



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL**

La ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes
de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTORA:

Ponce Izquierdo, Dora ([ORCID: 0000-0001-7190-7089](https://orcid.org/0000-0001-7190-7089))

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan ([ORCID: 0000-0002-1157-7185](https://orcid.org/0000-0002-1157-7185))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte visual y sociedad: Investigación de mercados en el ámbito de la
comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño de producto

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedicado a mis padres, que siempre me apoyaron con mis estudios y me motivaron a no rendirme a pesar de las dificultades para convertirme en una profesional.

Agradecimiento

A mi padre y madre que siempre confiaron en mí y apoyaron cada decisión que tomase, a los docentes que me guiaron en mi investigación.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	vi
Índice de figuras.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	13
3.2. Variables y operacionalización.....	14
3.3. Población, muestra y muestreo.....	15
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos.....	18
3.6. Métodos de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos éticos.....	32
IV. RESULTADOS	33
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES.....	57
VII. RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS.....	60
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla N°1	13
Tabla N°2	19
Tabla N°3	20
Tabla N°4	21
Tabla N°5	22
Tabla N°6	23
Tabla N°7	24
Tabla N°8	25
Tabla N°9	26
Tabla N°10	27
Tabla N°11	28
Tabla N°12	29
Tabla N°13	30
Tabla N°14	30
Tabla N°15	31

Índice de figuras

Figura 1 Elementos	18
Figura 2 Composición	19
Figura 3 Mensaje	20
Figura 4 Aspecto visual	21
Figura 5 Tipografía	22
Figura 6 Pieza gráfica	23
Figura 7 Estímulo.....	24
Figura 8 Interpretación de la imagen	25
Figura 9 Percepción de forma	26
Figura 10 Color.....	27

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar si existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022. Tras identificar un problema que atraviesa la juventud en tiempos modernos como la baja autoestima, se buscó aportar con una historieta digital consejos prácticos que ayuden a contrarrestar los efectos negativos que la baja autoestima ocasiona en los jóvenes. Fue una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un nivel correlacional, y de diseño no experimental. La población constó con 152 jóvenes, cuya muestra fue de 108 estudiantes de la Universidad César Vallejo, los cuales respondieron 10 preguntas medidas por la escala de Likert. Los resultados fueron analizados con un software de SPSS versión 25, y después de aplicar el Rho de Spearman se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 y un valor de correlación de 0,716, aceptando la hipótesis de la investigación y concluyendo que existe una relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual.

Palabras clave: Ilustración, percepción visual, arte digital.

Abstract

The objective of the research was to determine if there is a relation between illustration as digital art and the perception of young people from 18 to 30 years old, Lima - Norte, 2022. After identifying a problem that young people go through in modern times such as low self-esteem, for that reason a practical advice was provided with a comic to help counteract the negative effects of low self-esteem on young people. It was a research with a quantitative approach, of an applied type, with a correlational level, and a non-experimental design. The population consisted of 152 young people, whose sample was 108 students from the César Vallejo University, who answered 10 questions measured by the Likert scale. The results were analyzed with SPSS version 25 software, and after applying Spearman's Rho, a significance level of 0.000 and a correlation value of 0.716 were obtained, accepting the research hypothesis and concluding that there is a relation between illustration as digital art and visual perception.

Keywords: Illustration, visual perception, digital art.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, la ilustración vive un auge de constante crecimiento que desde años atrás ha venido dando uso, así como medios de comunicación, en donde se percibe visualmente su mayor exponencial, sobre todo en lo que va siendo en campañas publicitarias y temas que abarcan el diseño gráfico.

A nivel global, la percepción visual que se obtuvo de la ilustración en tiempos modernos fue el de vincular sentimentalmente el diseño a una sensación cálida y más agradable que la que se obtenía con una fotografía. (Barnes, 2020). Lo cual cabe mencionar que la ilustración ha logrado obtener un reconocimiento como arte digital, ya que al igual que el arte tradicional, este ha manejado un concepto de provocar sentimientos a través de la percepción visual que presenta.

Internacionalmente, la ilustración fue una etapa del pensamiento el cual se tuvo a partir del siglo XVIII hasta el siglo XIX. Se utilizaba como medio para combatir la ignorancia y adquirir conocimiento cuya base no fuera los perceptos religiosos sino el de tener la capacidad humana de buscar y discernir. (Galeano, 2019). Es decir que se concentraba en el predominio de la razón y conocimiento para percibir fenómenos y características del mundo tal y como la vemos.

En el Perú, a mediados del siglo XVIII, se percibió más en bibliotecas, en grandes cantidades de libros que mencionaban temas históricos de ese entonces como grandes descubrimientos y estudios que aportaban al desarrollo intelectual y cultural. (Ortiz, 2020). De esto se observó que la ilustración ha ido acompañando teorías y hechos en la historia que se han ido manifestado a través de los estudios realizados, los cuales venían a ser distintas ramas de la ciencia moderna y artes visuales.

Localmente, las artes plásticas y digitales se estuvieron manifestando en gran medida según la demanda del mercado, que ha requerido la utilización de las mencionadas, ya que, al ser un tiempo moderno de constante evolución, el artista moderno se ha visto en la posición de tomar la iniciativa de pasar a trabajar del papel tradicional a lo digital, el cual ha venido siendo hacer uso de aplicaciones artísticas creadas con el fin de no poner límites a la creatividad e imaginación que

posea el que lo manipule. El modo de trabajo digital es como hacer uso de un lienzo sin fin, en donde te facilitan plasmar no solo arte, sino historia, ya que las finalidades que se les da pueden ser diversas y con objetivos diferentes para un bien social o personal.

La ilustración en el campo del diseño gráfico ha servido de mucha utilidad sobre todo a la hora de buscar potenciar un mensaje o darle un valor significativo a una pieza gráfica, usado con fines publicitarios, lo cual viene aportando a la facilidad de comprensión a través de la percepción visual, mediante piezas gráficas. (Pérez, 2019). Por tanto, se buscó aportar por medio de la ilustración, una historieta digital, tomando un tema muy común en los jóvenes sobre la baja autoestima, el cual tendría como finalidad dar soluciones prácticas al pensamiento del receptor sobre lo que puede realizar para obtener una mejora a su propio desarrollo personal.

Coelho (2021a) definió el planteamiento del problema como una base de estudio en el cual se busca el que investigar, determinar, orientar y justificar un desarrollo de investigación. Por ello el presente trabajo, ha formulado como pregunta general lo siguiente, ¿Existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022?, y en problemas específicos fue lo siguiente, a) ¿Existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022? b) ¿Existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022?

Álvarez (2020) mencionó que en la justificación teórica se le da mayor importancia al hecho de elaborar una investigación, ya que, se consigue reflexionar e incrementar los conocimientos gracias a ello. (p. 1) Por ello el presente proyecto se ha considerado adecuado, ya que contribuye al saber de próximas investigaciones sobre la influencia de la ilustración como arte digital en la percepción visual en la gente joven. El diseño que se realizó sobre la historieta ilustrada tiene carácter social, ya que aborda el tema de la autoestima baja en los jóvenes que están atravesando una etapa de constante cambio, en la que son vulnerables a padecer trastornos que terminan afectando su estilo de vida.

Por otro lado, la justificación práctica según Álvarez (2020), se ha enfocado a evaluar los resultados de estrategias que se emplearon en la investigación para resolver el problema. (p. 2) Es por eso que se ha realizado una historieta digital de fácil lectura que da a conocer a los jóvenes de la actualidad en tiempos de COVID-19, sobre la autoestima baja y métodos de solución a través del diseño y su contenido, cuya obtención se facilitará con un link por medio de grupos de estudio de la universidad César Vallejo como WhatsApp y Facebook.

La definición de Álvarez (2020) sobre la justificación metodológica fue el de describir como se obtiene datos estadísticos para la solución del problema de investigación por medio de un grupo determinado de personas. (p. 2) Por tal motivo, para el presente proyecto se ha elaborado para recolectar información, un cuestionario virtual, para una investigación de nivel correlacional, en el cual se han de hallar la relación de las variables del proyecto, la ilustración y la percepción visual en un público joven.

Según Ayala (2020), el objetivo general ha de buscar exponer de manera concreta y directa lo que se busca lograr y los objetivos específicos en relación con el objetivo general, detallan el proceso de qué manera lograran alcanzarlo. (párr. 1) Se tuvo de objetivo general: Determinar si existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022. Y como objetivos específicos se tuvieron, a) Determinar si existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022., b) Determinar si existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Mediante la definición de Coelho (2021b), la hipótesis sería una suposición o una idea de lo que podría ser o no ser. Es una herramienta esencial para la elaboración del pensamiento científico con el cual se creó proposiciones teóricas y el cual nos ha ayudado a construir mejores respuestas para el conocimiento del proyecto. (párr. 3) Por tal motivo la hipótesis general del proyecto fue:

Hi: Existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Ho: No existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Por tanto, las hipótesis específicas del proyecto fueron:

Hi: Existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Ho: No existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Hi: Existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Ho: No existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se mencionaron autores nacionales con sus respectivos conceptos acerca del tema:

Arrascue (2019), en su investigación tuvo como objetivo de investigación fue determinar si sus variables tenían relación, las cuales fueron Cuento y Percepción Visual de un alumnado de grados secundarios que pertenecían al distrito de los Olivos. Su estudio fue cuantitativo que contó con un diseño no experimental con nivel correlacional, en su población trabajó con 1000 estudiantes de género femenino de edades entre los 12 a 15 años contando con una muestra fue de 279 estudiantes del sexo femenino y su muestreo fue no probabilístico cuya finalidad era ver si existía alguna relación entre sus variables; el instrumento que utilizó fue un cuestionario con escala de Likert. Sus resultados fue que los textos e ilustraciones transmitían a nivel visual lo que era el patrimonio. Se concluyó que el cuento si consiguió impactar a su target que fueron los alumnos de la institución

educativa, lo cual obtuvo con ayuda de los elementos visuales llamativos que poseía el producto.

Vela (2017), en su investigación se planteó como objetivo Determinar si había relación con sus variables Cuento y la Percepción Visual de alumnos que tuvieran edades entre los 12 a 15 años en su centro educativo que pertenece al sector de los Olivos. Fue un estudio con diseño de tipo no experimental, tipo aplicada con el enfoque cuantitativo correlacional, cuya población para trabajo investigativo era 918 adolescentes de edades 12 a 15 años, su muestra fue un total de 271 entre los cuales su muestreo fue de tipo no probabilístico aleatorio simple; el instrumento empleado fue una encuesta de 12 preguntas con múltiples opciones. Los principales resultados fueron que la historia se comprende mejor acompañado de ilustraciones y que es vital que la técnica empleada en los dibujos sea agradable. Finalmente, el autor concluyó que, si existía relación entre la ilustración y la invariancia, por emplear colores que evocaban vivencias pasadas de los alumnos.

Acevedo (2019), en su estudio de investigación tuvo de objetivo de investigación Determinar si había una relación entre sus variables Ilustración y Percepción Visual. Fue un proyecto que tuvo enfoque cuantitativo cuyo nivel fue descriptivo y correlacional, su diseño fue no experimental, y tuvo una población de proyecto de tipo infinita ya que eran visitantes de un centro cultural en Barranco, como muestra se presentaba un número indefinido y como muestreo tuvo un total de 267 personas que visitaban un centro cultural en el distrito de Barranco; el instrumento empleado fue una encuesta de 10 preguntas con múltiples opciones. Sus resultados fueron que, si había una relación entre sus variables gracias a las respuestas de los encuestados, ya que manifestaron tener interés y se sentían satisfecho con la exposición que se brindó. El autor concluyó que el utilizar ilustraciones resultaba muy útil ya que sirve para ser empleado en diferentes ámbitos y más aún para ser empleado en una lectura con el fin de informar cosas importantes que ayuden a la sociedad.

Sáenz (2019), en su investigación tuvo como objetivo comprobar si sus variables tienen alguna relación, los cuales fueron cuento ilustrado y percepción

visual en una muestra de estudiantes de primaria en un centro educativo. El estudio fue no experimental de tipo aplicada de nivel correlacional y de enfoque cuantitativo, la población contó con 260 estudiantes, y tuvo una muestra de tipo probabilístico porque el muestreo fue seccionado por aulas; el instrumento fue un cuestionario de 15 preguntas con escala de Likert. Los principales resultados rechazaron la hipótesis nula y aceptó la hipótesis de investigación, afirmando que si existe correlación entre las variables cuento ilustrado y la percepción visual. Finalmente concluye que, existe relación entre sus 2 variables cuento ilustrado y percepción visual.

Barrera (2020), en su investigación tuvo como objetivo de investigación Establecer si existía relación entre sus variables piezas gráficas que trataban sobre el tema de acoso y percepción visual de un público joven que tenían entre 15 a 20 años que viven en S.J.M, Lima, 2020. Tuvo un estudio cuantitativo con diseño no experimental, fue de tipo aplicada de nivel correlacional, contando con un público de 150 jóvenes, con una muestra de 53 jóvenes y se hizo uso de un muestreo no probabilístico; el instrumento fue una encuesta de múltiples opciones. Los principales resultados fueron que en gran porcentaje de los que participaron en la encuesta, les fascino las obras gráficas que empleo colores llamativos convirtiéndolo en un diseño amable visualmente. Se concluyó que los jóvenes de 15 a 20 años si comprendieron las piezas teniendo de ello una percepción visual positiva ya que afirmaron que fueron atraídos, porque la tipografía fue la ideal por lo que comprendieron el aviso que se buscaba transmitir debido a su composición.

A continuación, se mencionaron autores internacionales con sus respectivos conceptos acerca del tema:

López (2015), en su investigación tuvo como objetivo Indagar sobre la incidencia que tenía la percepción visual sobre el rendimiento estudiantil de alumnos que cursaban el nivel primario. Fue un estudio de investigación mixto, de nivel exploratorio descriptivo, la población fue de 147 estudiantes y 5 maestras de la unidad educativa Ambato; se utilizó de instrumento entrevista y encuesta. Los resultados fueron que el desarrollo de una clase es de vital importancia estimular ante todo los sentidos de los niños y niñas para desarrollar los aprendizajes

significativos. Se concluyó que, los docentes no aplican actividades o estrategias que potencien la percepción visual de sus alumnos dificultando el desarrollo de sus destrezas, habilidades y sobre todo la creatividad.

Ríos (2015), en su tesis elaboró un cuento ilustrado para niños, con el objetivo de Dar a conocer como se ha tratado el tema de trabajar la percepción visual en niños acerca del diseño en guitarras en base a su contenido temático, como en la imagen ilustrada. Tuvo un diseño de tesis no experimental, de enfoque cuantitativo, nivel correlacional y descriptivo, en donde tuvo una población de 2000 niños el cual utilizó una muestra 1178 niños aproximadamente que cursaba el 4to, 5to y 6to grado; el cual empleo un instrumento que fue un cuestionario. Sacó sus conclusiones de que el diseño y la comunicación visual son útiles a la hora de elaborar un cuento ilustrado, por lo que sus resultados fueron que, dependería de las instituciones educativas dar a conocer con el cuento brindado una enseñanza sobre la historia de un oficio que ha llevado años en su hogar natal y que les ha provisto de gran riqueza cultural.

Pulgar (2015), en su trabajo de investigación, tuvo como objetivo conseguir estimular la capacidad creativa de pequeños estudiantes de grado inicial, con ayuda de la narración de relatos y las ilustraciones del cuento. Es una investigación Mixta, de tipo aplicada, con diseño experimental. Contó con una población pequeña, cuya muestra es un salón con 22 estudiantes de 4 a 5 años, en la que se realiza la observación y la entrevista grabada como instrumento. Sus conclusiones fueron que gracias a la narración y la creación de una historieta se puede orientar a los estudiantes a desarrollar una mayor creatividad para habilidades artísticas, fomentando que usen su imaginación para la creación de nuevo material ilustrado. Adicionalmente, los pequeños estudiantes consiguen entender mejor un cuento gracias a las ilustraciones que poseen. De este modo se consigue conectar con ayuda de las ilustraciones al pequeño artista con la realidad.

Quirós (2017), Tuvo como objetivo de investigación para su tesis realizar un cuento ilustrado que pueda fomentar la historia de los afro-ecuatorianos haciendo

uso de técnicas digitales para ilustrar el cuento para un público infantil entre edades de 6 a 10 años. Fue una tesis con enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, de tipo aplicada, descriptiva, en la que el instrumento fue realizar un análisis documental para recopilar información sobre el cuento que realizaría, la población no posee un número definido pero la muestra que utilizó sería exclusivamente niños entre 6 y 10 años de centros escolares al cual expondría el material, de tal manera que concluyó que para realizar un cuento que narrará la historia de una civilización, primero debe tener información fiel que le permita recrear en sus ilustraciones las vivencias de aquellos tiempos con sumo cuidado conviviendo con los pobladores para recopilar información. De este modo busca que el cuento ayude a reencontrarse a los niños con sus raíces y su cultura para que la valoren más de una forma más didáctica.

Liriano (2016), en su tesis tuvo como objetivo de investigación analizar la percepción haciendo uso de códigos visuales que permitan medir el nivel de creatividad de los alumnos de una universidad de Ecuador que fue el lugar donde aplico su estudio. Fue un estudio mixto, utilizó un método analítico y lógico inductivo, y exploratorio, la población fue elegido entre estudiantes de la universidad católica de Ecuador del cual cuya muestra fue de 72 estudiantes los cuales 11 fueron descartados por motivos ajenos que no les permitieron participar; el instrumento fue una encuesta y utilizó el método de observación. En los principales resultados el autor consideró que el alumnado demostró tener capacidades creativas que permitieran reconocer los códigos visuales para poder resolver las preguntas de investigación, también menciona que por otro sentido les facilito tener algún conocimiento previo sobre el tema para la resolución de la encuesta. Finalmente concluyó mediante su investigación que los estudiantes pueden percibir los códigos visuales de tal manera que con esto consiguen hacer trabajar su nivel de creatividad.

El presente proyecto de investigación contó con dos variables, los cuales fueron la ilustración y la percepción visual, las cuales fueron respaldadas por diferentes autores como:

Arrascue (2019) mencionó que las ilustraciones son capaces de transmitir un mensaje, y que por lo general suele acompañar textos en historias o cuentos. A principios lo usaban con un fin publicitario tal, así como carteles para anunciar algún producto, promocionarlos, etc.; además enfatiza que se empleaba mucho para portadas ya fuese de libros, revistas y cuentos. Hoy en día se relaciona la ilustración con la comunicación y el arte, es por esta razón, que viene a ser importante para el diseño gráfico, aspectos publicitarios, y todo lo relacionado a un contenido visual o comunicación visual.

Para Kavya (2021), la ilustración digital es una forma de arte que utiliza tecnología digital durante el proceso creativo mediante métodos convencionales y que luego son terminados con la ayuda de un software digital.

Ante esto, se obtuvo de la información las siguientes dimensiones: comunicación visual y contenido visual.

La comunicación visual para Arrascue (2019), se fundamenta en el significado de los elementos que hacen parte de una composición y que buscan dar a conocer un mensaje claro trascendiendo del medio y del tiempo.

De tal dimensión se consiguió los siguientes indicadores: Elementos, composición y mensaje.

Los elementos, para Arrascue (2019), son una base fundamental para el arte, la cual al juntarse conforman la base de algo, también considera que puede tratarse de un grupo de personas seleccionado dentro de un grupo más grande por patrones de comportamiento identificables, intereses comunes, similitudes étnicas, etc.

La composición, para Arrascue (2019), se refiere a cómo organiza y coloca los elementos de diseño en una página. Los espacios entre el diseño, la disposición y las formas en que los diseños interactúan o se cruzan con otros elementos. Cuando todos los espacios en blanco, imágenes, y otros medios representativos forman una única imagen coherente.

El mensaje, para Arrascue (2019), puede consistir en un único conjunto discreto de datos preparados para la transmisión como un todo, o puede estar segmentado, fragmentado o dividido de otra manera en múltiples partes del todo en forma de tramas, bloques, paquetes, celdas u otros conjuntos de datos para una mayor eficacia en la transmisión, conmutación o enrutamiento, conversión de formato, almacenamiento, etc. En el destino, los fragmentos o segmentos se vuelven a ensamblar en el mensaje completo.

El contenido visual, según Arrascue (2019), es un contenido en línea que posee por lo general imagen, las cuales se pueden encontrar en diferentes tipos de formatos, ya sea una imagen estática o en movimiento como un gif o video o algún formato utilizado para presentaciones expositivas formales. Los cuales también son capaces de despertar emociones, resumir ideas y fomentar una comunicación efectiva.

De tal dimensión se obtuvo los indicadores: Aspecto visual, tipografía y pieza gráfica.

El aspecto visual, según Arrascue (2019), viene del sentido de la vista o relacionado con él. Puede ser considerado como algo relativamente atractivo a la visión que puede ser interpretado de diferentes maneras ya sea mediante el color, la textura o una combinación de ambos.

Arrascue (2019), describió a la tipografía como un arte de presentar los textos de forma única y atrayente para la persona que los lea, mencionando que este tipo de letras posee familias con estilos que varían ya sea la función del mensaje que se quiera transmitir o de la emoción que busque despertar en el lector. Otra forma de llamar a esto, es decir que la tipografía le da personalidad a un texto.

La pieza gráfica, según Arrascue (2019), vienen a ser expresiones visuales en la que una marca en diferente soporte y distintos formatos logra configurar su identidad visual. Estas composiciones visuales se encuentran mayormente en un M.I.C teniendo como objetivos específicos promocionar producto o servicio. Son expresiones visuales de una marca en diferentes soportes y formatos que configuran su identidad visual.

Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), definió a la percepción visual como un modo de descifrar a través de un estímulo visual que mediante una experiencia previa que posea el sujeto, que a su vez tiene la facultad de reconocer referencias acercar del entorno que lo rodea.

Según Gregory (1970, como se citó en McLeod, 2018) acerca de la percepción visual, mencionó que vendría a ser un proceso constructivo en la cual el estímulo que tengamos debido a la información que recibimos en nuestro alrededor puede resultar ambigua, puesto que nuestro sentido cognitivo, ha percibido en base a vivencias pasadas todo tipo de información que se ha ido almacenando como conocimientos. Es por ello, que así conseguimos construir de forma activa nuestra percepción visual acerca de la realidad que nos rodea.

Kurtz (2006, como se citó en Plesis, 2021) definió la percepción visual como el componente cognitivo de interpretar los estímulos visuales, o más simplemente, comprender lo que se ve. Implica la capacidad de manipular mentalmente la información visual según sea necesario para resolver problemas y actuar en respuesta a las demandas ambientales.

Ante esto, se obtuvo de la información las siguientes dimensiones: Experiencias perceptuales y Psicología del diseño.

