



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Ilustración y vectorización de imágenes de la novela Las Aventuras de Blin y el nacimiento de la República de Panamá

Illustration and vectorization of images from the novel
The Adventures of Blin and the Birth of the Republic of Panama

Ilustração e vetorização de imagens do romance
As Aventuras de Blin e o Nascimento da República do Panamá

Miguel Meneses

Universidad de Panamá, Centro Regional Universitario de San Miguelito, Panamá
menesesmiguel190@gmail.com  <https://orcid.org/0009-0008-4171-4196>

Recibido: 2 de julio de 2025
Aceptado: 29 de octubre de 2025

DOI <https://doi.org/10.48204/p.v1n2.9253>

Resumen

Este documento presenta el desarrollo gráfico de la asignatura de Práctica Laboral Supervisada DGRF 3330 del verano de 2021, asignatura de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño del Centro Regional Universitario de San Miguelito de la Universidad de Panamá. Este proyecto está basado en 13 ilustraciones o imágenes digitales vectorizadas, trabajados en programas especializados de diseño, con el propósito de ilustrar los capítulos de la novela Las Aventuras de Blin y el Nacimiento de la República de Panamá de la autora Tilsia Perigault Hayams. Esta práctica laboral supervisada estuvo bajo la responsabilidad de la profesora Jackeline Juárez, y fue realizada en la APLIJ-Academia Panameña de Literatura Infantil y Juvenil, fue supervisada por las profesoras Irene Delgado y Telsy Sánchez (Q.E.P.D), presidenta y vicepresidenta respectivamente de la APLIJ. Esta es una investigación de tipo descriptiva, se investigaron e identificaron las posibles escenas de fotos antiguas originales. Los logros y resultados están basados en 13 ilustraciones o imágenes digitales vectorizadas.



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Palabras clave: Dibujo, diseño gráfico por ordenador, historia nacional, ilustraciones, imaginación, libro con ilustraciones, literatura.

Summary:

This document presents the graphic development of the Supervised Work Practice course DGRF 3330 from the summer of 2021, a course within the Graphic Design program at the San Miguelito Regional University Center of the University of Panama. This project is based on 13 vectorized digital illustrations or images, created using specialized design software, to illustrate chapters of the novel *The Adventures of Blin and the Birth of the Republic of Panama* by Tilsia Perigault Hayams. This supervised work practice was led by Professor Jackeline Juárez and carried out at the Panamanian Academy of Children's and Young Adult Literature (APLIJ). It was supervised by Professors Irene Delgado and Telsy Sánchez (RIP), president and vice president, respectively, of APLIJ. This is a descriptive research project; potential scenes were researched and identified using original vintage photographs. The achievements and results are based on 13 vectorized digital illustrations or images.

Keywords: Drawing, computer graphic design, national history, illustrations, imagination, illustrated book, literature.

Resumo

Este documento apresenta o desenvolvimento gráfico do estágio supervisionado da disciplina DGRF 3330, ministrado no verão de 2021, no âmbito do curso de Design Gráfico do Centro Universitário Regional de San Miguelito da Universidade do Panamá. O projeto consiste em 13 ilustrações ou imagens digitais vetorizadas, criadas com software especializado em design gráfico, para ilustrar capítulos do romance *As Aventuras de Blin e o Nascimento da República do Panamá*, de Tilsia Périgault Hayams. O estágio supervisionado foi conduzido pela professora Jackeline Juárez e realizado na Academia Panamenha de Literatura Infantil e Juvenil (APLIJ), sob a



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



supervisão das professoras Irene Delgado e Telsy Sánchez (falecida), presidente e vice-presidente, respectivamente, da APLIJ. Trata-se de um projeto de pesquisa descritiva; as cenas potenciais foram pesquisadas e identificadas a partir de fotografias antigas originais. Os resultados apresentados baseiam-se nas 13 ilustrações ou imagens digitais vetorizadas.

Palavras-chave: Desenho, design gráfico computadorizado, história nacional, ilustrações, imaginação, livro ilustrado, literatura.

