las evoluciones, los cambios y las dinámicas en cuanto a los textos descriptivos, se caracterizan por utilizar el imperfecto o el presente. Se utilizan para describir los fenómenos habituales de orden general y estos sirven de base para síntesis y conclusiones.

Por otra parte los textos argumentativos, se emplea el presente y es frecuente la presencia de conectores lógicos. Se encuentran en los textos o manuales científicos. Los textos explicativos, se caracterizan por utilizar el presente; justifican argumentos, consolidan una opinión, a diferencia de los textos conminatorios, que son empleados para dar órdenes, se caracterizan por el recurso al imperativo o al futuro, se encuentran en cartillas, manuales, textos de moral. Con importancia para este caso los textos históricos, corresponden a testimonios tomados de autores contemporáneos o de autores pasados, juegan un papel documental esencial.

Una parte esencial en los textos escolares es la unidad del mismo; la tipografía participa en cuanto a los caracteres que se manejan, los encuadres, la organización de la página generando así bloques de texto.

En los mismos bloques de textos se aprovechan procedimientos tipográficos como lo son subrayados, saltos de línea y demás para poner en evidencia al lector aspectos esenciales. La tipografía actúa como un elemento de jerarquización y da una orientación al mismo.(p.56).

El para-texto según Le Thesaurus (1991) :

> Está constituido por diferentes elementos como lo es el título principal, títulos y subtítulos e ilustraciones, estas son representaciones de dos partes que se conocen como escondida y emergente. La parte escondida es la composición de la página y la tipografía y la ilustración es la parte que emerge.
>
> La ilustración utiliza un dominio lingüístico e icónico para la representación de la realidad. Abraham Moles, realizó una escala de los diferentes tipos de ilustraciones que se utilizan en libros escolares según su similitud con la realidad.

Para ésta escala de diferentes tipos de ilustraciones es necesario saber el gusto del usuario, para ello existen diversos tipos de textos con diversos temas de los cuales se distingue particularmente con la formas lo cual describe de una mejor manera el tema hablado dentro del texto como lo que se muestra en su forma.

3.7 Mitología

La mitología tiene distintos campos de estudio, unos de carácter antropológico, otros lingüístico, entre otros, para poder referirse a la mitología vikinga, se tiene que pensar en los diferentes conceptos sobre ellos, esto a partir de distintos autores, los cuales han abarcado éste tema en sus distintas teorías y estudios.

Es importante recordar que en Grecia para filósofos como Platón y Aristóteles, el mito era una forma de conocer la realidad y dar una explicación a diferentes acontecimientos de la

vida, para ellos y la sociedad antigua una experiencia se podría afirmar que es un veredicto que luego se transforma a una hipótesis.

Desde tiempos inmemorables se ha demostrado que el mito es necesario para el hombre, donde siempre fue de suma importancia la búsqueda de su origen, se puede decir que es una gran coincidencia que todas las civilizaciones antiguas usaron este método, el de crear seres imaginarios para darle explicación a hechos, donde primero se habla de la creación de la tierra y luego el del hombre. Existen versiones donde también hablan éstas civilizaciones sobre hechos que acontecieron antes de la creación. Esto se denomina como una "hierofania", un acto que no habla de la realidad existente, es de suma importancia para las creencias, convirtiéndose en una "realidad " .

Levi Straus (2001), argumentaba

> El mito va más allá de la narración superficial y de la estructura, que obedecía a una estructura del lenguaje en donde se combina la lengua y el habla. El mito hace referencia a acontecimientos pasados, sus acciones se ven demostradas hace mucho tiempo; dada esta información se concluye que ellos no tienen una referencia bibliográfica donde se compruebe dicho acontecimiento o autor, por ello el mito es una narración de tradición oral a través de los años. (p.44).

La forma más sencilla de clasificar los mitos es partiendo desde su contenido o tema central; partiendo de esto los mitos se pueden clasificar en mitos de fundación, mitos de los héroes y mitos cosmogónicos.

La mayoría de las civilizaciones son muy enriquecedoras mitológicamente, aunque de cierta manera sean de un imaginario , la religión algo intangible y tan incierto puede no llegar a serlo ya que si se toma en cuenta la mayoría de éstos mitos tienen mucho de relación entre ellos y ellos relacionados con la realidad .

La mitología nórdica es un poco compleja a diferencia de la griega, ésta no tiene una estructura donde la jerarquía sea lo primordial sino que posee una serie de hechos y personajes que se desarrollan en diferentes ambientes si se compara con una estructura de mitología griega, a pesar de esto no quiere decir que no posean algo de orden en su estructura, su estructura se podría decir que está formada de una peculiar manera, esta forma es un icono para ellos y se trata de un árbol.

Este reino que se encuentra al extremo norte del mundo para ser más precisos en Europa Conformado por Noruega, Suecia, Finlandia entre otros, se encuentra dominado por elementos de la naturaleza que formaban parte del entorno de los vikingos y para ellos cada objeto tiene una importancia desde su creación a la función y concluye un final, los cuales fueron de base para crear su mitología.

3.7.1 Mitos de fundación. Son aquellos mitos que se caracterizan porque se desarrollan en un entorno enfocado más a lo social ya que básicamente habla del desarrollo de los primeros centros urbanos, un centro urbano se caracteriza por:ciudades, templos y casas.

3.7.2 Mitos de los héroes. Este tipo de mitos hace referencia a personajes los cuales debido a sus hazañas adquieren superioridad, se habla de una posición de importancia social con favorabilidad ante los dioses. Estas aventuras son heroicas, de allí es de donde proviene el nombre de héroe el cual se destaca por demostrar en sus aventuras una superioridad ya sea intelectual o física que supera la humana.

3.7.3 Mitos físicos. Utilizados por los poetas, son los que intentan explicar la forma de operar de los dioses, esto hace referencia a que ellos tratan de dar una explicación racional sobre los actos que permiten que ellos tomen determinadas decisiones, las cuales afectan en gran manera a la humanidad. Se relaciona más con fenómenos naturales.

3.7.4 Mitos materiales. Son aquellos que tratan de relacionar las creaciones del planeta y/o entorno asignándole a cada una de estas creaciones a los dioses, tales como montañas, lloviznas hasta los mismos elementos.

3.7.5 Mitos mixtos.Serían los utilizados por los practicantes o maestros de ritos de iniciación, así como el mito es una creación que no tiene bases o evidencias de que dicho evento sea concreto, los practicantes de ritos empíricamente siguieren y ofrecen actos a los dioses para que surja un contacto con la humanidad.

3.7.6 Mitos teogónicos. Relata el origen y la historia de los dioses.

3.7.7 Mitos escatológicos. Tratan de la vida que viene después de la muerte asignando diversas hazañas por las cuales el difunto podrá pasar o informándole de ante mano sobre lo que se podrá encontrar

3.7.8 Mitos etiológicos. Narran el origen de la tribu de la estructuración social y territorial, de la magia, etc. Significa que exponen las causas que crearon una institución social, un ritual, una costumbre o un objeto particular.

3.7.9 Mitos Cosmogónicos. Desde los inicios de la historia se han desarrollado distintas teorías o mitos acerca de cómo se originó la vida y el universo, dependiendo de la cultura, la época y el desarrollo cultural se daba una perspectiva distinta acerca de éste tema, muchas culturas asimilan este origen a una fuerza única y poderosa que dio origen a lo que se conoce hoy

en día como el universo, comúnmente denominado Dios; sin importar que para unas culturas exista más de uno.

Estas teorías se pueden revisar desde perspectivas distintas; la primera es un perspectiva religiosa, que en su mayoría, hace referencia al cristianismo, en donde se tiene como ser supremo a Dios, quien es el creador de todas las cosas; la segunda perspectiva es la cosmológica, en donde se plantea el origen del universo a partir de una teoría llamada el big-bang, que fue de donde surgió todo el universo; y la tercera perspectiva es la mitológica o "pagana", que es la que interesa a ésta investigación, en esta perspectiva existen muchas visiones, dependiendo de la cultura que se estudie puede surgir un mito distinto.

Los mitos cosmogónicos según Elide, son aquellos que tratan de la creación del mundo y por tanto del hombre (antropogónico), además de las distintas formas de vida que se encuentran habitando el lugar creado. Por lo general éste tipo de mitos es considerado el más importante de cada cultura en particular, ya que a partir de él es que se tiene referencia de la existencia de su sociedad, y se empiezan a generar todas las costumbres propias de cada cultura.

Como ya se sabe esta clase de mitos narra cómo fue la creación del mundo, el cual suele variar a través de cada cultura; la mayoría de ocasiones ésta creación se da a partir de la nada, generada por una acción divina o sagrada que da origen a todo.

No hay que ir muy lejos para entender este raciocinio, por ejemplo en el libro "La evolución de nuestro universo" de Malcolm S. Longair, trata desde una perspectiva cosmológica y científica como pudo ser la creación del universo y la relación que poseen todos los elementos.

Otra clara muestra que puede explicar lo anterior es la conocida teoría de "Big-Bang" , en donde se hace referencia a una gran explosión de donde surgió todo lo que hoy en día conforma

el universo. Claro está que este tipo de teorías se alejan de la concepción religiosa y sagrada, ya que no hay un artífice divino que realice dicha acción.

Este origen del mundo, concebido a partir de la nada, puede verse con más claridad en la religión cristiana, que se acerca un poco a la estructura lingüística del mito mencionada con anterioridad. Eso se evidencia claramente en el génesis, en donde la creación surge desde la acción "divina" de un ser, en donde al comienzo no había nada en el mundo pero poco a poco fueron surgiendo las cosas; también se puede evidenciar la similitud con la mitología cosmogónica en casi todos los aspectos, el primero un ser supremo, el segundo la creación a partir de la nada y la tercera la creación misma del hombre en éste proceso, además de los demás seres vivos.

3.8 Modo de Vida de los Vikingos

Como se ha demostrado en otras culturas los vikingos también han sufrido cambios en sus características, sus costumbres y su aspecto.

De esta forma aparecen como hombres salvajes y sedientos de sangre, vestidos con pieles y cascos con cuernos, los cuales también si no están en alguna batalla están emborrachándose y sólo interesados en la matanza y el sufrimiento de cualquier ser que esté en contra de sus normas u órdenes.

En unos escritos de Ahmad ibn-Fadlan, un frustrado y rencoroso embajador que transcribió sus vivencias con los vikingos cerca del 921, se puede leer una de las descripciones más antiguas, aunque en éste caso lo escribe desde el posible resentimiento de un cortesano habituado a unas costumbres de un hombre consentido y que satisfacen cualquiera de sus

caprichos de una de las sociedades más refinadas de la época y además enemiga y víctima de los nórdicos. Se puede leer que en un texto claramente escribe que"Son las criaturas más sucias de Alá. No se lavan ni tras sus necesidades corporales, ni después de mantener relaciones sexuales, ni mucho menos se lavan las manos después de comer".

Tomaremos este escrito de Ahamad como algo subjetivo por qué estudios al igual que lo dicho mediante la tradición oral dice que la higiene personal en la sociedad vikinga era un factor importante de la vida de ellos. Se puede decir tal cual que para la época estos personajes eran de los más limpios.

Tomándolo cronológicamente antes que el cristianismo llegara a éste territorio y olvidándose lo dicho por la cristiandad de que la desnudes era algo terrible, los vikingos se bañaban más seguido, para ser exacto una vez a la semana, en comparación de los gremios de las finas cortes cercanas eran mucho más dedicados los vikingos así mismos en cuanto a higiene, también utilizaban cepillos de dientes por lo que tenían la dentadura muy higiénica en relación con los demás habitantes de Europa.

Tenían la costumbre de usar peinillas y dedicaban un gran tiempo a arreglarse tanto el cabello como la barba. La higiene personal y el uso de ropas finas eran una forma de conquistar a las mujeres cuando estaban fuera de su región escandinava.

Eran fascinados usando ropas que tenían una diversidad de colores, a diferencia de su imagen que tenemos en mente, los aldeanos no usaban pieles para vestirse, excepto los más nobles, los guerreros y los berserks como distinción de su categoría. Los berserks eran guerreros que mediante el consumo de algún tipo de droga o por un convencimiento psicológico, caían en un trance de furia que generalmente terminaba con la muerte del último enemigo o con ellos mismos. No llevaban armadura, se creía que tomaban su fuerza de los osos y eran los únicos que

podían llevar ropas hechas con la piel de éste animal. Al entrar en esta etapa de trance sacaban espuma de babas, temblaban, hacían aullidos aterradores y mordían los escudos con rabia. Necesarios para la guerra y las invasiones vikingas y eran muy molestos en tiempo de paz.

Los vikingos a su manera fueron devotos. Por su lado religioso creían en el destino y admiraban a aquellos que luchaban, especialmente a aquellos que lo hacían sin esperanza. Este ideal les viene de su propio panteón religioso. Odín, el más poderoso de los dioses, que contiene en el Valhalla a los guerreros que han caído en batalla para combatir en el Ragnarok, la batalla del fin del mundo en contra los demonios en la que será derrotado, morirá y vendrá el fin de los días.

3.9 Mitología Nórdica

De la mitología nórdica se destacan los países al norte como Suecia, Noruega, Escocia entre otros, estos habitantes nórdicos que en su mayor parte son reconocidos por ser vikingos tuvieron una forma de dejar toda esta antigua cultura de una forma peculiar, a diferencia de los griegos, los vikingos dejaron datos de sus creencias mitológicas a través de las runas las cuales corresponden a una especie de piedra tallada con símbolos,siendo éstos símbolos la caligrafía de la sociedad. Años después se puede hallar una referencia escrita de dichos mitos realizada por BrynjolfSveinsson, quien recibe un códice manuscrito, y a partir de éste realiza lo que ahora se conoce como las eddas; esta información se ve expuesta enVikingos la batalla del final de los tiempos.

Inicio. Al principio había un vacío llamado Ginunga , al norte de Niflheim un mundo de oscuridad y hielo perpetuo, al sur se encontraba Muspell un mundo de calor , de donde saldrá la espada llameante que acabara con los dioses. Entre la condensación de este frío y este calor nació

Ymir junto a él la vaca Audhumla que tenía la función de alimentar a Ymir , esta vaca se alimentaba de una piedra helada donde nació Buri el cual estaba enterrado en los hielos.

Mientras Ymir dormía sin darse cuenta alumbro a Thruldgelmir quien hizo nacer a Bergelmir , estos dos gigantes dieron vida a la estirpe de gigantes de escarcha. Audhumla siguió lamiendo esta roca donde de ella nació el primer hombre Bure y de Bure se originó Borr, los gigantes al darse cuenta de esto también tuvieron descendencia, entre ellos a su hija Bestla, ahora existiría una fuerte batalla entre los dioses y los gigantes.Bestla fue la pareja de Borr y estos dos tuvieron una descendencia de dioses,Odin Villi y Ve.

De la descendencia de los gigantes y dioses, dio como resultado la muerte de Ymir , de cuyas tremendas heridas brotaban enormes chorros de sangre que ahogaron a todos los gigantes de escarcha, salvo a Bergelmir y su esposa, quienes pudieron salvarse a tiempo, huyendo en una barca hacia el límite del mundo, donde no podrían llegar los dioses (Ases).

Habiendo ganado la batalla, Odín, Vile y Ve se llevaron el cadáver de Ymir al abismo, para que con sus inmensos restos mortales pudieran comenzar a trabajar en la construcción de un mundo habitable. Con su piel construyeron la región de Midgard como actualmente los nórdicos denominan al planeta tierra o jardín central, la tierra que poco después seria habitada por los hombres; con su cráneo la bóveda celeste y su cerebro se esparció formando las nubes,con los huesos se hicieron las montañas; con su bello, la vegetación; con su sangre, crearon el mar y los ríos; con sus muelas las rocas; con sus dientes, los acantilados, sobre los que colocaron las cejas del gigante, para fortificar la frontera con el mar. Pero, a mucha distancia de ellos, Bergelmir y su mujer alcanzaron una inhóspita tierra que poco afectaba a esas criaturas del frío, estableciéndose en un lugar al que llamaron Jotunheim, tierra de los gigantes, en donde empezaron a dar vida a otra raza de gigantes del hielo.

Odín, Dios de la sabiduría y de la victoria, ante todo era el protector de los guerreros y sucreación , a los que guardaba un especial afecto, cuidándolos desde la altura de su trono, en Asgard, mientras vigilaba sobre el resto del Universo, en el nivel de los dioses, el de los humanos y en el de los Elfos.

Nudo. En el centro de Asgard crecía un gran fresno llamado Yggdrasil. Yggdrasil era el árbol de la vida, y si muriera significaría la destrucción total del mundo.Yggdrasil tenía tres raíces. Una yacía en Asgard, donde también se encontraba el pozo de Urd vigilado por tres nornas, encargadas de sacar agua del pozo para regar Yggdrasil, sus nombres eran: Urd, Verdandi y Skuld . La otra raíz yacía en Jotunheim (gigantes de escarcha), y aquí se encontraba el pozo de Mimer. Era el pozo de la sabiduría y el que bebía del pozo sabría todo lo pasado y todo lo que vendría, Odín bebió de de éste pozo perdiendo un ojo, ya que lo había dejado ahí con tal de obtener la sabiduría que ofrecía. La tercera raíz yacía en Niflheim, donde se encontraba también el dragón Nidhug. Las personas que no eran muertas en batalla, por enfermedad, vejez o accidentes, no entraban a Valhalla y en cambio eran enviadas al reino de Hel(diosa de los muertos, hija del dios del fuego Loki o Loke), es decir, al infierno, reino de la muerte, donde reinaba la oscuridad y la sombra, lo mismo que se encontraba cerca de las raíces de Yggdrasil, bajo Midgard.

Aquellos caídos en batalla eran llevados por las Valquirias al Valhalla y allí podían luchar nuevamente pero sin consecuencias, nada les ocurriría ya, y el daño que sufrieran lo repararían las Valquirias en la noche. Así se preparaban para la última batalla, el día de Ragnarok, el día del fin del mundo(aunque no se acabe totalmente y haya sobrevivientes al final) o más bien "El destino de los dioses" el cual sería encargado de hacer por parte de los gigantes, principalmente los que vivían en Muspellheim y Jotunheim reinos de fuego y hielo eterno ayudados por unos

segundos , como Hela encargada de Hellheim y parte de Niflheim , tierra de los muertos habitada por un dragón que custodia a los muertos , mundo lleno de brumas y sombras por parte de Hellheim que es la capital de Niflheim y dominios de Hella.

Vanaheim es un mundo que estuvo en constante conflicto con Asgard, es gobernado por los dioses Vanir, pero dejo de tener conflictos luego de muchas batallas y finalmente una negociación pacífica, dominada por Ndjord. Se les relaciona a estos seres con el erotismo. A diferencia de Aflheim que son fieles aliados de Asgard, es habitado por los elfos de luz los cuales son los seres más cercanos a los dioses interesados por la investigación y algo de la magia, por el lado tecnológico se les relaciona con los habitantes de Svartalheim ya que ellos también están muy relacionados con el avance tecnológico pero también son muy destacados por ser excelentes herreros y creadores de armas se puede decir que sus habitantes son enanos.