Las experiencias perceptuales según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), son estímulos del medio que son recibidos y organizados para recrear la realidad. Para nuestros propósitos, una teoría de la experiencia perceptiva apunta a identificar una característica que es constitutiva de la experiencia perceptiva: es compartida por todas las experiencias perceptivas e identifica al menos parte de su naturaleza.

De dicha dimensión se tuvo los siguientes indicadores: Estímulo e interpretación de imagen.

El estímulo según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), viene a ser un causante que desenlaza cambios ya sean tanto físicos o conductuales. En

el contexto de la ciencia, un estímulo es cualquier cosa que hace que un organismo o parte de un organismo reaccione de alguna manera.

La interpretación de imagen según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), busca explicar o declarar el sentido de algo. Un intérprete de imágenes examina imágenes aéreas o satelitales con el fin de darle sentido, identificar las características que contiene y evaluar su importancia. Las técnicas de interpretación de imágenes se desarrollaron progresivamente durante más de 100 años, originalmente centrándose en aplicaciones militares y luego extendiéndose a muchas aplicaciones diferentes para uso científico y comercial.

La psicología del diseño según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), sirve para ver el comportamiento y los procesos mentales de la cognición, emoción y todo lo relacionado a los elementos gráficos. Como seres humanos, tenemos un modelo subyacente de cómo interpretamos y observamos nuestro alrededor, y el estudio de la psicología nos ayuda a definir este modelo. Como diseñadores, podemos aprovechar la psicología para crear productos y experiencias más intuitivos y centrados en las personas.

De esta dimensión se obtuvo los indicadores: Percepción de forma y color.

La percepción de forma según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), es un aspecto de la percepción y se refiere a los procesos involucrados en la distinción de formas a través de los sentidos, también es considerado como la capacidad de la mente y los sentidos humanos para percibir las formas de los objetos físicos y los contornos observados en el entorno.

El color en el diseño según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), tuvo una gran cantidad de atributos que son principalmente subjetivos. Las cuales entre ellas se encuentran ciertas características como lo es la armonía que es cuando se tiene 2 o más colores que al mezclar se produce distintas temperaturas en tonos cálidos o fríos. Subjetivamente el color es una sensación, mediante la cual un tono es percibido en parte por el nervio óptico.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Enfoque de investigación:

El enfoque que utilizó la investigación es cuantitativo según Williams (2021), ya que enfatiza la medición objetiva y resultados estadísticos de una investigación ya sea de datos numéricos que se obtienen con la utilización de instrumentos como encuestas, cuestionarios o también haciendo uso de información numérica que se tiene ya registrado de otras investigaciones ya existentes para así poder desarrollar.

3.1.2. Tipo de investigación:

Esta investigación fue de tipo aplicada según Edgar y Manz (2017), ya que como tal es un tipo de proceso que se debe comprender y también cuantificar de manera rigurosa la eficacia de un material diseñado con el fin de que resuelva un problema de estudio para el que fue creado. El motivo en si es dar solución a un problema, primordialmente diseñando, implementando y probando sistemas que ayuden a la investigación.

3.1.3. Nivel de investigación:

Se empleó un nivel correlacional ya que Papadakis (2021), mencionó que describe y explica la relación entre dos variables. Esta forma de investigación no es experimental, por lo que el investigador hace poco o ningún esfuerzo para controlar o manipular las variables, teniendo como objetivo encontrar relaciones desconocidas entre las variables. Si no es así, este tipo de investigación sigue siendo poderosa, ya que presenta una imagen más clara de un problema o fenómeno que se había descubierto en una investigación exploratoria o descriptiva.

3.1.4. Diseño de investigación:

Cabe mencionar que para la investigación se eligió desarrollar un diseño no experimental ya que Reio (2016) mencionó que este tipo de diseño es predominante en las investigaciones utilizadas en ciencias sociales y que también sirve para aclarar cuestiones sobre la presentación de informes precisos y difusión de lo obtenido de una investigación no experimental.

3.2. Variables y operacionalización

La matriz de consistencia según Álvarez (2020) nos permite registrar de modo integrado la información recopilada respecto al problema, objetivo e hipótesis general, junto a las variables de investigación con su respectiva dimensión e indicador; asimismo, se procede a agregar información perteneciente a los problemas, objetivos e hipótesis específicas describiendo y ramificando las correspondientes variables, dimensiones e indicadores. *(Véase en Anexo 1)*

Ilustración

Arrascue (2019), mencionó que las ilustraciones son capaces de transmitir un mensaje, y que por lo general suele acompañar textos en historias o cuentos. A principios lo usaban con un fin publicitario tal, así como carteles para anunciar algún producto, promocionarlos, etc.; además enfatizó que se empleaba mucho para portadas ya fuese de libros, revistas y cuentos. Hoy en día se relaciona la ilustración con la comunicación y el arte, es por esta razón, que viene a ser importante para el diseño gráfico, aspectos publicitarios, y todo lo relacionado a un contenido visual o comunicación visual.

Dimensión 1: Comunicación visual

- Elementos
- Composición
- Mensaje

Dimensión 2: Contenido visual

- Aspecto Visual
- Tipografía
- Pieza gráfica

Percepción visual

La percepción visual según Barrera (2020), que citó a Arnheim (2002), vendría a ser como un traductor que funciona con la ayuda del sentido de la vista el cual es estimulado para reconocer un mensaje, previamente para que funcione dicha interpretación de información, el individuo debe poseer una vivencia pasada la cual,

como experiencia, le permitirá descifrar cualquier medio visual que posea un mensaje, es gracias a ello que se reconoce visualmente las formas y colores que posee todo diseño artístico como medio comunicativo. Las experiencias perceptuales nos permiten a través de los estímulos que estos producen, interpretar una imagen, ya sea estática o en movimiento.

Dimensión 1: Experiencias perceptuales

- Estímulo
- Interpretación de la imagen

Dimensión 2: Psicología del diseño

- Percepción de forma
- Color

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Según Bhandari (2020), la población vendría a ser un grupo completo del que se desea sacar conclusiones, el cual también puede ser utilizado si es que la pregunta de su trabajo de investigación lo menciona. Por lo regular, si la población posee una cantidad pequeña y cooperativa se puede conseguir compilar datos por ser simple.

Para el proyecto de investigación se ha tomado como población la cantidad de 150 jóvenes de ambos géneros cuyas edades son de 18 hasta los 30 años, que viven en Lima - norte, en la cual se obtendrá la información total de jóvenes ya que se compartirá el material digital directamente por vía internet siendo de esta manera la población del estudio finita.

3.3.2. Muestra

La muestra resultó ser el número menor del total que se tiene en la población, ya que será utilizado para objeto de investigación mediante la cual se obtiene con la ayuda de una fórmula según Bhandari (2020). Para analizar estadísticamente se puede hacer uso de lo que se obtiene en la muestra tanto para valoraciones o también para ser empleados en el desarrollo de la hipótesis acerca de la población.

Para la elaboración del instrumento para ser aplicado en nuestro público objetivo se utilizó una fórmula para población finita con su respectivo resultado. **(Véase en anexo 3)**

3.3.3. Muestreo

El tipo de muestreo que se utilizó es el probabilístico ya que, según esto, se puede llegar a seleccionar a diferentes integrantes de una población. Este tipo de muestreo se emplea en tipos de investigaciones cuantitativas, ahora si se desea buscar la representación de toda su población, este resulta ser el más indicado según lo define McCombes (2019).

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

3.4.1. Técnica de recolección de datos

El estudio empleo como técnica usar una encuesta que se daría a un grupo seleccionado a los cuales denominamos para ser parte de la investigación, el cual contó con un total de 108 jóvenes de ambos géneros cuyas edades son de 18 hasta los 30 años que estudiaban en la Universidad César Vallejo.

3.4.2. Instrumento

Los instrumentos permiten a los programas recopilar datos relevantes relacionados con un problema de investigación, los cuales son diseñados para medir los resultados previstos. Varios tipos de instrumentos pueden incluir encuestas, pruebas, cuestionarios, pruebas de rendimiento o aptitud, formularios de observación, hojas de recuento, etc. tal como indicó Yépez (2021).

El instrumento que se eligió en esta oportunidad fue de un cuestionario que consto de 10 preguntas, en la cual 6 preguntas correspondieron a la variable Ilustración y las otras 4 correspondieron a la variable percepción visual, teniendo como escala para medición, Likert, cuya valoración fue del 1 al 5, siendo planteado de la siguiente forma:

- 1 fue para la respuesta En total desacuerdo
- 2 fue para la respuesta En desacuerdo
- 3 fue para la respuesta Indiferente
- 4 fue para la respuesta De acuerdo
- 5 fue para la respuesta Totalmente de acuerdo

El instrumento tuvo como objetivo medir con exactitud la conformidad de los jóvenes de 18 a 30 años en cuanto a dar validez al desarrollo del instrumento. Para lo que a continuación se elaboró el cuestionario en el medio digital de la plataforma Google forms, buscando que los jóvenes puedan brindar sus respuestas a las preguntas planteadas para obtener una mejor recolección de datos.

3.4.3. Validez

Según Baila (2020) que citó a Hernández et al. (2014), mencionó que la validez del instrumento de recolección de datos empleada para la investigación ha de comprobar los tipos de evidencia que se generen. Por tal motivo la validación del instrumento que se realizó, fue revisada por (poner nombres completos)³ expertos de la Universidad César Vallejo para poder ser ejecutada mediante la prueba binominal. **(Véase en anexo 5)**

Interpretación: Se logró visualizar en la tabla 2 de la prueba binominal acerca del juicio de opinión de los 3 expertos, que se obtuvo como resultado la validación del instrumento de recolección de datos, ya que se tiene un 0,012 que sería el menor nivel de significancia que se necesita del 0,50 ($p = 0,012 < 0,50$).

3.4.4. Confiabilidad

Según indica Santos (2017), la confiabilidad, viene a ser un indicador del grado de la aplicación que se da al instrumento a un mismo tipo de público en repetidas veces, teniendo como resultados lo mismo en cada medición. De obtener diferencias significativas entre los resultados se señala que carece de confiabilidad y por ende de validez. **(Véase en anexo 6)**

Por tanto, la confiabilidad del proyecto de investigación empleó la utilización de Alfa de Cronbach, en el cual se hizo uso los datos que se obtuvo en la encuesta para ser procesado en el programa de estadísticas SPSS25. **(Véase en anexo 7)**

Interpretación: En cuanto a los resultados de las estadísticas de fiabilidad obtenidos del programa SPSS 25, se tiene un valor de 0.812 lo cual significa que el instrumento posee una confiabilidad alta según la escala.

3.5. Procedimientos

La investigación obtuvo una recopilación de información de libros, tesis y artículos de investigación de sitios web previos las cuales sirvieron para crear posteriormente un cuestionario que, por ser época de pandemia por COVID, se convirtió en un formulario digital, para poder tener los datos que se requerían del grupo de estudio de investigación que conformaron 108 jóvenes estudiantes de la Universidad César Vallejo de Lima Norte. Luego de encuestar fue creado una base de datos de las respuestas en Excel para ser ingresado al programa estadístico SPSS 25 y obtener los resultados de la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

El proyecto de investigación por tener enfoque cuantitativo, hizo uso de lo que es el análisis descriptivo y análisis inferencial los cuales trabajaron con la información obtenida de la encuesta, la cual contó con múltiples opciones por cada pregunta, habiendo sido de tipo escala de Likert, ya que se consideraba su empleo para una forma de conseguir mejores resultados.

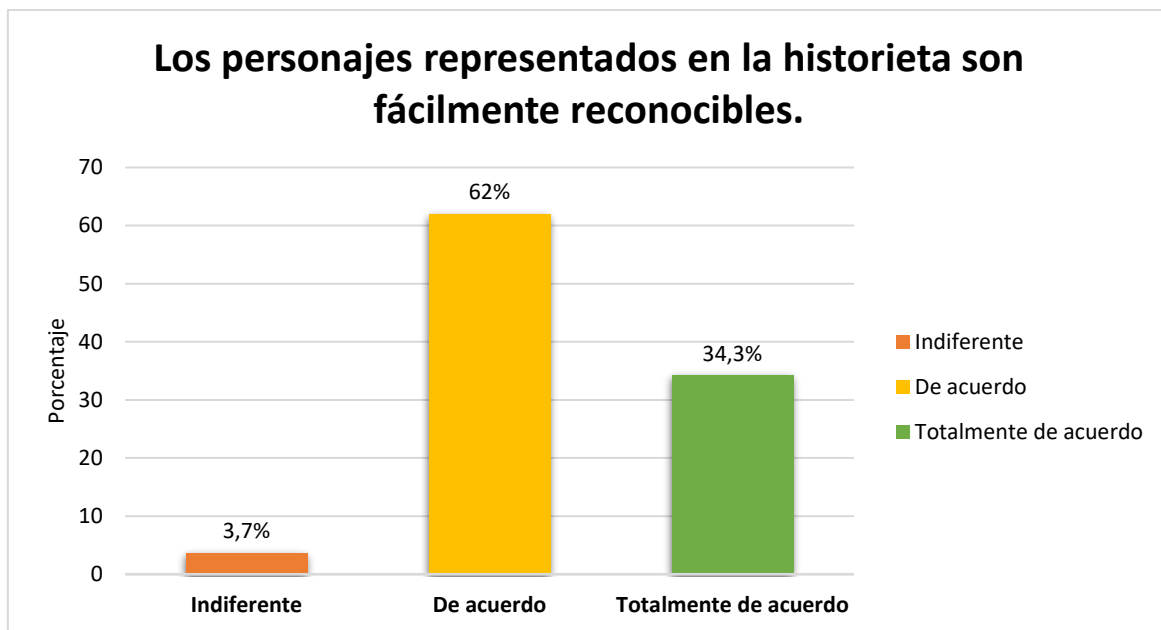
Continuamente a esto se empleó el programa SPSS 25 para realizar con los resultados obtenidos, lo que son los gráficos y tablas para poder presentar estadísticamente la frecuencia de cada respuesta obtenida, por otro lado, con el análisis inferencial se usó la prueba de Kolmogórov Smirnov para obtener la aceptación o nulidad de las hipótesis y dar por concluido la relación de las variables.

3.6.1. Análisis descriptivo

El instrumento presentado fue utilizado para encuestar a 108 jóvenes estudiantes de la Universidad César Vallejo de Lima Norte que fueron elegidos aleatoriamente para pertenecer al grupo de estudio de investigación, el cuestionario contó con 10 preguntas relacionadas al tema del proyecto, el cual buscó hallar la relación entre las 2 variables, ilustración y percepción visual. Siendo así, se presentó los siguientes resultados:

Pregunta 1

Figura 1: Elementos



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 2:

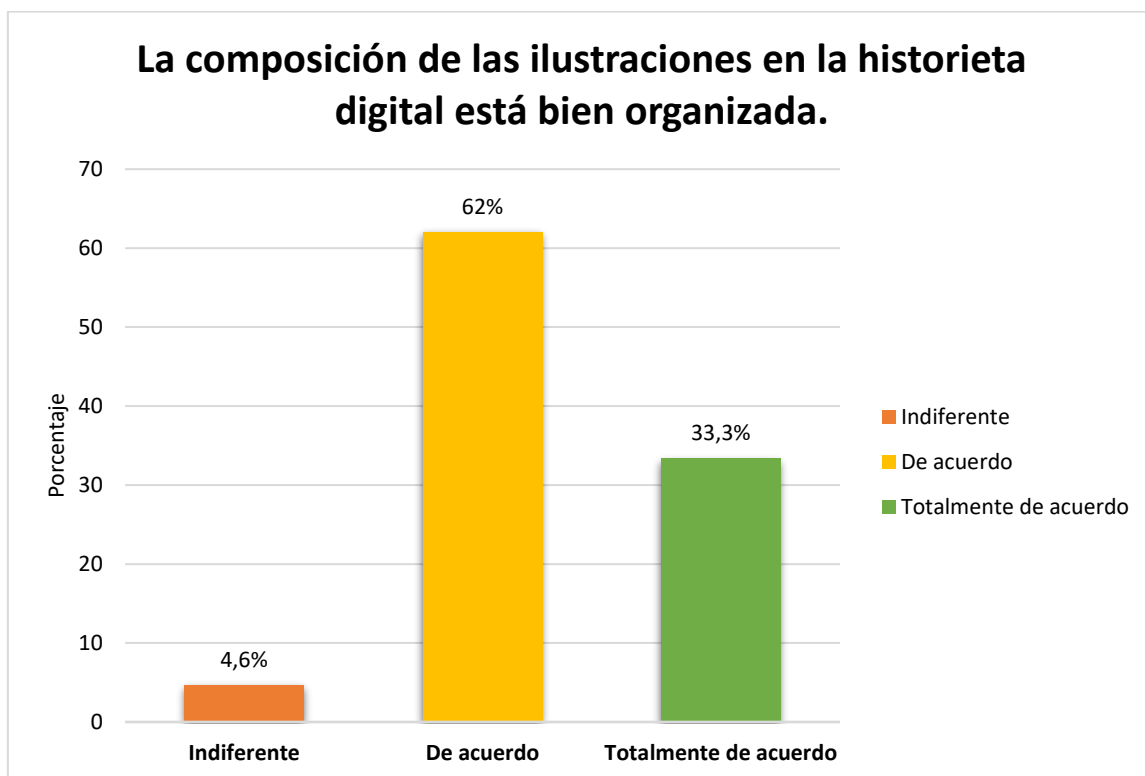
Los personajes representados en la historieta son fácilmente reconocibles.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Indiferente	4	3,7	3,7	3,7
	De acuerdo	67	62,0	62,0	65,7
	Totalmente de acuerdo	37	34,3	34,3	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 1 se observó que el 3,7% (4 jóvenes) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondieron que están indiferentes en cuanto a que los personajes representados en la historieta son fácilmente reconocibles. Mientras que el 62% (67 jóvenes) estudiantes respondió estar de acuerdo, y el otro 34,3% (37 jóvenes) respondió estar totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Pregunta 2

Figura 2: Composición



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 3:

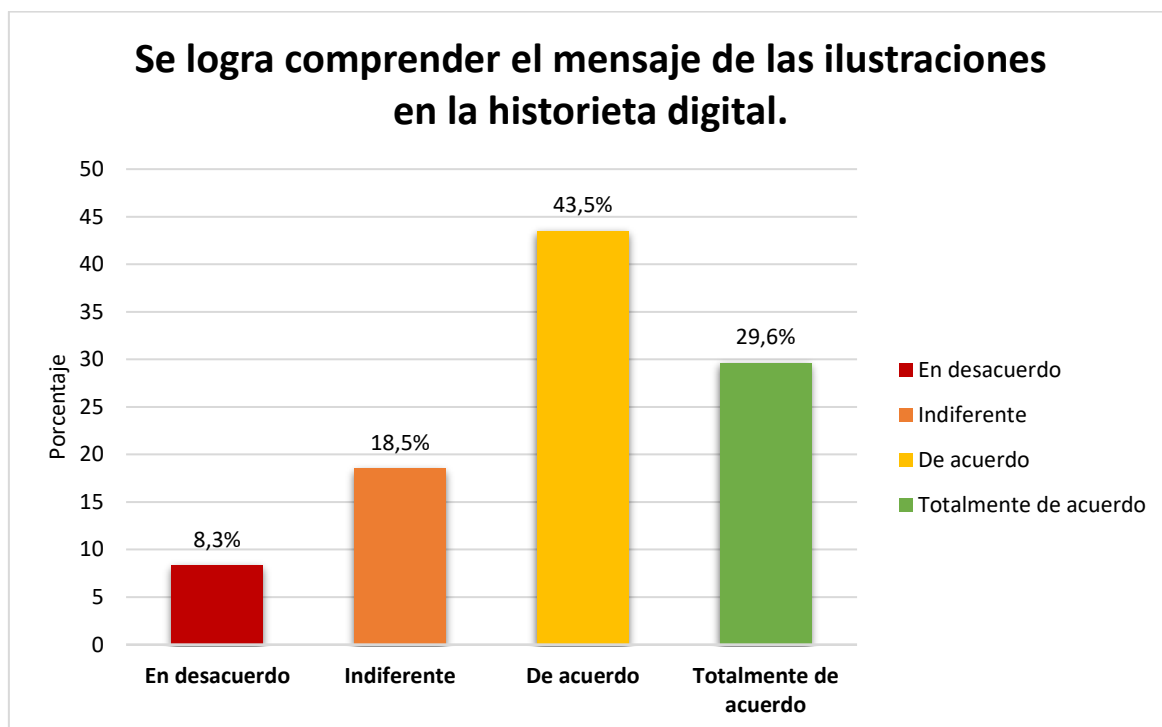
La composición de las ilustraciones en la historieta digital está bien organizada.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Indiferente	5	4,6	4,6	4,6
	De acuerdo	67	62,0	62,0	66,7
	Totalmente de acuerdo	36	33,3	33,3	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 2 se observó que el 4,6% (5 jóvenes) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondieron que están indiferentes en que la composición de las ilustraciones en la historieta digital está bien organizada. Mientras que el 62% (67 jóvenes) estudiantes respondió estar de acuerdo y el otro 33,3% (36 jóvenes) estudiantes respondió estar totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Pregunta 3

Figura 3: Mensaje



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 4:

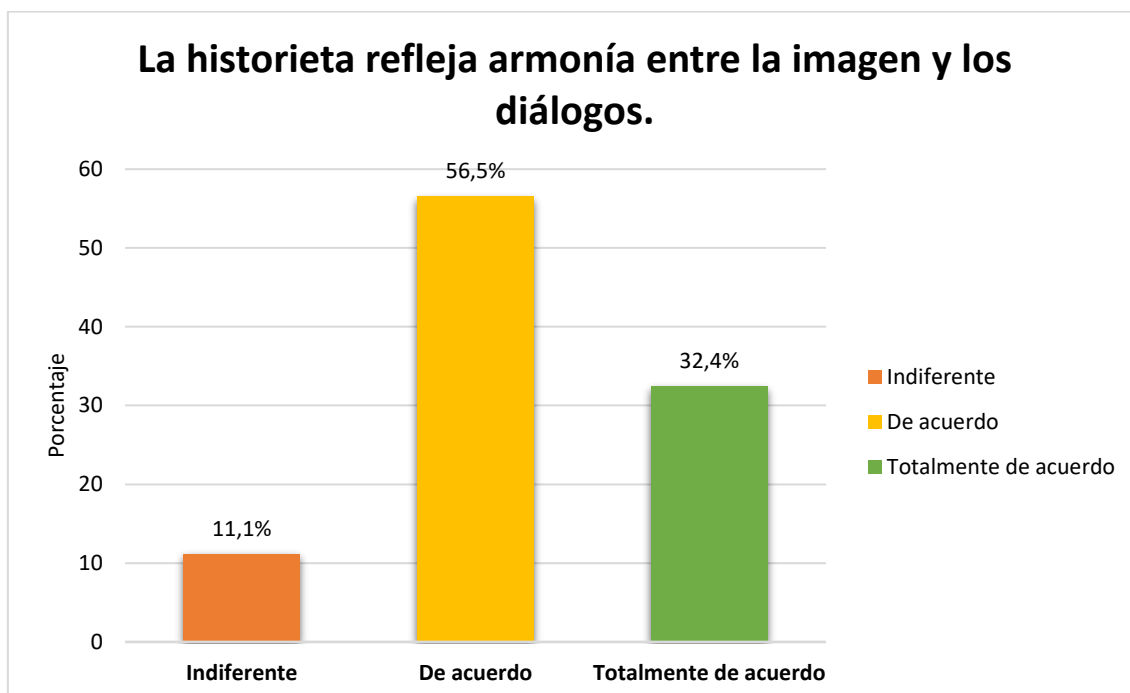
Se logra comprender el mensaje de las ilustraciones en la historieta digital.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	9	8,3	8,3	8,3
	Indiferente	20	18,5	18,5	26,9
	De acuerdo	47	43,5	43,5	70,4
	Totalmente de acuerdo	32	29,6	29,6	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 3 se observó que el 8,3% (9 jóvenes) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondieron que están en desacuerdo en que se logra comprender el mensaje de las ilustraciones en la historieta digital. Mientras que el 18,5% (20 jóvenes) respondió estar indiferente, el 43,5% (47 jóvenes) respondieron estar de acuerdo y el otro 29,6% (32 jóvenes) que están totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Pregunta 4