Introducción

Se presenta el proyecto de desarrollo gráfico: Ilustración y vectorización de imágenes de la novela Las Aventuras de Blin y el nacimiento de la República de Panamá, en cumplimiento al desarrollo de la Práctica Laboral Supervisada DGRF 3330 del verano del año 2021, curso de la carrera de Diseño Gráfico del CRUSAM Universidad de Panamá. (Universidad de Panamá, 2012).

Como parte de las responsabilidades como futuro diseñador gráfico, la práctica requería ilustrar escenas para los capítulos de la novela Las Aventuras de Blin y el Nacimiento de la República de Panamá, de la escritora panameña Tilsia Perigault Hayams; la autora del libro nació el 30 de abril de 1930 y murió el 29 de abril de 1990, este libro narra el nacimiento de la República de Panamá a través de los ojos de los personajes infantiles Blin y sus hermanos. Se describen escenas picarescas y divertidas con niños de esa época (1902 a 1912) durante esos 10 años del crecimiento del personaje principal Blin, que en ese momento tenía 5 años.

La novela relata historias del istmo panameño de una manera fresca y anecdótica. El libro contiene 116 páginas con ilustraciones, la narrativa es en prosa y se desarrolla en 15 capítulos escritos en castellano. (Perigault, 2021).



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Se compone de 13 ilustraciones o dibujos vectorizados, dibujados previamente en bocetos iniciales a mano alzada con lápiz y luego coloreados, se presentaron tres propuestas por capítulo, logrando al final la aprobación definitiva de las imágenes que se presentan en este proyecto gráfico.

Lugar de desarrollo de la Práctica Laboral Supervisada: La Práctica Laboral Supervisada se desarrolló en la APLIJ-Academia Panameña de Literatura Infantil y Juvenil. El desarrollo del curso se apoyó en material teórico y gráfico que ayudó al estudiante a desarrollar el mismo, atendiendo a los lineamientos elaborados y a un cronograma a cumplir. (Juárez, 2021).

Tipo de empresa: La Academia Panameña de Literatura Infantil y Juvenil, es una agrupación preocupada y que se dedica al fomento y divulgación de la lectura en la población infantil y juvenil de Panamá, está formada por escritores panameños y extranjeros algunos radicados y nacionalizados en nuestro istmo. Su objetivo principal es el trabajo armónico y colaborador con instituciones educativas públicas y particulares, para la promoción, beneficio, cultivo y estudio de la literatura.

Su génesis se da con la organización de actividades de un grupo de profesores en la Universidad de Panamá, se crea inicialmente como Asociación de Literatura Infantil y Juvenil en 1978, su presidenta en ese entonces era la profesora Joaquina Pereira de Padilla. Al pasar de los años la escritora Sylvina Puentes de Oyenard de la Academia de LIJ uruguaya, invitó a miembros de la Asociación de LIJ de Panamá a constituirse como academia en el 2006, fungiendo como presidenta ese año Hena González de Zachrison quien bajo su dirección y apoyada por los miembros desarrolló una excelente labor. En el 2010 fue reemplazada por la Dra. Irene de Delgado escritora que ha impulsado actividades y proyectos de fomento, divulgación de la literatura infantil, estudio de obras (crítica literaria), más promoción de escritores panameños. (aplijpanama.wixsite.com/aplij, s/f).



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Período de la práctica: La práctica laboral supervisada fue de tres semanas cumpliendo las 120 horas, desde el 1 de febrero de 2021 hasta el 19 de febrero de 2021. Sin embargo, se cumplió con las horas reglamentarias, extendiendo esta labor hasta el 11 de marzo, cumpliendo en realidad 150 horas, ya que no se habían terminado las imágenes se realizaban por las tardes de lunes a viernes de 5 hasta las 12 de la noche, para cumplir la responsabilidad de terminar las ilustraciones, ya que las mismas tenían detalles precisos, que se debían terminar para su futura y pronta impresión.