Desenlace. En la mitología nórdica, Ragnarok es la batalla del Fin del mundo .Esta batalla será supuestamente emprendida entre los dioses, liderados por Odín y los Jotuns liderados por Loki. No sólo los dioses, gigantes, y monstruos perecerán en esta conflagración apocalíptica, sino que casi todo en el universo será destruido.

Lo que es único sobre el Ragnarök como historia apocalíptica es que los dioses ya saben a través de la profecía lo que va a suceder: qué avisará de la llegada del acontecimiento, ¿quién será asesinado por quién?, y así sucesivamente. Incluso saben que ellos no tienen el poder de evitar el Ragnarök.

El Ragnarök será precedido por el Fimbulvetr, el Invierno de Inviernos: tres inviernos sucesivos se seguirán uno a otro sin verano. Como resultado, explotarán los conflictos y las peleas, y todos los mortales desaparecerán.

Después de una persecución perpetua, el lobo Sköll y su hermano Hati finalmente devorarán a la diosa Sól y a su hermano Máni, respectivamente. Las estrellas desaparecerán de los cielos, sumiendo a la tierra en la oscuridad.

La tierra se estremecerá tan violentamente que los árboles serán arrancados de raíz y las montañas caerán; cada unión y cada eslabón se romperán y se separará, liberando a Loki y su hijo, el lobo Fenrir. El terrible hocico de este lobo se abrirá tanto, que la parte inferior de su quijada raspará contra la tierra y la parte superior de su quijada ejercerá presión contra el cielo. Las llamas bailarán en sus ojos y saltarán de sus fosas nasales.

Eggthér, el vigilante de los Jotuns, se sentará en su tumba y rasgará su arpa, sonriendo severamente. El gallo rojo Fjalar cantará a los gigantes y el gallo de oro Gullinkambi cantará a los dioses. Un tercer gallo de color rojo óxido, levantará a los muertos en Hel.

Jörmundgander, la serpiente de Midgard, se levantará del lecho profundo del océano para dirigirse hacia la Tierra, retorciéndose y girando con furia sobre sí misma, provocando que los mares se alcen y azoten contra la tierra. Con cada respiración, la serpiente arrojará veneno, salpicando la Tierra y el Cielo con él.

De las tierras del este, el ejército de Jotun, conducido por Hrym, saldrá de su hogar en Jötunheim y navegará en la espantosa naveNaglfar (fabricada con las uñas de hombres muertos), que serán liberados por la marejada y la inundación, hacia los campos de batallade Vigrid.

Desde el norte, una segunda nave dirigirá sus velas hacia Vigrid, con Loki, ahora desatado, como timonel, y los horrorosos habitantes de Hel como peso muerto.

El mundo entero estará en guerra, el aire temblará con los ruidos, fragores y ecos. En medio de esta agitación, los gigantes de fuego deMuspelheim, conducidos por Surt, avanzarán hacia el sur y partirán en dos el mismísimo cielo, cerca de Vigrid, dejando todo a su paso

ardiendo en llamas. Mientras cabalgan hacia Bifrost, el puente del arco iris, se agrietará y se romperá tras ellos. Garm, el *perro del infierno* frente a Gnipahellir, también conseguirá liberarse, él se unirá a los gigantes de fuego en su marcha hacia Vigrid.

De esta manera, todos los Jotuns y todos los habitantes de Hel, Fenrir, Jormundgander, Garm, Surt y los hijos ardientes de Muspelheim, se reunirán en Vigrid. Todos ellos llenarán el vasto terraplén que se extiende a ciento veinte leguas en cada dirección.

Mientras tanto, Heimdal, siendo el primero de los dioses que verá a los enemigos acercarse, hará sonar su cuerno Gjallarhorn, con tal ímpetu, que será oído a través de los nueve mundos. Todos los dioses despertarán e inmediatamente se reunirán en consejo. Después,Odín montará Sleipnir y galopará a la morada de Mimer para consultarle sobre el destino de su pueblo y de él mismo.

Entonces, Yggdrasil, el árbol del mundo, se sacudirá desde la raíz a la copa. Todo en la tierra, el cielo y Hel temblará. Todos los Æsir yEinherjer se pondrán sus vestimentas de batalla.

Odín se dirigirá hacia Fenrir; y Thor a su derecha, no podrá ayudarle porque Jörmungandr, una serpiente gigante, inmediatamente lo atacará. Freyr se enfrentará al gigante de fuego Surt, pero se convertirá en el primero de todos los dioses en sucumbir, pues él habrá prestado su propia espada a su criado Skirnir. Todavía quedará una larga batalla antes de que sucumba Freyr. Tyr logrará matar a Garm, pero será herido tan seriamente que sobrevivirá, pero sólo hasta poco después de que el mundo sea destruido por el fuego.

Heimdall se encontrará con Loki, y ninguno sobrevivirá el igualado encuentro. Thor matará a Jörmungandr con su martillo Mjölnir, pero solo podrá dar nueve pasos antes de caer muerto, envenenado por la saliva que Jörmungandr escupió sobre él. Odín peleará con su poderosa lanza Gungnir contra Fenrir, pero finalmente será devorado por el lobo después de una

larga batalla. Para vengar a su padre,Vidar llegará inmediatamente y pondrá un pie en la quijada del lobo. En este pie él calzará el zapato que ha estado forjando desde el principio de los tiempos, que consiste en tiras de cuero cortadas por los hombres sobre los dedos del pie y los talones de sus zapatos. Con una mano agarrará la quijada del lobo y quebrará su garganta, matándole por fin.Entonces, Tonio quemará el universo entero con fuego. La muerte llegará a todos los seres en la Tierra. El sol se apagará y las estrellas desaparecerán de los cielos. Surgirán vapores tóxicos y las llamas estallarán, abrasando el cielo con el fuego. Finalmente, la tierra se hundirá en el mar.

Tabla 1. Literatura sobre los Vikingos

Nombre del Libro	Autor	Diseñador	Año de Publicación	Biblioteca	Grupo Objetivo	Paginas	Tipo de ilustración	Tipo de texto
Vikingos La batalla al final de los tiempos	Tony Allan	Allen William Edward	2002	Luis Ángel	General	Completo	Fotografia	Historia
Tras los pasos de los vikingos	Yves Cohat	Estelle Girard	2004	Luis Ángel	Infantil	Completo	Infantil	Historia
Tierra en llamas: Sajones, Vikingos y Normandos	Bernard Cornwell		2006	Virgilio Barco	General	106-168		Historia
Breve Historia de los Vikingos	Jonathan Clemens		2003	Luis Ángel	General	Completo	No ilustraciones	Narrativo/ Novela
Viking Tales	Jennie Hall		2011	Tintal	General	Completo	Mapas	Historia
Dagger Hearth	Ronnell D. Porter		2012		Adulto	Comlpeto	No ilustraciones	Narrativo
Viking Odin´s Childs Heroes of the north	Tim Severin		2005	Javeriana	Adulto	Comlpeto	No ilustraciones	Mapas/Diario
The bear and the Bride	Jianne Carlo		2010	Personal	Adulto	Comlpeto	No ilustraciones	Narrativo
A History of vikings	Gwyn Jones		2001	Personal	General	Comlpeto	No ilustraciones	Lirico-Poesia(himno)
Vikings Of The Pacific: The Adventures Of The Explorers Who Came From The West, Eastward	Agnes C. Laut	John Derby	2009	Personal	General	Comlpeto	Dibujo en tinta	Narrativo
Vikings Designs	H.G. Smith		1999	Javeriana	General	Completo	Diseños propios	EXplicativo
Misterios de America	Franck Josep		2007	Virgilio Barco	Infantil	47-54	Fotografias	Historia
Los Monstruos de la Niebla	Fernando Martines	Nivio Lopez Vigil	2007	Tintal	Infantil	Completo	Infantil	Historia
Angus El primer Guerrero	Orlando Paes	Tina Parcero	2006		General	Completo	Fantastica	Narrativo
Mitología: Antología Ilustrada de mitos y leyendas del mundo	C.Scott Littleton	David Antram y David Salariya	2004	Virgilio Barco	General	318-369	Fotografias	Historia
Domingo el dia del Vikingo	Jon Scieszka	Adam Mcauley	2003		Infantil	Completo	Infantil	Narrativo
Origenes de Europa	Gerald Simons		2003	Virgilio Barco	General	203-218	Fotografia	Historia

*Nota.*Datos Recopilados por diversas bibliotecas en Bogotá

4. Herramientas de Investigación

Aquí se abordará básicamente la importancia de las herramientas de investigación, que ayuden a generar información para el correcto desarrollo del proceso gráfico. Por medio de la información recopilada, se obtendrán conclusiones importantes para el proyecto.

Se tomaron en cuenta 3 herramientas la encuesta, la entrevista y la matriz de análisis. La entrevista se realizó a una diversidad de personas principalmente que están relacionadas con la educación en 3 ámbitos: el diseño, la multimedia y la historia.

la segunda herramienta es la encuesta la cual fue aplicada en estudiantes jóvenes de una institución los cuales están relacionados con el tema de la mitología vikinga de una manera básica y algunas veces se ven enfrentados a temas monótonos y este déficit es de gran importancia para analizarlo y crear una solución.

La tercera herramienta es crear una matriz de análisis de la cual se tomarán diversos referentes de carácter gráfico para que al tomar sus propiedades se tengan en cuenta para la realización de esta pieza.

Por medio de las herramientas anteriormente nombradas se planea hacer una pieza gráfica la cual solucione necesidades y resuelva defectos de algunas aplicaciones en ipad.

Se eligió realizar una entrevista ya que con ella se puede obtener información específica con preguntas más inclinadas a necesidades concretas ,tanto para solucionar el problema como para realizar la pieza, a diferencia de la encuesta una entrevista generara información más precisa sobre determinado tema, donde generalmente participan dos personas : el entrevistador y la persona que están relacionada con dicho tema para responder los interrogantes, es decir el entrevistado. Se escogió a 3 maestros expertos en multimedia, los que orientaron unas preguntas

exactas, cuyas respuestas ayudarán a solucionar mejor ésta problemática que se busca solucionar.

De acuerdo a (Sautu, 2005), "la entrevista se divide en tres partes, la búsqueda de información o el aporte que realiza el entrevistado, la segunda es la de facilitar esta información y la tercera, influir sobre ciertos aspectos para que intercedan en un individuo o individuos" (p. 49).

El objetivo de la entrevista es la recolección de información en torno a un tema, el proceso comunicativo es muy personal, ya que se puede aprovechar al entrevistado para llegar a una conversación que aporte de una manera global, abordando el tema y las preguntas lo cual puede ser muy útil. Lo anterior aporta indirectamente información al proceso de investigación.

Las entrevistas que se realizarán son entrevistas estructuradas, ya que se formulan unas preguntas previamente y de las respuestas de éstas se obtienen un control sobre las mismas, pero si en determinado caso se transforma a una no estructurada, sería de gran aporte, esto quiere decir que el entrevistado tiene la ventaja de aportar otro tipo de información a la entrevista.

4.1 Entrevista

En el momento de realizar la entrevista se debe tener claro el tema con el cual se va a desarrollar la misma, para así definir la creación de las preguntas, de igual forma buscar que en la realización de las mismas en ningún momento se cambie la temática planteada y los objetivos deseados no se cumplan.

También es importante realizar un pequeño estudio previo a la entrevista acerca del tema que va a ser tratado, ya que esto permite generar un dialogo más fluido entre las dos partes (entrevistador y entrevistado).

De acuerdo a lo planteado por Sautu (2005), la entrevista es importante por

> Se considera otra forma de interacción social que a diferencia de la encuesta va asociada con una persona y no con un grupo o conjunto de estas que conforman una sociedad , estas preguntas van enfocadas a un tema muy específico, que será resuelto por la interacción frente a una persona conocedora del tema que domina.
>
> La ventaja que posee la encuesta es que a medida que se realizan las preguntas surgen unas secundarias, que no precisamente se tienen planteadas, esto se ve como una virtud ya que como la conversación es más personal se amplía de una manera indirecta la cantidad de preguntas y de información a la estipulada.
>
> Para que la entrevista sea exitosa las preguntas a realizar deben ser claras y precisas, orientadas a lo que se espera que solucione el entrevistado hablando de una forma de recopilación de datos. Las preguntas deben ser de manera directa para que facilite al entrevistado, por donde debe guiar sus respuestas y ser más preciso, esta relación entre emisor y receptor, es importante para el proceso de obtención de datos. (p.2).

Kerlinger (1983), sugiere que en el proceso de desarrollo de la entrevista se den una serie de preguntas de tipo sondeo. Las primeras constituyen un tipo especial de preguntas no estructuradas, que tienen como propósito obtener información adicional sobre el tema que se

ejecuta. Este tipo de preguntas comienzan con un cuestionamiento muy amplio y con el pasar de la encuesta se van reduciendo a aspectos específicos de interés.

Las segundas son dudas que permiten medir y conocer la información, que los entrevistados manejan sobre la temática a tratar y además permiten averiguar en cierta forma los motivos de las respuestas que da el entrevistado, por ejemplo como:¿puede ampliar un poco más su respuesta?, ¿Puede ser más específico en su respuesta?, ¿Puede explicar de forma más precisa su punto de vista?, etc. Son ejemplos de preguntas de sondeo que no posee como ventaja la encuesta.

Como ya se afirmó la entrevista es una herramienta importante para obtener información ".Algunas técnicas de entrevista importantes son la entrevista preliminar, de fondo, para sondeo rápido, de posición y de comprobación de hipótesis (Fleitman, J. , 1998)

Estas entrevistas serán asignadas a personas conocedoras del tema tanto de diseño multimedial como en si la forma de programación de ésta, pero la importancia se la lleva la imagen ya que se busca una solución enfocada al diseño y no a problema de programación, por ésta razón la forma de ser expuesto en app será básica sin dejar de ser importante para el proyecto.

4.2 La Matriz de Análisis

Es una herramienta que tiene como función organizar dentro de un conjunto de elementos la información necesaria para concluir variables que se pueden adaptar a la pieza, se interpretaran estos datos para el desarrollo de la investigación ya que sus características son muy pertinentes porque van de la mano con las otras herramientas a usar. También son referentes que

se pueden apropiar para la pieza tanto en ilustración como en diseño, como en el orden de la interfaz.

El contenido de la matriz de análisis tendrá como principal objetivo analizar las aplicaciones en ipad relacionadas con los vikingos, como predecesor también es importante destacar la importancia de multimedia, y enfocado a otro ámbito que no tiene que ver con lo digital, analizar libros de ilustración y películas ya mas enfocados a la mitología ya que existe una gran variedad que se adaptan a las cualidades de estos medios para el proyecto.

Tabla 2. Contenido de la Matriz

SUJETO	OBJETO	OPONENTE	AYUDANTE	DESTINATARIO	DESTINADOR
surtur-Muspelheim	destruir a los dioses	odin y los humanos	habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	surt y habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	surt y habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim
Þrymr jotunheims	destruir a los dioses	odin y los humanos	habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	surt y habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	surt y habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim
Njörðr-Vanaheim	derrotar a los aesir	dioses aesir	Habitantes de vanalheim	habitantes de jotunheim , nifelheim , hellheim , Muspel-heim y vanaheim	Habitantes de vanalheim
Hella - hellheim	destruccion de yggdrasill	odin y los humanos	habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	surt y habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	surt y habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim
odin-asgard	conocimiento-mantener el orden	habitantes de jotunheim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	dioses aesir y aflheim	dioses aesir aflheim, vanir, habitantes de svartalheim y midgardia-	dioses aesir , aflheim y midgardianos
midgard	sobrevivir	habitantes de jotunheim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	dioses aesir y aflheim	dioses aesir , vanir, habitantes de svartal-fheim , aflheim y	dioses aesir , aflheim y midgardianos
svartalfheim	aprendizaje tecnologico - crear armas y buscar piedras valiosas	asgard	habitantes de svartalfheim	habitantes de svartalfheim	todos
aflheim	aprendizaje tecnologico	habitantes de jotunheim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	dioses aesir	dioses aesir aflheim, vanir, habitantes de svartalheim y midgardia-	dioses aesir , aflheim y midgardianos
nifelheim-nidhog	destruccion de yggdrasill	odin y los humanos	habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	surt y habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim	surt y habitantes de jotun-heim , nifelheim , hellheim , Muspelheim

4.3 Herramientas de Investigación

Son aquellas herramientas que facilitan la solución al problema dentro del proyecto de investigación. Estas herramientas son análisis a terceras personas tanto como las que están relacionadas con el tema como las conocedoras de determinado asunto. Para éste caso se realizaron encuestas a diversos estudiantes que se verán enfrentados al tema de los vikingos, como percepción de las cases, analizar sus diversas actitudes frente a ellos, entrevistas a docentes y productores de multimedia y aplicaciones y entrevista a un docente de una institución educativa.

4.4 Encuesta

La encuesta se considerada como una rama de la investigación que se enfoca a la sociedad en general por medio de un análisis de muestras.

Para Avila (1999), se destaca por la recolección de experiencias mediante veredictos escritos orales con el fin de recopilar opiniones o actitudes, también es importante destacar que esta recolección de datos es específicamente a grupos de individuos de un mismo entorno o que compartan algún tipo de experiencia o pensamiento que den respuestas a un número de preguntas específicas.

En si se puede decir que la encuesta es usada para el estudio de poblaciones, de ellas obtener unas variables las cuales serán parte de un estudio.

En este proyecto se harán dos tipos de encuestas, a estudiantes con diferente temática, una va enfocada al método pedagógico, la percepción de estudiantes frente a los temas de los

vikingos y también cual es la mejor manera para que se apropien de los temas, para esto se exponen frente a ellos diversas formas de medios comunicativos como lo son libros, películas, aplicaciones de internet entre otros.

El otro tipo de preguntas de la encuesta, va dirigido más a gustos de diseño donde se expone diversas multimedias, las cuales tratan de recopilar información de la percepción y motivación de los estudiantes hablando en cuanto a diseño, estas multimedias son de diversos caracteres y temáticas, con el análisis de éstas se busca recopilar ventajas y desventajas y clasificarlas para ser usadas de la mejor manera.

4.5 Enfoque cualitativo

Debido a que es una problemática ya existente sobre la cual ya se han generado investigaciones previas, permite una recopilación de datos secundarios que pueden servir de sustento a la presente investigación, lo que agiliza en cierta forma la creación de la pieza. Adicional a lo anterior permite dar a conocer a los jóvenes los temas relacionados con los vikingos y crear la expectativa del manejo a futuro en los dispositivos móviles.

4.6 Investigación de tipo aplicada

Gracias al manejo de la información que se orienta a una investigación de tipo aplicativo, mediante la construcción de una pieza lúdica en cuanto a la historia de los vikingos, permite ser aporte importante al aprendizaje del área de las ciencias sociales de la población de estudiantes, los cuales básicamente poseen en cierta medida la misma información educativa dentro del área.