Figura 4: Aspecto visual



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 5:

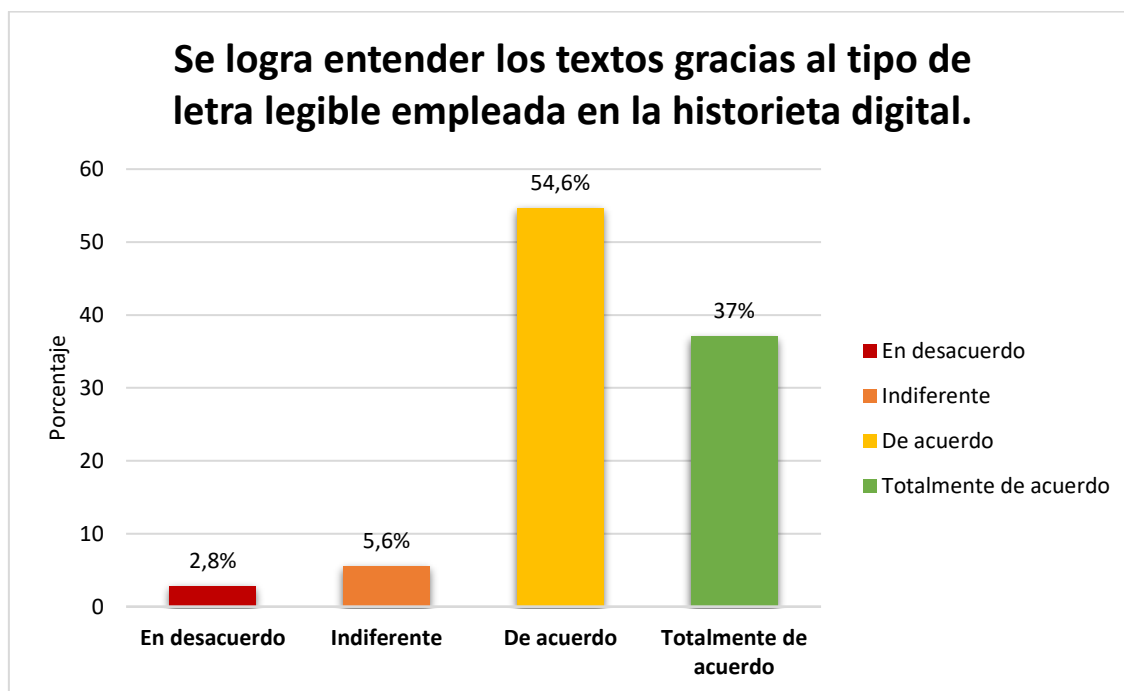
La historieta refleja armonía entre la imagen y los diálogos.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Indiferente	12	11,1	11,1	11,1
	De acuerdo	61	56,5	56,5	67,6
	Totalmente de acuerdo	35	32,4	32,4	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 4 se observó que el 11,1% (12 joven) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondió que está indiferente en que la historieta refleja una armonía entre la imagen y los diálogos. Mientras que el 56,5% (61 jóvenes) estudiantes respondió estar de acuerdo y el otro 32,4% (67 jóvenes) estudiantes respondió estar totalmente de acuerdo con lo anteriormente mencionado.

Pregunta 5

Figura 5: Tipografía



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 6:

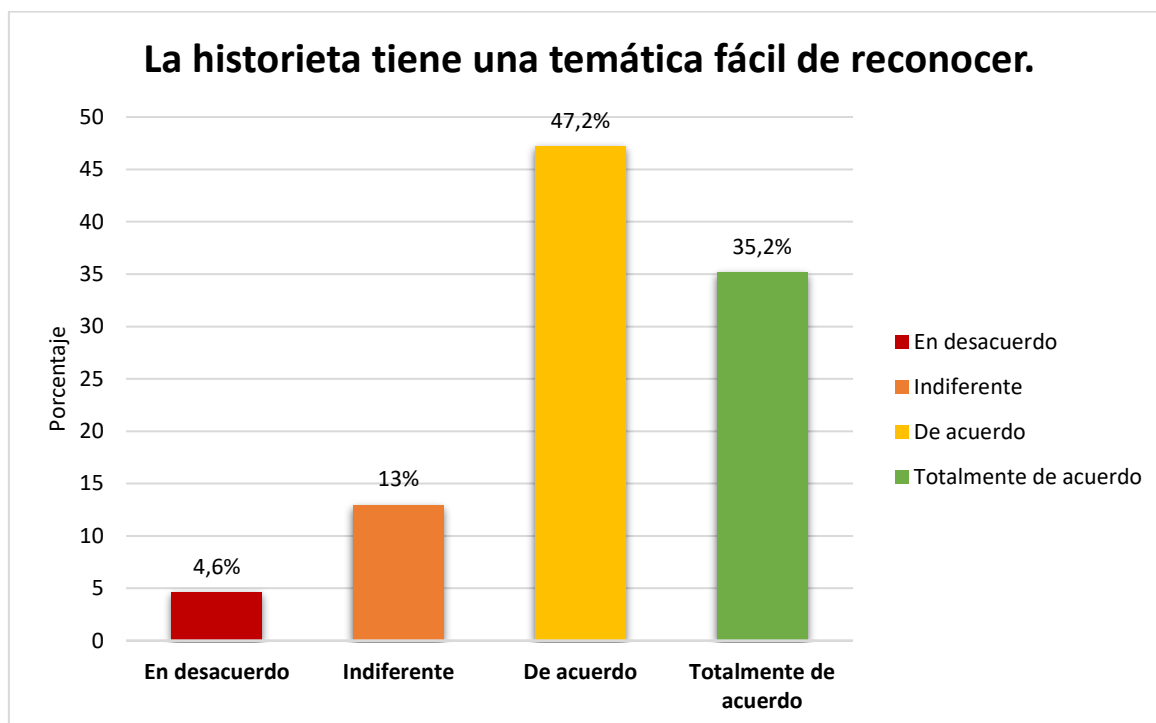
Se logra entender los textos gracias al tipo de letra legible empleada en la historieta digital.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	3	2,8	2,8	2,8
	Indiferente	6	5,6	5,6	8,3
	De acuerdo	59	54,6	54,6	63,0
	Totalmente de acuerdo	40	37,0	37,0	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 5 se observó que el 2,8% (3 jóvenes) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondieron que están en desacuerdo en que se logra entender los textos gracias a la tipografía legible empleada en la historieta digital. Mientras que el 5,6% (6 jóvenes) estudiantes respondieron estar indiferente, el 54,6% (59 jóvenes) estudiantes respondieron estar de acuerdo y el otro 37% (40 jóvenes) estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Pregunta 6

Figura 6: Pieza gráfica



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 7:

La historieta tiene una temática fácil de reconocer.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	5	4,6	4,6	4,6
	Indiferente	14	13,0	13,0	17,6
	De acuerdo	51	47,2	47,2	64,8
	Totalmente de acuerdo	38	35,2	35,2	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 6 se observó que el 4,6% (5 jóvenes) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondieron que están en desacuerdo en que la historieta tiene una temática fácil de reconocer. Mientras que el 13% (14 jóvenes) estudiantes respondieron estar indiferente, el 47,2% (51 jóvenes) estudiantes respondieron estar de acuerdo, y el otro 35,2% (38 jóvenes) estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Pregunta 7

Figura 7: Estímulo



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 8:

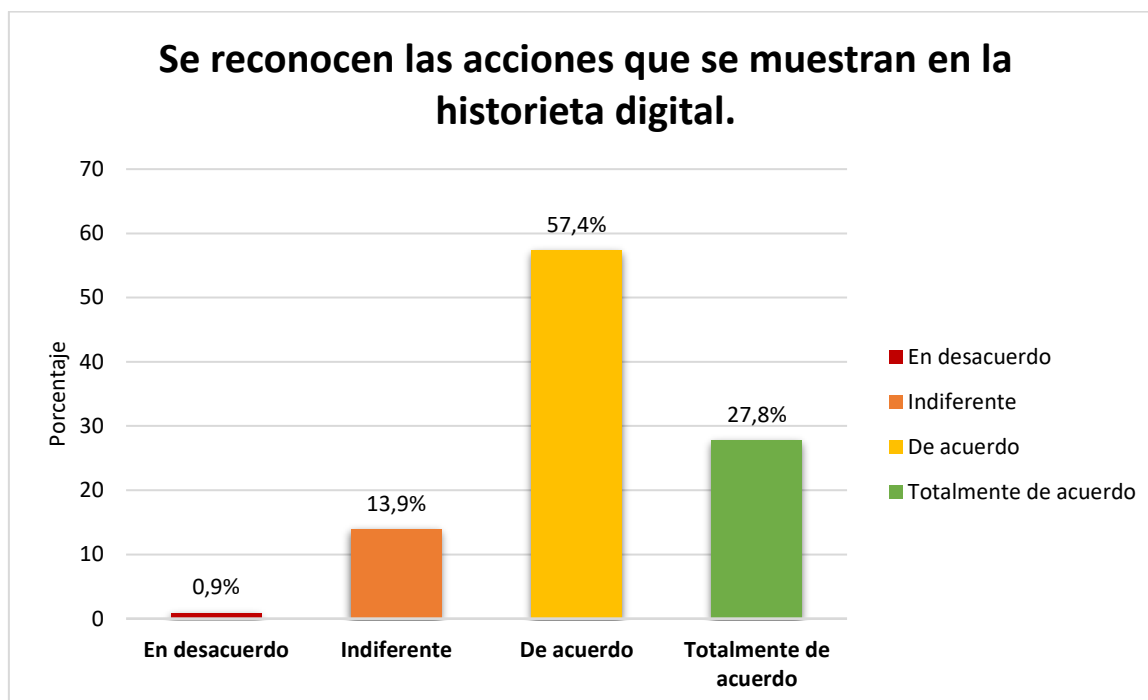
La historieta evidencia situaciones que desencadenan hechos trágicos de la vida real.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	4	3,7	3,7	3,7
	Indiferente	15	13,9	13,9	17,6
	De acuerdo	57	52,8	52,8	70,4
	Totalmente de acuerdo	32	29,6	29,6	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 7 se observó que el 3,7% (4 jóvenes) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondieron que están en desacuerdo en que la historieta evidencia situaciones que desencadenan hechos trágicos de la vida real. Mientras que el otro 13,9% (15 jóvenes) estudiantes respondieron estar indiferente, el 52,8% (57 jóvenes) estudiantes respondieron estar de acuerdo y el otro 29,6% (32 jóvenes) estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Pregunta 8

Figura 8: Interpretación de la imagen



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 9:

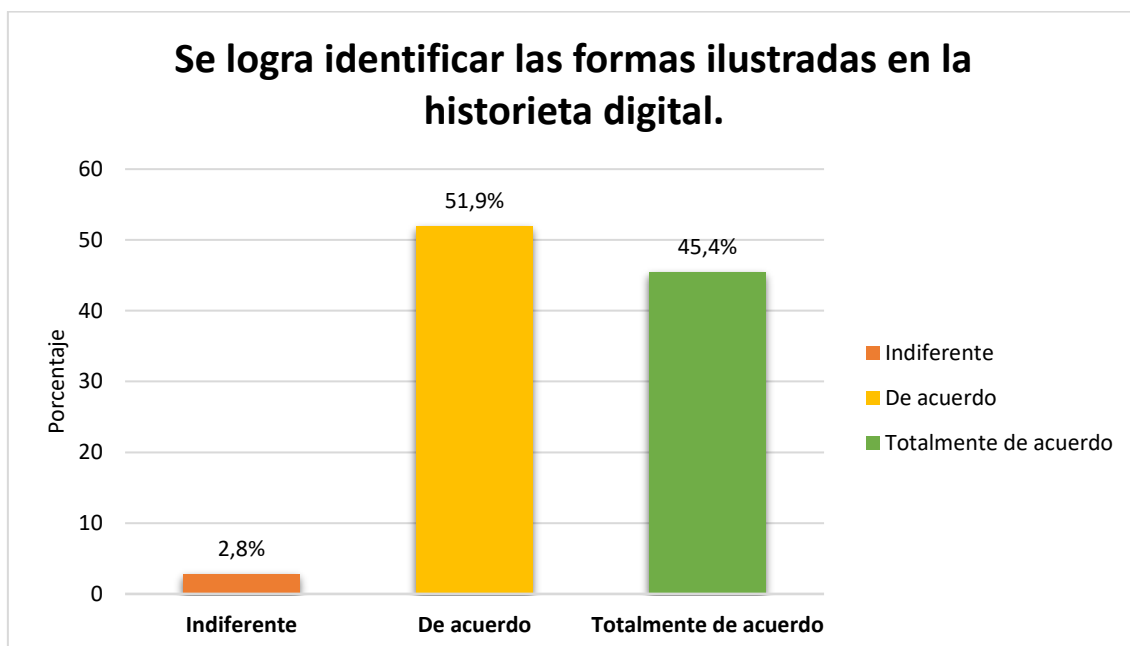
Se reconocen las acciones que se muestran en la historieta digital.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	,9	,9	,9
	Indiferente	15	13,9	13,9	14,8
	De acuerdo	62	57,4	57,4	72,2
	Totalmente de acuerdo	30	27,8	27,8	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 8 se observó que el 0,9% (1 joven) estudiante de la Universidad César Vallejo, respondió que está en desacuerdo en que se reconocen las acciones que se muestran en la historieta digital. Mientras que el 13,9% (15 jóvenes) estudiantes respondieron estar indiferente, el 57,4% (62 jóvenes) estudiantes respondieron estar de acuerdo y el otro 27,8% (30 jóvenes) estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Pregunta 9

Figura 9: Percepción de forma



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 10:

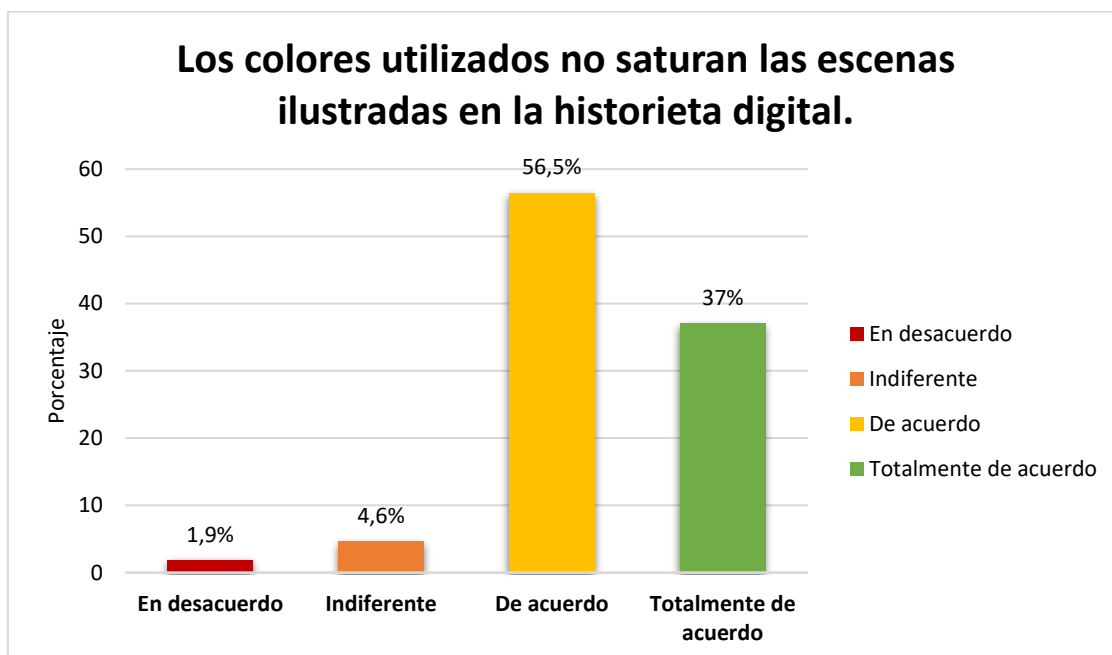
Se logra identificar las formas ilustradas en la historieta digital.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Indiferente	3	2,8	2,8	2,8
	De acuerdo	56	51,9	51,9	54,6
	Totalmente de acuerdo	49	45,4	45,4	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 9 se observó que el 2,8% (3 jóvenes) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondieron que están indiferentes en que se logra identificar las formas ilustradas en la historieta digital. Mientras que el 51,9% (56 jóvenes) estudiantes respondieron estar de acuerdo y el otro 45,4% (49 jóvenes) estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Pregunta 10

Figura 10: Color



Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Tabla 11:

Los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en la historieta digital.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	2	1,9	1,9	1,9
	Indiferente	5	4,6	4,6	6,5
	De acuerdo	61	56,5	56,5	63,0
	Totalmente de acuerdo	40	37,0	37,0	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: En la figura 10 se observó que el 1,9% (2 jóvenes) estudiantes de la Universidad César Vallejo, respondieron estar en desacuerdo en que los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en la historieta digital. Mientras que el 4,6% (5 jóvenes) estudiantes respondieron estar indiferente, el 56,5% (61 jóvenes) estudiantes respondieron estar de acuerdo y el otro 37% (40 jóvenes) estudiantes respondieron estar totalmente de acuerdo con lo mencionado.

Prueba de normalidad

Antes de hacer el análisis inferencial, se hizo la prueba de normalidad, ya que permitiría realizar un mejor análisis, así sea utilizando la Rho Spearman o el Chi Cuadrado.

Según Mishra et al. (2019), la prueba de Kolmogórov Smirnov nos ayuda a verificar si los resultados obtenidos de nuestra muestra tienen o no una distribución normal. Lo cual quiere decir que nos permitirá medir la concordancia que posea entre la distribución del grupo de datos y la de distribución teórica específica que tenga. Su objetivo es contrastar si la población ha de proceder de una distribución en específico. Se utiliza esta prueba para una población con muestra grande ($n > 50$) para poder detectar la anormalidad.

Tabla 12: Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ILUSTRACIÓN	,146	108	,000	,956	108	,001
PERCEPCIÓN_VISUAL	,183	108	,000	,941	108	,000
COMUNICACION_VISUAL	,178	108	,000	,922	108	,000
CONTENIDO_VISUAL	,214	108	,000	,917	108	,000
EXPERIENCIAS_PERCEPTUALES	,228	108	,000	,904	108	,000
PSICOLOGÍA_DEL_DISEÑO	,307	108	,000	,794	108	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: Se observó en la tabla 12 que el grado de significancia que posee es 0,000 menor a 0,05, por tal motivo se aceptó la hipótesis de investigación y se descartó la hipótesis nula, esto quiere decir que el resultado de los datos posee una distribución normal y es por este motivo que se utilizó el Rho de Spearman.

Análisis inferencial

Habiendo obtenido un nivel de significancia menor de 0,05 en la prueba de normalidad, se empleó el uso del Rho de Spearman para el análisis que comprobará la hipótesis general y las hipótesis específicas del presente proyecto de investigación. *(Véase en anexo 8)*

Prueba de Hipótesis general

Hi: Existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Ho: No existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Tabla 13: Prueba de Rho de Spearman: Ilustración y percepción visual

Correlaciones				
			ILUSTRACIÓN	PERCEPCIÓN _VISUAL
Rho de Spearman	ILUSTRACIÓN	Coeficiente de correlación	1,000	,716**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	PERCEPCIÓN_VISUAL	Coeficiente de correlación	,716**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: Debido a que la significancia de las variables fue de 0,000 > 0,05 y el coeficiente de correlación fue de 0,716, el cual según la tabla de coeficiente de correlación sería una correlación positiva alta, por lo tanto, rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, esto quiere decir que existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Prueba de Hipótesis específica 1

Hi: Existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Ho: No existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Tabla 14: Prueba de Rho de Spearman: Comunicación visual y percepción visual

Correlaciones				
			COMUNICACION _VISUAL	PERCEPCIÓN_ VISUAL
Rho de Spearman	COMUNICACION _VISUAL	Coeficiente de correlación	1,000	,578**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	PERCEPCIÓN_ VISUAL	Coeficiente de correlación	,578**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: Debido a que la significancia es de 0,000 > 0,05 y el coeficiente de correlación es 0,578, el cual según la tabla de coeficiente de correlación sería una correlación positiva moderada, por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, esto quiere decir que existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Prueba de Hipótesis específica 2

Hi: Existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Ho: No existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

Tabla 15: Prueba de Rho de Spearman: Contenido visual y percepción visual

Correlaciones				
			CONTENIDO_ VISUAL	PERCEPCIÓN _VISUAL
Rho de Spearman	CONTENIDO_VISUAL	Coeficiente de correlación	1,000	,733**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	PERCEPCIÓN_VISUAL	Coeficiente de correlación	,733**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación: Debido a que la significancia fue de 0,000 > 0,05 y el coeficiente de correlación fue de 0,733, el cual según la tabla de coeficiente de correlación sería una correlación positiva alta, por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, esto quiere decir que existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.

3.7. Aspectos éticos

Para este presente proyecto de investigación se respetó la opinión y argumento de los autores empleados en las citas haciendo uso de las normas del manual APA. Se utilizó un cuestionario online de recolección de datos en Google forms, para ser procesado posteriormente en el programa SPSS 25. Las respuestas de los encuestados fueron de 108 estudiantes de la Universidad Cesar Vallejo cuya participación fue anónima. Por último, fue llevado la investigación para revisión en la plataforma Turnitin para su verificación.