Actividades realizadas: Se presenta el desarrollo de las actividades realizadas en la práctica y los resultados finales. La primera semana se consultaron los sitios web Panamá Vieja Escuela: historia de taboga fotos antiguas de la ciudad tomadas por los fotógrafos: Carlos Endara (Ecuatoriano radicado en Panamá), fotografías antiguas de John Flatau (nacido en Alemania y naturalizado panameño), Eadweard Muybridge (nacido en Kingston upon Thames, Inglaterra), y de Emil Herbruger (nacido en Westphalia, Alemania), entre otras fotografías consultadas para el desarrollo de este proyecto. (Panamá Vieja Escuela, 2025).

Se realizaron los bocetos del personaje principal Blin, siguiendo las directrices que era dibujar el personaje (de forma vectorial), a través de una imagen antigua. Durante esta actividad, se realizaron varios bocetos del rostro del personaje principal. Se dibujaron varias opciones que se asemejan a la foto original.

La ilustradora y diseñadora gráfica española Laura Di Mascio, señala en El blog de la Agencia Creativa de Marketing Digital valor de ley, que:

El diseño gráfico y la ilustración son actividades profesionales muy parecidas, pero a la vez difieren, un especialista en diseño gráfico no tiene que ser experto en ilustrar y un dedicado a la ilustración no tiene que haber estudiado o estar formado académicamente



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



como diseñador gráfico. Por supuesto que ambas actividades o profesiones pueden integrarse en una sola reflejándose con un excelente resultado final. (Di Mascio, s.f).

La ilustración tiene la función de describir un suceso, promocionar el servicio de algo o de un producto, describir gráficamente un lugar, orientar y describir con imágenes ¿cómo funciona un objeto? Cuando ilustramos, hacemos también arte y técnica, y se ubica entre la producción artística y la actividad del diseñador gráfico.

Redondo García en su publicación Ilustración digital (2014) se basa en que una imagen gracias a su calidad y función debe impresionar, llamar la atención al o los observadores de manera que produzca cambios de emociones o llamando al intelecto. Siendo esa cualidad y función, lo que identifica a una ilustración de una obra artística. (Redondo, 2014).

Trabajar con vectores: Hay algunas diferencias entre las personas dedicadas al diseño gráfico, y los que se dedican a la ilustración, sin embargo, ambos pueden tener competencias y conocimientos para trabajar gráficos vectoriales.

La página www.adobe.com, señala las competencias de los diseñadores e ilustradores: Los diseñadores gráficos están preparados y formados para crear propuestas gráficas, diseños que requieren una composición y diagramación en cuanto a las imágenes, logos, títulos, textos, fotografías, cuadros, gráficas; entre otros elementos, y según su función. Crea composiciones gráficas realizadas con programas digitales especializados de diseño, es común y opcional que el diseñador gráfico utilice los dibujos reales, originales y/o vectoriales creados por un ilustrador, o lo compren en los bancos de imágenes para tal que existen en la web. Si es una empresa de publicidad compleja, tiene sus propios ilustradores y fotógrafos que crean sus propias imágenes o diseños, y que lo pueden o no convertir a vectores, de otra forma pueden comprar sus imágenes en



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



bancos de imágenes especializados: Shutterstock, Envato, Freepik, entre otros muchos lugares que venden imágenes de alta calidad.

Atendiendo al concepto y competencias de los ilustradores, señala que un ilustrador se centra más en la elaboración de una obra o arte, creando imágenes, sea con materiales propios del dibujo o pintura como: óleos, lápices de colores, acrílicos, collage de papeles o texturas, plumillas, fotografías, mixtas, o con estos mismos materiales pero desde programas de dibujo (con píxeles o vectores) que reemplazan estos materiales físicos por herramientas digitales que son utilizadas desde el ordenador o computadora, logrando un diseño artístico, que efectivamente un diseñador gráfico lo puede integrar a su diseño. (Adobe, s/f)

Objetivo general

- Cumplir con todas las responsabilidades para el desarrollo de la Práctica Profesional Supervisada.