Se pretender ver las diversas reacciones del estudiante frente a la pieza con el fin de hacer que absorban por medio de la ilustración la mayor parte de la temática siendo principalmente motivadora independientemente del gusto hacia el área de sociales.

4.7 Herramientas

1)30 Estudiantes de séptimo grado del Colegio Santa María del Alcázar

2) Referente bibliográfico: Mitología:Antología Ilustrada de Mitos y leyendas del mundo

3) Material Audiovisual-Películas más representativas

-Skirym el videojuego

-El hobbit jrrtolkien

-Thor

-Word of warcraft

- Pathfinder (los conquistadores)

- Yggdrasil

4) Contexto, estudiantes de grado séptimo

5) Docentes

6) Encuesta estudiantes séptimo grado

7) Matriz de análisis para películas y análisis de libro

8) Encuesta

9) Entrevista

10) Prototipo de pieza grafica

Películas

“El Hobbit”

Medio de Publicación. El medio de publicación cinematográfico, es decir es un video (película) 35 mm tambiénestá en formato 3d..

Estilo. Fantástico, contextualizado en un ambiente medieval, batallas y seres mitológicos.

Técnica. Digital, donde se destaca el video, acompañada de modelados y animaciones en 3d.

Color. Dentro de la película se pueden observar varias gamas cromáticas, que ambientan la escena de que va de acuerdo a la situación. Las principales gamas cromáticas manejadas son tonos cálidos en donde predomina el ocre, luego se hallan los tonos fríos en donde predomina el azul para ser un poco mas especifico se basan en el uso de colores terciarios.

Formas. Predominatambién el uso de texturas para generar efectos más reales

Videojuego

“Skirym elder scrols”

Medio de Publicación. El medio de publicación es mediante un videojuego para plataformas de pc , xbox y play station 3.

Estilo.Fantástico, contextualizado en un ambiente medieval, batallas y seres mitológicos.

Técnica. Digital. Enfocado a modelos de animación y acción programados para que el jugador se desenvuelva libremente.

Color. Dentro del video juego se pueden observar varias gamas cromáticas enfocados al color ocre para darle una percepción antigua y algo realista, ambientando las escenas, se enfoca más un poco hacia los colores fríos ya que la mayor parte del juego trata de demostrar gran parte de lo que es la región escandinava

Formas. Las formas son usadas de una manera muy buena tanto para referirse a lo mitológico como lo que realmente se usó en la época.

Videojuego de rol

“yggdrasil”

Medio de Publicación: es un videojuego para la plataforma ipad.

Estilo.Fantástico y mítico, relaciones de amistad y enemigos de los seres mitológicos.

Técnica. Ilustración Digital donde su finalidad es ofrecer cartas al usuario para que interactúe con ellas siendo el principal fin ganar al ordenador dependiendo si son aliados o opositores a la salvación del mundo en este caso yggdrasil

Color. Dentro del juego se observan diversas gamas desde colores terciarios a primarios pero va más enfocado a los terciarios, los primarios son más usados para dar efectos y destaques a las ilustraciones y los efectos

Formas. Las ilustraciones son de carácter comic americano no posee animaciones independiente hablando a la forma de jugabilidad ya que representa una simulación real al juego de cartas, por ello las formas son un poco geométricas hablando de interacción pero al momento de hablar como ilustración del contenido de estas son de muy buenos detalles lo cual simula artículos de la mitología

Videojuego

“Word of warcraft”

Medio de Publicación. Es un videojuego para la plataforma pc.

Estilo: Fantástico y mítico,donde da a mostrar muchísimas facetas de los seres de la mitología vikinga llevándolo un poco más a lo fantástico.

Técnica. Modelado 3d que posee alta interactividad entre varios usuarios por medio de un servidor, y también gran parte del juego es ilustrado en algunas situaciones.

Color. Usa gran parte de colores secundarios para con éste diferenciar artefactos necesarios y también equipos dentro del juego , los colores terciarios son un poco más usados en cuanto al realismo de los personajes , artefactos con los que sepuede equipar , modelados que van relacionados con el ambiente y espacio

Formas. Las formas tratan de ser un poco realista pero se enfoca más a algo de carácter comic ya que se exageran en unas partes anatómicas y arquitectónicas, tanto para los personajes como para los artículos con los que se relacionan y complementan el juego

Película

“Pathfinder lo conquistadores”

Medio de Publicación. El medio de publicación cinematográfico, es decir es un video (película) 35 mm

Estilo. Demuestra de una forma más real acontecimientos relacionados con el descubrimiento de América y los vikingos no muestra momentos fantásticos pero es importante resaltar costumbres y formas de vida.

Técnica. No se hace mucho uso de modelados ni efectos pero los artículos de los personajes y el entorno es una buena adaptación de la época.

Color. Se usa solo colores fríos y terciarios ya que todo el guion de la película se desenvuelve en un clima con nieve

Formas. Las formas son orgánicaspara expresar de una mejor manera las formas de vida de los vikingos y antiguos habitantes de América

Comic

“Thor”

Medio de Publicación.Comic producido por marvel.

Estilo. Fantástico y mítico,donde se evidencian muchas facetas de los seres de la mitología vikinga llevándolo a relacionarse con la vida de diversos personajes de marvel comics.

Técnica. Pinceles digitales para las últimas publicaciones y realismo.

Color. Tonos acordes a la situación planteada, algo saturados, pero másarmónicos al momento de seleccionar la paleta.

Formas. Representacionessintéticas del cuerpo humano y algunos elementos, aunque un poco mas estilizadas generando trazos suaves y continuos

4.8 Entrevista Docente de Sociales - Javier Cely

1. ¿Hace cuánto enseña ciencias sociales?

J. C. - Enseño en el área de sociales y democracia hace 12 años

2. ¿En qué grados ha enseñado?

J. C. - Me he enfocado principalmente en enseñar a estudiantes de bachillerato entre el grado sexto y once, también trabaje con estos grados en el Gimnasio Santa María del Alcázar durante 3 años.

3. ¿Cuáles son las mayores dificultades de sus estudiantes?

J. C. - La atención y el interés en temas que no son de su agrado presentándose complejos académicamente.

4. ¿Cuáles cree Usted que son los temas más complejos de sus estudiantes?

J. C. - Depende mucho esto del grado al cual esté enseñando, pero a medida del tiempo y enfocándome en los grados, en séptimo la mayor dificultad se enfoca con todo lo relacionado a la democracia tanto nacional como internacionalmente, desde sus orígenes hasta estos tiempos.

Me he podido dar cuenta que esta dificultad rradica en que la democracia en su contenido menciona solo leyes, tratados, derechos y deberes entre otros. Más que un acontecimiento es un tema que presenta poca iniciativa a los estudiantes debido a que las leyes por ejemplo no representan para los alumnos escenarios que puedan recrear mentalmente

5. ¿Qué herramientas didácticas usa para la dinámica de su clase?

J. C. - Dentro de la clase me limito a enseñar con ayuda de los textos dependiendo los temas, pero dentro del área se realizan acuerdos con la institución para realizar salidas de campo lo más conveniente posible tanto para el estudiante como para la institución, a esto me refiero que las salidas de campo se realicen fuera de Bogotá en lo posible si se realizan en Bogotá igual hay lugares que aportan al conocimiento de los estudiantes pero prefiero no ser un docente como muchos , me gusta el hecho de sacar al estudiante a un ámbito real y donde por estar lejos de Bogotá me he podido dar cuenta que muchos presentan una gusto más por determinado tema en cierta parte geográfica , podría citar el caso de unos estudiantes con los cuales tuve la oportunidad de salir con ellos al puente de Boyacá donde por tal acuerdo con la institución y como profesional me vi en el deber de aplicar un trabajo con esta salida de campo , poco después de que presentaran sus respectivos trabajos pude observar que los estudiantes realizaron buenosinformes no porque lo hayan leído en un libro de texto sino porque estuvieron en el sitio y vieron la forma de aprender con la diversa información que les proporciono el lugar.

6. ¿Qué enfoque pedagógico utiliza?

J. C. - Trato de que los estudiantes recreen una historia un hecho o que dentro de la descripción de algún hecho traten de relacionarlo con la actualidad o con hechos diarios de la vida de ellos hechos que pueden ir relacionados con vida de sus compañeros o familiares.

7. ¿Usa libro de texto para sus clases?

J. C. - Sí, me parecen muy buenos en cuanto a información la editorial Santillana

8¿Que opina acerca de los libros escolares?

J. C. - Temáticamente se pueden decir que son buenos aunque unos complementan a otros, en Colombia se puede decir que son buenos pero como diseño, como originalidad en cuanto a las imágenes posee algo de pobreza en su mayoría. Dentro del tiempo que he ejercido la docencia he visto obras de diversos artistas que son buenas y útiles al momento de enseñar, en algunas situaciones sonde gran ayuda pero en otros temas donde puede ser manejado el tema de diferente manera, caen en la misma monotonía de poner imágenes en diversas editoriales o la misma editorial en diferentes ediciones puede que no sea tan notorio muchas veces pero el estudiante ante un libro visualmente no se ve motivado por mirarlo o mirar lo que un ilustrador expone en el texto.

9¿Cree Ud. que los estudiantes degustan de los libros escolares?

J. C. - No creo que degusten, lo ven más una obligación, no creo que en sus ratos libres demuestren interés por conocer diversos temas de las ciencias sociales, hace falta una dinámica diferente en los libros de texto, hace falta que el texto o la editorial se relacione más con un grupo objetivo para conocer gustos y disgustos

10¿Qué opina de la posibilidad de usar una multimedia en los estudiantes?

J. C. - Personalmente creo que puede ser funcional ya que los estudiantes están mas relacionados con los medios digitales la mayor parte del día, sería un buen experimento usar este método para el aporte educativo ya que se podría combinar muchos gustos relacionados dentro de esta aplicación.

4.9 Encuesta aplicada a los estudiantes del Gimnasio Santa María del Alcázar de grado séptimo

4.9.1 Tabulación de la Encuesta enfocada a la Pedagogía.

1. Cada cuanto usa libros para el área de ciencias sociales?

Diaria	3%
Semanal	11%
Mensual	44%
Bimestral	3%
Semestral	32%
Nunca	7%

2. Estos libros usualmente se los obligan a leer o los usa por gusto propio?

Gusto propio	32%
Obligación	68%

3. Tienes libros de sociales más bonitos que el de su colegio?

Si	46%
No	54%

4. Que es lo más bonito de un libro de sociales?

Las imágenes	57%
El texto	25%
Los colores	11%
Forma	7%

5. Que hechos de los siguientes no le han enseñado respecto a la conquista de América

La tierra es redonda	7%
Descubrimiento de un nuevo mundo	0%
Maltrato a los indígenas	0%
Descubrimiento de América por parte de los vikingos	78%
Todos se los han enseñado	15%

6. Que hechos dentro de la conquista de América cree que es el más importante

La tierra es redonda	7%
Descubrimiento de un nuevo mundo	83%
Maltrato a los indígenas	3%
Descubrimiento de América por parte de los vikingos	7%

7. Que tipos de dibujos es el que más le gusta?

Como entrenar a tu dragón (la película animada)	15%
Pocahontas (la película animada)	15%
Plathfinder “los conquistadores” (la película)	55%
Gravados de piedras de museos	15%

8. Qué tipo de imágenes le gustaría que aparecieran en un libro de texto escolar?

Realista	36%
Convencional de textos	0%
Fotografía3% Cómic	11%
Infantil3 3d	44%
Fantástica	3%

9. Cree importante conocer más acerca de los vikingos?

Si	87%
No	13%
Le da igual	0%

4.10 Encuestas estudiantes de grado séptimo con relación a unas multimedias mostradas

Estas multimedias que serán expuestas a continuación fueron aplicadas a estudiantes de grado séptimo en el Gimnasio Santa María del Alcázar. Con el análisis de ellas por parte de los estudiantes que fueron encuestados para que dieran diversos puntos de vista tanto gráfico como de interacción para que pueda ser incorporado de la mejor manera a una aplicación nueva orientada a la mitología vikinga , independientemente la temática que se ve en ellos es una buena manera de recopilación de datos de percepción.

Tabla 3. Multimedias utilizadas

Página web Organización	Grupo Objetivo	Temática	Diseño/Ilustración
http://www.shanemielke.com/projects/oakley-legion/#/intro	Juvenil	Comic	Ilustracion realista comic
http://www.thefwa.com/site/arbomedia-active-advertising	General	Publicidad	Infantil
http://www.theamazingspidermangame.com/	Infantil/juvenil	Videojuego	3D
http://www.saizenmedia.com/nightwishsite	General	Portafolio de diseñadores	Infantil fantastic
http://the-planet-zero.com/	General	Videojuego	Infantil

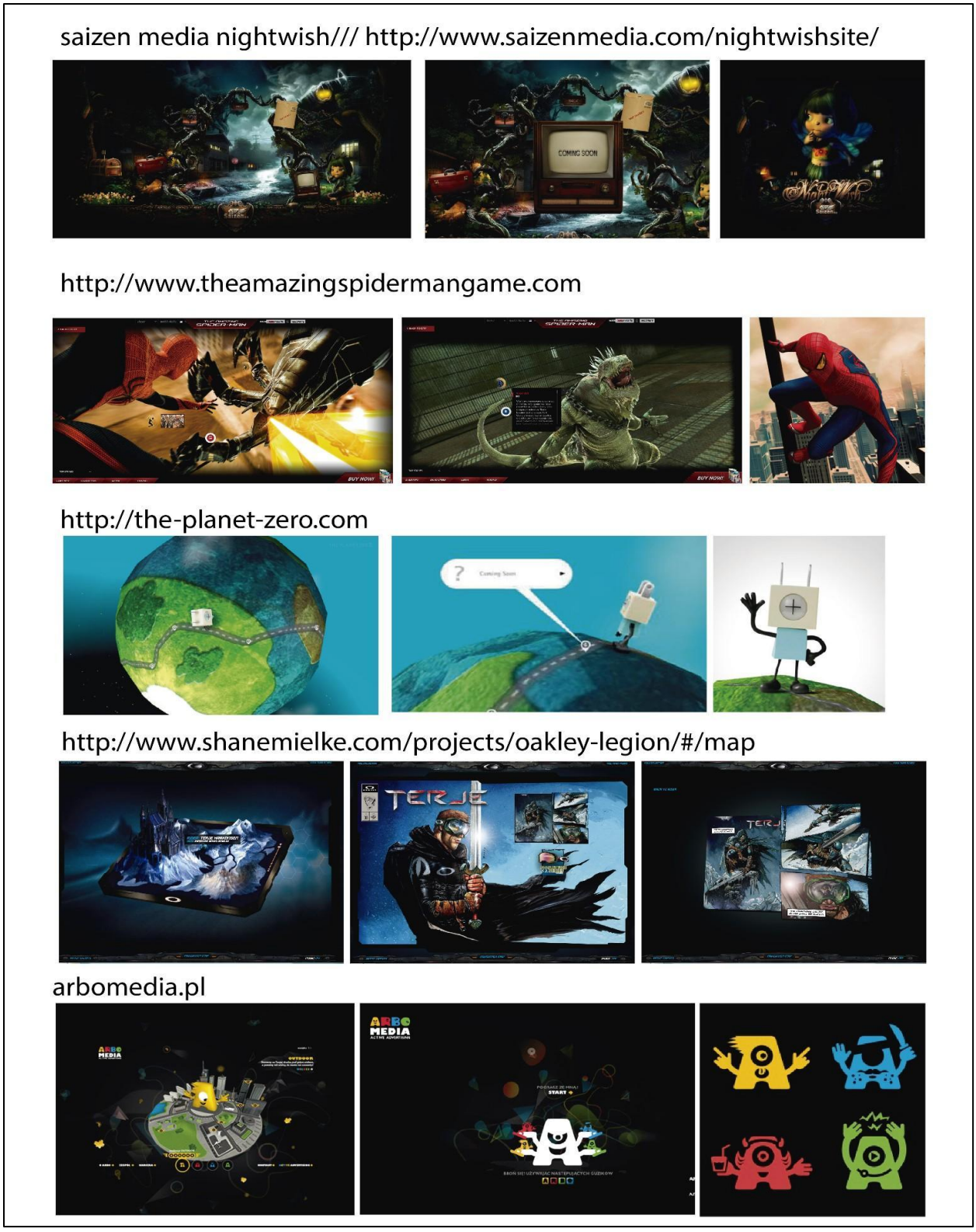


Figura 1. **Multimedias.** Datos suministrados por el Autor

4.10.1 Tabulación de las Encuestas.

De las aplicaciones vistas, cual es la que más le gusto?

Saizen Media	23%
Amazing Spiderman	13%
BCHydro	11%
Planet Zero	10%
Legion of oakley	28%
Arbo Media	15%

Cual fue la aplicación que mas entendió?

Saizen Media1	8%
Amazing Spiderman	10%
BCHydro	25%
Planet Zero	14%
Legion of oakley	26%
Arbo Media	7%

Cual diseño se maneja de mejor forma?

Saizen Media	29%
Amazing Spiderman	11%
BCHydro	18%
Planet Zero	11%
Legion of oakley	20%
Arbo Media	11%

Cual te interesa más?

Saizen Media	24%
Amazing Spiderman	11%
BCHydro19% Planet Zero	12%
Legion of oakley	20%
Arbo Media	14%

Cuál es la más aburridora

Saizen Media	9%
Amazing Spiderman	14%
BCHydro	23%
Planet Zero	29%
Legion of oakley	10%
Arbo Media	15%

Cuál le parece que falla mas en diseño?

Saizen Media	10%
Amazing Spiderman	17%
BCHydro	13%
Planet Zero	23%
Legion of oakley	13%
Arbo Media	24%

Cual tiene la información mas clara?

Saizen Media	19%
Amazing Spiderman	13%

BCHydro	27%
Planet Zero	13%
Legion of oakley	17%
Arbo Media	11%

4.11 Entrevistas

4.11.1 Preguntas para Desarrolladores de Multimedias.

Juan Manuel Agudelo

1. ¿A partir del trabajo que usted realiza como puede definir que es una multimedia?

Lo más importante es el elemento integrador, aplicación resultante de medios digitales e integración de recursos, relación entre imagen, gráficas y audio. Se pueden realizar multimedias cerradas que se trata de los cd-room y las multimedias abiertas que son los medios web que integran y manipulan recursos de una manera más abierta

2. En orden jerárquico cuales considera usted que son las principales características de una multimedia?

- Integración de recursos de una buena manera tales como lo son imágenes , gráficos , audio que sea capturable y medible
- Interacción , tiene que ser manipulable
- Tiene que tener un objeto de comunicación, cada cosa tiene que ser justificable , transmitir mensaje y traducir.