IV. RESULTADOS

A continuación, en este capítulo se indicó los resultados que se obtuvo en los análisis descriptivos e inferenciales. Después de la interpretación estadística, se prosiguió a interpretar de forma temática, comenzando con los gráficos de barras de los 10 ítems del instrumento.

Según la figura N°1 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 37 estudiantes (34,3%) están totalmente de acuerdo en que los personajes representados en la historieta son fácilmente reconocibles, asimismo, 67 estudiantes (62%) afirmaron que están de acuerdo. Por otro lado, 4 estudiantes (3,7%) respondieron que están indiferentes a lo cuestionado. En base a lo expuesto, se puede deducir que la historieta ha sido elaborada de tal manera que los estudiantes han podido reconocer fácilmente a los personajes en ella ya que al no ser bien representado los protagonistas en una historia, es difícil que comprendan los hechos que surjan. Siempre habrá alguna excepción dependiendo el grado de conocimientos que se posea ante el material presentado como el de tener algún conocimiento de los códigos de color o del orden de lectura en una historieta ya que es diferente a leer un cuento que posee una lectura más sencilla.

Según la figura N°2 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 36 estudiantes (33,3%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que la composición de las ilustraciones en la historieta digital está bien organizada, asimismo, 67 estudiantes (62%) dijeron estar de acuerdo. Por otro lado, 5 estudiantes (4,6%) mencionaron estar indiferentes con lo propuesto. Por lo tanto, se puede deducir que la composición de los elementos representados en la historieta es vital para una fácil comprensión de lectura, ya que al no tener un orden se pierde el hilo de la historia, por lo cual, al no poseer un conocimiento previo de cómo se da lectura una historieta y el orden de las viñetas, se crea una confusión. Es por esto que, es importante crear un orden que sea fácilmente de comprender según el tipo de público al que va dirigido, ya que según el grado de conocimiento que posea, podrá comprender la composición que se le dé.

Según la figura N°3 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 32 estudiantes (29,6%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que se logra comprender el mensaje de las ilustraciones en la historieta digital, asimismo, 47 estudiantes (43,5%) respondieron estar de acuerdo. Por otro lado, 20 estudiantes (18,5%) dijeron estar indiferentes y 9 estudiantes (8,3%) respondieron estar en desacuerdo. Por lo tanto, se puede deducir que, para entender un mensaje, las ilustraciones deben ser reconocibles, ya que, depende que la historia posea una estructura de principio a fin con un objetivo claro al final de ella. Así como en los cuentos o publicidad ilustrada, si la ilustración digital no posee un mensaje final, su función es vacía y no guarda sentido, por ello no se logra comprender lo que se quiere comunicar, si no se tiene eso en mente al momento de elaborar una pieza gráfica ilustrada.

Según la figura N°4 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 67 estudiantes (32,4%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que la historieta refleja una armonía entre la imagen y los diálogos, asimismo, 61 estudiantes (56,5%) mencionaron estar de acuerdo. Por otro lado, 12 estudiantes (11,1%) respondieron estar indiferentes ante la pregunta. Por lo tanto, se puede deducir que, para una mejor comprensión lectora en una historieta, debe existir una buena armonía entre la ilustración y el texto, porque si desentona uno de estos factores, habría complicaciones al momento de percibir lo que se observa en la historia. Es así que, la mayoría del público joven respondió positivo debido a que pudo percibir una armonía entre la imagen y los diálogos, ya que no resulto ser compleja de entender, la ilustración va de la mano con los diálogos para describir cada escena plasmada narrando una historia.

Según la figura N°5 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 40 estudiantes (37%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que se logra entender los textos gracias a la tipografía legible empleada en la historieta digital, asimismo, 59 estudiantes (54,6%) respondieron estar de acuerdo. Por otro lado, 6 estudiantes (5,6%) respondieron estar indiferente y 3 estudiantes (2,8%) dijeron estar en desacuerdo. Por lo tanto, se deduce que, en toda historia narrada, de tipo textual, cuento o historieta, si la tipografía no es fácil

de comprender, es difícil que se de lectura y mucho menos que se pueda comprender lo que se quiere contar, es muy importante para el campo del diseño gráfico saber manejar los estilos de letra que debe llevar cada pieza gráfica, puesto que nuestra función principal es el de comunicar, por esto se asume que la historieta logró cumplir con ser comprensible debido a que el texto tenía una tipografía que desgastara la vista.

Según la figura N°6 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 38 estudiantes (35,2%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que la historieta tiene una temática fácil de reconocer, asimismo, 51 estudiantes (47,2%) respondieron estar de acuerdo. Por otro lado, 14 estudiantes (13%) dijeron estar indiferentes ante la pregunta y 5 estudiantes (4,6%) mencionaron estar en desacuerdo. Por lo tanto, se dedujo que, la historieta digital narra algo de fácil comprensión lectora y da a conocer de que va el tema, es muy posible que el lector no entienda la historia si su percepción no capta de que va, por más que uno lea algo, siempre es importante saber de qué género o tipo de obra es, si no posee una descripción previa de lo que trata, es posible que el público objetivo no le tome interés. Es por esto, que muchas veces es vital que posea una buena portada para obtener la atención del lector, ya que es el método más rápido de promocionarse sin tanto texto.

Según la figura N°7 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 32 estudiantes (29,6%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que la historieta evidencia situaciones que desencadenan hechos trágicos de la vida real, asimismo, 67 estudiantes (52,8%) dijeron estar de acuerdo. Por otro lado, 15 estudiantes (13,9%) respondieron estar indiferente ante la pregunta y 4 estudiantes (3,7%) respondieron estar en desacuerdo. Por lo tanto, se dedujo que, los jóvenes posiblemente identifican parte de los hechos que transcurren en la historieta como algo cotidiano de ver o escuchar, ya que por experiencia propia pudieron observar con anterioridad algún hecho similar en un medio de comunicación o red social a la que se ven expuestos día a día, por otro lado también se identifican con algún hecho de la historia, ya que, todo lo ilustrado

se basa en hechos reales que suelen ocurrir en la vida de muchos desde temprana edad y termina afectando conforme uno se va desarrollando en la juventud.

Según la figura N°8 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 30 estudiantes (27,8%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que se reconocen las acciones que se muestran en la historieta digital, asimismo, 62 estudiantes (57,4%) mencionaron estar de acuerdo. Por otro lado, 15 estudiantes (13,9%) respondieron estar indiferente y 1 estudiante (0,9%) respondió estar en desacuerdo con la pregunta. Por lo tanto, se pudo deducir que, los jóvenes encuestados, en su mayoría reconoce las acciones de la historia debido al estilo sencillo de la ilustración, y a esto sumamos que por experiencia propia ellos tuvieron una vivencia similar pasada que los ayuda a comprender dichos detalles que se narran ya que suelen ser en su mayoría cosas cotidianas que los jóvenes suelen atravesar en cada etapa de su vida y de las cuales se busca tomen conciencia que no se deben de ignorar porque pueden haber repercusiones graves según lo mencionado en la historieta.

Según la figura N°9 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 49 estudiantes (45,4%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que se logra identificar las formas ilustradas en la historieta digital, asimismo, 56 estudiantes (51,9%) mencionaron estar de acuerdo. Por otro lado, 3 estudiantes (2,8%) respondieron estar indiferentes con la pregunta. Por lo tanto, se dedujo que, la percepción de los jóvenes pudo comprender la sencillas con la que se plasman elementos de la historia como las sombras, ya que de no entenderse cada objeto ilustrado, perderían sentido del por qué se ubican en la historia, porque cada elemento que está en las historietas le da un sentido a la escenografía y a lo que quiere contar, los detalles no sirven si solo adornan, cada ilustración cuenta algo, como las expresiones, las líneas y sobre todo las formas que se le den hacen que tenga una buena presentación y ayuda que la vista reconozca su propósito y lo que busca contar.

Según la figura N°10 se corrobora que, de 108 estudiantes de la universidad César Vallejo encuestados, 40 estudiantes (37%) respondieron estar totalmente de acuerdo en que los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en la

historieta digital, asimismo, 61 estudiantes (56,5%) mencionaron estar de acuerdo. Mientras que, 5 estudiantes (4,6%) respondieron estar indiferentes con la pregunta y 2 estudiantes (1,9%) dijo estar en desacuerdo. Por tanto, se pudo deducir que, la historieta presenta colores de acorde a la temática, en la que empleo colores fríos y sombríos, en secciones de las viñetas se representa a la protagonista sin color ya que se buscó de este modo que se diera más atención al personaje principal sobre el resto del escenario, mientras menos colores exista en una historia, la mirada del lector no se distrae del orden que debe seguir en la historia, se enfocará en leer y ver las ilustraciones sin detenerse mucho procesando cada color que podría tener de aplicarse más gamas, lo cual sería muy cansado para la vista.

En contraste, se expuso las interpretaciones obtenidas mediante la utilización del método Rho de Spearman, pertenecientes a los resultados del análisis inferencial.

De la hipótesis general se determinó que, si existe una relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual, debido a que el nivel de significancia de las variables fue de 0,000, el cual era menor que 0,05. Por tal motivo, la hipótesis de investigación fue aceptada y la hipótesis nula fue rechazada. Asimismo, la correlación de las variables fue positiva alta, debido a que el resultado de relación fue de 0,716. De este resultado, se puede concluir que la ilustración como arte digital consigue fácilmente captar la atención del público, despertando un interés a través de su percepción visual, lo cual sería este un motivo por el que tendrían una relación estas variables. La historieta digital muchas veces refleja una vida de fantasía, pero en el campo del diseño gráfico como en el área de la publicidad cumple también con la función de informar y ofrecer algún producto o llevar un mensaje claro y directo. Por esta razón, se considera que la ilustración como arte digital fue categorizado de forma positiva, ya que se confió en la percepción de los estudiantes al comprender el mensaje.

De la hipótesis específica 1 se determinó que, existe relación entre la comunicación visual de la ilustración y la percepción visual, debido a que su significancia fue de 0,000, el cual era menor que 0,05. Fue por este motivo que, la hipótesis de investigación fue aceptada y la hipótesis nula rechazada. Asimismo, la

correlación de la primera dimensión de la primera variable y la segunda variable fue positiva moderada, ya que el resultado de su relación fue de 0,578. Partiendo del resultado que se obtuvo, se puede concluir que la ilustración como arte digital ha sido expresado de forma correcta mediante una historieta digital, ya que logró demostrar que se puede comunicar a través de los atributos visuales que esta posee, por tal motivo, la historieta diseñada al ser percibida de manera simpaticante, dinámica, sencilla y seria a la vez, obtuvo el interés de jóvenes, contribuyendo a incentivar leer, puesto que es una práctica que se está perdiendo en la juventud y a dar un apoyo moral a sus lectores de que no está perdido, comunicando a través de la ilustración soluciones prácticas de cómo manejar el bajo autoestima en un nivel personal y cómo poder ayudar a otros que estén pasando por ello.

De la hipótesis específica 2 se determinó que, existe relación entre el contenido visual de la ilustración y la percepción visual, debido a que la significancia obtenida fue de 0,000 menor que 0,05. Por ese motivo, la hipótesis de investigación fue aceptada y la hipótesis nula fue rechazada. Asimismo, la correlación de la segunda dimensión de la primera variable y la segunda variable es positiva alta, debido a que el resultado de relación fue de 0,733. Partiendo del resultado que se obtuvo, se pudo concluir que el contenido visual de la ilustración es importante en el diseño de una historieta ya que se consigue una mejor percepción visual si hay una armonía entre viñetas, un texto legible y una temática reconocible, ya que con eso se consigue una mejor comprensión lectora. Si su contenido es vacío, no tiene un principio y un fin, es como leer algo sin sentido lo cual hace que pierda el lector el completo interés, es por esto que conviene que el ilustrador posea un conocimiento previo del tema que lleve a desarrollar en su historieta. De este modo los jóvenes conseguirán percibir de manera amigable la historia plasmada, lo cual mantendrá su interés y atención en ella.

En síntesis, se demostró que la historieta digital es de fácil comprensión lectora para los jóvenes, debido a que se obtuvo resultados positivos en la mayoría de respuestas. Por lo tanto, se confirma las teorías en las que mencionan que la ilustración bien diseñada cumple un rol importante si esta posee un mensaje que

busque comunicar respetando los códigos a la hora de elaborarlo, en menos cantidad, existe mayor comprensión, ya sea en color, volumen, formas, textos, ya que, la vista de los jóvenes está acostumbrada a repasar todo de manera rápida, por lo que, la ilustración en toda historieta o diseño, debe ser pensada en que será percibida en poco tiempo, y si consigue captar la atención del lector o receptor, entonces será una obra que tomarán interés y disfrutarán de principio a fin según su ritmo de lectura.

V. DISCUSIÓN

En este capítulo, se contrasta los resultados que se obtuvo en el análisis descriptivo e inferencial de la investigación, con el aporte de los antecedentes, el respaldo de autores teóricos utilizados en el presente estudio y autores de artículos e investigaciones externas para reforzar la discusión. En la investigación se usó antecedentes nacionales e internacionales, los cuales presentaron en su mayoría ambas variables y una metodología similar de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel correlacional, diseño no experimental como es en el caso de Arrascue (2019), Vela (2017), Acevedo (2019), Sáenz (2019), Barrera (2020), Ríos (2015), Quirós (2017), asimismo, autores como López (2015), Pulgar (2015), Liriano (2016) coinciden mayormente con una metodología aplicada, aunque emplean un enfoque mixto, ayudaron mucho en la investigación para la creación del cuestionario de y su análisis estadístico. Por otro lado, se considera necesario mencionar que los 10 ítems formulados para la investigación fueron específicos, a diferencia de otros autores que solían generalizar y no explicar a gran detalle las variables, ya que en sus títulos no solían usar el nombre de la variable, sino más bien trabajaron con las dimensiones o indicadores y sinónimos derivados de ellos, de igual forma, fueron eficientes los trabajos previos de tesis y los artículos científicos para poder desarrollar el reciente capítulo. A continuación, se presenta la discusión de los resultados obtenidos en el análisis descriptivo.

En base a los resultados del primer ítem se comprobó que, es importante que los elementos representados en una historieta puedan ser percibidos fácilmente para tener una buena comprensión lectora, es por ello que, se obtuvo resultados positivos de los estudiantes encuestados, en donde el 34,3%

respondieron que estaban totalmente de acuerdo en que los personajes representados en la historieta son fácilmente reconocibles, asimismo, el 62% afirmaron que están de acuerdo. Por otro lado, el 3,7% respondieron que están indiferentes a lo cuestionado. Ante alguna representación de lo que es la realidad en un formato con contenido visual, se puede observar piezas que la conforman, como afirma Guy (2016) Los elementos vienen a ser como piezas fundamentales en toda obra para que cobre sentido su interpretación, algo así como cuando desarmamos un objeto electrónico y hallamos todas las piezas que posee, cada uno en conjunto forma una unidad que es el objeto inicial (p. 40). En contraste a esto, la investigación coincide con otros autores que presentaron resultados a favor de su trabajo, como en el caso de Vela (2017) que contó con una tesis de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de tipo aplicada, de nivel correlacional, con un cuestionario de 12 ítems de opciones múltiples con escala de Likert, que fue aplicado a una muestra de 271 en el cual los principales resultados fueron que la historia se comprende mejor acompañado de elementos visuales que puedan ser percibidos de manera agradable al público, asimismo, Acevedo (2019) también empleó un instrumento con escala de Likert a una muestra de 267 personas, en el que sus resultados marcaron respuestas positivas sobre las obras expuestas por la buena elaboración de cada elemento representado en ellas, consiguiendo generar interés y satisfacción con la exposición que se brindó. Considerando la afirmación de Arrascue (2019), son una base fundamental para el arte, la cual al juntarse conforman la base de algo, también considera que puede tratarse de un grupo de personas seleccionado dentro de un grupo más grande por patrones de comportamiento identificables, intereses comunes, similitudes étnicas, etc. Por otro lado, López (2015) tuvo un estudio de investigación de nivel exploratorio descriptivo, con una población de 147 estudiantes y 5 maestras en el que utilizó de instrumento una entrevista y encuesta en el que concluyó que, los docentes no aplicaban actividades o estrategias que potenciaran la percepción visual de sus alumnos como el de usar elementos visuales a la hora de enseñar, lo cual solo dificultaba el desarrollo de sus destrezas, habilidades y sobre todo la creatividad. Teniendo en cuenta los resultados mencionados, Herrera (2019) afirma que los elementos visuales ejercen gran influencia a la hora de comprender e interactuar con lo que percibimos en el mundo. En los espacios educativos son muchos los

estímulos visuales que observamos, y en el que a menudo no estamos conscientes de cómo estos pueden manejar nuestros pensamientos y actos.

En base a los resultados del segundo ítem se comprobó que, la composición de los elementos representados en la historieta es vital para una fácil comprensión de lectura, ya que al no tener un orden se pierde el hilo de la historia, por ello, se obtuvo resultados positivos de los estudiantes encuestados en donde el 33,3% respondieron estar totalmente de acuerdo en que la composición de las ilustraciones en la historieta digital está bien organizada, asimismo, el 62% dijeron estar de acuerdo. Por otro lado, un 4,6% mencionaron estar indiferentes con lo propuesto. El componer se puede decir que es una forma de organizar, o crear un orden con sentido y que tenga una función lógica de lo que al percibirlo visualmente busque transmitir, como afirman Bargueño et al. (2016) al escribir empleamos distintos tipos de letras, las cuales poseen sílabas ordenadas que forman palabras, que en conjunto le dan sentido a un texto. De igual manera explican que sucede con la imagen, ya que usa formas ordenadas en conjunto para expresar con ayuda de figuras y objetos, una idea que se busca comunicar. En base a lo mencionado, la pregunta coincide con otros autores como, Sáenz (2019), en sus resultados obtenidos menciona que depende mucho de la técnica que se emplea en la composición de la ilustración que se lleve a cabo para la comprensión, ya que influye de gran manera a la percepción visual del lector. Asimismo, Ríos (2015), que utilizó un cuento ilustrado para su trabajo de investigación que sería aplicada para la enseñanza de niños, menciona que es vital poseer información antes de crear una pieza gráfica ya que así contribuye a no realizar algo mediocre, con bases como saber componer antes de realizar una obra. Por otro lado, Liriano (2015), cuyo estudio fue mixto y empleo su proyecto en una muestra de 72 estudiantes, obtuvo como resultados que para la elaboración de una un signo visual, también se debe tener un conocimiento previo de composición, ya que todo diseño debe poseer un orden, lo cual un porcentaje de los encuestados tuvo dificultades por no poseer el mismo conocimiento del diseñador al elaborar dichos signos. En contraste, Quirós (2017), mencionó como resultados que los estudiantes, sobre todo los niños carecen de información sobre su lugar natal, y desconocen parte del patrimonio cultural porque no les enseñan, por lo que garantiza una mejor enseñanza sobre

ello con la ayuda de una pieza gráfica como un cuento ilustrado. Al respecto, la composición, para Arrascue (2019), se refiere a cómo organiza y coloca los elementos de diseño en una página. Los espacios entre el diseño, la disposición y las formas en que los diseños interactúan o se cruzan con otros elementos. Cuando todos los espacios en blanco, imágenes, y otros medios representativos forman una única imagen coherente. En síntesis, la composición crea un orden para el mejor entendimiento de lo que se presencia visualmente ante cualquier imagen o ilustración, es nuestra percepción la que nos permite hallar ese orden según los conocimientos previos que podamos tener para dar lectura a lo que se observa.

En base a los resultados del tercer ítem se comprobó que, para entender un mensaje, las ilustraciones deben ser reconocibles, ya que, depende que la historia posea una estructura de principio a fin con un objetivo claro al final de ella, por ello, en los resultados que tuvo de los estudiantes que participaron de la encuesta, el 29,6% respondieron estar totalmente de acuerdo en que se logra comprender el mensaje de las ilustraciones en la historieta digital, asimismo, el 43,5% respondieron estar de acuerdo. Por otro lado, el 18,5% dijeron estar indiferentes y el 8,3% respondieron estar en desacuerdo. El mensaje viene a ser como lo que cuenta de un contenido ya sea visual o escrito como lo que busca informar, tal y como afirma Rook (2019) se puede entender que es una parte de la comunicación visual, el cual posee información que el emisor quiere hacer llegar a través de algún medio u canal para un público receptor. En base a lo mencionado, la pregunta coincide con otros autores como, Vela (2017), cuya muestra fue un total de 271 en el que aplicó un cuestionario de 12 preguntas con múltiples opciones, obtuvo de resultados que la historia se comprende mejor acompañado de ilustraciones y que es vital que la técnica empleada en los dibujos sea agradable, ya que el mensaje llega mejor acompañado de imágenes visuales ilustradas. Asimismo, Barrera (2020), en su estudio cuantitativo con diseño no experimental, con una muestra de 53, tuvo como resultados favorables ante sus piezas gráficas, porque el tipo de letra fue la ideal por lo que comprendieron el mensaje que se buscaba transmitir debido a su composición. La imagen visual consigue comunicar mediante la percepción del espectador, las respuestas que se reciban de ello dependen de la capacidad que tienen los receptores al decodificar el mensaje, como confirma Villar (2018).

Por otro lado, según López (2015), con su investigación concluyó que, los docentes no aplican actividades o estrategias que potencien la percepción visual de sus alumnos dificultando el desarrollo de sus destrezas, habilidades y sobre todo la creatividad, por lo que el mensaje tarda en llegar a ellos. Al respecto, el mensaje, para Arrascue (2019), puede consistir en un único conjunto discreto de datos preparados para la transmisión como un todo, o puede estar segmentado, fragmentado o dividido de otra manera en múltiples partes del todo en forma de tramas, bloques, paquetes, celdas u otros conjuntos de datos para una mayor eficacia en la transmisión, conmutación o enrutamiento, conversión de formato, almacenamiento, etc. En síntesis, en los cuentos, historietas o publicidad ilustrada, si la ilustración digital no posee un mensaje final, su función es vacía y no guarda sentido, por ello no se logra comprender lo que se quiere comunicar, si no se tiene eso en mente al momento de elaborar una pieza gráfica ilustrada.