Objetivos específicos

- Crear imágenes en base a fotos y dibujos antiguos para ilustrar los capítulos de una novela.
- Desarrollar habilidades en la vectorización de imágenes, utilizando herramientas y técnicas apropiadas.

Problema presentado: Las imágenes enviadas para vectorizar y colorear la novela Las Aventuras de Blin y el Nacimiento de la República de Panamá de la autora Tilsia Perigault Hayams, debían ser mejoradas, ya que no contaban con una buena resolución, estaban borrosas, se tuvo que investigar mediante fotografías e ilustraciones de periódicos, recurrir a fotos antiguas de los suplementos Panamá la Vieja Escuela, se visitaron sitios web, para tener idea de cómo eran aquellos lugares en Panamá en los inicios de 1900 y así tener una idea de cómo se podía hacer las ilustraciones llevándolo de una forma creativa y caracterizando lo más real posible. (Panamá Vieja Escuela, s/f).



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Materiales y métodos

Para realizar este proyecto de diseño e ilustración se debió hacer una investigación previa, por lo tanto, es una investigación de tipo descriptiva, se investigaron e identificaron las posibles escenas de fotos originales del Diario Digital Panamá Vieja Escuela. y en periódicos antiguos (Épocas) se analizaron y caracterizaron los objetos de estudio a situaciones concretas, señalando sus características y propiedades para luego dibujarlas de manera digital. Se trabajó con los programas y con las herramientas de Illustrator, Photoshop y Corel Draw. Se aplicó también trabajo de investigación exploratoria. (Narváez y Villegas, 2014).

Desarrollo del proyecto

Al aceptar las responsabilidades de esta Práctica Laboral Supervisada, se estableció un compromiso, utilizando horas disponibles fuera de horario laboral, para iniciar el trabajo de revisión de las imágenes de referencia, que fueron proporcionadas en reuniones previas. Ya se comentó que el mayor problema era la falta de calidad de estas imágenes. Por lo que fue necesario investigar en periódicos antiguos donde aparecían fotografías con mejor calidad. Para luego proceder a realizarlas totalmente nuevas, mediante el dibujo vectorizado para que puedan ser ampliado o escalado a diversos tamaños.

Crear o hacer dibujos con vectores, es un trabajo o actividad que requiere gran pericia, práctica y conocimiento, ya que para hacer estos dibujos o gráficas se debe utilizar programas de ilustración vectorial digital como Adobe Illustrator o Corel Draw, entre otros programas para vectorizar imágenes, es necesario realizarlos con un software. Photoshop, es un programa de edición de imágenes que utiliza mapas de bits formados por píxeles, que representan colores. La diferencia entre los vectores y los píxeles, radica en que si está vectorizada permite agrandar más el dibujo, pero, si la imagen está basada en píxeles de un archivo rasterizado, al agrandarse se podrá ver con muy baja calidad. La imagen hecha con vectores facilita emplearlas para diferentes usos y formatos



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



en el diseño, que siendo complementados con títulos y tipografías se pueden obtener variados recursos y material gráfico como carteles, papelería, mupis o vallas publicitarias. (Adobe, s.f)

Para enfrentar el trabajo de diseñador gráfico es importante, en primera instancia poseer un alto grado de creatividad, formarse académicamente o empíricamente, tener competencias, recursos y herramientas, para ofrecer soluciones acordes que resuelvan la necesidad presentada.

Las fases, pasos o procedimientos obligados para la creación de un diseño son:

- Primeramente, **observar y analizar**: ¿Por qué se necesita el diseño?, ¿Para qué y quiénes será utilizado? ¿Dónde será colocado y mediante qué medios será observado?
- **Generación y producción de ideas**: Luego de saber y conocer al o los clientes, hay que generar una lluvia de ideas, tomando en cuenta y procurando solucionar la necesidad para la cual se diseñará.
- Posteriormente se desarrolla **la fase de planificación**, el método, proceso para solucionar el problema o requerimiento de diseño. En esta fase se pueden hacer, moodboard, mapas mentales, organigramas, cronograma de actividades, todo lo que requiera de una planificación, se incluye la pre producción, producción y post producción. Es el momento para definir qué se necesitará para el desarrollo de la idea.
- **Fase de construcción, diseño y ejecución**, donde se llevan a la realidad las ideas desarrolladas inicialmente.
- **Producción de bocetos**: dibujos o borradores iniciales de esbozos básicos, sencillos y sin detalles. Su elaboración manual posteriormente permite afinarlos y perfeccionarlos luego con los programas de diseño. Eric Olivares y Lia Vilahur (2014) señalan que según su experiencia en el diseño gráfico hay tres niveles de generar una idea inicial para hacer el boceto de una imagen: el boceto básico, medio y final. **El boceto básico o pre boceto** regularmente se hace de forma espontánea, rápida y a lápiz. **El boceto de nivel medio o más acabado** es aquella imagen donde ya integran otros elementos del diseño como: la forma, los colores, los textos, la imagen o dibujo, la tipografía o los títulos. **El boceto final**,



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



más acabado, realizado a escala o con las medidas reales. Se considera éste como el punto base o de partida para realizar otras soluciones en cuanto a la combinación de colores, tonos o gamas, y ensayo y uso de la tipografía (títulos y/o textos). Tal como se recomiendan los autores Olivares y Vilahur, lo de hacer varias propuestas, se aplicó en este proyecto, y que se podrán apreciar más adelante. Al final, se elabora el prototipo final o layout, en el ordenador o computadora, aquí se presenta el diseño ya más acabado y con las características casi terminadas para su utilización final. De ahí ya se sabe para qué, o por qué medio será utilizado. (Olivares y Vilahur, 2014).

- **Realizar el arte o artes finales:** Es la composición con detalles del proyecto de diseño ya en definitivo, con propuestas más acabadas, más cercanas, con propuestas de títulos, colores, tipografías, composición, estructura, datos. Elementos que compondrán finalmente el prototipo de diseño gráfico o visual. Esta fase corresponde a la digitalización de imágenes. Se escanearon los bocetos finales y se trabajaron desde el programa Corel Draw (softwares de dibujo vectorial), bastante amigable y que con un variado grupo de herramientas ayuda a los diseñadores en su desempeño digital. Se utilizaron herramientas del programa como: abrir o importar, exportar y guardar imágenes, la herramienta de selección (a mano alzada y de transformación libre), herramientas de recorte, de zoom, herramientas de curvas y de dibujos, herramientas de textos, herramientas de relleno, herramientas de cuentagotas, uso de la paleta de colores; de entre las más importantes utilizadas para éste proyecto. (CorelDRAW, s/f).
- **Reuniones o revisiones de o los diseños con el, o los clientes:** Se ha tomado en cuenta a las clientes (APLIJ) en todas las fases, presentando propuestas, donde pueden surgir cambios y posibles ajustes. Por esa razón se hicieron en este caso particular cuatro propuestas finales, para que las clientas escogieran la que más les identificara con la necesidad.



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Cronograma de Actividades de la Práctica Laboral Supervisada en la APLIJ