3. Que sofware o hadware usa para el desarrollo de sus proyectos multimediales?

- Sofware de imagen y video
- Flash:as2 y as3
- Toda la suite adobe
- Open source
- Java
- html5
- Procesing
- Administración de contenidos gratuitos: wikis , Blogs , Redes Sociales
- Construct

4. Que proyecciones tiene la multimedia frente a los dispositivos manuales?

Publico Objetivo - Foco principal

Accesibilidad de una a muchas tareas, los medios digitales tienen mayor acceso frente a los objetos digitales

Por otra parte con los medios análogos es más funcional para los niños debido a que están más relacionados con ellos y son tangibles

5. Que ventajas y desventajas tiene la multimedia sobre otros medios de comunicación?

Las multimedias almacenan bastante contenido, un acceso limitado al usuario porque el dispositivo llega a ser muchas veces muy compiladora a diferencia de los físicos que son más exactos visualmente dando una comparación a la manera entre lo físico y lo digital

6. Que es lo que jamás se debería realizar al momento de hacer una multimedia?

Pensar en multimedia es hacer un producto que este resolviendo y atendiendo las necesidades de los usuarios pero más que nada despertar un interés

7. Que tipo de temáticas y para qué tipo de públicos ha trabajado?

He realizado E-Learnings (aprendizaje virtual), videojuegos para intel empresarios, demos interfaces, Blogs y redes un buen servicio gratuito y libre donde gran parte de os estudiantes de la academia no se ven obligados de una forma tan seria de leer un artículo y o información

Es importante también realizar un estudio sobre las aplicaciones existentes en ipad que tengan que ver con el tema de los vikingos, se encontró muy poco la mayor parte de estas aplicaciones son juegos , de pelea , de aventura , hasta hay una variedad de juegos descontextualizados a lo que se pretende demostrar para saber acerca de la vida vikinga

4.12. Aplicaciones

Guardians The Last Day Of Citadel

*Figura 2.***Guardians The Last Day Of Citadel**.

Es un juego de aventura, donde un personaje trata de esquivar obstáculos mientras corre, la relación con los vikingos se ve expuesta en varios de los personajes antagónicos en la historia del juego pero lo más llamativo es la manera de contar la historia entre niveles, cuenta con ilustraciones realizadas en lápiz y cuenta gran parte de la historia vikinga y.

Viking age

*Figura 3.***Viking age.**

Es un juego de rol para ipad. Un juego de rol es aquel juego que el usuario debe esperar su turno para ejecutar una acción frente al oponente, este juego posee características favorables dentro de vestimentas, artefactos y arquitectónicamente objetos expuestos en el, es un juego sencillo y con ayuda de varios consejos, la desventaja es que se limita a peleas y no cuenta una historia como tal del juego.

Yggdrasil the battle for asgard

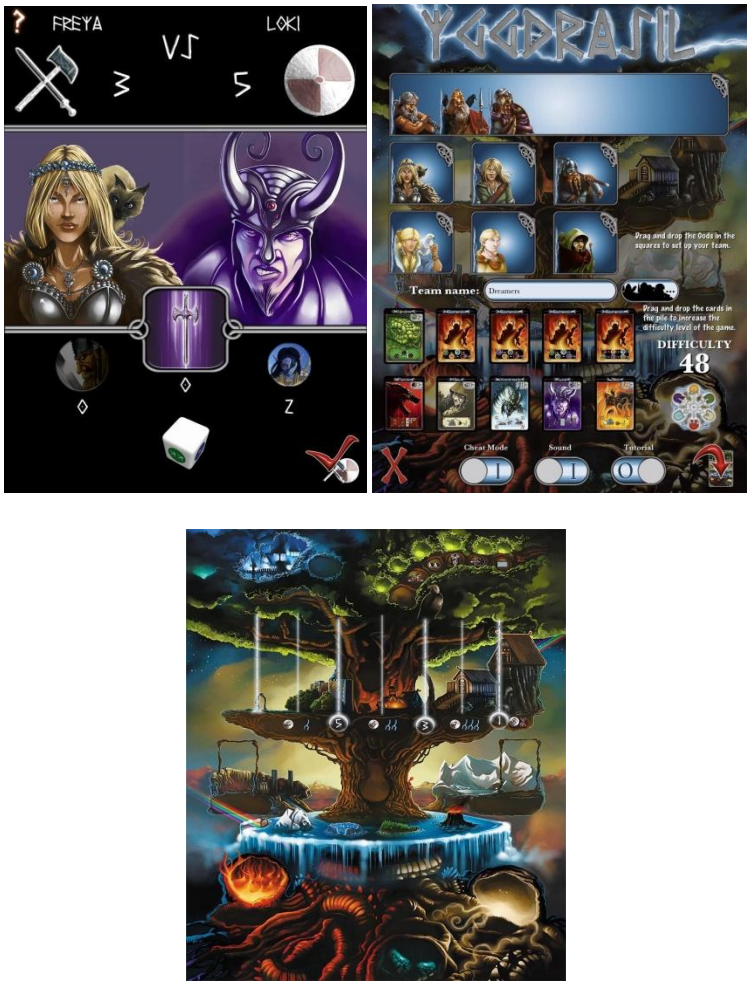


*Figura 4.***Yggdrasil the battle for asgard.**

Es un juego que gráficamente representa de una manera muy acercada lo que se pretende demostrar dentro de esta aplicación, posee una variedad de personajes que van relacionados con la historia de la mitología vikinga así como el uso de el árbol de la vida en la mitología yggdrasil, este juego representa por medio de un juego de rol peleas de cartas ilustradas donde se decide el destino del universo , la información de cada personaje se limita al nombre pero cumple con unas características especificas adecuadas.

5. Desarrollo de la Pieza

Este capítulo va enfocado al proceso que se siguepara el desarrollo de la pieza , donde se toman diversas decisiones en torno a la mitología vikinga utilizada en la aplicación app hablándolo como pieza gráfica y sus componentes tales como el diseño de la interfaz , ilustración de los personajes que se adapten al proceso comunicativo y composición de este , para ello es importante mostrar y justificar bocetos , pruebas de color , facilidad en cuanto al manejo de la aplicación , efectividad de la interfaz , entre otros , mostrando un proceso y diversos cambios que sufra tenga con el transcurso del proyecto.

Para iniciar la una aplicación es importante resaltar el formato, las dimensiones de la pantalla de salida del ipad, en este caso será una pantalla de 20cm de alto por 15cm de ancho,

5.1 Desarrollo de Personajes

Es importante destacar que para la creación de los personajes se tomó en cuenta las características estipuladas en el mismo mito, estas propiedades fueron levemente cambiadas, para dar un estilo único pero sin dejar de lado las características que se exponen en el mito. El primer paso para realizar un ordenado manejo de los personajes fue hacer una matriz de roles actanciales.

5.1.1 Matriz de roles actanciales. Una matriz de roles actanciales es una estructura que define la función de un cierto número de personajes, indica la función de este personaje dentro

de la historia y a la vez muestra la relación que tiene con los otros personajes, es de importancia destacar que estas situaciones se trataron en un texto llamado "*Las XXXVI* situaciones dramáticas" por M.G Polti.

Para la matriz de análisis es importante destacar 6 factores principales.

Tabla 4. Formato Matriz de análisis

Sujeto	Objeto	Oponente	Ayudante	Destinatario	Destinador

- Sujeto: es de quien se habla, de quien se hará referencia para analizar frente a las demás características
- Objeto: es el propósito o misión para la cual está destinado el personaje, que es lo que quiere o que es lo que quiere llegar a lograr.
- Oponente. Es algo o alguien que hace que el objeto del sujeto sea difícil o de hecho imposible de alcanzar.
- Ayudante. Al igual que el oponente se puede decir que es algo o alguien, la diferencia es que el ayudante se encargara de que el sujeto cumpla o llegue a su objeto.
- Destinatario. Puede ser el sujeto mismo u otro personaje el cual se verá beneficiado por las acciones del sujeto
- Destinador. Son uno o varios personajes que ayudan a que el objeto se cumpla

Tabla 5.Matriz de análisis

Sujeto	Objeto	Oponente	Ayudante	Destinatario	Destinador
Asgard	Mantener la paz de yggdrasil	Hela , Loki , Svartalfheim y Jotunheim	Thor , Asgard , Midgard, svartalfheim	Odin ,Thor , Asgard , Midgard	Thor , Asgard , Midgard
Thor y Odin	Mantener la paz y derrotar a los gigantes, hela y loki y la serpiente de midgar	Hela , Loki , Svartalfheim y Jotunheim	Odin , Asgard , Midgard, svartalfheim	Odin ,Thor , Asgard , Midgard	Odon , Asgard , Midgard
Frey	Defender su raza vanir	Odin, asgard, hellheim y niflheim	Vanalheim , aflheim	Vanalheim y aflheim.	Vanalheim y aflheim.
Aflheim	En un tiempo fue vencer a asgard ,Vivir en paz.	Hellheim , niflheim , asgard	Vanalheim y aflheim,	Vanalheim	Vanalheim y aflheim.
Njord	En un tiempo fue vencer a asgard ,Vivir en paz.	Hellheim , niflheim , asgard	Vanalheim y aflheim,	Vanalheim y aflheim.	Vanalheim y aflheim.
Vanalheim	En un tiempo fue vencer a asgard ,Vivir en paz.	Hellheim , niflheim , asgard	Vanalheim y aflheim,	Aflheim	Vanalheim y aflheim,
Midgard	Vivir en paz.	Hellheim , niflheim , Jotunheim , Muspelheim	Thor , Asgard ,Odin	Odin ,Thor , Asgard , Midgard	Odin ,Thor , Asgard , Midgard
Svartalfheim	Vivir en paz.	Hellheim , Niflhem	Svartalfheim	Odin ,Thor , Asgard , Midgard	Svartalfheim

Tabla 5 (Continua)

Sujeto	Objeto	Oponente	Ayudante	Destinatario	Destinador
Jotunheim	Derrocar a Asgard y Midgard	ASgard, aflheim , vanalheim y midgard	Hellheim , Niflheim , Muspelheim, Loki y Hela	Hellheim , Niflheim , Muspelheimloy y hela	Hellheim , Niflheim, Muspelheim,loki y hela
Muspelheim	Derrocar a Asgard y Midgard	ASgard, aflheim , vanalheim y midgard	Hellheim , Niflheim , Muspelheim, Loki y Hela	Hellheim , Niflheim , Muspelheimloy y hela	Hellheim , Niflheim, Muspelheim,loki y hela
Hellheim	Derrocar a Asgard y Midgard , apoderarce de almas de los vivos	ASgard,Svartalheim aflheim ,vanalheim y midgard	Hellheim , Niflheim , Muspelheim, Loki y Hela	Hellheim , Niflheim , Muspelheim,Loki y Hela	Hellheim , Niflheim , Muspelheim,Loki y Hela
Niflheim	Derrocar a Asgard y Midgard , apoderarce de almas de los vivos	ASgard,Svartalheim aflheim ,vanalheom y midgard	Hellheim , Niflheim , Muspelheim, Loki y Hela	Hellheim , Niflheim , Muspelheim,Loki y Hela	Hellheim , Niflheim , Muspelheim,Loki y Hela

Una vez hecho el estudio de los personajes de puede dar el paso siguiente que es el de la bocetacion de cada uno de ellos.

5.1.2 Primer Bocetación. Para la realización de la pieza grafica este corresponde a uno de los pasos más importantes ya que en si es la parte que conformara la aplicación,La técnica es pinceles de Photoshop , el tipo de ilustración trata de inclinarse a ser de carácter realista con un poco de escénica cómic. Se comenzó haciendo bocetos en lápiz, aunque al momento de darles técnica tuvieron cambios tanto en la mejora de la anatomía como la apropiación de nuevos elementos.

La forma por la cual será expuesta , comenzara con un primer pantallazo del factor más importante y es la mitología, la cual se ve ilustrada por Yggdrasil el fresno mas importante en la mitología de los vikingos que muestra los 9 mundos , cada uno de estos mundos tiene su característica e importancia la cual es muy pertinente resaltar debido a que muchos objetos y actos se ven reflejados en su civilización por referente a estos planetas mitológicos , cada uno de estos planetas posee una ilustración simulando las descripciones que se investigaron en diversas fuentes , se ilustran diversos personajes, cada personaje narra una pequeña historia que va relacionada con el , así con cada mundo al igual con objetos solo presentes en yggdrasil.

Todos éstos temas serán expuestos de una forma más completa y extensa sin ser monótona sino precisa para una comodidad del usuario buscando la motivación personal , acompañada de ilustraciones que no son convencionales en los libros de texto los cuales usan imágenes de archivo, esta aplicación poseerá ilustraciones únicas y adaptadas a encuestas realizadas al grupo objetivo .

Personajes. Gran parte de los personajes dentro del mito ya estaban descritos dentro de la serie de mitos que se encuentra sobre ellos, personajes como Odin , Thor , Frey entre otros . Pero por otra parte como los gigantes de Jotunheim o Svartalheim, solo se trató de seguir con esta

precisa descripción, la de gigantes pero se le añadieron características que no son tan descritas en el mito dando libertad al momento de ilustrarlos.

Yggdrasil.

