

PROYECTO de GRADO 2024-2

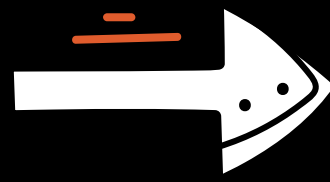
HÉROES DEL SHŌNEN

TEMA

Los valores del anime Shōnen para el desarrollo cultural y personal de jóvenes en el Centro Cultural Colombo Japonés.

OBJETIVO

Crear un sistema de diseño interactivo para la visibilización de los valores presentes en los contenidos del anime pertenecientes al género Shōnen dirigido a jóvenes interesados por la cultura japonesa en el Centro Cultural Colombo Japonés.



ESPECÍFICOS

Analizar una serie de títulos de anime representativos del género Shōnen

Seleccionar los aspectos relevantes relacionados con la cultura y los valores japoneses

Diseñar un sistema gráfico que visibilice el contenido cultural y los valores del anime Shōnen

METODOLOGÍA SEISHUN

(Juventud)

Basada en Munari



USUARIO

Dirigido a Jóvenes/ Estudiantes

El usuario Principal son los jóvenes de 12 a 18 años del Centro Cultural del Colombo Japonés.



SISTEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

1 Promoción

Para generar interés y atraer a jóvenes y sus familias hacia el juego, tanto en canales digitales como dentro de la Institución, Centro Cultural Colombo Japonés

- Póster
- Post Página Web
- Posts Redes Sociales

Dinámica

Su tarea es leer las pistas para que los jugadores elijan al personaje correcto

Lector

Carta Torifuda (Personajes)

Carta Yomifuda (Pistas)

Jugadores

* La tarea es elegir al personaje que coincida con las pistas recitadas
* El primero en tocar la carta correcta, le pertenece

2 Juego

Ofrece una experiencia educativa e interactiva donde los jóvenes pueden descubrir y conectarse con los valores y personajes icónicos del anime, inspirándose en la dinámica del Karuta japonés.

- Empaque
- 30 cartas Torifuda
- 30 cartas Yomifuda

3 Institución

Institución **Estudiantes** **Profesores**

- 1 Ficha de referencia rápida
- 1 Manual de instrucciones
- 1 Reloj de arena

Natalia Charria Pastrana

Énfasis en Marca | Complementaria en Comunicación

Director de Proyecto: Pablo Gómez

Diseño de Comunicación Visual - Dpto. Creación