En base a los resultados del cuarto ítem se comprobó que, debe existir una buena armonía entre la ilustración y el texto, porque si desentona uno de estos factores, habría complicaciones al momento de percibir lo que se observa en la historia, por ello, en los resultados que se obtuvo de los estudiantes encuestados, el 32,4% respondieron estar totalmente de acuerdo en que la historieta refleja una armonía entre la imagen y los diálogos, asimismo, el 56,5% mencionaron estar de acuerdo. Por otro lado, el 11,1% respondieron estar indiferentes ante la pregunta. El aspecto visual es como un conjunto de elementos visuales que es utilizado para comunicar mensajes, como menciona Villar (2018), ya que el ojo humano puede percibir cada vez más visualmente gracias a los distintos medios de comunicación que lo rodea, la comunicación que dan las imágenes visualmente depende también del modo en cómo llega a interpretar el mensaje cada uno. También como define Llasera (2020) para el dominio del diseño gráfico es necesario continuar aprendiendo, manejar teorías y saber que se necesita aplicar para comunicar a través de la imagen con ayuda de elementos visuales que en conjunto forman una armonía en el diseño, los cuales son la línea, forma, objeto, espacio, tipografía, textura y el color. En base a lo mencionado, la pregunta coincide con otros autores como, Barrera (2020), en el que presenta resultados que favorecieron sus obras gráficas que empleo colores llamativos convirtiéndolo en un diseño en el que se destacó al poseer una armonía entre sus elementos visuales, el cual es

denominado como aspecto visual agradable. De igual manera, Ríos (2015), tuvo un diseño de tesis no experimental, de enfoque cuantitativo, nivel correlacional y descriptivo, cuyos resultados fueron positivos debido al aspecto visual de su obra, un cuento para fortalecer el conocimiento cultural de niños de educación primaria, que narra la historia de un oficio que ha llevado años en su hogar natal y que les ha provisto de gran riqueza cultural. En contraste, Pulgar (2015), en su tesis, buscó estimular la creatividad infantil mediante un cuento ilustrado, dando como resultados respuestas positivas en cuanto al aspecto de los elementos visuales presentados en la ilustración mostrada en la pieza gráfica. Al respecto, el aspecto visual, según Arrascue (2019), viene del sentido de la vista o relacionado con él. Puede ser considerado como algo relativamente atractivo a la visión que puede ser interpretado de diferentes maneras ya sea mediante el color, la textura o una combinación de ambos. En síntesis, es así que, la mayoría del público joven respondió positivo debido a que pudo percibir una armonía entre la imagen y los diálogos, ya que no resultó ser compleja de entender, la ilustración va de la mano con los diálogos para describir cada escena plasmada narrando una historia.

En base a los resultados del quinto ítem se comprobó que, si la tipografía no es fácil de comprender, es difícil que se de lectura y mucho menos que se pueda comprender lo que se quiere contar, por ello, en los resultados que se obtuvo de los estudiantes encuestados, el 37% respondieron estar totalmente de acuerdo en que se logra entender los textos gracias a la tipografía legible empleada en la historieta digital, asimismo, el 54,6% respondieron estar de acuerdo. Por otro lado, el 5,6% respondieron estar indiferente y el 2,8% dijeron estar en desacuerdo. La tipografía viene a ser uno de los elementos más utilizados en todo diseño. Es una de las maneras más directas de comunicación visual, con empleo de textos. Si se observa los caracteres de la tipografía se puede comprobar que está representado por un conjunto de formas geométricas y orgánicas se crea un tipo de letra, como afirma Llasera (2020), sus características se pueden descomponer y sintetizar de forma anatómica, el cual cuyas formas y caracteres terminan dando una estilo propio y aspecto único. Hannah (2021) menciona que la tipografía es un medio o forma de expresión para llevar con eficacia un mensaje, por tal motivo, se considera que es necesario poseer un conocimiento previo de los distintos tipos de letras que

hay y los usos que se les puede dar. Depende mucho de su aspecto para poder llamar la atención a la hora de comunicar un mensaje, ya que con ello se consigue promocionar el material expuesto. En base a lo mencionado, la pregunta coincide con otros autores como, Barrera (2020) cuya investigación tuvo resultados positivos respecto a las obras gráficas que empleo colores llamativos convirtiéndolo en un diseño amable visualmente, por ello, concluyó que los jóvenes fueron atraídos, porque la tipografía ya que fue la ideal por lo que comprendieron el aviso que se buscaba transmitir debido a su composición. De igual manera, Liriano (2016) en su investigación mixta cuya muestra fue de 72 estudiantes, empleó una encuesta y utilizó el método de observación en el que concluyó que los estudiantes al hacer uso de una percepción concentrada y creativa, lograron reconocer los códigos y signos visuales. En contraste, Vela (2017), en los resultados de su investigación cuantitativa correlacional, tuvo respuestas positivas en cuanto a la historia se comprende mejor acompañado de ilustraciones y que es vital que la técnica empleada en los dibujos sea agradable para una fácil lectura. Al respecto, Arrascue (2019), describió a la tipografía como un arte de presentar los textos de forma única y atrayente para la persona que las lea, mencionando que este tipo de letras posee familias con estilos que varían ya sea la función del mensaje que se quiera transmitir o de la emoción que busque despertar en el lector. Otra forma de llamar a esto, es decir que la tipografía le da personalidad a un texto. En síntesis, es muy importante para el campo del diseño gráfico saber manejar los estilos de letra que debe llevar cada pieza gráfica, puesto que nuestra función principal es el de comunicar, por esto se asume que la historieta logró cumplir con ser comprensible debido a que el texto tenía una tipografía que desgastara la vista.

En base a los resultados del sexto ítem se comprobó que, la pieza gráfica narra algo de fácil comprensión lectora y da a conocer de que va el tema, por ello, en los resultados que se obtuvo de los estudiantes encuestados, el 35,2% respondieron estar totalmente de acuerdo en que la historieta tiene una temática fácil de reconocer, asimismo, el 47,2% respondieron estar de acuerdo. Por otro lado, el 13% dijeron estar indiferentes ante la pregunta y el 4,6% mencionaron estar en desacuerdo. Así como menciona Huertas (2019), las piezas gráficas vienen a ser un grupo de productos visualmente llamativas y atractivas según la necesidad

que busquen cubrir para un público determinado, mayormente las propuestas que se presentan para la comunicación deben tener un concepto claro y transversal; para tener un buen proyecto se debe contar con tener una línea y unidad gráfica. En base a lo mencionado, la pregunta coincide con otros autores como, Vela (2017) en su estudio con diseño de tipo no experimental, tipo aplicada con el enfoque cuantitativo correlacional, en el que presentó una pieza gráfica ilustrada a una muestra de 271 alumnos cuyo instrumento fue una encuesta de 12 preguntas con múltiples opciones, en donde los resultados fueron positivos, debido a que la historia se comprende mejor acompañado de ilustraciones y que es vital que la técnica empleada en los dibujos sea agradable. Asimismo, Barrera (2020) en su estudio cuantitativo con diseño no experimental, fue de tipo aplicada de nivel correlacional, con una muestra de 53 jóvenes concluyó que los jóvenes de 15 a 20 años, si comprendieron las piezas ya que afirmaron que fueron atraídos, porque la tipografía fue la ideal porque permitió tener una buena comprensión del mensaje. De igual manera, Sáenz (2019), en su investigación de nivel correlacional y de enfoque cuantitativo, aplicó un cuento ilustrado como pieza gráfica, cuyos resultados fueron positivos ya que se halla una relación entre sus variables principales, cuento ilustrado y percepción visual. En contraste a lo mencionado, Ríos (2015), en su tesis buscó trabajar la percepción visual de en niños acerca del diseño en guitarras en base a su contenido temático, como en la imagen ilustrada, en lo que concluyó que el diseño y la comunicación visual de una pieza gráfica les ha provisto de gran riqueza cultural. Al respecto, la pieza gráfica, según Arrascue (2019), vienen a ser expresiones visuales en la que una marca en diferente soporte y distintos formatos logra configurar su identidad visual. Estas composiciones visuales se encuentran mayormente en un M.I.C teniendo como objetivos específicos promocionar producto o servicio. Son expresiones visuales de una marca en diferentes soportes y formatos que configuran su identidad visual. En síntesis, es importante saber de qué género o tipo de obra es, si no posee una descripción previa de lo que trata, es posible que el público objetivo no le tome interés. Es por esto, que muchas veces es vital que posea una buena portada para obtener la atención del lector, ya que es el método más rápido de promocionarse sin tanto texto.

En base a los resultados del séptimo ítem se comprobó que, el estímulo muchas veces se debe gracias a la experiencia propia, a lo que haya podido percibir con anterioridad que haya producido una reacción familiar, por ello, en los resultados que se obtuvo de los estudiantes encuestados, el 29,6% respondieron estar totalmente de acuerdo en que la historieta evidencia situaciones que desencadenan hechos trágicos de la vida real, asimismo, el 52,8% dijeron estar de acuerdo. Por otro lado, el 13,9% respondieron estar indiferente ante la pregunta y el 3,7% respondieron estar en desacuerdo. El estímulo viene a ser aquello que tiene un impacto en un sistema que genera una reacción, como afirman Pérez y Gardey (2021). Es decir, que vendría a ser como una respuesta en consecuencia a una acción o percepción visual de algo, el cual tiene por nombre también de reflejo. En base a lo mencionado, la pregunta coincide con otros autores como, López (2015), que tuvo un estudio de investigación mixto, de nivel exploratorio descriptivo, en donde utilizó de instrumento la entrevista y encuesta. Los resultados que tuvo fue que en el desarrollo de una clase es de vital importancia estimular ante todo los sentidos de los niños y niñas para desarrollar los aprendizajes significativos. Asimismo, Pulgar (2015), con una metodología similar, de enfoque mixto, de tipo aplicada, empleó un cuento para ilustrado para conseguir estimular la capacidad creativa de pequeños estudiantes de grado inicial, con ayuda de la narración de relatos y las ilustraciones del cuento. En base a sus resultados, concluyó que gracias a la narración y la creación de una historieta se puede orientar a los estudiantes a desarrollar una mayor creatividad para habilidades artísticas, fomentando que usen su imaginación para la creación de nuevo material ilustrado. Adicionalmente, los pequeños estudiantes consiguen entender mejor un cuento gracias a las ilustraciones que poseen. De este modo se consigue conectar con ayuda de las ilustraciones al pequeño artista con la realidad. En contraste con Sáenz (2019), en su investigación no experimental de tipo aplicada de nivel correlacional y de enfoque cuantitativo, en el que utilizó un instrumento de cuestionario con 15 preguntas, tuvo como resultados que hubo un estímulo leve por parte de los encuestados ya que sus respuestas fueron positivas con respecto al material empleado que fue un cuento ilustrado. De igual manera, Vela (2017) en su investigación cuantitativa con diseño no experimental, fue de tipo aplicada de nivel correlacional, empleo una encuesta de 12 ítems con escala de Likert, a una muestra

de 271, en donde mencionó que sus resultados fueron favorables respecto al estímulo que produjo las ilustraciones en la historia ya que respondieron que iba mejor el texto con imágenes que refuercen lo que se busca contar. Al respecto, el estímulo según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), viene a ser un causante que desenlaza cambios ya sean tanto físicos o conductuales. En el contexto de la ciencia, un estímulo es cualquier cosa que hace que un organismo o parte de un organismo reaccione de alguna manera. En síntesis, se puede identificar algún hecho de la historia que produzca alguna reacción en el lector, si la historia ilustrada se basa en hechos reales que suelen ocurrir en la vida de muchos desde temprana edad y termina afectando conforme uno se va desarrollando en la juventud.

En base a los resultados del octavo ítem se comprobó que, la interpretación de la imagen se puede dar gracias al estilo de la ilustración que permita reconocer fácilmente las acciones y lo que se ve, por ello, en los resultados que se obtuvo de los estudiantes encuestados, el 27,8% respondieron estar totalmente de acuerdo en que se reconocen las acciones que se muestran en la historieta digital, asimismo, el 57,4% mencionaron estar de acuerdo. Por otro lado, el 13,9% respondieron estar indiferente y el 0,9% respondió estar en desacuerdo con la pregunta. Interpretar una imagen significa observar con sumo detenimiento y analizarlo, para dar mayor lectura a la imagen es necesario que se cuestione por qué se utilizó dichos objetos en la composición, como afirma Chin (2020) Para analizar una imagen e interpretarla se mide de diferentes modos según el nivel analítico que se posee, es decir el grado de conocimiento que tiene tanto en el sentido denotativo como en el sentido connotativo. Es decir, en como analiza lo que ve y que sentido significativo les da a los elementos que ve. En relación a lo expresado, el ítem coincide con otros autores como, Arrascue (2019), en su investigación cuantitativa que contó con un diseño no experimental con nivel correlacional, contando con una muestra fue de 279 estudiantes, aplicó un cuestionario con escala de Likert. En donde presentó resultados que favorecieron su cuento ilustrado, los cuales respondieron que interpretar la historia fue sencillo por la aplicación de elementos visuales llamativos. De igual manera, Vela (2017), en su estudio con diseño de tipo no experimental, tipo aplicada con el enfoque

cuantitativo correlacional, contó con resultados en las que respondieron que el cuento se pudo interpretar mejor gracias a que llevaba ilustraciones que reforzaban la historia, aparte también se sintieron cómodos con el estilo de la ilustración que poseía, lo que les resultaba agradable de percibir. Asimismo, Estrada et al. (2021) mencionan que a partir de experiencias pasadas se puede construir uno sus propios conocimientos, ya que este no puede ser medido sino aprehendido con base a las estrategias y metodologías planteadas por parte del que expone un material visual que se deba interpretar. En contraste a esta teoría, Sáenz (2019), en su investigación no experimental de tipo aplicada de nivel correlacional y de enfoque cuantitativo, tuvo de resultados que la muestra encuestada respondió de acuerdo al ítem presentado, que pudieron interpretar fácilmente las ilustraciones del cuento debido a que con anterioridad se han visto expuestos a dar lectura obras literarias. Al respecto, la interpretación de imagen según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), busca explicar o declarar el sentido de algo. Un intérprete de imágenes examina imágenes aéreas o satelitales con el fin de darle sentido, identificar las características que contiene y evaluar su importancia. Las técnicas de interpretación de imágenes se desarrollaron progresivamente durante más de 100 años, originalmente centrándose en aplicaciones militares y luego extendiéndose a muchas aplicaciones diferentes para uso científico y comercial. En síntesis, una vivencia similar pasada ayuda a comprender dichos detalles que se narran ya que suelen ser en su mayoría cosas cotidianas que los jóvenes suelen atravesar en cada etapa de su vida y de las cuales se busca tomen conciencia que no se deben de ignorar.

En base a los resultados del noveno ítem se comprobó que, la percepción de la forma se da gracias a cada elemento que está presente en la historieta porque le da un sentido a la escenografía y a lo que quiere contar, por ello, en los resultados que se obtuvo de los estudiantes encuestados, el 45,4% respondieron estar totalmente de acuerdo en que se logra identificar las formas ilustradas en la historieta digital, asimismo, el 51,9% mencionaron estar de acuerdo. Por otro lado, el 2,8% respondieron estar indiferentes con la pregunta. La organización de la forma se basa en la construcción de una imagen, como afirman Bargeño et al. (2016), para esto es útil usar de un modo ordenado todos los elementos visuales,

lo cual en otras palabras sería dar orden o componer las figuras en un formato bidimensional o tridimensional. Como se menciona, organizar la forma o darle composición, es colocar diversas figuras en un modo que esta posea una estética que exprese lo que se desea comunicar. En base a lo mencionado, la pregunta coincide con otros autores como, Sáenz (2019) en cuyo estudio no experimental de tipo aplicada de nivel correlacional y de enfoque cuantitativo, con una población de 260 estudiantes, en la que aplico la encuesta de 15 ítems con escala de Likert, dieron como resultados que la percepción de los estudiantes acerca de la forma en las ilustraciones fueron en mayoría respuestas positivas porque lograban reconocer las figuras. Asimismo, Ríos (2015) en su tesis no experimental, de enfoque cuantitativo, nivel correlacional y descriptivo, el cual utilizó una muestra 1178 niños aproximadamente que cursaba el 4to, 5to y 6to grado; tuvo resultados positivos acerca del cuento infantil que desarrollo para la enseñanza de los estudiantes en escuelas de dichos grados, ya que la elaboración del cuento fue realizada con estudios previos acerca de dibujo, líneas, formas y colores para su diseño. Por lo que Barco (2021) menciona que la forma es un área plana rodeada de bordes o un esquema. Los creativos utilizan diversos tipos de formas, entre ellas se hallan formas geométricas que resultan ser precisas y también regulares, como lo son los cuadrados, rectángulos y triángulos. Por otro lado, López (2015) con su estudio de investigación mixto, de nivel exploratorio descriptivo, en la que utilizó de instrumento una entrevista y encuesta, consiguió de resultados positivos en cuanto a impulsar la creatividad de los niños con ayuda de materiales didácticos que estimulaban a percibir formas y colores, como textos. Al respecto, la percepción de forma según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), es un aspecto de la percepción y se refiere a los procesos involucrados en la distinción de formas a través de los sentidos, también es considerado como la capacidad de la mente y los sentidos humanos para percibir las formas de los objetos físicos y los contornos observados en el entorno. En síntesis, cada ilustración cuenta algo, como las expresiones, las líneas y sobre todo las formas que se le den hacen que tenga una buena presentación y ayuda que la vista reconozca su propósito y lo que busca contar.

En base a los resultados del décimo ítem se comprobó que, el color puede ser en gran parte un factor para captar la atención del receptor de la imagen, por

ello, en los resultados que se obtuvo de los estudiantes encuestados, el 37% respondieron estar totalmente de acuerdo en que los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en la historieta digital, asimismo, el 56,5% mencionaron estar de acuerdo. Mientras que, el 4,6% respondieron estar indiferentes con la pregunta y el 1,9% dijo estar en desacuerdo. El empleo intencionado de un color en la composición resulta ser esencial para poder agrupar en el formato y lograr transmitir distintas sensaciones, como afirman Bargeño et al. (2016), los colores o bien consiguen acercar o alejar a quien los observa, según se muestren resultan ser llamativos o no. Mencionan que los colores cálidos acercan al receptor de la imagen y los fríos los relacionan con que alejan al espectador. También dicen que las personas podemos darles diversos sentidos a los colores ya que los interpretamos sensorialmente según sus gamas en tonos cálidos como sensaciones positivas y activas y a los tonos fríos con sensaciones negativas y pasivas. En base a lo mencionado, la pregunta coincide con otros autores como, Vela (2017), en sus resultados que la historia se comprende mejor acompañado de ilustraciones que poseen colores vivos y una técnica en los dibujos que la vuelven agradable. Asimismo, Esaak (2019) menciona que el color a través de nuestra experiencia o vivencias pasadas, se puede llegar a interpretar de un modo u otro, también en como logramos interpretarlo al percibirlo haciendo uso de nuestros sentidos. Recomienda que los diseñadores y profesionales en artes visuales deben poseer un computador que permita hacer uso de todos los colores e interpretarlo visualmente de distinto modos, para poder transmitir diversas sensaciones con los colores que utilice. Por lo tanto, confirman Acevedo (2019), con su investigación de enfoque cuantitativo cuyo nivel fue descriptivo y correlacional, con diseño fue no experimental, cuya encuesta de 10 preguntas con múltiples opciones dieron como resultados que gran parte del atractivo que tuvieron sus obras presentadas en la exposición, fue porque los colores tuvieron protagonismo a la hora de cautivar a su público, consiguiendo resultados positivos, de igual manera, Pulgar (2015), con su tesis de enfoque mixto, que trabajo con una muestra pequeña de 22 alumnos de educación inicial, comprobó que al elaborar pruebas de color y formas al permitir que experimenten usando su imaginación para formar una historia la cual terminaría convirtiéndose en una ilustración, era funcional, ya que conseguía resultados favorecedores para el propósito que tenía de poder enseñar a través de la

ilustración. Al respecto, el color en el diseño según Arnheim (2002, como se citó en Barrera, 2020), tuvo una gran cantidad de atributos que son principalmente subjetivos. Las cuales entre ellas se encuentran ciertas características como lo es la armonía que es cuando se tiene 2 o más colores que al mezclar se produce distintas temperaturas en tonos cálidos o fríos. Subjetivamente el color es una sensación, mediante la cual un tono es percibido en parte por el nervio óptico. En síntesis, mientras menos colores exista en una historia, la mirada del lector no se distrae del orden que debe seguir en la historia, se enfocará en leer y ver las ilustraciones sin detenerse mucho procesando cada color que podría tener de aplicarse más gamas, lo cual sería muy cansado para la vista.

A continuación, en esta segunda sección de la discusión se presentarán los resultados inferenciales, en donde se detallan las interpretaciones de la relación entre las variables y dimensiones del estudio expuesto.

En la hipótesis general se empleó el Rho de Spearman para conocer la relación de las variables de investigación, teniendo como valor de significancia 0,000, el cual era menor que 0,05. Por tal motivo, la hipótesis de investigación fue aceptada y la hipótesis nula fue rechazada, de esta manera, se concluye en que si existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual. Asimismo, la correlación de las variables fue positiva alta, debido a que el resultado de relación fue de 0,716. De este resultado, se puede concluir que la ilustración como arte digital consigue fácilmente captar la atención del público, despertando un interés a través de su percepción visual, lo cual sería este un motivo por el que tendrían una relación estas variables. Vela (2017) en su investigación cuantitativa, obtuvo unos resultados similares al presente trabajo por lo que concluyó que, si existía relación entre sus variables, por emplear colores que evocaban vivencias pasadas de los alumnos. Menza et al. (2016) mencionan que la ilustración, que tiene entre sus propósitos llevar mensajes y dar una comunicación visual clara, también tiene el deber de representar fielmente los textos que acompañan. En el diseño gráfico, el diseñador debe ejercer soluciones prácticas y efectivas, pero en el caso de crear una ilustración es algo que requiere más tiempo ya que conlleva todo un proceso creativo y artístico para un fin reflexivo y extenso. De igual manera Acevedo (2019),

en su estudio de investigación con enfoque cuantitativo cuyo nivel fue descriptivo y correlacional, tuvo como resultados que, si había una relación entre sus variables gracias a lo que respondieron los participantes de la encuesta, ya que manifestaron tener interés y se sentían satisfecho con la exposición que se brindó. El autor concluyó que el utilizar ilustraciones resultaba muy útil ya que sirve para ser empleado en diferentes ámbitos y más aún para ser empleado en una lectura con el fin de informar cosas importantes que ayuden a la sociedad. Para Kavya (2021), la ilustración digital es una forma de arte que utiliza tecnología digital durante el proceso creativo mediante métodos convencionales y que luego son terminados con la ayuda de un software digital. Asimismo, Sáenz (2019) tuvo una investigación cuantitativa con diseño no experimental de tipo aplicada de nivel correlacional, en el que después de aplicar el instrumento de 15 ítems con escala de Likert, consiguió como principales resultados que si existe correlación entre las variables cuento ilustrado y la percepción visual. Por lo que finalmente concluyó que, existe relación entre sus 2 variables cuento ilustrado y percepción visual. Como afirma Arrascue (2019) las ilustraciones son capaces de transmitir un mensaje, y que por lo general suele acompañar textos en historias o cuentos. A principios lo usaban con un fin publicitario tal, así como carteles para anunciar algún producto, promocionarlos, etc.; además enfatiza que se empleaba mucho para portadas ya fuese de libros, revistas y cuentos. Hoy en día se relaciona la ilustración con la comunicación y el arte, es por esta razón, que viene a ser importante para el diseño gráfico, aspectos publicitarios, y todo lo relacionado a un contenido visual o comunicación visual. En síntesis, La historieta digital muchas veces refleja una vida de fantasía, pero en el campo del diseño gráfico como en el área de la publicidad cumple también con la función de informar y ofrecer algún producto o llevar un mensaje claro y directo.