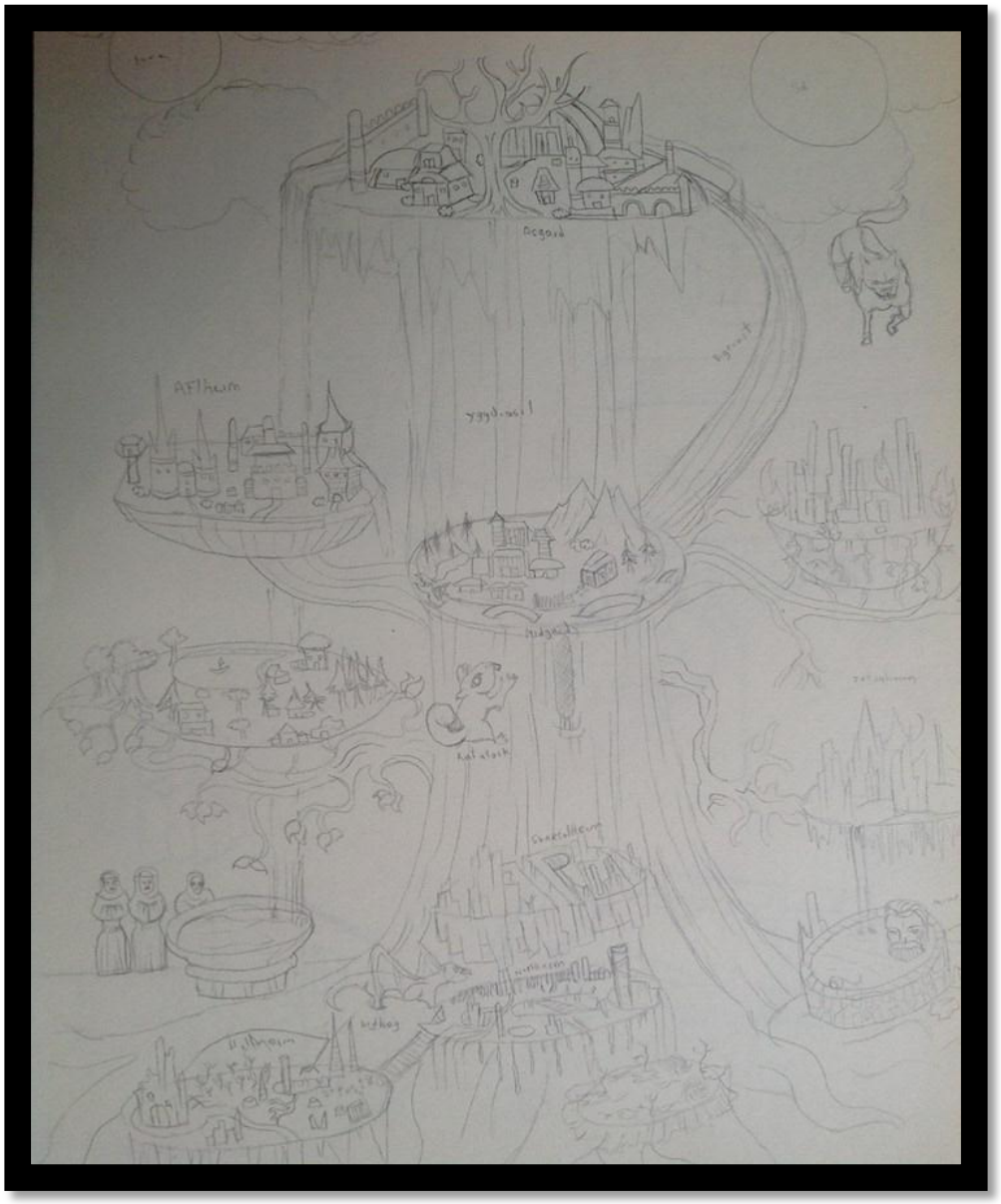


Figura 5. **Yggdrasil.**Boceto de el árbol del universo

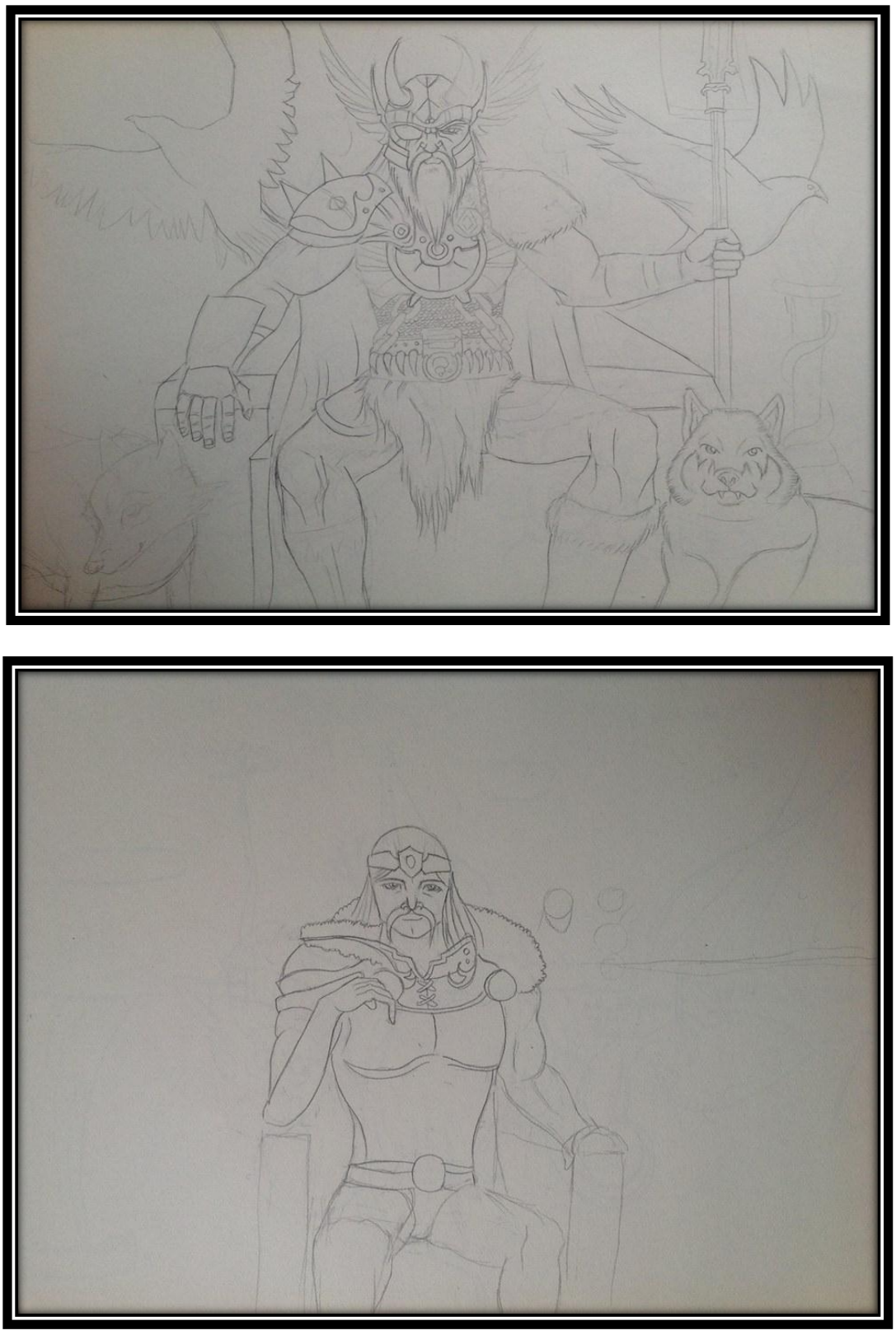


Figura 6.**Odin.**Bocetos de Odín Dios de Alfheim

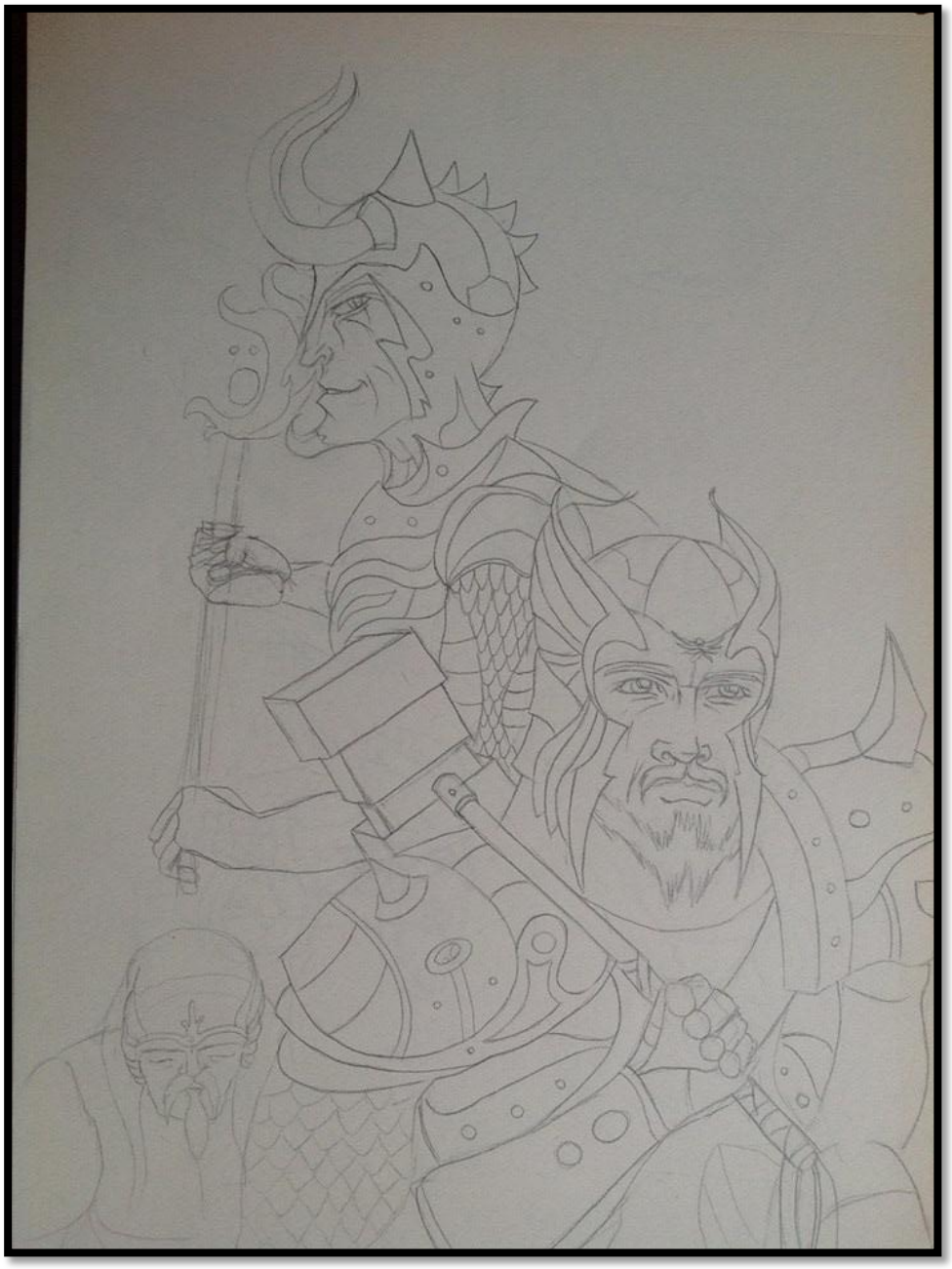


*Figura 7.***Thor y Loki.**

Midgard

*Figura 8.***Humanos Vikingos**

*Figura 9.***Serpiente de mirdarg.**

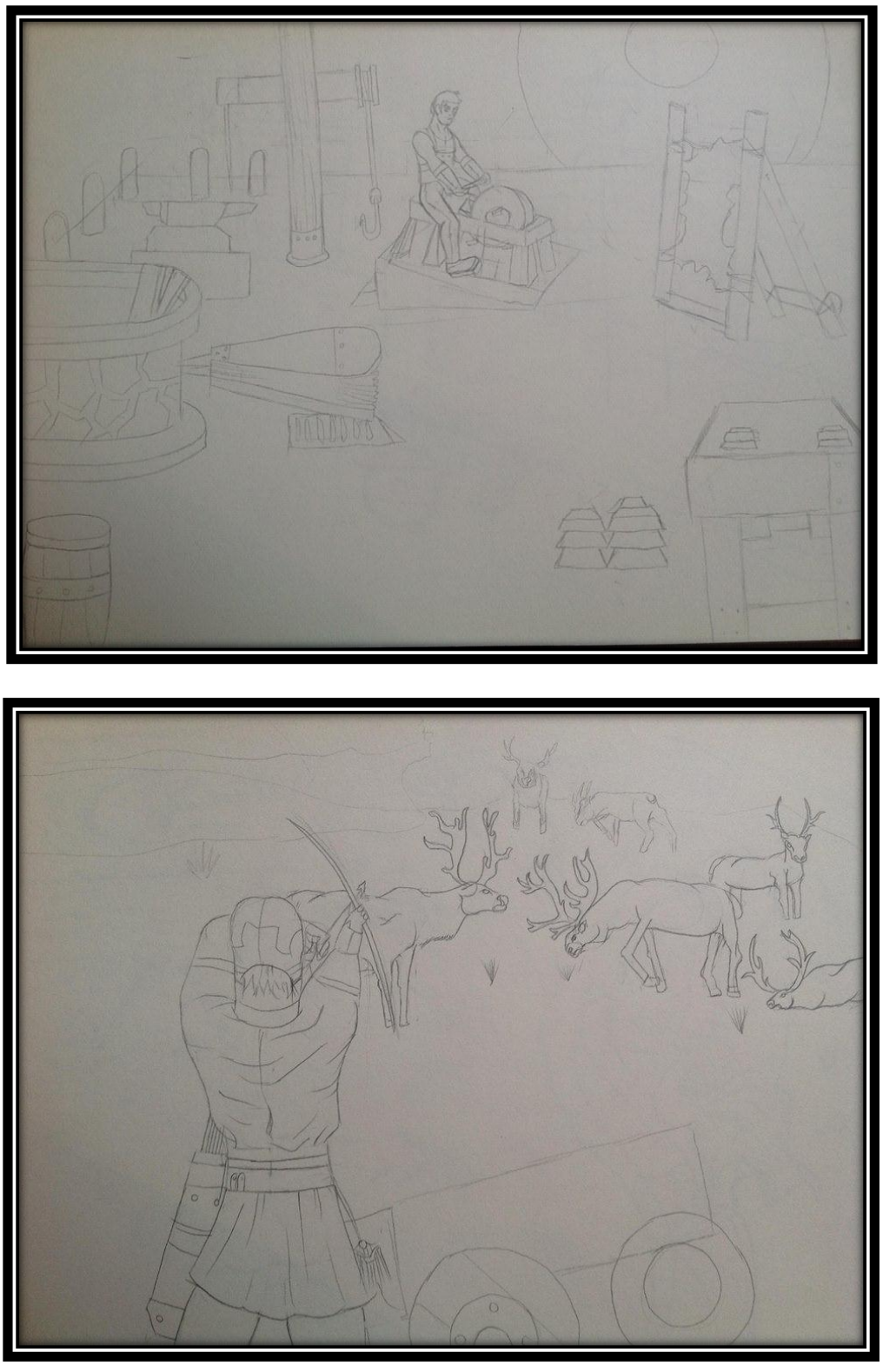
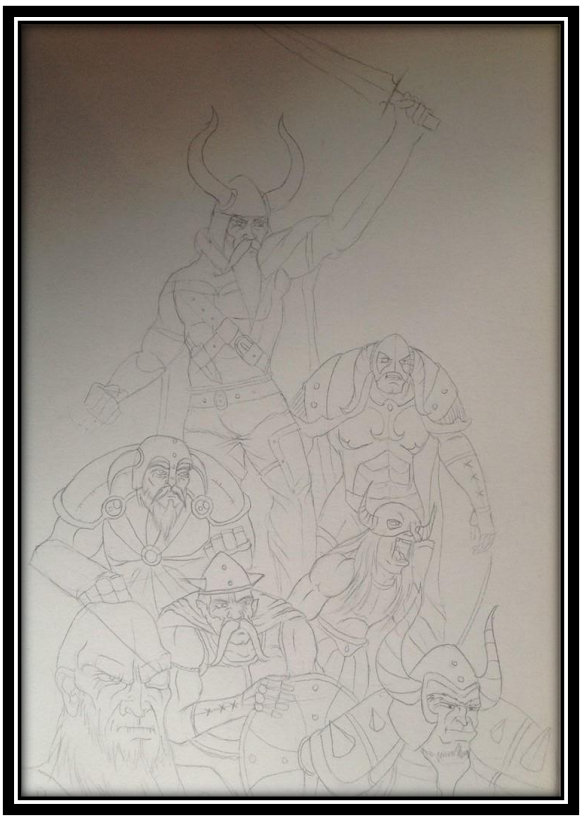


*Figura 10.***Vikingos Guerreros.**



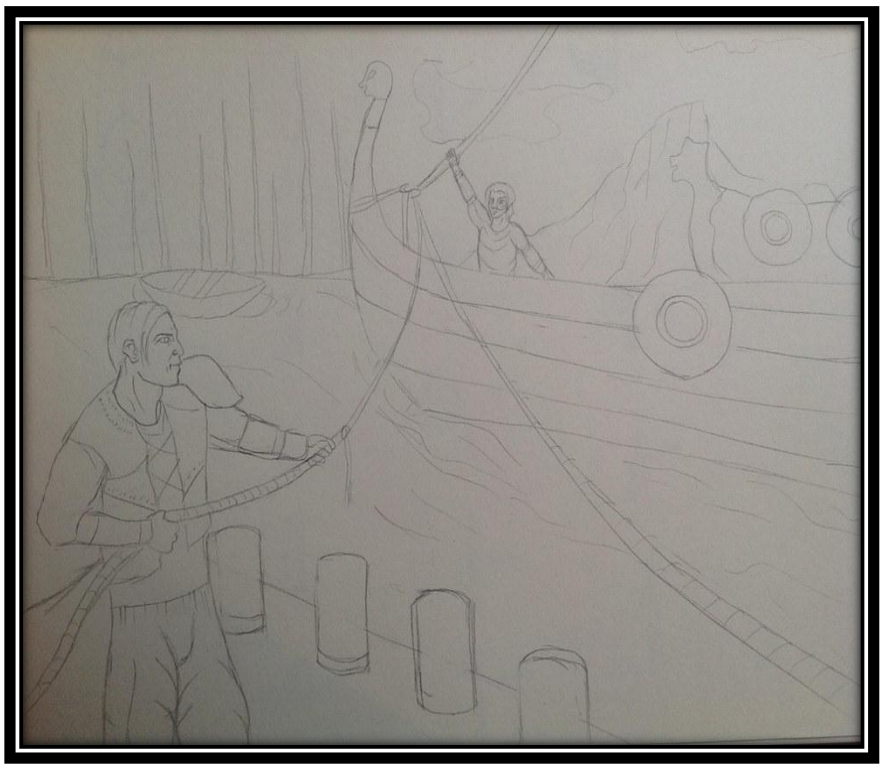


Figura 11.**Vikingos Guerreros.**

Aflheim

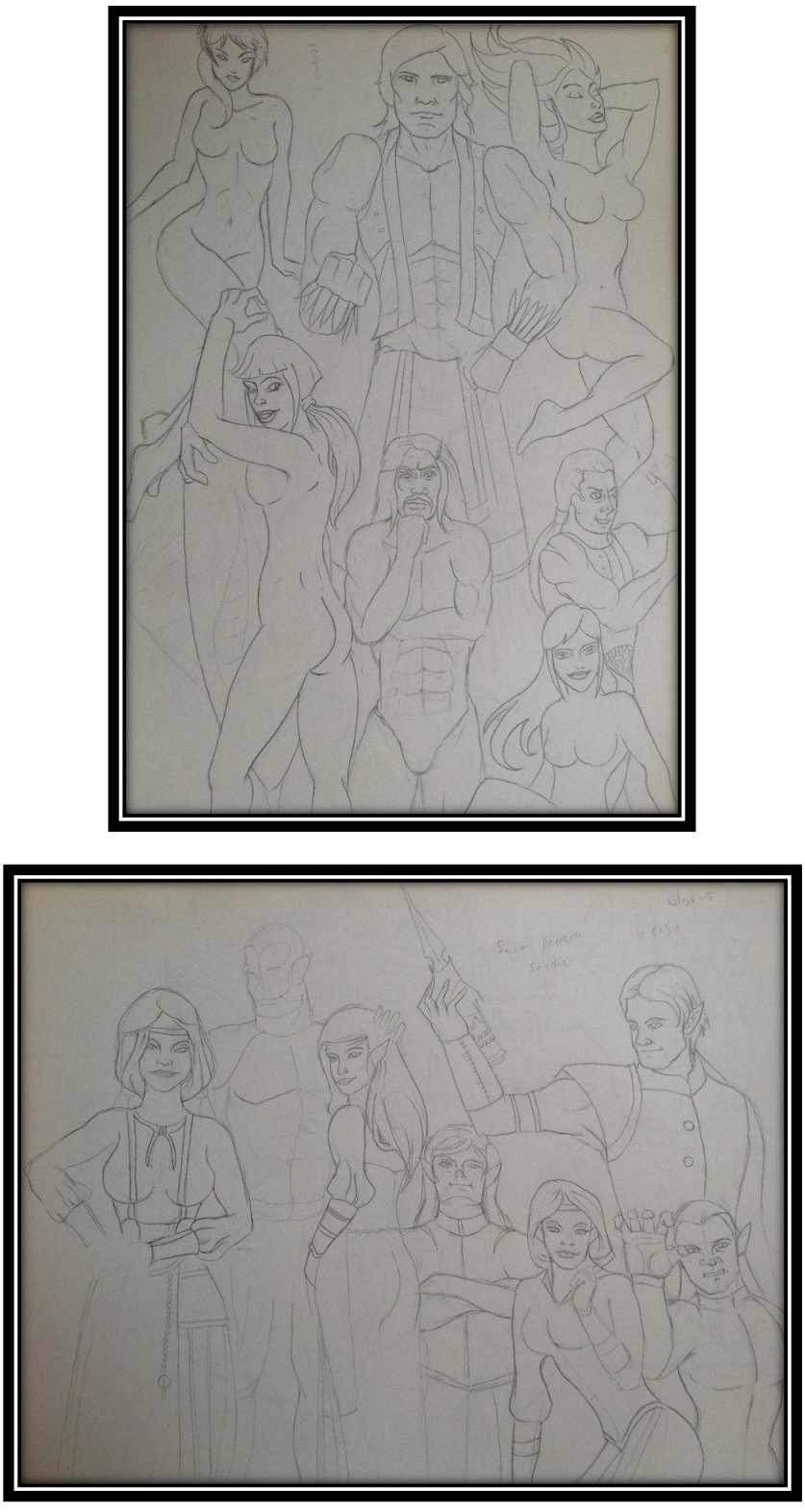


Figura 12. **Elfos.**

Vanalheim

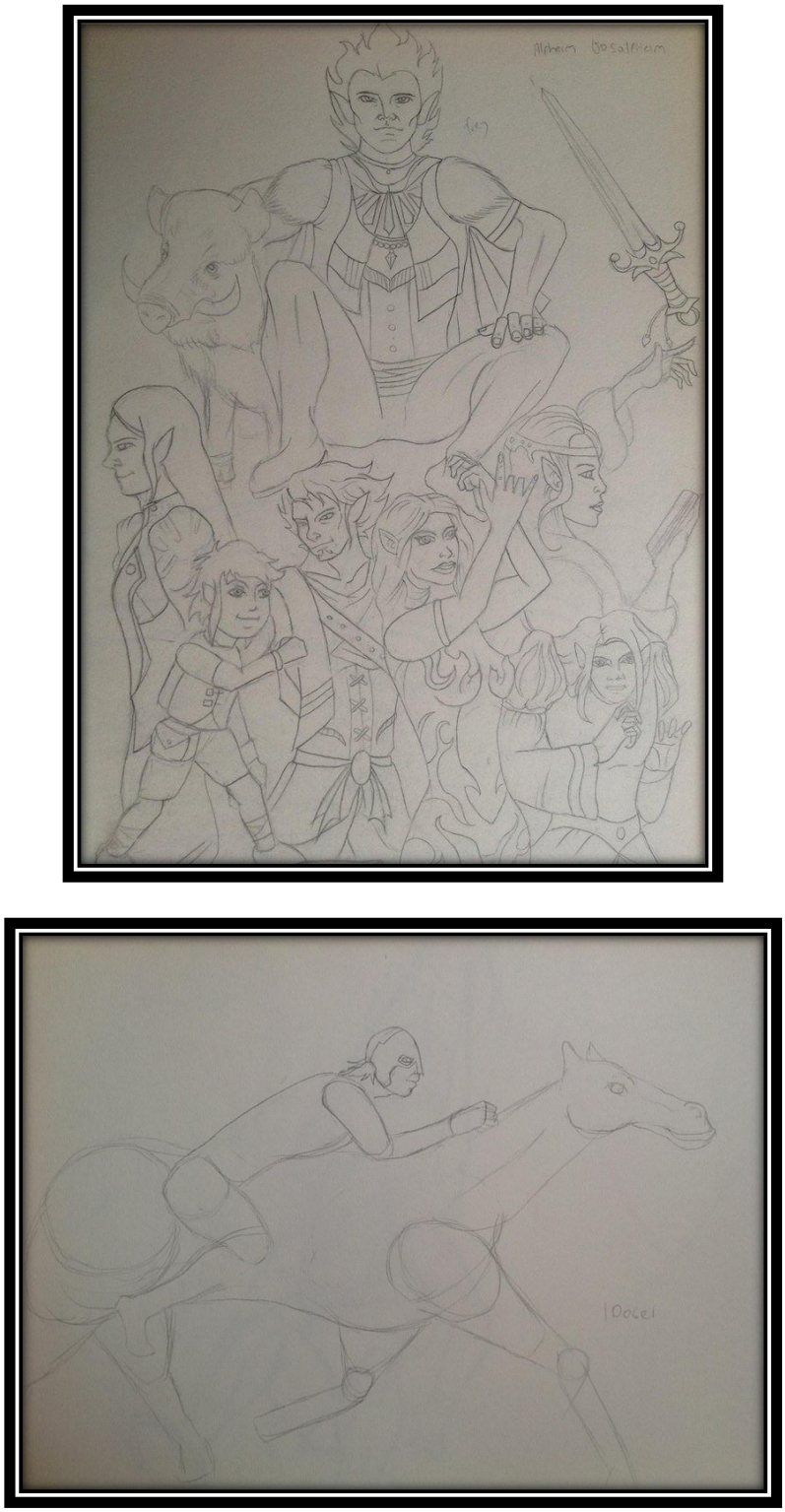


Figura 13. **Elfos.**

Figura 14.Elfos.