Día-mes Actividad

- 1 al 3 La APLIJ facilitó la información del personaje Blin, y las directrices de como deseaban las ilustraciones, se empezó a realizar los bocetos iniciales.
- 4 y 5 Vectorización y arte final de la imagen, Blin cuenta sobre unos ruidos y luces y de la vectorización Brin cuenta sobre unos ruidos y luces extrañas.
- 8 Envío de cuatro propuestas de la Blin cuenta sobre unos ruidos y luces extrañas a la APLIJ. Se investigó sobre la historia de Panamá, para comprender las imágenes Vectorización y arte final de la imagen La nueva escuela en la Boyacá
- 9 y 10 Vectorización de la imagen Verano en Taboga. Envío de cuatro propuestas La nueva escuela en la Boyacá a la APLIJ
- 11 Vectorización de la imagen El Acueducto y el Tesoro enterrado.
- 12 Vectorización de la imagen El Circo
- 13 Arte final de las imágenes El Acueducto y el Tesoro enterrado y verano en Taboga
- 15 Envío de seis propuestas de dos capítulos El Acueducto y el Tesoro enterrado y verano en Taboga a la a la APLIJ
- 16 Vectorización de la escena El Misterio del Oriente
- 17 Vectorización de la escena La República de Panamá
- 19 Arte final de las escenas, El misterio del Oriente y la República de Panamá
- 21 Envío a la a la APLIJ de los cuatro capítulos aprobados en diferentes formatos JPG PNG, Ilustrador, Photoshop y Corel Draw (verano en Taboga, Blin cuenta sobre unos ruidos extraños y luces extrañas, El acueducto y el tesoro enterrado y la escuela en la Boyacá
- 23 Vectorización de la escena El nuevo Canal y el Tratado Hay Bunau Varilla
- 25 Se le envió a la a la APLIJ propuestas de tres escenas diferentes: La nueva República de Panamá, El circo y el Misterio del oriente
- 26 Envío a la APLIJ tres propuestas de la escena escena. El nuevo Canal y el Tratado Hay Bunau Varilla

Marzo

- 1 y 2 Vectorización y arte final de la escena Los pipoteros.
Envío una propuesta a la a la APLIJ porque ella me notificó que solamente enviará una propuesta en los diferentes formatos
- 3 Vectorización y arte final de la escena Búsqueda de Dios por un niño.
- 4 Le envió una propuesta de la escena Búsqueda de Dios por un niño
- 5 Vectorización y arte final de la escena La Ciudad de Panamá 1900
- 6 Vectorización y arte final de la escena La Ciudad de Panamá 1923



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



- 8 Envío de la propuesta de la escena La Ciudad de Panamá de 1900 y de 1923
- 10 Vectorización de la escena Blin es arrestado en Panamá Viejo
- 11 Envío propuesta final a la APLIJ de la escena Blin es arrestado en Panamá Viejo. Finalizando con las trece ilustraciones.

Se llevó un registro de asistencia desde el 1 de febrero hasta el 11 de marzo.

Entrada a las 5 de la tarde, hora de salida aproximadamente a las 12 de medianoche

Resultados

Luego del trabajo realizado del 1 de febrero hasta el 11 de marzo de 2021. Se presentan las 13 imágenes realizadas con softwares de diseño: Illustrator, Photoshop y Corel Draw. Fue un árduo trabajo de digitalización y vectorización, coloreado de forma digital a partir de las imágenes y fotografías antiguas (algunas con muy poca calidad), proporcionadas por las profesoras Irene Delgado y Telsy Sánchez de la APLIJ. La primera semana se realizaron los bocetos del personaje principal Blin. Las directrices fueron: Dibujar el personaje de una forma vectorial, a través de una imagen antigua. Durante esta actividad, se realizaron varios bocetos del rostro del personaje principal. Se dibujaron varias opciones que se asemejan a la foto original

Figura 1

Foto original proporcionada, e imágenes trabajadas del personaje de Blin



Nota. Se presentan las imágenes del personaje Blin: 1. Foto original del personaje proporcionada por la APLIJ. 2 y 3 bocetos a lápiz. 4,5 y 6 Arte final. 7 y 8 imágenes seleccionadas por la APLIJ.
Fuente: APLIJ y Propias



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Figura 2

Portada original de la novela: Las Aventuras de Blin y el Nacimiento de la República de Panamá

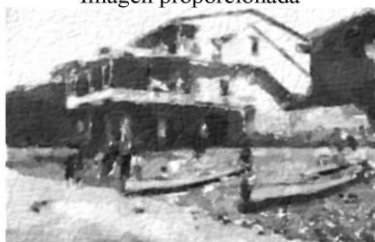


Fuente: APLIJ.

Figura 3

Verano en la Isla de Taboga

Imagen proporcionada



Diseño aprobado



Propuesta vectorizadas lineal y a colores



Nota. Proceso de dibujo lineal digital, el entintado, la opción de cambios en las nubes, olas, luces y sombras hasta llegar a los diseños finales. Fuente: Panamá Vieja Escuela s/f y fuente propia.