En la hipótesis específica N°1 también se aplicó el Rho de Spearman, con el fin de conocer la relación de la primera dimensión comunicación visual y la percepción visual, los cuales tuvieron resultados favorables, obteniendo un valor de significancia de 0,000, el cual fue menor de 0,05. Por lo tanto, la hipótesis de investigación fue aceptada y la hipótesis nula fue rechazada, de este modo, se concluyó en que si existe una relación entre la comunicación visual y la percepción visual. Asimismo, la correlación de la primera dimensión y la segunda variable fue positiva moderada, puesto que el resultado que se tuvo fue de 0,578, por tal motivo,

se pudo concluir que la ilustración como arte digital ha sido expresado de forma correcta mediante una historieta digital, ya que logró demostrar que se puede comunicar a través de los atributos visuales que esta posee. La comunicación visual para Arrascue (2019), se fundamenta en el significado de los elementos que hacen parte de una composición y que buscan dar a conocer un mensaje claro trascendiendo del medio y del tiempo. De este modo, autores como Vela (2017) y Sáenz (2019) al poseer las mismas variables principales, presentaron una investigación correlacional descriptiva, con diseño no experimental, en el que su pieza gráfica expuesta fue un cuento ilustrado para evaluar la percepción visual de estudiantes de una institución educativa, y ambos poseen resultados similares en el que mencionan que si existe correlación entre sus 2 variables principales. Como afirma, Nediger (2020), que la comunicación visual viene a ser como una práctica que emplea el uso de elementos visuales que pueden expresar cualquier tipo de mensaje, inspirar a crear cambios o incluso causar emociones. Por un lado, de esto se menciona que el diseño de la comunicación debe poseer un mensaje que enseñe, motive y atraiga la atención a su vez el mensaje debe ser llevado de tal manera que sea clara y llamativa. En contraste, con otros autores como López (2015), en su investigación que fue de enfoque mixto, trabajo con la percepción visual como variable y el aprendizaje que no es precisamente la misma de este trabajo, pero presenta un material digital ilustrado el cual aplica a una población de 147 estudiantes y 5 maestras, utilizando de instrumento una entrevista y encuesta. De igual manera Pulgar (2015), trabajo una investigación mixta en la que tenía como variables principales cuento ilustrado y creatividad que no es la misma dimensión, pero es un derivado de la percepción visual ya que hace uso de los sentidos y aprendizaje por experiencias pasadas para la elaboración de una obra ilustrada. Su cuento ilustrado fue aplicado a una muestra pequeña de 22 estudiantes de 4 a 5 años, en la que se realiza la observación y la entrevista grabada como instrumento, en la cual concluyó que la narración y el cuento digital ilustrado permiten dirigir al estudiante que se forma en las artes a desarrollar su creatividad para que pueda crear sus propias piezas artísticas. A ellos se suma otro autor Liriano (2016) que confirma con su investigación también mixta, que trabajo con las mismas variables que el autor anterior, percepción y creatividad, en lo que evidencia en sus resultados que sus encuestados tuvieron respuestas positivas

respecto al cuento ilustrado que trabajo, por lo que concluyó que los estudiantes son muy creativos sobre todo al momento de concentrarse cuando se encuentran frente a una interrogante. En virtud de los resultados, la comunicación visual en la historieta digital diseñada es percibida de manera simpatizante, dinámica, sencilla y seria a la vez, obteniendo el interés de jóvenes, que a su vez buscan incentivar a leer, puesto que es una práctica que se está perdiendo en la juventud y a dar un apoyo moral a sus lectores de que no está perdido, comunicando a través de la ilustración soluciones prácticas de cómo manejar el bajo autoestima en un nivel personal y cómo poder ayudar a otros que estén pasando por ello.

En la hipótesis específica N°2 también se aplicó el Rho de Spearman, con el fin de conocer la relación de la segunda dimensión contenido visual y la percepción visual, los cuales tuvieron resultados favorables, obteniendo un valor de significancia de 0,000, el cual era menor que 0,05. Por lo tanto, la hipótesis de investigación fue aceptada y la hipótesis nula fue rechazada, de esta manera, se concluye en que sí existe relación entre el contenido visual y la percepción visual. Asimismo, posee una correlación positiva alta entre la segunda dimensión y la segunda variable, puesto que el resultado obtenido fue de 0,733, por tal motivo, se puede concluir que el contenido visual de la ilustración es importante en el diseño de una historieta ya que se consigue una mejor percepción visual si hay una armonía entre viñetas, un texto legible y una temática reconocible, ya que con eso se consigue una mejor comprensión lectora. De este modo, Arrascue (2019), menciona que el contenido visual es un contenido en línea que posee por lo general imagen, las cuales se pueden encontrar en diferentes tipos de formatos, ya sea una imagen estática o en movimiento como un gif o video o algún formato utilizado para presentaciones expositivas formales. Los cuales también son capaces de despertar emociones, resumir ideas y fomentar una comunicación efectiva. El estudio de Barrera (2020), logra coincidir con los resultados ya mencionados, el cual obtuvo un valor de significancia de 0,000 menor que 0,05, concluyendo en que sí existe relación entre sus variables de investigación. De lo mencionado se interpreta que, el contenido visual de la pieza gráfica que presento en su tesis tuvo buena aceptación frente a la percepción de sus encuestados ya que los resultados que obtuvo fueron positivos por el buen manejo de los elementos en su composición.

En el caso de Vela (2017), posee las mismas variables de investigación, obtuvo un valor de significancia de 0,000 menor que 0,05, asimismo, la correlación fue positiva débil, puesto que el resultado que se tuvo fue de 0,326, por tal motivo, se pudo concluir que el trabajo tuvo buenos resultados, aunque los encuestados destacan que la historia se comprende mejor acompañado de ilustraciones y que es vital que la técnica empleada en los dibujos sea agradable. Del mismo modo, Acevedo (2019), en su estudio de investigación con metodología similar contempló que existe relación positiva entre ilustración y percepción visual, concluyendo que las ilustraciones son una herramienta útil en distintos ámbitos sobre todo dentro de la lectura con la intención de informar temas importantes para nuestra sociedad. De igual manera Sáenz (2019), posee en su investigación las mismas variables, pero en su caso empleo el método de Chi cuadrado de Pearson, con una significancia del 0,003, por lo cual se acepta la hipótesis alterna y se descarta la hipótesis nula, concluyendo que posee relación directa sus variables cuento ilustrado y percepción visual, interpretando de esto que la elaboración de la pieza gráfica contribuyo a informar acerca de un lugar muy poco valorado con historia detrás para que el público comience a tomarle interés. Asimismo, Domínguez (2020) menciona que el contenido visual es dotar de concepto a las imágenes y vídeos que las empresas utilizan para hablar de temas relacionados con el territorio de cada marca y agregar valor a su público en cada publicación. Así, las marcas, a través de visuales que apoyan el mensaje escrito, ofrecen contenidos relevantes que además invitan a sus usuarios a querer formar parte de su comunidad. En síntesis, si su contenido es vacío, no tiene un principio y un fin, es como leer algo sin sentido lo cual hace que pierda el lector el completo interés, es por esto que conviene que el ilustrador posea un conocimiento previo del tema que lleve a desarrollar en su historieta. De este modo los jóvenes conseguirán percibir de manera amigable la historia plasmada, lo cual mantendrá su interés y atención en ella.

VI. CONCLUSIONES

Para poder concluir con el trabajo de investigación, se procedió a revelar los resultados que se han obtenido conforme al objetivo general y objetivos específicos.

En la conclusión N°1, se logró tener una relación positiva alta entre las variables de estudio de investigación, gracias a los resultados obtenidos del análisis inferencial se consiguió demostrar que, si hay una relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022, teniendo de significancia 0,000 menor a 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), por tal razón se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. Por tal motivo, se pudo demostrar que la ilustración como arte digital consigue fácilmente captar la atención del público, despertando un interés a través de su percepción visual, lo cual sería este un motivo por el que tendrían una relación estas variables. La historieta digital muchas veces refleja una vida de fantasía, pero en el campo del diseño gráfico como en el área de la publicidad cumple también con la función de informar y ofrecer algún producto o llevar un mensaje claro y directo.

En la conclusión N°2, la comunicación visual logró tener relación positiva moderada con la segunda variable de estudio gracias a los resultados obtenidos del análisis inferencial se consiguió demostrar que, si hay una relación entre la comunicación visual y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022, teniendo de significancia 0,000 menor a 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), por tal razón se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. Por tal motivo, se pudo demostrar que la ilustración como arte digital ha sido expresado de forma correcta mediante una historieta digital, ya que logró demostrar que se puede comunicar a través de los atributos visuales que esta posee, por tal motivo, la historieta diseñada al ser percibida de manera simpaticante, dinámica, sencilla y seria a la vez, obtuvo el interés de jóvenes, contribuyendo a incentivar leer, puesto que es una práctica que se está perdiendo en la juventud y a dar un apoyo moral a sus lectores de que no está perdido, comunicando a través de la ilustración soluciones prácticas de cómo manejar el bajo autoestima en un nivel personal y cómo poder ayudar a otros que estén pasando por ello.

Por último, en la conclusión N°3, se determinó que el contenido visual también logró tener una relación positiva alta con la segunda variable, que en virtud de los

resultados que se obtuvo en el análisis inferencial, se consiguió demostrar que si hay una relación entre el contenido visual de la ilustración y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años. Lima – Norte, 2022, teniendo como significancia 0,000 menor a 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), por tal razón se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. Es por esto que se pudo demostrar que el contenido visual de la ilustración es importante en el diseño de una historieta ya que se consigue una mejor percepción visual si hay una armonía entre viñetas, un texto legible y una temática reconocible, puesto que con eso se consigue una mejor comprensión lectora. Si su contenido es vacío, no tiene un principio y un fin, es como leer algo sin sentido lo cual hace que pierda el lector el completo interés, es por esto que conviene que el ilustrador posea un conocimiento previo del tema que lleve a desarrollar en su historieta. De este modo los jóvenes conseguirán percibir de manera amigable la historia plasmada, lo cual mantendrá su interés y atención en ella.

VII. RECOMENDACIONES

En este apartado se menciona que recomendaciones pueden tomarse en cuenta para la elaboración de próximas investigaciones relacionadas a la ilustración y la percepción visual.

En primer lugar, se recomienda respecto a la creación de una pieza gráfica ilustrada, tener un conocimiento previo de cómo manejar programas de ilustración, ya que con ello se podrá desarrollar un buen producto, puesto que depende mucho que la investigación cuente con un material visual que ayude a sustentar su teoría. No se precisa ser muy bueno dibujando para crear un material ilustrativo para comprensión lectora, basta con poseer un conocimiento enriquecido del tema que busca desarrollar en su material, en base a ello, el autor sabrá como emplear el estilo que posee al ilustrar en su pieza gráfica, se debe tener un saber de teorías del color, manejo de dibujo y una amplia imaginación para crear una historia narrativa ilustrada.

De por sí, la ilustración capta mucho la atención del espectador, pero si una historia no posee sentido, cansa rápidamente al que la visualiza desviando la atención que se buscaba obtener del público receptor, por tanto, se recomienda, que el ilustrador no descuide aspectos importantes al momento de elaborar una pieza gráfica, como el de presentar algo de fácil lectura, que no esté recargado con tanta información, porque la vista humana capta más por imagen que por textos. En el caso de una historieta, se debe presentar una historia simple sin tanto diálogo, ya que, para un estudio de investigación, al momento de encuestar, hay que ser veloces, presentar algo no tan extenso y que resulte tener un tema de interés; si se busca captar la atención del público y tener buenos resultados para la investigación, hay que averiguar qué tipo de perfil posee nuestra muestra a encuestar.

Finalmente se recomienda tomarse el tiempo de planear que tipo de tema abordar al momento de elaborar una pieza gráfica, puesto que una investigación requiere de tiempo y dedicación, no es algo que se haga de un día a otro, de la misma manera lo es un material ilustrado, porque de lo contrario al ser un trabajo elaborado con prisa, siempre habrá algo que resulte mal. Es por esto que se debe tomar medidas de precaución, no confiarse con el tiempo de crear una pieza gráfica, porque pueden surgir cambios que a la larga resulten tediosos de corregir, se necesita tener saberes previos del tema que se desarrollará de forma ilustrada, ya que, si abordamos el tema de la percepción visual, evidentemente trabajaremos con un público que evaluará si la ilustración merece o no su atención según lo que se presente.

REFERENCIAS

- Acevedo, A., (2019). *Las ilustraciones sobre el libro Orlando y percepción visual de los visitantes en un lugar de Barranco, Lima-2019*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51768>
- Álvarez, A., (2020). *Justificación de la investigación*. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10821/Nota%20Acad%C3%A9mica%205%20%2818.04.2021%29%20-%20Justificaci%C3%B3n%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=4&isAllowed=y#:~:text=Justificaci%C3%B3n%20te%C3%B3rica%20Implica%20describir%20cu%C3%A1les,el%20punto%20de%20vista%20te%C3%B3rico>
- Álvarez, A., (2020). *Matriz de consistencia y Matriz de operacionalización de variables*. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10824>
- Arrascue, S., (2019). *Cuento sobre la importancia de los valores y la percepción visual en estudiantes de nivel secundaria, Los Olivos, Lima 2019*. [Tesis para obtener el título profesional]
- Ayala, M., (14 de diciembre de 2020). *Objetivo general y objetivo específico*. Liferder. <https://www.liferder.com/objetivo-general-especifico/>
- Baila, A., (2020). *Rediseño de la identidad corporativa de Impresos & Negocios y la percepción en los usuarios de Los Olivos, Lima – 2020*. [Proyecto de investigación]
- Barco, J. (2021). *¿Cuál es la diferencia entre forma y masa en el arte?* <https://udoe.es/cual-es-la-diferencia-entre-forma-y-masa-en-el-arte/>
- Bargueño, E., et al. (2016). *Elementos visuales de la imagen*. McGraw Hill Education. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/844817724X.pdf>
- Barnes, S., (2020). *What Is Illustration? A Look at Its Modern Beginnings to How It Is Used Today*. <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>

- Barrera, S., (2020). *Piezas gráficas sobre el acoso y la percepción visual en jóvenes de 15 a 20 años en S.J.M, Lima, 2020.*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54051/Barrera_CSK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bhandari, P., (2020). *Population vs sample: what's the difference?*
<https://www.scribbr.com/methodology/population-vs-sample/>
- Chin, G., (2020). *Learn the fundamentals of image interpretation.*
<https://storymaps.arcgis.com/stories/3b7b9ddd285f423fbbe1cdc60ef804c8>
- Coelho, F., (5 de febrero de 2021a). *Planteamiento del problema.*
<https://www.significados.com/planteamiento-del-problema/>
- Coelho, F., (5 de febrero de 2021b). *Significado de hipótesis.*
<https://www.significados.com/hipotesis/>
- Domínguez, A., (2020). *Qué es el contenido visual o cómo destacar, diferenciar y agregar valor con cada publicación.*
<https://somalapsus.com/2020/04/27/contenido-visual/#:~:text=Si%20navegais%20por%20internet%2C%20os,su%20est%C3%A9tica%20o%20su%20funci%C3%B3n.>
- Edgar, T., Manz, D., (2017). *Applied Research.*
<https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/applied-research>
en niños de primaria de tres I.E. de Comas, 2019.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/671111/Saenz_PCE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Esaak, S., (2019). *What Is the Definition of Color in Art?*
<https://www.thoughtco.com/definition-of-color-in-art-182429>
- Estrada, P., et al., (2021). *Interpretación de la imagen desde el constructivismo.*
<https://1library.co/article/interpretaci%C3%B3n-de-la-imagen-desde-el-constructivismo.yde327jq>

- Galeano, P., (29 de enero de 2019). *Crisis colonial e Ilustración en América Latina*. [archivo de video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Bk00rWlwnsQ&t=58s>
- Guy, D. (2021). *Definition: Elements of Art*. <https://www.photokonnexion.com/definition-elements-of-art/>
- Hannah, J., (2021). *What Is Typography, And Why Is It Important? A Beginner's Guide*. <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/>
- Herrera, N., (2019). *La Influencia de los Elementos Visuales en los Entornos Educativos*. <https://conferences.eagora.org/index.php/educacion-y-aprendizaje/EDU2019/paper/view/8543>
- Huertas, J., (2019). *De Piezas Gráficas a Propuestas de Comunicación Visual*. <https://resilientdigital.com/de-piezas-graficas-a-propuestas-de-comunicacion-visual/>
- Kavya, R., (2021). *What Is Digital Illustration | A Complete Guide to Digital Illustration*. <https://blog.verzeo.com/what-is-digital-illustration/>
- Liriano, G., (2016). *Análisis de la influencia de la percepción de códigos visuales en la creatividad de los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas*. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/840/1/LIRIANO%20MACIAS%20%20GENESIS%20DEL%20ROCIO.pdf>
- LLasera, J., (2020). *Los 7 elementos visuales claves del diseño gráfico*. <https://imborrable.com/blog/elementos-visuales-diseno-grafico/>
- López, W., (2015). *La percepción visual y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación general básica de la unidad educativa Ambato del cantón Ambato provincia de Tungurahua*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18605/1/TESIS%20con%20firmas.pdf>
- McCombes, S., (2019). *An introduction to sampling methods*. <https://www.scribbr.com/methodology/sampling-methods/>

- McLeod, S., (2018). *Visual Perception Theory*.
<https://www.simplypsychology.org/perception-theories.html>
- Menza A., et al. (2016). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo*.
http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Mishra, P., et al. (2019). *Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6350423/>
- Nediger, M., (2020). *Cómo usar la comunicación visual: Definición, ejemplos y plantillas*. <https://es.venngage.com/blog/comunicacion-visual/>
- Ortiz, A. [Andy Ortiz Tomasto]. (6 de julio de 2020). *Ilustración en el Perú*. [Archivo de Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=tjICEt85qA&ab_channel=AndyOrtizTomasto
- Papadakis, J. (2021). *What is Correlational Research and How Do You Conduct it for Business Success*. https://resources.pollfish.com/market-research/what-is-correlational-research-and-how-do-you-conduct-it-for-business-success/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign1=gsem_col-dsa_gr-resources&utm_adgroup1=dsa_resources_market-research&utm_term=&utm_sitelink={sitelink}&utm_device=c&utm_creative=388148025339&qclid=Cj0KCQjw-4SLBhCVARIsACrhWLXaf9ZafYzSuxbwlrPDYG4Muv4sh6c68GcqJCSZQb_j_pOelycTmd0aAoexEALw_wcB
- Pérez, A., (6 de mayo de 2019). *¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve?*
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>
- Pérez, J., y Gardey, A., (2021). *Definición de estímulo*.
<https://definicion.de/estimulo/>
- Plesis, S., (2021). *Visual Perception: Definition, Importance, Skills, Deficits*.
<https://www.edubloxtutor.com/visual-perception/>

- Pulgar, L., (2015). *El Cuento Ilustrado, como recurso para trabajar la Creatividad Infantil*. (Maestría en Educación) Universidad de Valladolid Palencia. <https://core.ac.uk/reader/211099542>
- Quirós, E., (2017). *Cuento Ilustrado, que describa la memoria histórica de la obra "Alonso de Illecas, Ecuador. Héroe negro ecuatoriano" del autor Ovidio Torres Ibarra* (título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional) Universidad de las Américas, Ecuador.
- Reio, T. (2016). *Nonexperimental research: strengths, weaknesses and issues of precisión*. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/EJTD-07-2015-0058/full/html>
- Ríos, C., (2015), *Propuesta para la difusión de la historia de la guitarra en Paracho, Michoacán*. (Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual). Repositorio de la Universidad Nacional Autónoma de México. https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000736276?mode=full
- Rook, A., (2019). *Meaning in art or does artwork needs to have a message?*. <https://www.antjerook.com/blog/meaning-in-art-or-does-artwork-needs-to-have-a-message>
- Sáenz, C. (2019). *Cuento ilustrado del mito del río Rímac y la percepción visual en niños de primaria de tres I.E. de Comas, 2019*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67111/Saenz_PCE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santos, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, Puebla*. <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>
- Vela del Valle, G. (2017). *Relación entre el uso de ilustraciones en el cuento "La Cosecha-intro" y la percepción visual en los adolescentes entre 12 y 15 años del C.E.D. El Buen Pastor en Los Olivos, Lima – 2017*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1484/Vela_DVGS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Villar, M., (2018). *Diseño gráfico e imagen pública, dos conceptos a debate*. Universidad Autónoma del Estado de México. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477954382029/html/>
- Williams, T. (2021). *Why Is Quantitative Research Important?*. <https://www.gcu.edu/blog/doctoral-journey/why-quantitative-research-important>
- Yépez, W. (2021). *Metodología de Investigación: Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. <https://darkisx.net/metodologia-de-investigacion-tecnicas-e-instrumentos-de-recoleccion-de-datos/>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz y operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Ilustración	La ilustración es capaz de expresar emociones y de aclarar ideas, también puede transmitir la sensación de algo muy personal. Esto se debe en gran parte al tiempo que un ilustrador dedica a la creación de la imagen en su contenido visual de la pieza gráfica y a la comunicación visual que esta transmite. (Arrascue, 2019)	Las ilustraciones son imágenes que se relacionan como complemento al mensaje claro y sencillo que se requiere enviar.	Comunicación visual: se fundamenta en el significado de los elementos que hacen parte de una composición y que buscan dar a conocer un mensaje claro trascendiendo del medio y del tiempo. (Arrascue, 2019)	Elementos: Son principios básicos o fundamentales de una ciencia o un arte. (Arrascue, 2019)	Los personajes representados en la historieta son fácilmente reconocibles.	Likert
				Composición: Conjunto de elementos ordenados. (Arrascue, 2019)	La composición de las ilustraciones en la historieta digital está bien organizada.	
				Mensaje: Es la información que el emisor envía al receptor a través de un canal de comunicación. (Arrascue, 2019)	Se logra comprender el mensaje de las ilustraciones en la historieta digital.	
			Contenido visual: Los contenidos visuales también son capaces de despertar emociones, resumir ideas y fomentar una comunicación efectiva. (Arrascue, 2019)	Aspecto Visual: Del sentido de la vista o relacionado con él (Arrascue, 2019)	La historieta refleja armonía entre la imagen y los diálogos.	
				Tipografía: El arte de diseñar las letras (Arrascue, 2019)	Se logra entender los textos gracias a la tipografía legible empleada en la historieta digital.	
				Pieza gráfica: Son expresiones visuales de una marca en diferentes soportes y formatos que configuran su identidad visual. (Arrascue, 2019)	La historieta tiene una temática fácil de reconocer.	