Muspellheim

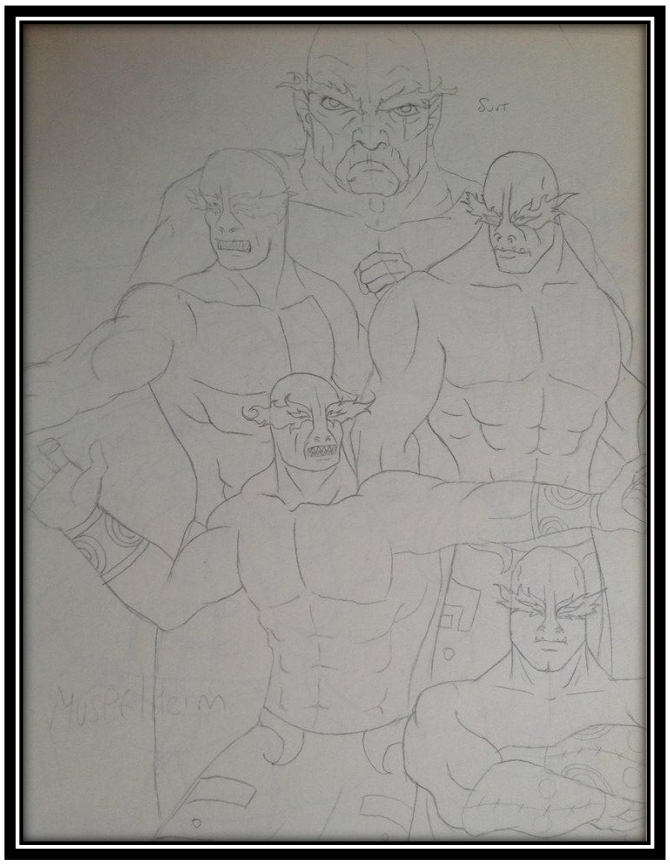


*Figura 15.***Surt y gigantes de fuego**.

Jotunheim

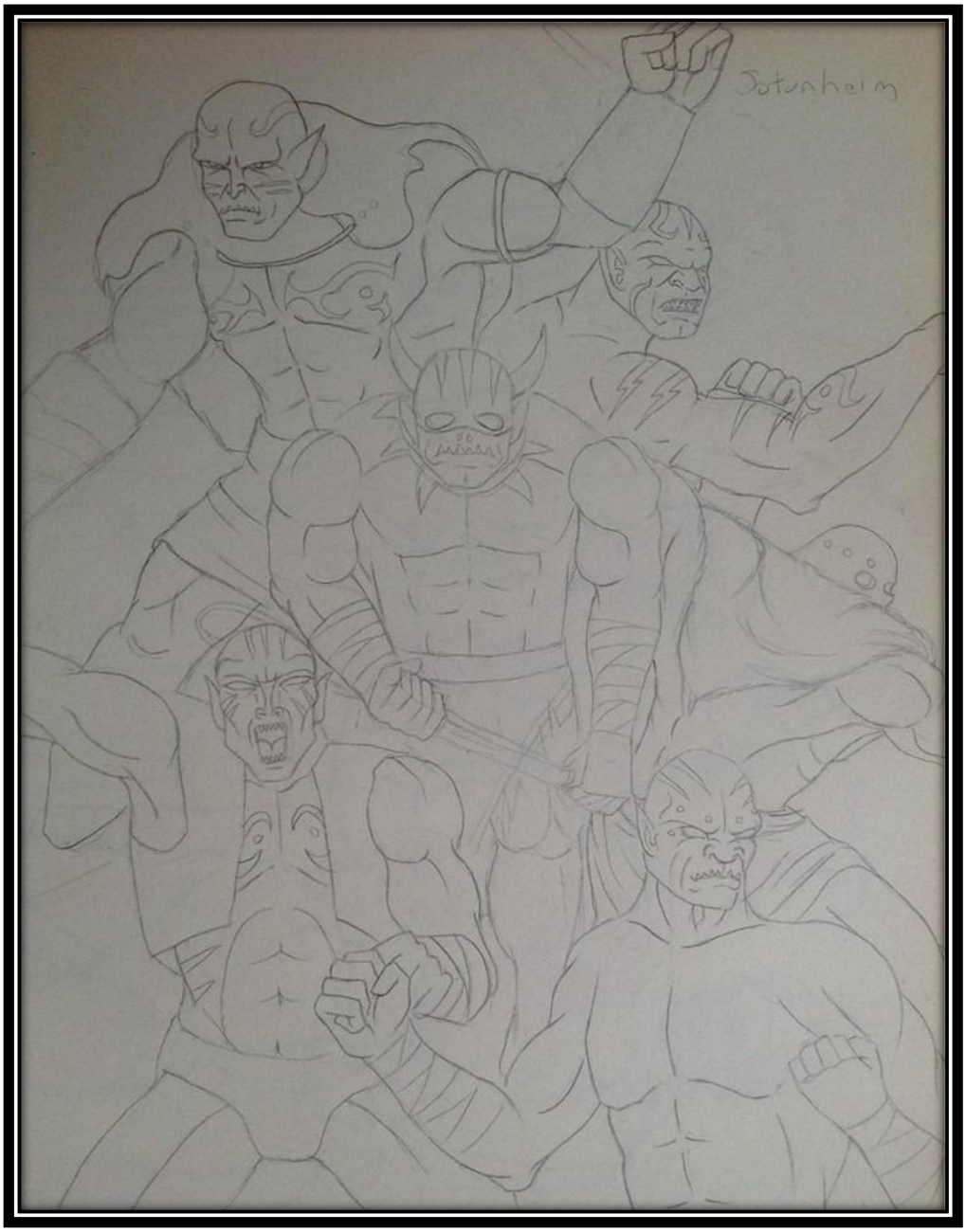


Figura 16. **Gigantes de Hielo**.

Svartalheim

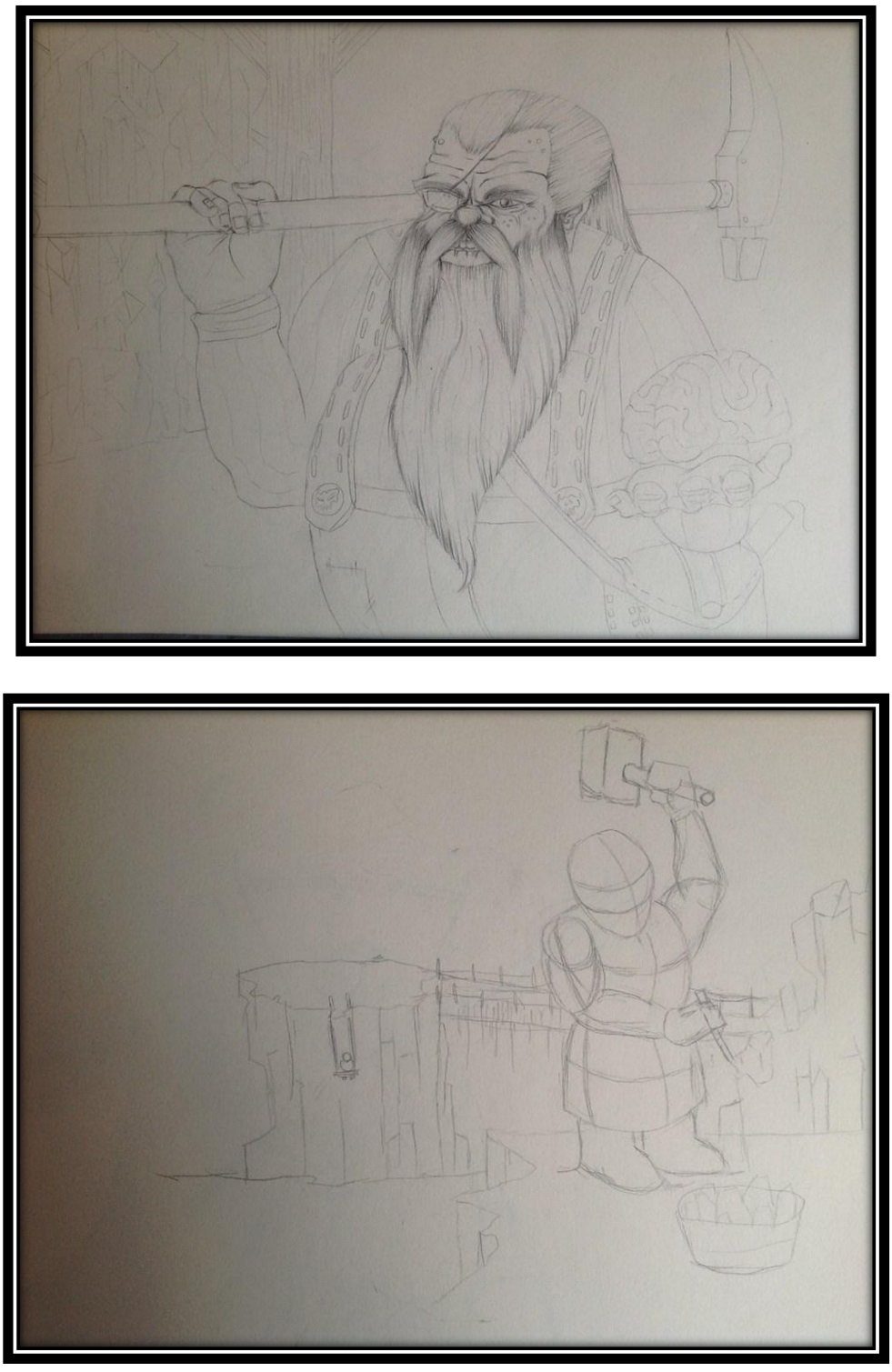


Figura 17. **Enanos**

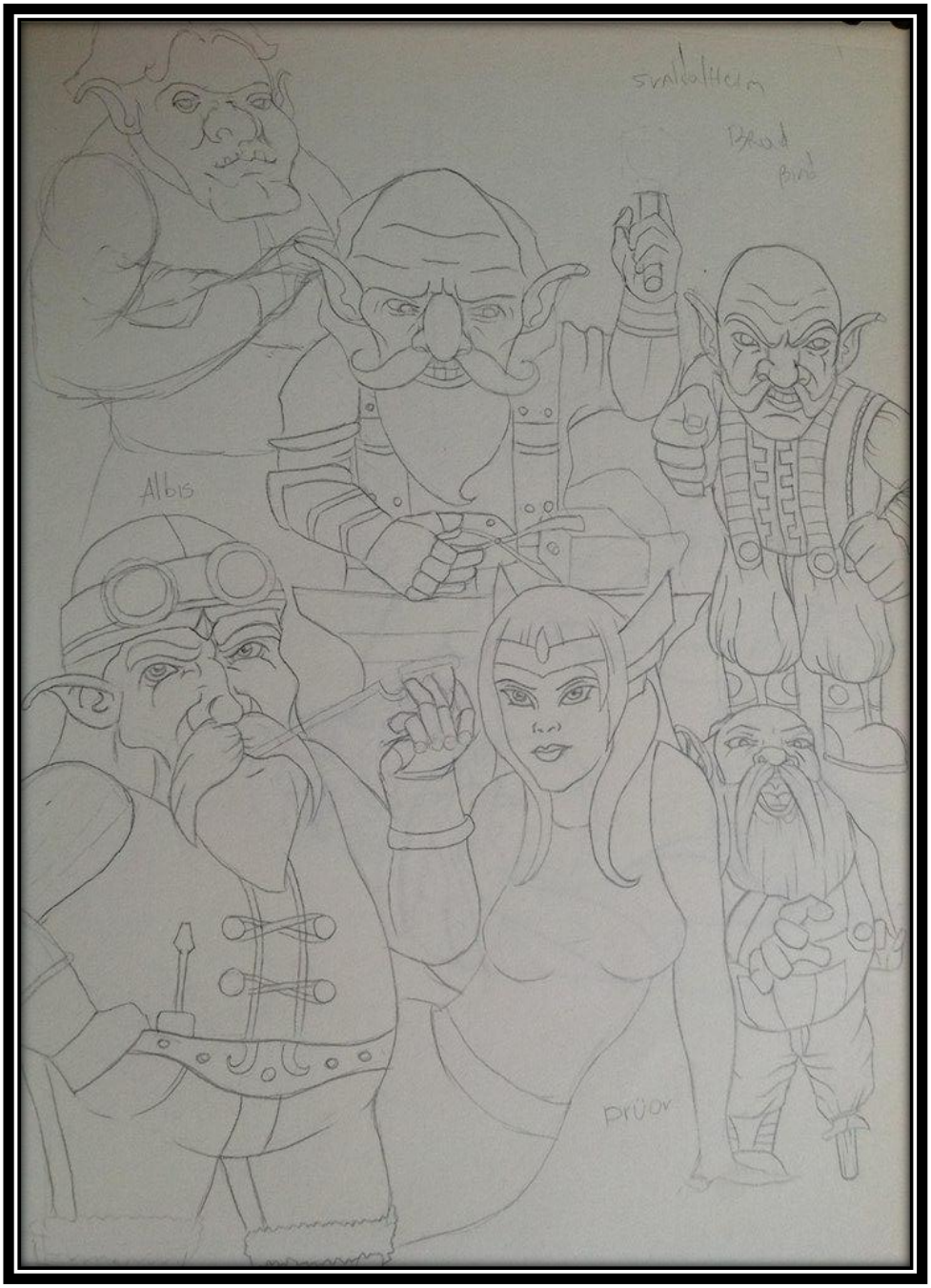


Figura 18. **Enanos o Elfos Oscuros.**

Niflheim

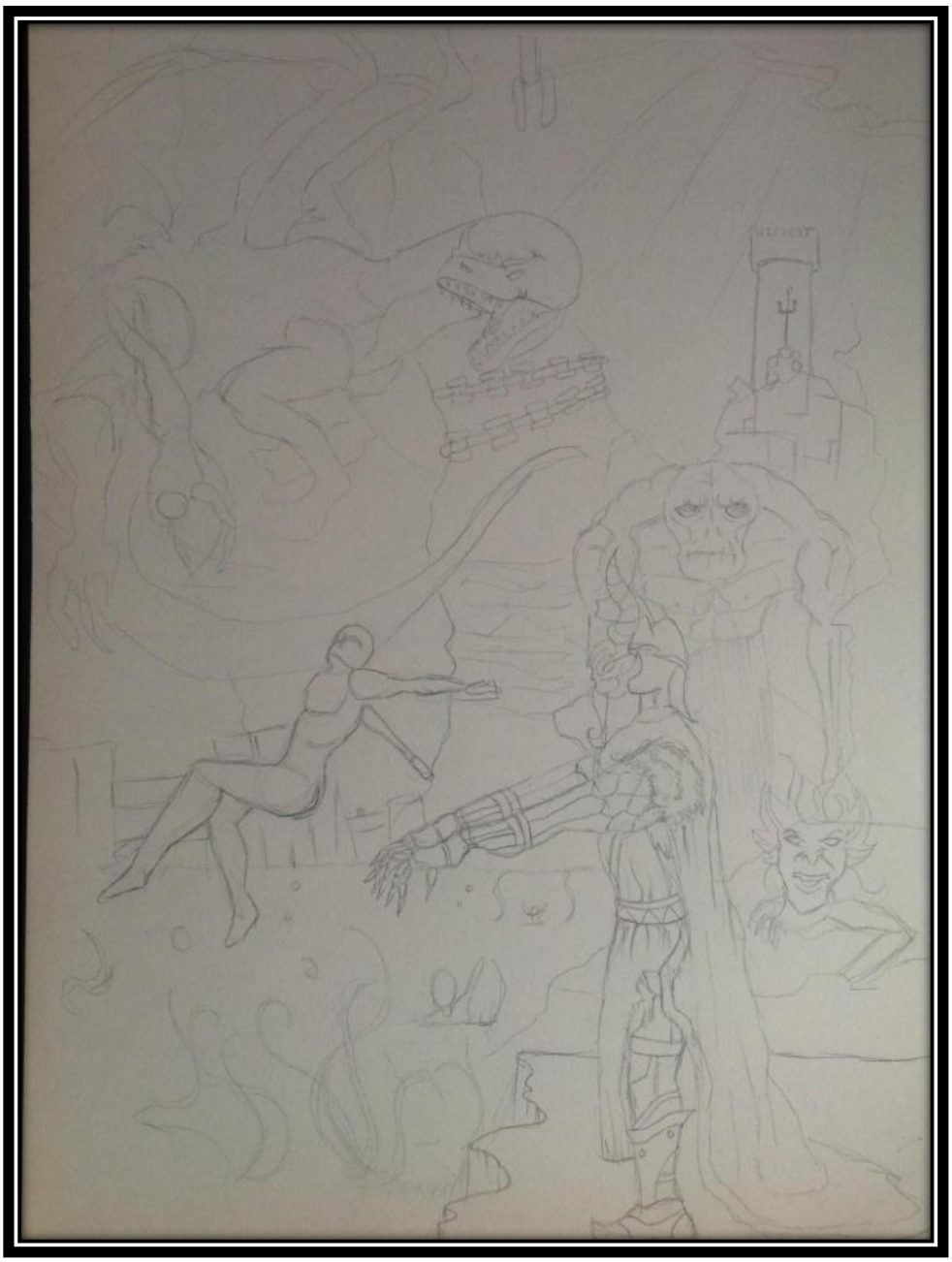


Figura 19. Infierno 1. .