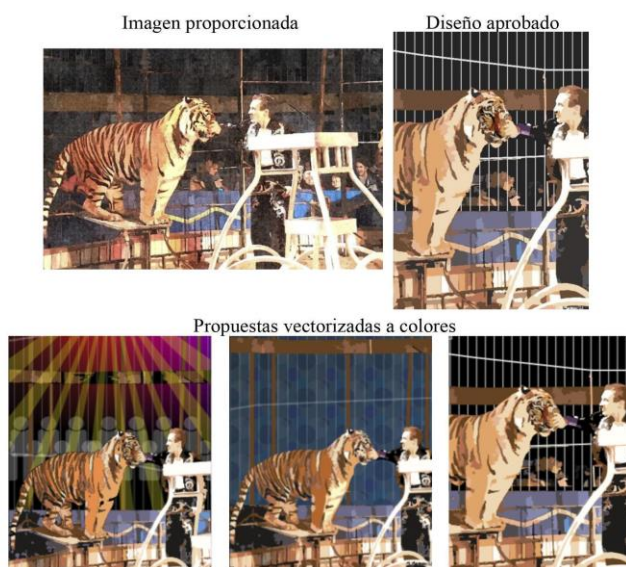


ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Figura 4

El Circo



Nota. Se digitalizó inicialmente la imagen proporcionada, luego se dibujó linealmente de forma digital, haciendo con los colores cambios mínimos de luz y sombras. Fuente APLIJ y propia.

Figura 5

El Misterio del Oriente



Nota. Proceso de dibujo. Fuente: APLIJ y propia.

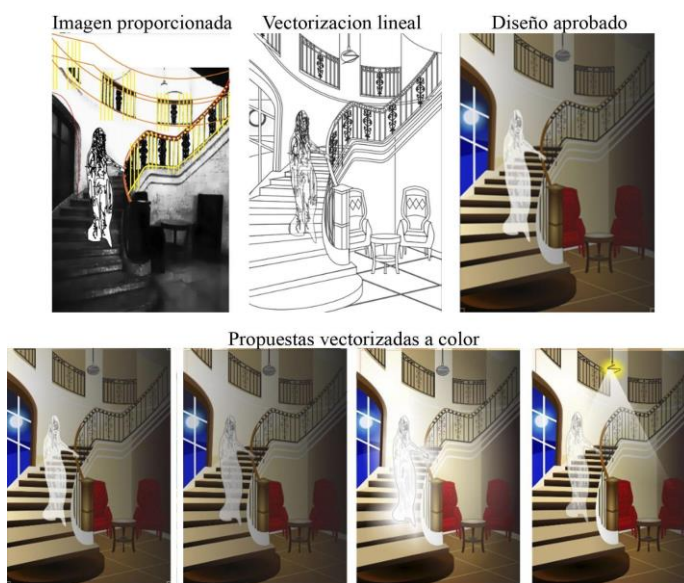


ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Figura 6

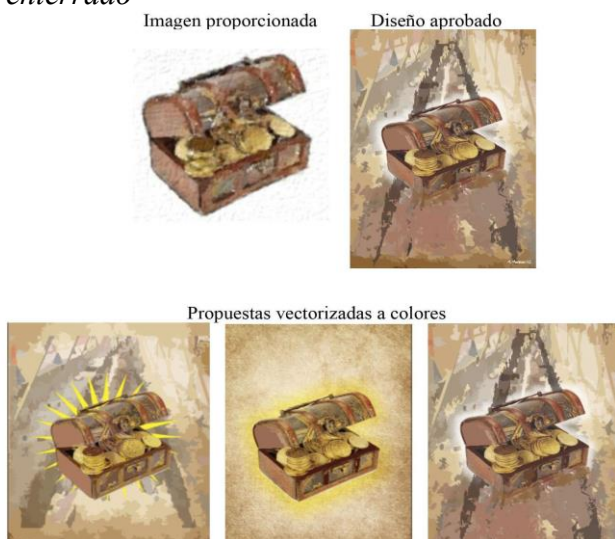
Blin cuenta sobre unos ruidos y unas luces extrañas



Nota. Dibujo dado por la APLIJ, proceso de dibujo lineal digital, entintado, y opciones de cambios en luces y sombras hasta llegar a los diseños finales. Fuente: APLIJ y propia.