ANEXO 1: Matriz y operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Percepción Visual	Es la interpretación de los estímulos visuales relacionadas con el conocimiento previo y el estado emocional del individuo, quien posee la capacidad de reconocer la información y el entorno de los efectos de la luz visible. Dicha percepción es también conocida como la visión. (Arnheim, 2002) (Barrera, 2020)	Es la interpretación de experiencias perceptuales pasadas en las que, mediante el sentido de la vista en un aspecto psicológico del diseño, se hace un reconocimiento de las formas y colores.	Experiencias perceptuales: Estímulos del medio son recibidos y organizados para recrear la realidad. (Arnheim, 2002) (Barrera, 2020)	Estímulo: Es cualquier factor que puede desencadenar un cambio físico o de la conducta. (Arnheim, 2002) (Barrera, 2020)	La historieta evidencia situaciones que desencadenan hechos trágicos de la vida real.	Likert
			Interpretación de la imagen Explicar o declarar el sentido de algo. (Arnheim, 2002) (Barrera, 2020)	Se reconocen las acciones que se muestran en la historieta digital.		
			Percepción de Forma: Configuración externa de algo. (Arnheim, 2002) (Barrera, 2020)	Se logra identificar las formas ilustradas en la historieta digital.		
			Color: Sustancia que se usa para pintar (Arnheim, 2002) (Barrera, 2020)	Los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en la historieta digital.		

Identificación de las variables

Variables		Naturaleza	Escala	Categoría
V1	Ilustración	Cuantitativa	Nominal	Independiente
V2	Percepción visual	Cuantitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 2: Matriz de consistencia

	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	CONCEPTOS	METODOLOGÍA
G E N E R A L	¿Existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022?	Determinar si existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.	H1: Existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022. H0: No existe relación entre la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.	INDEPENDIENTE ILUSTRACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ● COMUNICACIÓN VISUAL -Elementos -Composición -Mensaje ● CONTENIDO VISUAL -Aspecto visual -Tipografía -Pieza gráfica 	La ilustración es capaz de expresar emociones y de aclarar ideas, también puede transmitir la sensación de algo muy personal. Esto se debe en gran parte al tiempo que un ilustrador dedica a la creación de la imagen en su contenido visual de la pieza gráfica y a la comunicación visual que esta transmite. (Arrascue, 2019)	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Enfoque cuantitativo de tipo aplicada, diseño no experimental y nivel correlacional. POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO: En el presente trabajo de investigación, la población es finita, será un público de jóvenes de 18 a 30 años. El tamaño de muestra empleada para esta investigación está conformado por 20 usuarios para la prueba piloto. INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Encuesta ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN: SPSS 25.
E S P E C Í F I C A S	¿Existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022? ¿Existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022?	Determinar si existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022. Determinar si existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.	H1: Existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022. H0: No existe relación entre la comunicación visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022. H1: Existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022. H0: No existe relación entre el contenido visual de la ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022.	INDEPENDIENTE PERCEPCIÓN VISUAL <ul style="list-style-type: none"> ● EXPERIENCIAS PERCEPTUALES -Estímulo -Interpretación de la imagen ● PSICOLOGÍA DEL DISEÑO -Percepción de forma -Color 	Es la interpretación de los estímulos visuales relacionadas con el conocimiento previo y el estado emocional del individuo, quien posee la capacidad de reconocer la información y el entorno de los efectos de la luz visible. Dicha percepción es también conocida como la visión. (Arnheim, 2002) (Barrera, 2020)	

ANEXO 3: Instrumento de recolección de datos



Encuesta

La presente ficha es totalmente anónima y reservada, contiene 10 preguntas en la cual se pide que responda y marque con la mayor sinceridad. En base a las respuestas se determinará si existe relación entre las 2 variables de investigación: La ilustración y la percepción visual.

INDICACIONES: Lee cuidadosamente cada pregunta y conteste marcando con un aspa (X) el recuadro con el número que considere.

5	4	3	2	1
Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	En total desacuerdo

Edad: _____

		5	4	3	2	1
Variable 1: Ilustración						
1	Los personajes representados en la historieta son fácilmente reconocibles.					
2	La composición de las ilustraciones en la historieta digital está bien organizada.					
3	Se logra comprender el mensaje de las ilustraciones en la historieta digital.					
4	La historieta refleja armonía entre la imagen y los diálogos.					
5	Se logra entender los textos gracias al tipo de letra legible empleada en la historieta digital.					
6	La historieta tiene una temática fácil de reconocer.					
Variable 2: Percepción visual						
7	La historieta evidencia situaciones que desencadenan hechos trágicos de la vida real.					
8	Se reconocen las acciones que se muestran en la historieta digital.					
9	Se logra identificar las formas ilustradas en la historieta digital.					
10	Los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en la historieta digital.					

<https://forms.gle/qqaT5WJVbWHQaoh66>

ANEXO 4: Determinación del tamaño de la muestra

Fórmula de la muestra a partir de la obtención finita:

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{e^2(N-1) + z^2 \cdot p \cdot q}$$

En dónde:

n = Muestra

N = Total de la población = 150

z = Nivel de confianza = 1.96

p = Proporción esperada = 0.5

q = Porcentaje de no aceptación = 0.5

e = Margen de error = 0.05

Al reemplazar:

$$n = \frac{1.96^2 \times 0.5 \times 0.5 \times 150}{0.5^2(150-1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{3.8416 \times 0.5 \times 0.5 \times 150}{0.0025(149) + 3.8416 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{144.06}{0.3725 + 1.9208 \times 0.5}$$

$$n = \frac{144.06}{0.3725 + 0.9604}$$

$$n = \frac{144.06}{1.3329}$$

$$n = 108$$

ANEXO 5: Prueba binomial y validez de los expertos

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
DR. JUAN APAZA QUISPE	Grupo 1	10	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	1	1	,09		
	Total		11	1,00		
Ph. D MIGUEL ANTONIO CORNEJO GUERRERO	Grupo 1	10	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	1	1	,09		
	Total		11	1,00		
KARLA ROBALINO SANCHEZ	Grupo 1	10	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	1	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

ANEXO 5: Prueba binomial y validez de los expertos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Robalino Sanchez Karla

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor ()	Magister... (X)	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	------------	-----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: ...21.../...04.../...2022.....

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“La ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con “x” en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

ANEXO 5: Prueba binomial y validez de los expertos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **Dr. APAZA QUISPE JUAN**

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor... (X)	Magister... ()	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	---------------	-----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha 25/04/202

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“La ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con “X” en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto: Dr. Juan Apaza Quispe

ANEXO 5: Prueba binomial y validez de los expertos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **CORNEJO GUERRERO MIGUEL ANTONIO Ph.D**

Título y/o Grado:

Ph. D... (X)	Doctor... ()	Magister... ()	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
----------------	---------------	-----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: **25 / 04/ 2022**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“La ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con “x” en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

ANEXO 6: Alfa de Cron Bach

Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,812	10

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

ANEXO 7: Confiabilidad

Tabla de interpretación de confiabilidad

Confiabilidad muy baja	0.01 hasta 0.20
Confiabilidad baja	0.21 hasta 0.40
Confiabilidad moderada	0.41 hasta 0.60
Confiabilidad buena	0.61 hasta 0.80
Confiabilidad alta	0.81 hasta 1,00

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 8: Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ILUSTRACIÓN	,146	108	,000	,956	108	,001
PERCEPCIÓN_VISUAL	,183	108	,000	,941	108	,000
COMUNICACION_VISUAL	,178	108	,000	,922	108	,000
CONTENIDO_VISUAL	,214	108	,000	,917	108	,000
EXPERIENCIAS_PERCEPTUALES	,228	108	,000	,904	108	,000
PSICOLOGÍA_DEL_DISEÑO	,307	108	,000	,794	108	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

ANEXO 9: Niveles de correlación

Escala de valores de coeficiente de correlación

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a - 0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a - 0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a - 0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a - 0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Fuente: Elaboración propia

Prueba de Rho Spearman: Ilustración y percepción visual

Correlaciones				
			ILUSTRACIÓN	PERCEPCIÓN _VISUAL
Rho de Spearman	ILUSTRACIÓN	Coeficiente de correlación	1,000	,716**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	PERCEPCIÓN_VISUAL	Coeficiente de correlación	,716**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Prueba de Rho Spearman: Comunicación visual y percepción visual

Correlaciones				
			COMUNICACION_VISUAL	PERCEPCIÓN_VISUAL
Rho de Spearman	COMUNICACION_VISUAL	Coeficiente de correlación	1,000	,578**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	PERCEPCIÓN_VISUAL	Coeficiente de correlación	,578**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Prueba de Rho Spearman: Contenido visual y percepción visual

Correlaciones				
			CONTENIDO_VISUAL	PERCEPCIÓN_VISUAL
Rho de Spearman	CONTENIDO_VISUAL	Coeficiente de correlación	1,000	,733**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	PERCEPCIÓN_VISUAL	Coeficiente de correlación	,733**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

ANEXO 10: Ficha de consentimiento



CARTA VISITA N° 009-2022-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 28 de Abril de 2022

Señores
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C
Av. Alfredo Mendiola 6232 – Los Olivos
Presente. -

Atención: Dirección General

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el X ciclo (semestre 2022-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.


N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	PONCE IZQUIERDO DORA	48142973

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para aplicar unas encuestas con la finalidad que pueda recolectar datos para la elaboración de su Tesis de Investigación que vienen realizando, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,




Mgtr. Juan José Tanta Restrepo
Director de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte

ANEXO 11: Data de SPSS

RESULTADOS_1.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

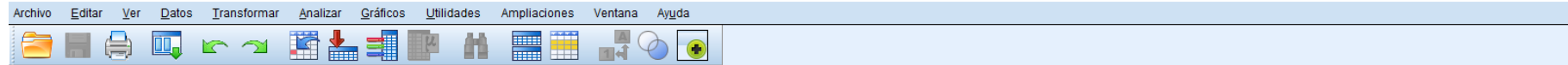
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

1: Pregunta9 4 Visible: 16 de 16 variables

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	ILUSTRACIÓN	PERCEPCIÓN VISUAL	COMUNICACIÓN VISUAL	CONTENIDO VISUAL	EXPERIENCIAS PERCEPTUALES	PSICOLOGÍA DEL DISEÑO
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	16	12	12	8	8
2	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	26	18	13	13	8	10
3	4	4	5	4	3	4	2	4	3	4	24	13	13	11	6	7
4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	28	18	14	14	9	9
5	4	4	5	3	4	4	5	3	4	5	25	15	13	12	7	8
6	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	23	15	11	12	7	8
7	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	25	17	13	12	9	8
8	4	4	5	3	5	5	3	5	5	5	26	18	13	13	8	10
9	5	5	3	5	2	5	4	5	5	5	25	19	13	12	9	10
10	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	27	17	13	14	9	8
11	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	25	16	12	13	7	9
12	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	25	17	12	13	9	8
13	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	24	19	11	13	10	9
14	4	4	2	4	4	3	4	4	5	5	21	18	10	11	8	10
15	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	24	18	12	12	8	10
16	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	28	18	15	13	8	10
17	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	22	16	11	11	8	8
18	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	21	15	11	10	7	8
19	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	23	15	11	12	7	8
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	16	12	12	8	8
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	20	15	15	10	10
22	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	23	13	12	11	6	7
23	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	28	18	14	14	9	9
24	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	30	18	15	15	8	10
25	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	23	16	11	12	8	8
26	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	23	15	12	11	7	8
27	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	30	18	15	15	8	10
28	5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	28	18	13	15	9	9

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON



	Nombre	Tipo	Anc...	Deci...	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Edad	Númérico	2	0		Ninguno	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
2	Pregunta1	Númérico	1	0	Los personajes representados en la historieta son fácilmente reconocibles.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
3	Pregunta2	Númérico	1	0	La composición de las ilustraciones en la historieta digital está bien organizada.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
4	Pregunta3	Númérico	1	0	Se logra comprender el mensaje de las ilustraciones en la historieta digital.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
5	Pregunta4	Númérico	1	0	La historieta refleja armonía entre la imagen y los diálogos.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Pregunta5	Númérico	1	0	Se logra entender los textos gracias al tipo de letra legible empleada en la historieta digital.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Pregunta6	Númérico	1	0	La historieta tiene una temática fácil de reconocer.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Pregunta7	Númérico	1	0	La historieta evidencia situaciones que desencadenan hechos trágicos de la vida real.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Pregunta8	Númérico	1	0	Se reconocen las acciones que se muestran en la historieta digital.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Pregunta9	Númérico	1	0	Se logra identificar las formas ilustradas en la historieta digital.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Pregunta10	Númérico	1	0	Los colores utilizados no saturan las escenas ilustradas en la historieta digital.	{1, En total ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
12	ILUSTRACIÓN	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
13	PERCEPCIÓN_VISUAL	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
14	COMUNICACION_VISUAL	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	21	Derecha	Escala	Entrada
15	CONTENIDO_VISUAL	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	18	Derecha	Escala	Entrada
16	EXPERIENCIAS_PERCEPTUALES	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	27	Derecha	Escala	Entrada
17	PSICOLOGÍA_DEL_DISEÑO	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	25	Derecha	Escala	Entrada
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											

Vista de datos Vista de variables

Brief

La pieza gráfica es una historieta digital en donde se narra el caso de baja autoestima en la juventud, el cual se usará para hallar la relación entre las variables: la percepción de los jóvenes y la ilustración.

DESCRIPCIÓN

Luz perdida es el nombre que lleva la historieta que narra el caso de una joven que vivió desde su niñez hasta su juventud variedad de hechos que formaron en ella una personalidad de baja autoestima, y en el cual se muestra las consecuencias que lleva padecer un trastorno mental si no se le aplica un debido tratamiento.

PROBLEMA

La baja autoestima ataca a muchos jóvenes desde su etapa temprana debido a diversas causas que terminan produciendo un trastorno mental, llevando a los jóvenes afrontar situaciones lamentables de ver.

OBJETIVO

Se quiere lograr que el público objetivo tenga una mejor visión acerca de la baja autoestima y de lo que esto produce en la vida de muchos jóvenes, consiguiendo a su vez recomendarles del que pueden hacer al estar frente un tipo de situación así en sus vidas o en la de personas que conozcan que estén pasando por ello.

PÚBLICO OBJETIVO

Perfil Demográfico: Jóvenes de 18 a 30 años.

Perfil Geográfico: Jóvenes ubicados en el distrito de lima norte.

Perfil Pictográfico: Los jóvenes aprenderán acerca de la baja autoestima y en cómo afrontarlo.

MENSAJE

El mensaje que se quiere brindar es que los jóvenes puedan percibir a través de la historieta digital que no están solos, que al igual que ellos, hay mucha gente que sin importar la edad atraviesa la misma situación y que existen métodos de salir adelante los cuales aportará adicionalmente la historia.



TIPOGRAFÍA

Las tipografías aplicadas tuvieron la función de narrar de forma legible a la vista para la comprensión lectora.

La tipografía utilizada en el contenido de la historieta digital: Comic Sans MS
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ.
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.
1234567890

Tipografía en el título de la pieza: **Animated**
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ.
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.
1234567890

Tipografía en el nombre del autor: **Poetsen One**
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ.
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.
1234567890

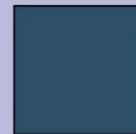
COLORES PARA PIEZA GRÁFICA



#5E8DA2 C: 65%
R: 94 M: 32%
G: 141 Y: 27%
B: 162 K: 8%



#AEACD6 C: 36%
R: 174 M: 32%
G: 172 Y: 0%
B: 214 K: 0%



#2D4F67 C: 86%
R: 45 M: 59%
G: 79 Y: 38%
B: 103 K: 28%



#414360 C: 80%
R: 65 M: 71%
G: 67 Y: 38%
B: 96 K: 29%



#FFFFFF C: 0%
R: 255 M: 0%
G: 255 Y: 0%
B: 255 K: 0%



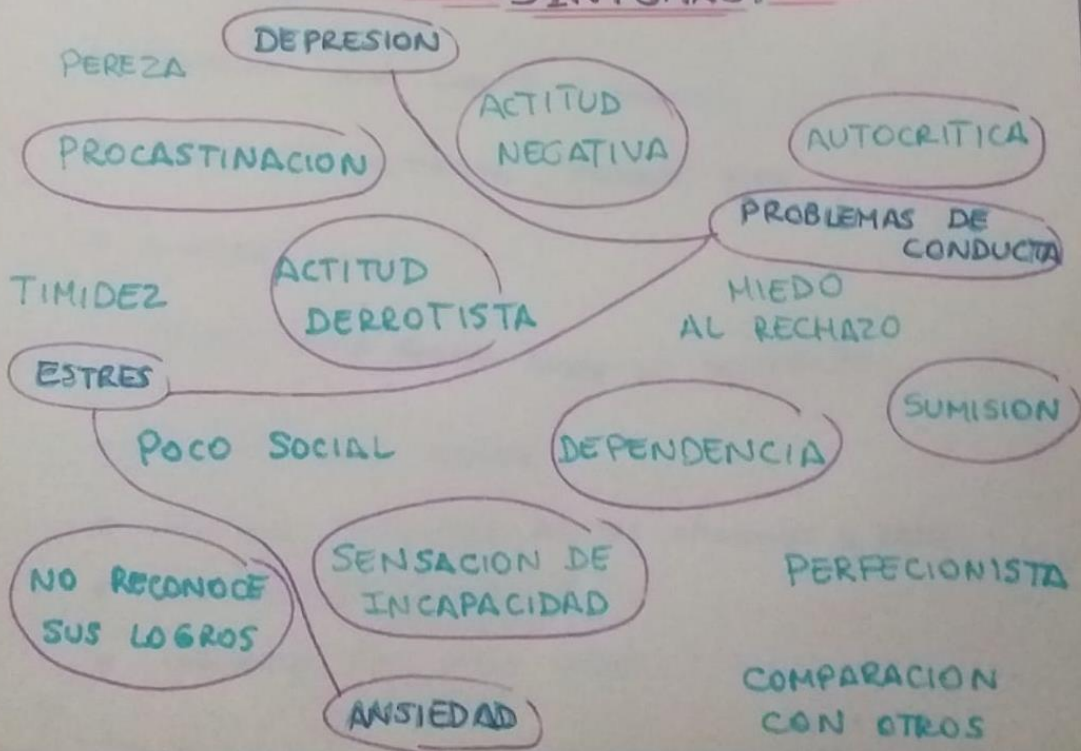
#000000 C: 91%
R: 0 M: 79%
G: 0 Y: 62%
B: 0 K: 97%

ANEXO 13: Proceso de la pieza gráfica

Lluvia de ideas

Baja Autoestima

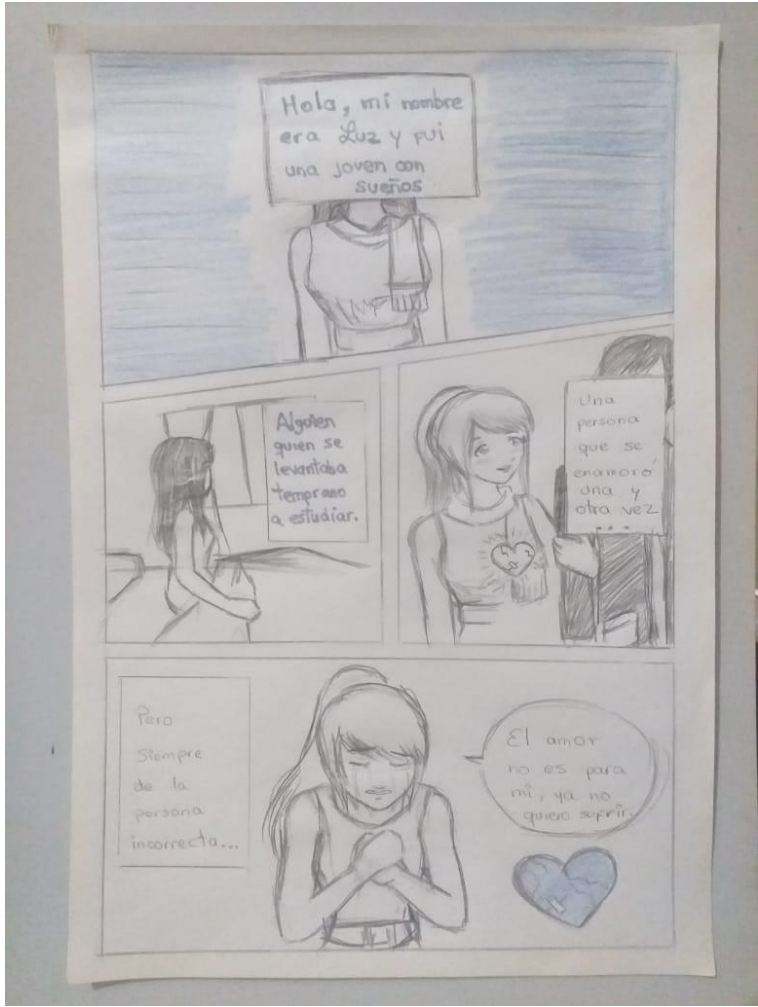
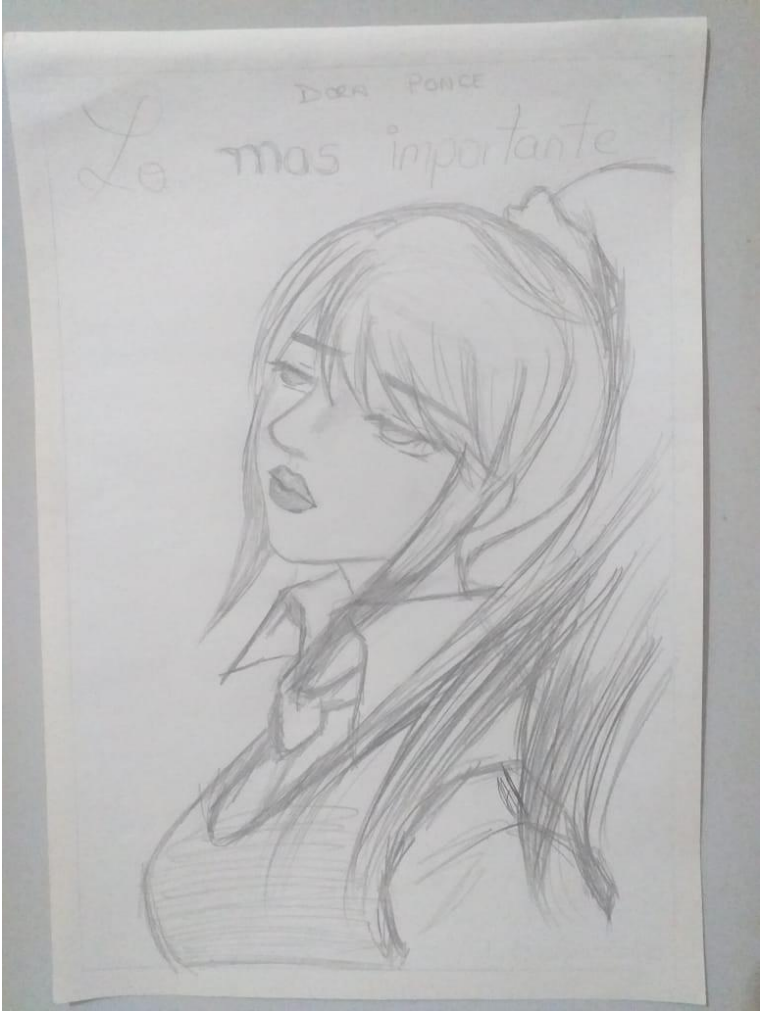
SINTOMAS:

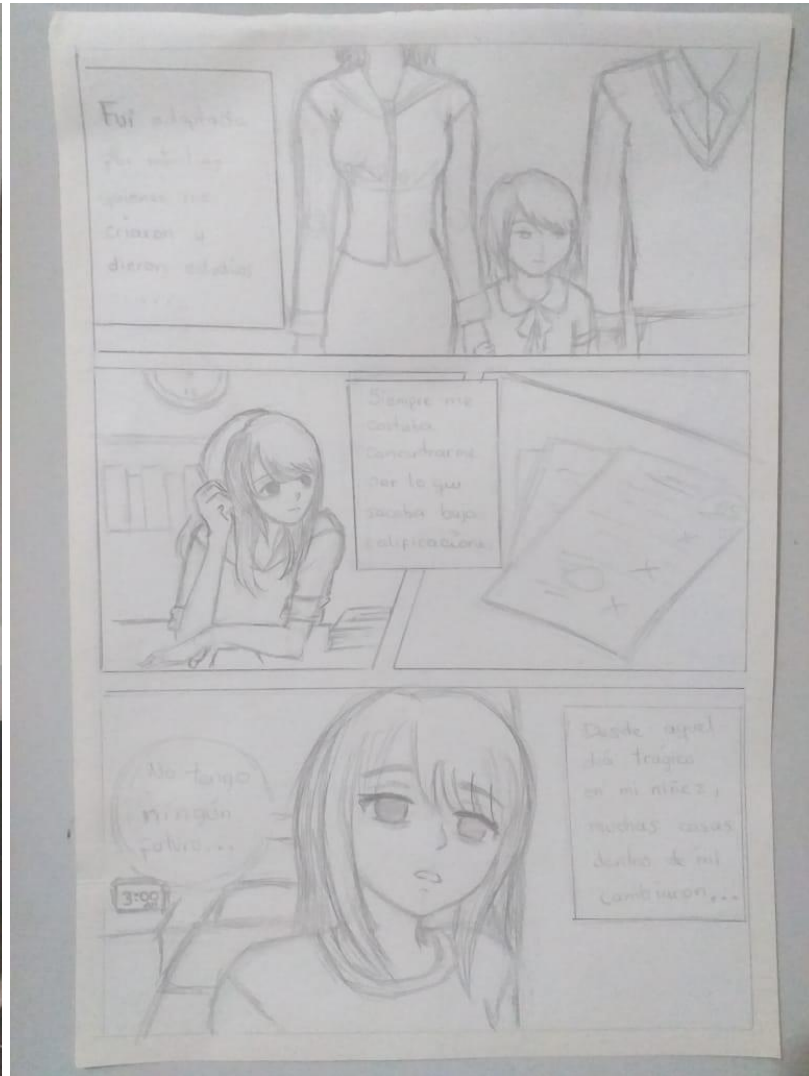
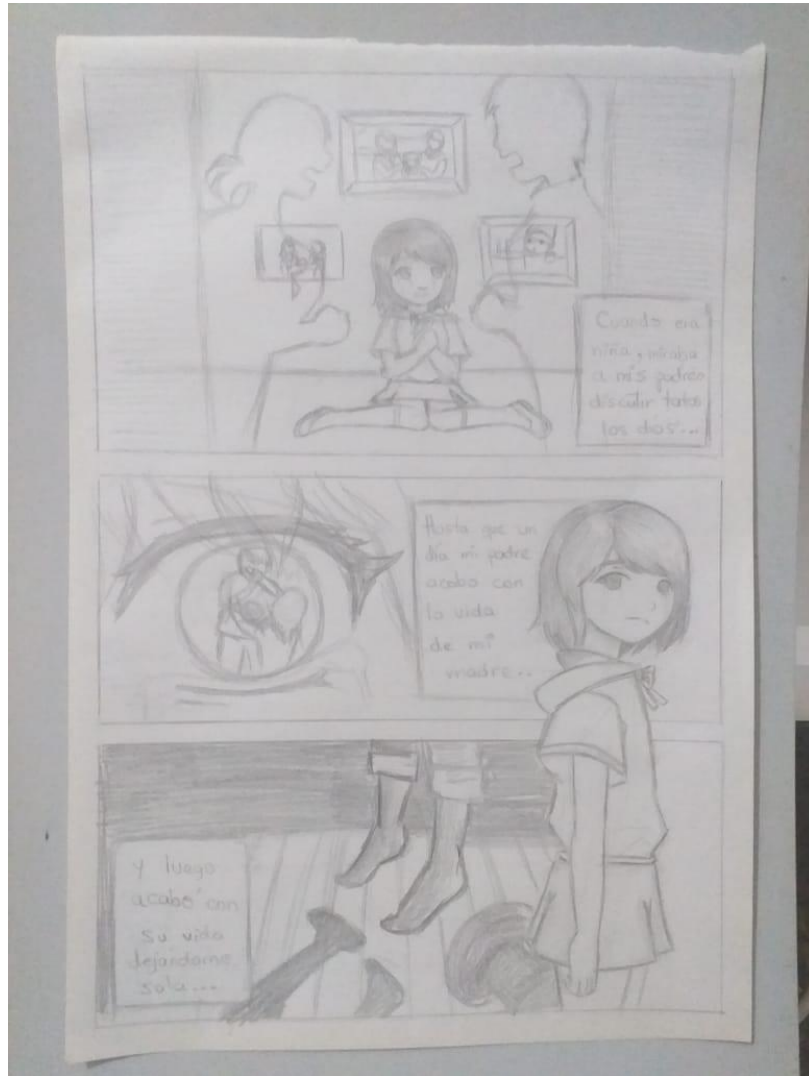


Solución

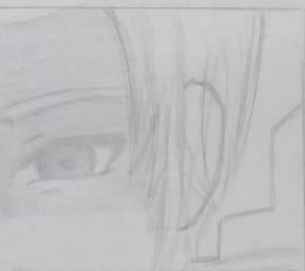
- PENSAR EN POSITIVO
- DEJAR DE MACHACARSE
- METAS REALISTAS
- NO COMPARARSE
- ACEPTARSE Y PERDONARSE
- CRITICA CONSTRUCTIVA DE SI MISMO
- TRATARSE CON CARINO Y RESPETO
- REGALARSE UN TIEMPO, PASARLO BIEN
- SUPERAR LASTRES
- PENSAR COSAS BUENAS ANTES DE ACOSTARSE
- PRUEBA COSAS NUEVAS
- SENTIRSE ORGULLOSO DE TUS OPINIONES E IDEAS
- EJERCICIO
- COLABORAR EN LABOR SOCIAL

BOCETOS:





Tenia muchas
amistades,
Personas en
las que
podia confiar.
...



O eso era lo
que creia,
hasta que un mal rumor
nos separo ...



NO ME
DEJEN SOLA
¡POR FAVOR!

Tuvo un
empleo en
donde siempre,
pero casi
siempre llegaba
tarde ...



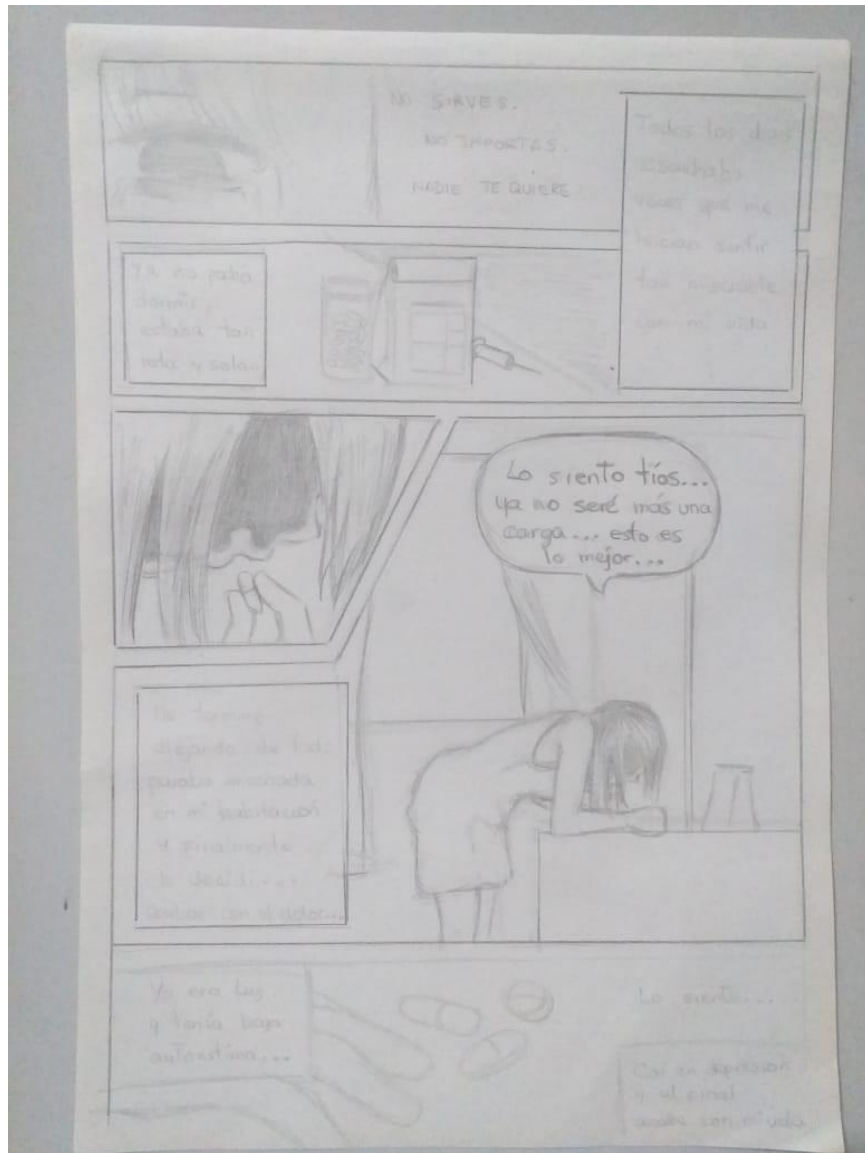
De Dia
siempre
sonreia ...



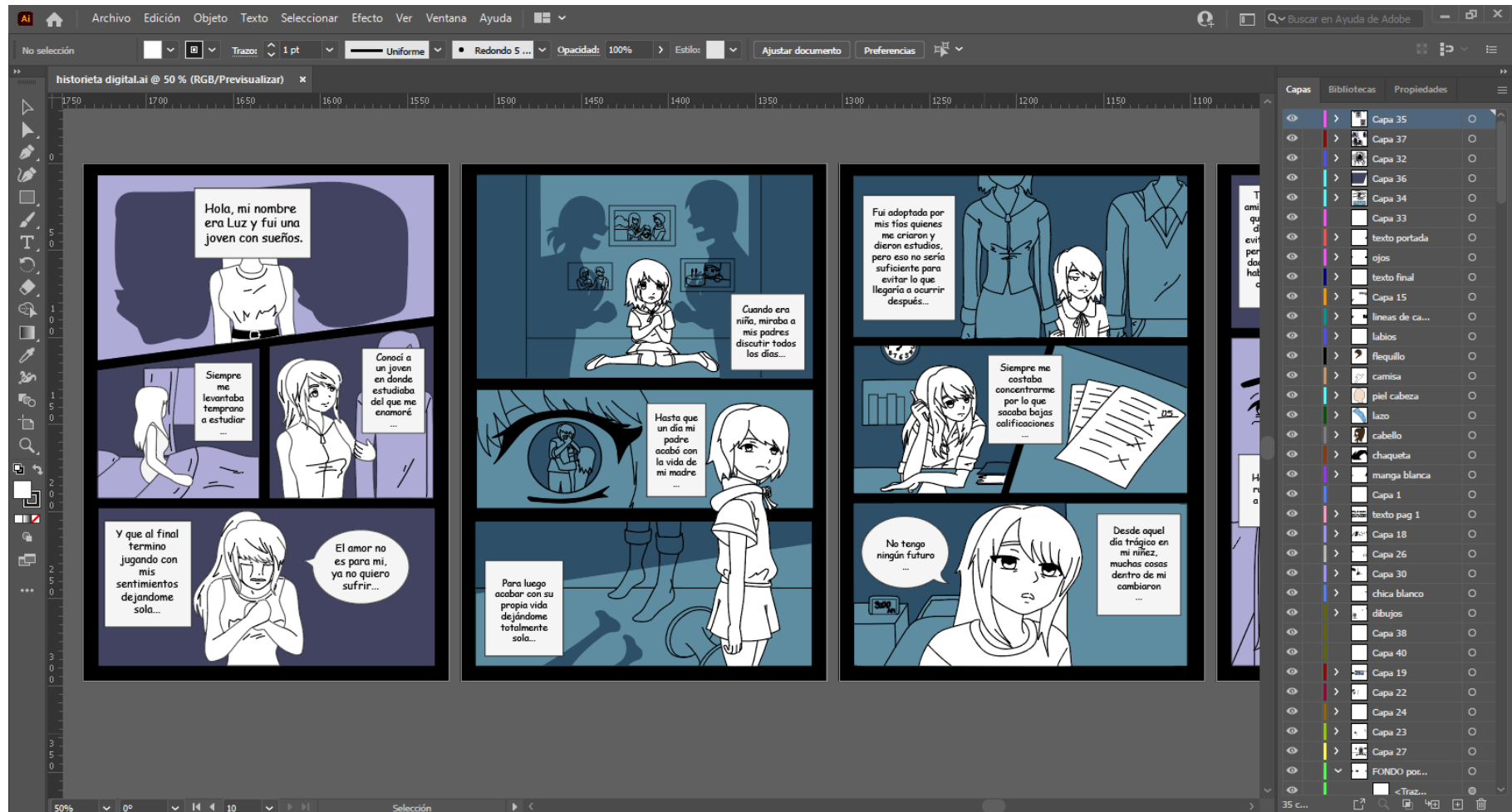
Noches

Y por las
noches siempre
lloraba ...





Digitalizado en el programa Adobe Illustrator 2021



ANEXO 14: Pieza gráfica

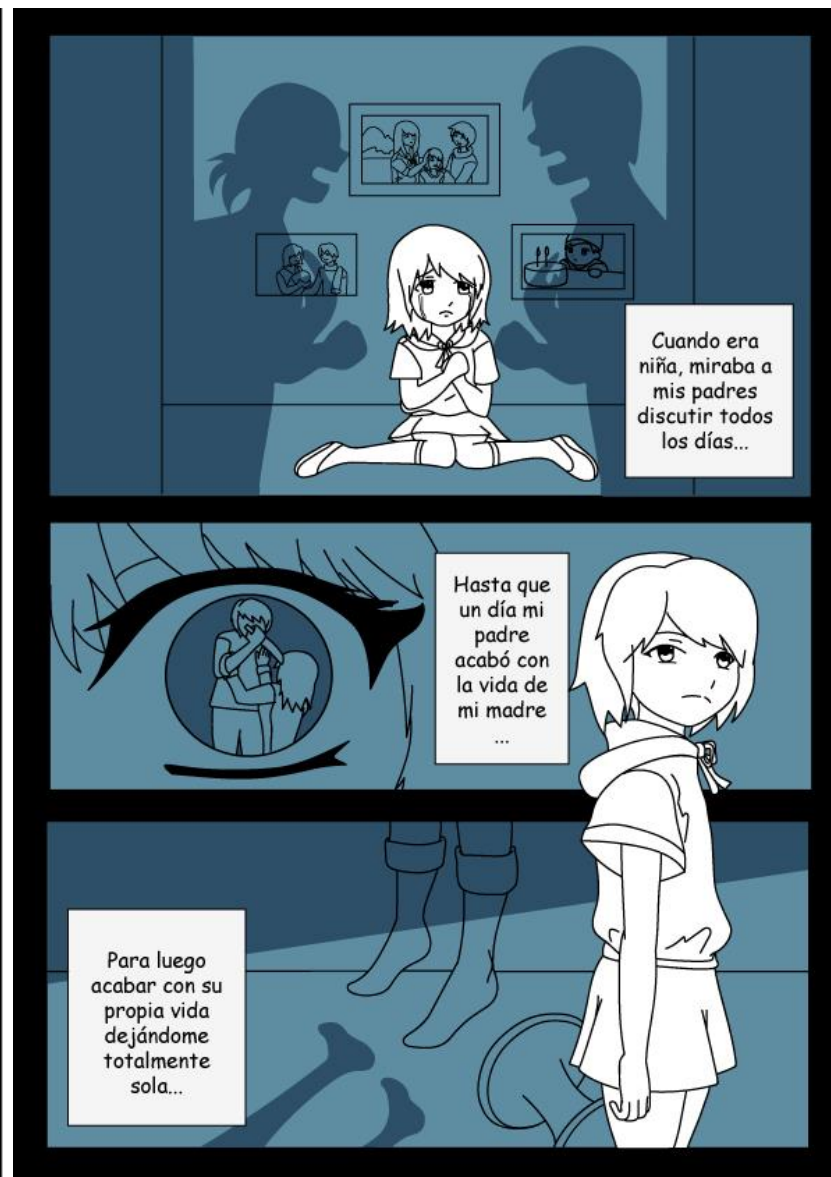


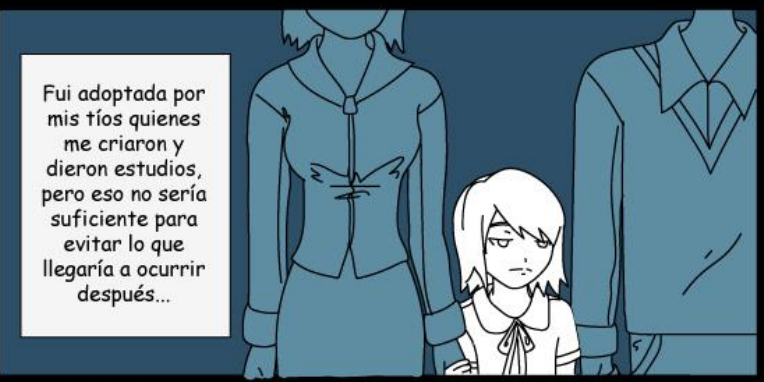
PRESENTACIÓN

“Luz de esperanza”, forma parte de una investigación sobre la percepción visual de los jóvenes que tienen sobre la historieta digital acerca de la baja autoestima en la juventud. La difusión de esta pieza gráfica busca dar a conocer esta problemática y contribuir a que todos, no sólo las personas con baja autoestima, tomemos acción.


DORA PONCE
Autora








Fui adoptada por mis tíos quienes me criaron y dieron estudios, pero eso no sería suficiente para evitar lo que llegaría a ocurrir después...




Siempre me costaba concentrarme por lo que sacaba bajas calificaciones ...




No tengo ningún futuro ...


Desde aquel día trágico en mi niñez, muchas cosas dentro de mi cambiaron ...



Tenía muchas amistades con las que ocupaba mi día a día para evitar la soledad, pero no me había dado cuenta que había caído en la dependencia ...



Hasta que un día, un mal rumor terminó alejando a mis amistades de mí...



¡NO SE VAYAN!
¡NO ES CIERTO LO QUE DICEN!!
¡CREANME!

Tuve que adaptarme a la vida adulta siendo tan joven, teniendo un empleo en el que casi siempre llegaba tarde ...



Mis días consistían en sonreír la mayor parte del día, aunque no estuviese feliz...

pero en las noches me ponía a llorar por todas esas risas agotadoras del día que me dolían...

NO SIRVES...
NO IMPORTAS...
NADIE TE QUIERE...

Todos los días escuchaba voces en mi cabeza que me decían cosas que me hacían sentir tan miserable con mi vida ...

Ya no podía dormir, estaba tan rota y sola en esto...



Necesito ayuda...

Hasta que decidí confiar y pedir ayuda a una persona cercana, le conté como me sentía a un familiar con miedo a que pensará que era rara...

Todo estará bien...



Incluso en época de COVID puedes recurrir a un especialista para tratar de mejorar tu salud mental, descubri que podía recibir ayuda, fue tan esperanzador.

No te encierres, déjate ayudar... No estás solo o sola en este mundo...



...siempre habrá alguien dispuesto a tenderte una mano cuando más lo necesites.

Recuerda esto siempre, "Lo más importante eres tú", ámate para amar a los demás, acéptate y no te compares con los demás, porque eres único y eso te hace especial.

Si necesitas ayuda y no sabes con quien hablar, existen números de consejería y salud mental habilitados por el Minsa que te servirán:

Teléfono: 0800-10828 / 381-3695

Luz de esperanza

"Luz de esperanza", está disponible para todo el público, especialmente para jóvenes que han sido o son víctimas de la baja autoestima. En muchas ocasiones el hogar que debería ser un refugio se convierte en un espacio de desamparo en el cual muchas de las causas que produce una baja autoestima empieza desde el trato que recibe un menor desde su niñez.

Está en cada uno de nosotros el contribuir a que todos, no sólo las personas con este mal menor, consigamos desaparecer esas inseguridades que podrían originar de algo pequeño a algo más grande e irreversible como un trastorno mental producto de la falta de tratamiento de salud mental que necesitan muchos jóvenes en la actualidad ya que se ven expuestos a mucho material visual que incentiva a su mente adoptar pensamientos tanto buenos como negativos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "LA ILUSTRACIÓN COMO ARTE DIGITAL Y LA PERCEPCIÓN VISUAL DE LOS JÓVENES DE 18 A 30 AÑOS, LIMA - NORTE, 2022.", cuyo autor es PONCE IZQUIERDO DORA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 29 de Junio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 16-07- 2022 13:11:52

Código documento Trilce: TRI - 0314257