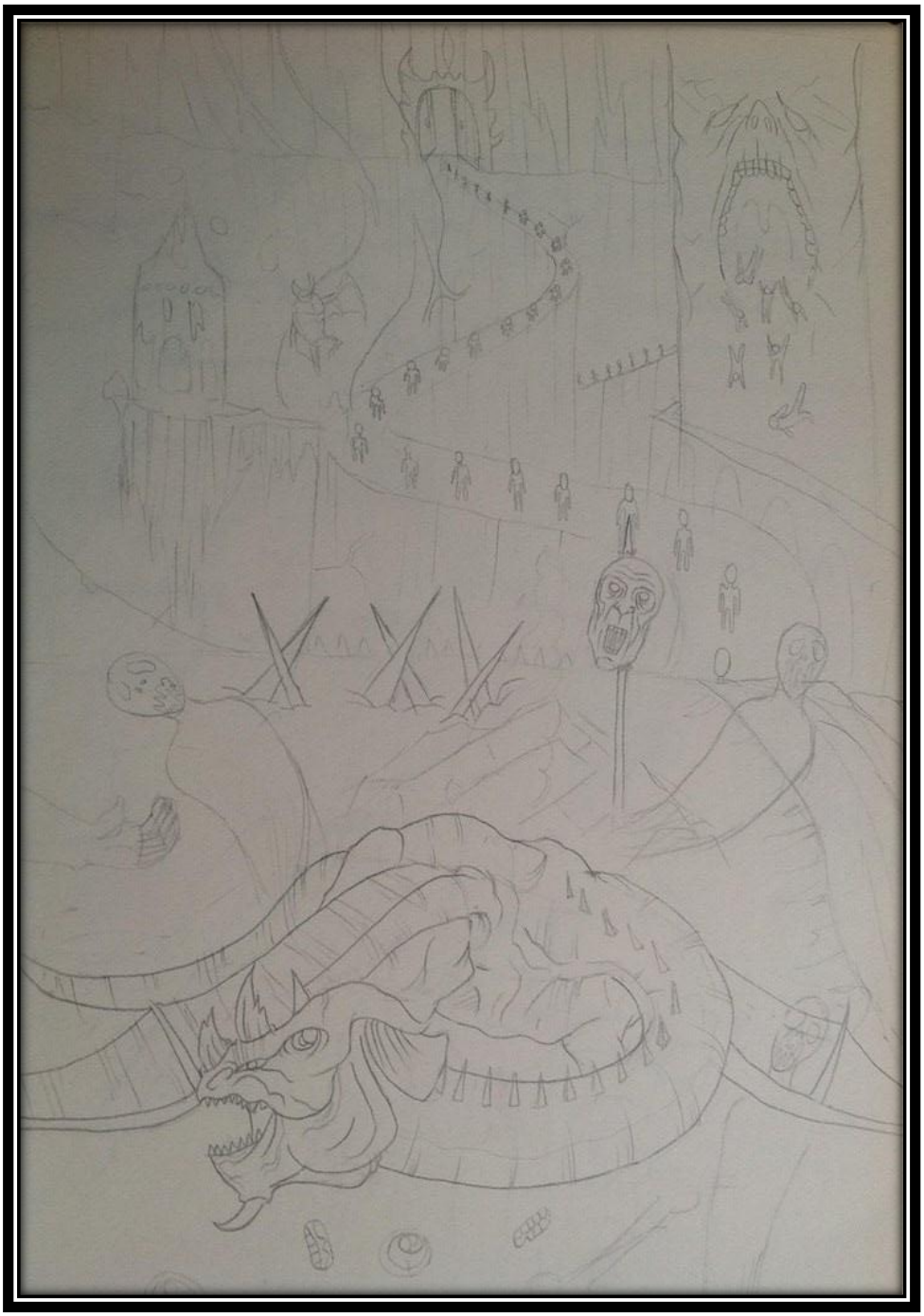


Figura 20. Infierno 2.

Hellheim

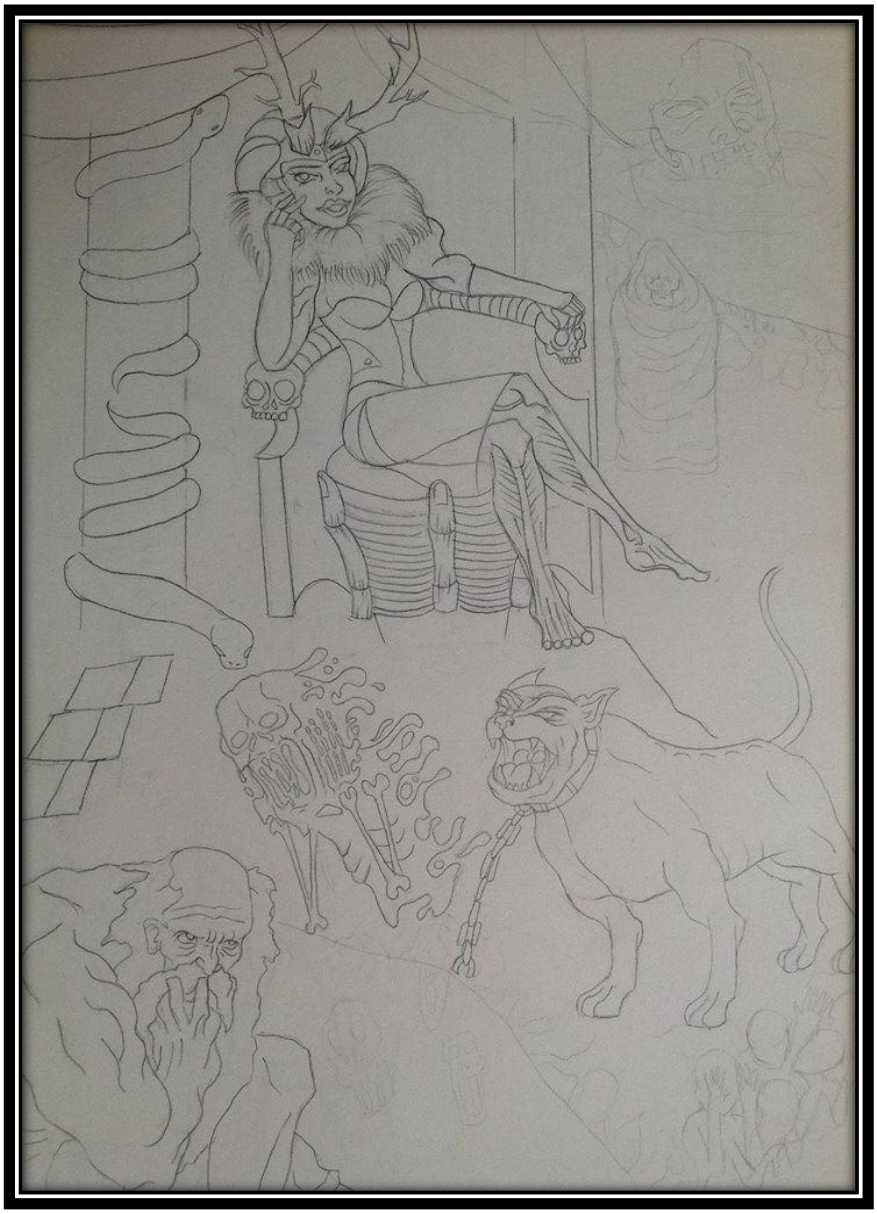


*Figura 21.***Hella.**

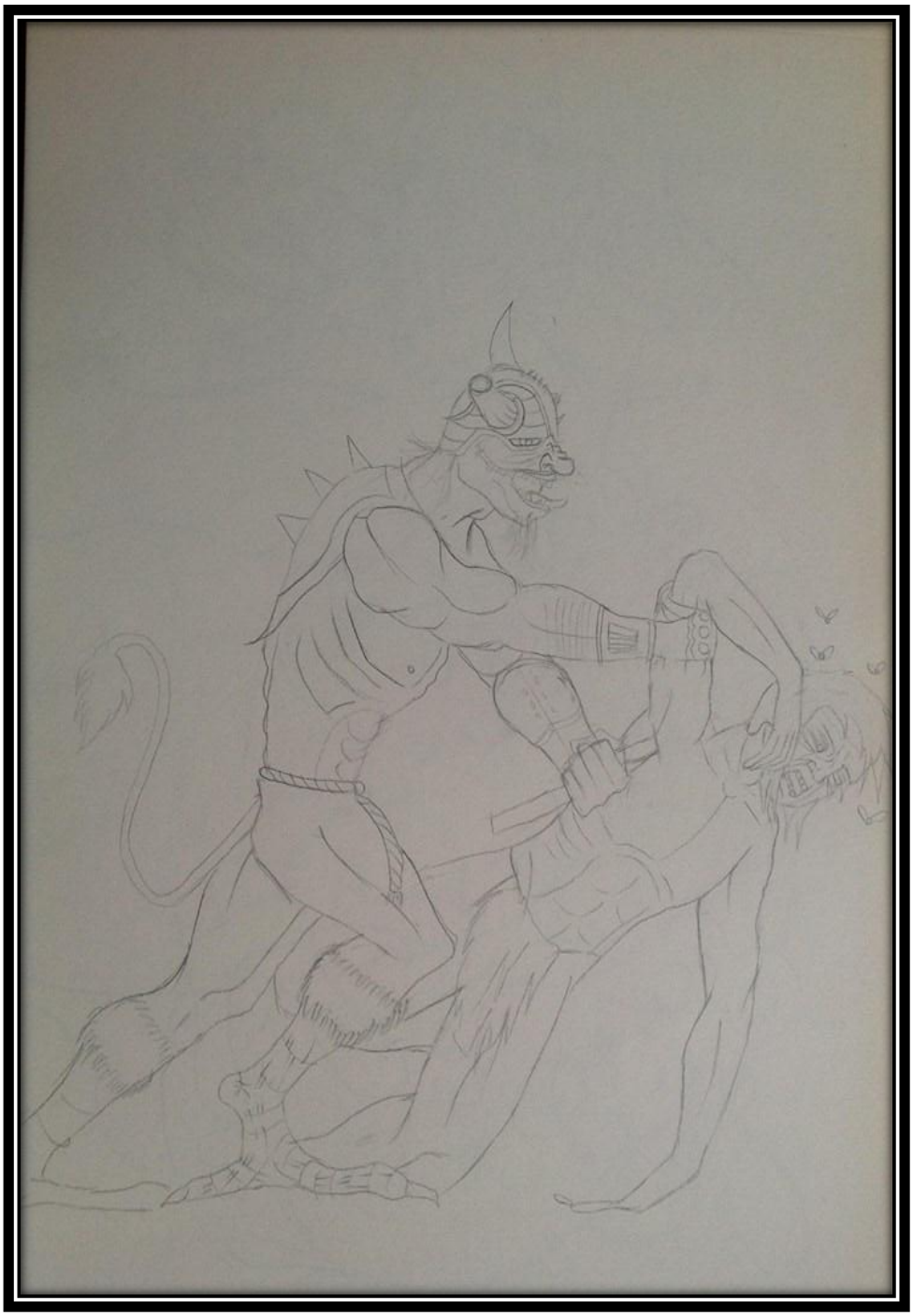


*Figura 22.***Hella.**

5.1.3 Prueba de técnica expresión y color. Luego de haber realizado diferentes propuestas al momento de la bocetacion se tuvo en cuenta la elección de colores en photoshop al igual que la elección de una expresión , de igual forma en el instante de ya aplicar la técnica a la ilustración , se realizaron más cambios tanto de dibujo como de expresión y composición.

Figura 23. Yggdrasil.

*Figura 24.***Yggdrasil.**

*Figura 25.***Odin.**

Para crear muchos de los personajes se comenzó corrigiendo el boceto en algunos aspectos mediante la línea, una vez teniendo la línea se hizo una escala de grises y con ello generar volumen en los personajes , finalmente con las luces establecidas se aplico color

Figura 26. **Loki y Thor.**

Niflheim. Para algunas ilustraciones se penzo en realizar escenarios y demostrar en cierta medida la forma de vida de muchos de los personajes

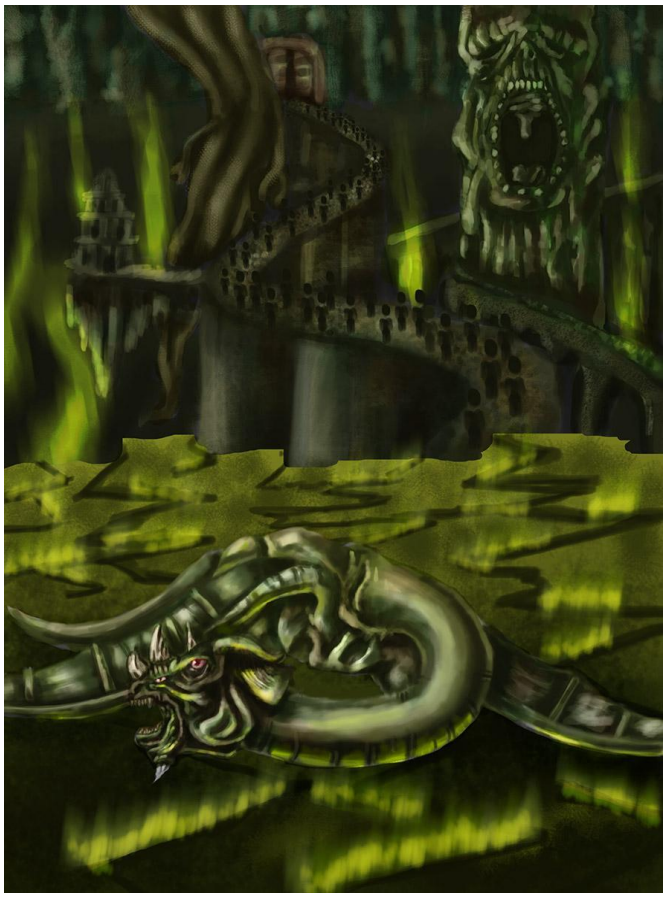


Figura 27. **Niflheim.**

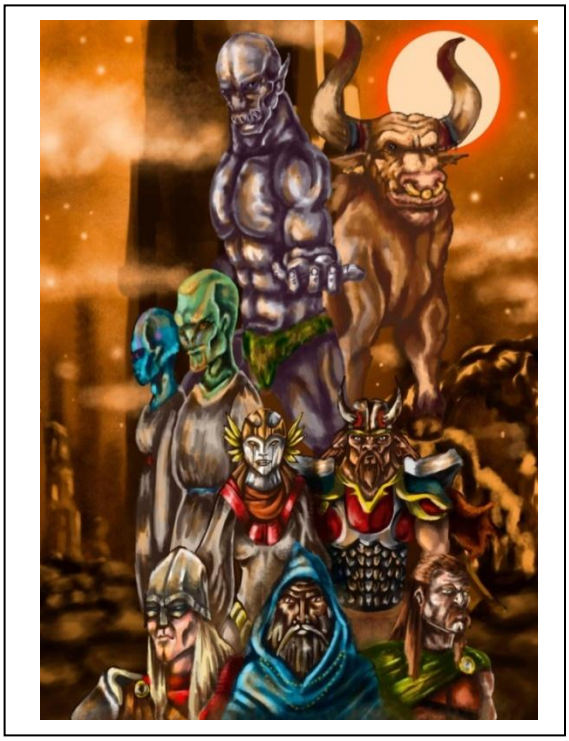


*Figura 28.***Inicios de Yggdrasil.**

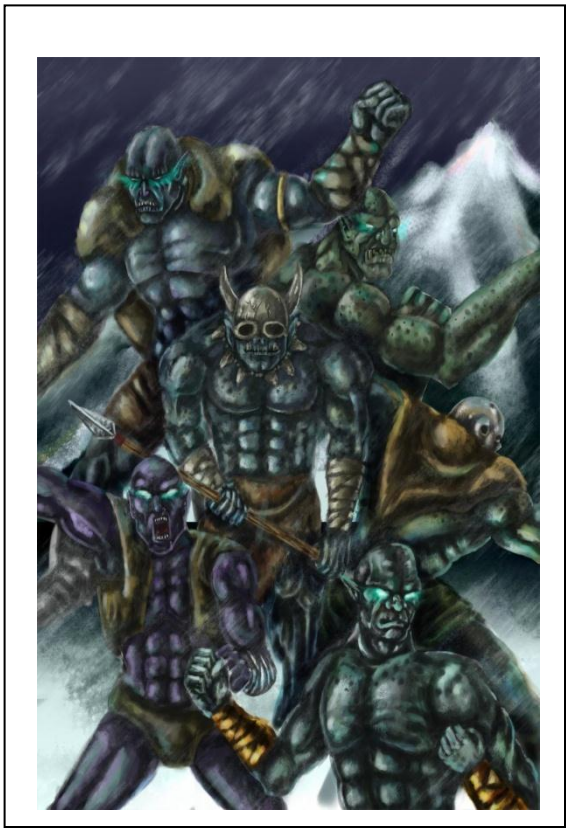


*Figura 29.***Jotunheim.**

*Figura 30.***Muspellheim.**

5.1.4 Diseño de la aplicación. Para el diseño de esta aplicación es necesario hablar de un splash que hace referencia a la introducción tipo portada de una aplicación, para ello se realizó un icono el que identificara en si la multimedia , el splash tiene varias propuestas de diseño .

Luego del splash se realizó una pantalla de instrucciones, para que el usuario desde el principio sepa cómo manejar de la manera más adecuada la aplicación.Se realizaron varias propuestas de forma, de tipografía, decolor, devisión, de temática, y de tamaño.

Figura 31. **Logos.**

Finalmente tras un estudio la propuesta fue elegida teniendo en cuenta como se veía frente a una bocetacion de la multimedia y encajo de la manera más adecuada gráfica y visualmente, así que se escogió la siguiente propuesta

*Figura 32.***Logos.**

Es importante realizar una serie de propuestas para ipad en cuanto al diseño de la aplicación se hicieron varias pruebas , con la función principal de ser motivadora , innovadora , agradable visualmente para el usuario , de contenidos cortos pero concisos y sea con una interfaz sencilla para que su uso sea más directo

Figura 33. **Propuesta.**

Figura 34. **Propuesta.**

Luego de plantear la parte de ilustración es importante hacer un estudio de tipografías para que vayan de la mano con la aplicación , fuentes que sean importante en dos sentidos temáticamente , como tipo visión y tipo lectura

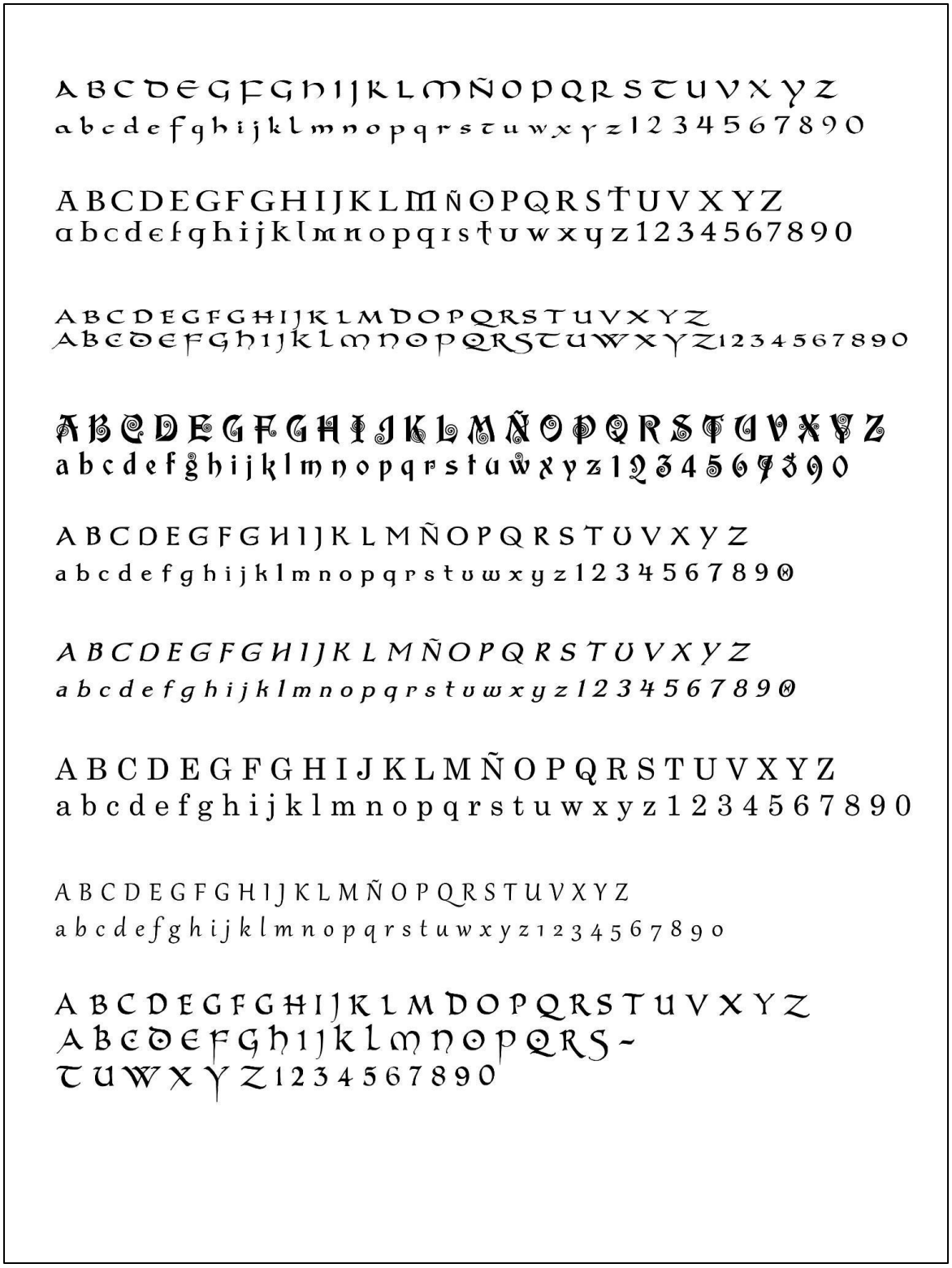


Figura 35. **Estudio de tipografías. Propuesta.**

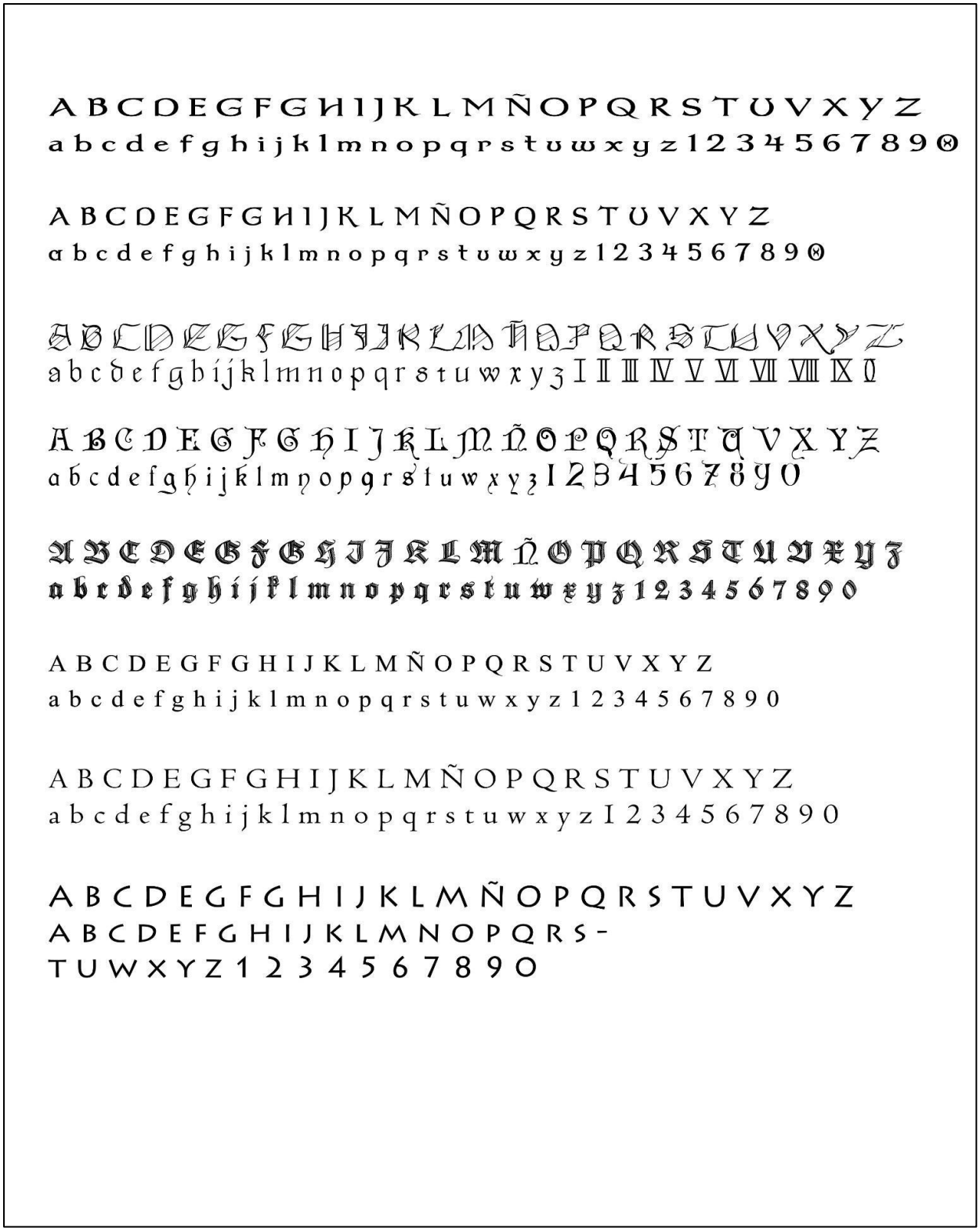


*Figura 36.***Estudio de tipografías. Propuesta.**

También es importante destacar los textos y la información que va en el documento, gran parte de esta información se sintetizo.

Yggdrasil. En la parte superior del árbol, hay un águila de oro con el nombre de Vidofnir que vigila los 9 mundos, y entre sus ojos se encuentra el halcón, Verfolne. En sus raíces habita un dragón llamado Nidhogg vive en Niflheim alimentándose de almas, en el tronco una ardilla Ratatosk transmitiendo noticias falsas e insultos entre el águila y el dragón. Yggdrasil tiene tres raíces cada una lleva agua a tres partes importantes de las raíces en Yggdrasil una llamada Kverghjelme la cual desemboca en un poso en Mifelheim ,otra raíz lleva agua al poso de Urd y desemboca en Asgard, En el pozo viven dos cisnes dorados y custodiados por tres deidades las cuales riegan Yggdrasil con el agua del pozo , también estas diosas eran encargadas de que si un hombre sería feliz o no. El agua aquí es tan pura y santa, que es blanca, la tercera raíz va al poso de mime en Jotunheim. Está custodiada por el, es un sabio Dios, quien fue decapitado, pero su cabeza sigue ahí dando consejos a los dioses, este lugares también donde Odín sacrificó su ojo el ojo de la sabiduría.

Asgard. En el gobierna el dios más viejo y fuerte el padre de toda creación Odin el líder de los dioses Aesir. Cada dios posee su casa y odin tiene 3 está Valhala .La única manera de llegar a los otros mundos es, por Bifrost, el puente del arco iris, que es custodiado por Heimdall, desde su casa en Asgard. Los principales dioses Odín Thor Frey Freya Loki Tyr Balder y Niord se preparaban para el Ragnarok la batalla del fin del mundo que traerá uno nuevo que gobernará balder el luminoso.

Helheim. la tierra de los muertos se encuentra en la parte más lúgubre de Niflheim. El reino de la muerte es gobernada por la diosa hela monstruosa hija de Loki ,es hermana de Fenriswulf y Yormungrandr (la serpiente de Midgard tan larga su longitud como la de la tierra)

tiene su fortaleza tras una gran puerta y detrás de ella la custodia su perro Garm. Este mundo está destinado a los que mueren por enfermedad o vejez. Hellheim y Niflheim suelen relacionarse pero no son lo mismo, se podría decir que Hellheim es la capital de Niflheim, Hellheim es rodeado por un poderoso río el cual no deja que escapen sus víctimas llamado el río Gjoll. Los muertos que permanecen en Hell esperan a la llamada de Loki para rebelarse y luchar en contra de los demás dioses en el Ragnarok . Los secuaces de Loki son hijos de Hell , también allí hay una mansión llena de serpientes y lejos del sol donde torturan a estas almas en pena llamada Nastrog. En esta mansión se encuentran los asesinos, perjuros y adúlteros deambulando por la costa del río Slidr el cual su corriente esta lleno de cuchillos y espadas filosas pasando por valles podridos

Niflheim. Lugar de sombras y tinieblas perpetua, es la bienvenida que se le da a los muertos antes de llegar a Hellheim , En él habita el dragón Nidhogg que roe sin cesar las raíces del fresno Yggdrasil que con ansias quiere derribar y el día del Ragnarok lo logra. Después del Ragnarok el dragón se dedicará a atormentar las almas que queden en el mundo. Para llegar a Hellheim hay un camino largo que se demoraría 9 días y 9 noches en cruzarlo custodiado por los esbirros de hela.

Vanaheim. Hogar de los dioses Vanir Uno de los clanes de dioses en la mitología son opuestos a los dioses AEsir , es uno de los mundos con más calma y mucha abundancia donde circula un río importante llamado vansk . El dios principal es Njord el cual es muy relacionado con la náutica Desde antaño han existido dos ramas de dioses los Vanir y los AEsir , siempre han estado en oposición , tras feroces batallas hubo un punto donde decidieron llevar la paz por medio de un acto particular escupiendo en una vasija creando una bebida el Kvasir. Estos dioses

representan la fecundidad la prosperidad y el erotismo tienden a ser pacíficos y se les relaciona con la naturaleza, vivieron en paz luego de un intercambio de rehenes ante los AEsir.

Svartaflheim. Hogar de los elfos oscuros que también son asociados con enanos , se puede decir que eran criaturas malignas, físicamente desagradables tanto así que muchas veces también los relacionan con los gusanos aún más siendo evidente , por su reproducción asexual y algo maliciosos , son pequeños y también habitan entre las grietas que están cerca a Niflheim . Son los mejores herreros de la mitología vikinga al igual famosos por la creación de artefactos mágicos, una de sus creaciones más sobresalientes fue el Mjolnir el martillo de Thor, Gungnir la lanza de Odin y Skidbladnir el barco de Freyr , uno de estos seres Albis se enamoró del a hija de Thor Puir el cual por este acto fue asesinado de una forma tramposa por Thor debido a que lo irradiar la luz del sol , estos personajes no pueden ser alcanzados por esta ya que se convertirían en piedra.

Jotunheim. El mundo de los gigantes de roca y hielo situado más allá del océano. Thor acostumbra pasar por acá para matar a los gigantes como deporte, un lugar rocoso donde los gigantes tienen sus granjas. No todos los gigantes eran enemigos de los dioses y Asvind es su líder desde allí amenazan a los humanos y a los dioses, en la ciudad principal se encuentra el pozo de la sabiduría custodiado por mime la cabeza sabía que vigila el paso de la sabiduría aquel que tome agua de allí poseerá infinita sabiduría, donde Odin dejó su ojo a cambio de inteligencia infinita.

Alfheim. Es el hogar de los elfos de luz una raza casi divina. Muchas veces son comparados con los enanos debido a que tienen una gran habilidad en la fabricación de armas objetos preciosos y mágicos. en este mundo el gobernante Freyr dios del sol quien guarda allí su navío y su espada mágica la cual pelea sola. Estos elfos poseían gran intelecto y espiritualidad,

eran seres buenos con los hombres y ante ellos se manifestaban por medio de niños dulces, se les compara su belleza con la del sol y físicamente son todo lo contrario a los elfos oscuros.

Muspellsheim . Significa tierra de fuego es el mundo más viejo y caliente donde habitan gigantes de fuego de los cuales Surt era su jefe y el más fuerte de todos es un ser hostil tanto con los hombres como con los dioses , de las chispas que expelió este planeta se crearon el sol las estrellas y la luna.

Midgard. Es el mundo humano (planeta tierra) y especies vivientes creado por Odin y sus dos hermanos y se encuentra en el centro de Yggdrasill. Los dioses dieron a Ask y Embla como primer pareja humana para procrear. Está rodeado por el mar del mundo y de la gigantesca serpiente de Midgard, que muerde su propia cola y al hacer esto rodea a todo el planeta. Este mundo era oscuro y los dioses robaron centellas de la espada de Surt para crear el sol y la luna los cuales fueron colocados en dos carros para que giraran sobre Midgard creando el dia y la noche las cuales los lobos Skoll y Hati halaban

6. Conclusiones del Proyecto

La intención del proyecto nace a partir de la necesidad de generar un método que guie al diseñador durante el proceso de diseño de una aplicación, en este caso enfocada a Ipad, ya que en el proceso académico de diseño en la actualidad, es un campo no muy explorado. La finalidad de esta investigación es generar un sistema desde lo más general a lo másespecífico, en el desarrollo de una aplicación,al momento de realizar una aplicación es importante tener en cuenta diversos factores que serán nombrados a continuación:

- La temática y junto a este el grupo objetivo y con este realizar encuestas y/o entrevistas de sus gustos, para el cual se creara la aplicación y medir el conocimiento frente a la temática.
- Investigar de diversas fuentes el tema y con este tener en cuenta los derechos de autor, si puede ser libremente aplicado sin que tenga inconvenientes al momento de ser lanzado en un medio digital.
- Como es una aplicación multimedia en sí, se debe pensar en el grado de conocimiento independiente al de diseño, un considerable nivel de programación y animación, con 2 fines uno de ellos es crear interés y el otro fin que por obviedad es el de ser mostrado en el medio digital.
- Uno de los pasos más importantes para un diseñador es el proceso de bocetacion, en donde se realiza una serie de conceptos para los cuales más adelante serán expuestos y o aplicados, este caso como es especifico y se tendrá en cuenta el ipad

ya se tiene un tamaño de documento establecido pero es de suma importancia tener este espacio en cuenta para que se depare con una organización.

- Si se realizaran personajes es muy importante antes de realizar una matriz de roles actanciales donde se organiza el papel que desempeña cada personaje dentro de la historia que será expuesta en la aplicación.
- Realizar pruebas de color, de los bocetos previamente hechos y teniendo en cuenta esto, pensar en tipografía y diagramación para que así haya un buen contraste y sea de fácil legibilidad.
- Al momento de montar todo un previo diseño es importante hacer una serie de animación que no afecte con el diseño, mensajes e información.
- Finalmente es importante realizar pruebas con personas ajenas a la producción de la aplicación y que ellos analicen empíricamente o desde su perspectiva como usuarios falencias dentro de la aplicación.

La mejor manera que se puede transmitir un mensaje a un usuario, ya sea porque haga parte del gremio de diseñadores o no, es seguir una serie de pasos ya establecidos que sugieren el diseño, que se deben de tener en cuenta como mínimo al momento de realizar una pieza grafica, en este caso una aplicación para iPad, y ajeno a esto comenzar el aporte de diseño pertinente por parte del diseñador, dando novedad y pensando en la motivación que se debe aportar al usuario, como lo son los jóvenes de la sociedad colombiana.

Referencias Bibliográficas

Alberich . (2007). *Grafismo multimedia: Comunicación, diseño, estética.* Madrid: Noriega Limusa Editora.

Avila, H. (1999). *La Encuesta.* Bogotá: Norma.

Benavidez, F. (2012). *Multimedia y educación* . Recuperado el 10 de mayo de 2013, de <http://es.slideshare.net/frebenu/herramientas-para-la-creacin-de-contenidos-y-materiales-didcticos>

Corral Hernandez, J. (2011). *Libros interactivos de multimedia*. Recuperado el 10 de mayo de 2013, de <https://www.google.com.co/search?hl=es&tbo=p&tbm=bks&q=inauthor:%22Jos%C3%A9+Mar%C3%ADa+Corral+Hern%C3%A1ndez%22>

Feishman, G. (2010). *Take Control of iPad Networking & Security.*Boston.

Fleitman, J. . (1998). *Evaluación integral para implantar modelos de calidad.* Brasil : Paidos Editorial.

Gallegos, J. (2012). *Que es un APP*. Recuperado el 2 de abril de 2013, de <http://tareastecnica20.blogspot.com/2013_05_01_archive.html>

Jhonsen, E. . (2009). *El texto escolar como instrumento pedagógico: Partidarios y detractores.* Madrid: Editora Cinco.

Jhonsen, E. (1996). *Libros de texto en le calidoscopio: estudio crítico de la literatura y la investigacion sobre textos escolares.* México: Mc Graw Hill.

Le Thesaurus Emmanuelle . (1991). *Sur les manuelsscolaires.* Francia.

Levi Strauss. (2001). *Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades.* México: Mc Graw Hill.

Revista Gadgets. (2010). *Técnologia movil.* México.

Romero, J. (2012). *Técnologia de la Información*. Recuperado el 10 de Abril de 2013, de <http://territoriotecnologico.blogspot.com/2010/08/multimedia-educativo.html>

Salinas, S. . (2005). *Medios didácticos multimedia para el aula: Las nuevas tecnologías.* Bogotá: Panamericana.

Sautu. (2005). *Manual de metodología.* Brasil: Clacso.

Veen, J. (2001). *Arte y ciencia del diseño Web* . México: Paidos .

Vilela, N. (2012). *Que es una APP*. Recuperado el 10 de abril de 2013, de <http://www.startcapps.com/blog/que-es-una-app/>

Wheeler, B. (2010). *Diseñar para el iPad. Cómo crear aplicaciones de éxito.* Bostón: Mc Graw Hill.

Yarmosh, K. (2010). *App Savvy: convertir las ideas en el iPad y el iPhone* . Brasil: Paidos Editorial.