Figura 7

El acueducto y el tesoro enterrado



Nota. Proceso de dibujo. Fuente: APLIJ y propia.



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Figura 8

La nueva escuela en la Boyacá

Imagen proporcionada



Diseño aprobado



Nota. Proceso de dibujo. Panamá Vieja Escuela s/f y fuente propia.

Figura 9

Escenas de la novela: La Ciudad de Panamá en 1990, y en 1923

Imagen proporcionada de La Ciudad de Panamá 1900



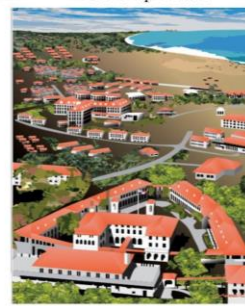
Diseño aprobado



Imagen proporcionada de la Ciudad de Panamá 1923



Diseño aprobado



Fuente: Panamá Vieja Escuela s/f y fuente propia.



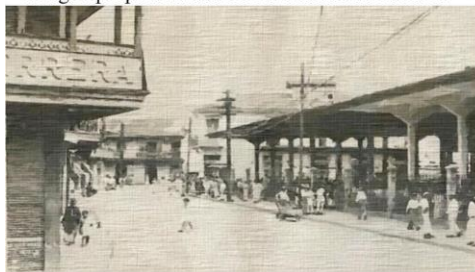
ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Figura 10

Escenas de la novela: La Ciudad de Panamá, el Canal de Panamá y los Pipoteros

Imagen proporcionada de La Ciudad de Panamá



Diseño aprobado



Imagen proporcionada del Canal de Panamá



Diseño aprobado

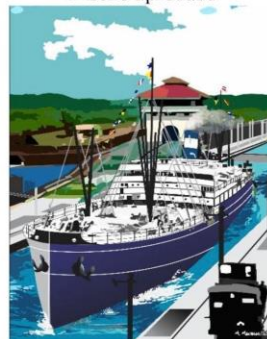
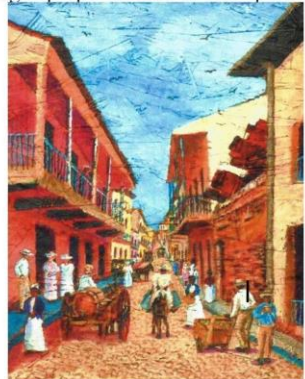


Imagen proporcionada de los Pipoteros



Diseño aprobado



Nota. Proceso de dibujo. Fuente: Panamá Vieja Escuela s/f y fuente propia.



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Conclusiones

- Este proyecto involucró procedimientos que debieron organizarse ordenadamente y que no se podían obviar, fue indispensable buscar y encontrar la información necesaria como fuente inspiración en el desarrollo de un proyecto gráfico.
- El proceso de diseño involucra conceptualizar algo, es parte del desarrollo creativo que se hace inicialmente en la mente, basado en una idea para subsanar una necesidad o una problemática; y que posteriormente es plasmado en bosquejos iniciales, que en su siguiente fase se puede lograr un prototipo, marca, o diseño de un objeto, medio o servicio; se hace mediante un proceso disciplinado y procedimental de pasos a seguir.
- Esta Práctica Laboral Supervisada estuvo bajo la responsabilidad de la profesora Jackeline Juárez, fue supervisada también por las profesoras Irene Delgado y Telsy Sánchez (Q.E.P.D), presidenta y vicepresidenta respectivamente de la APLIJ.
- Fue una experiencia gratificante, ya que se les da la oportunidad a los estudiantes que se desarrollen como ilustradores, poniendo todos los conocimientos, experiencias adquiridas en su formación académica.
- El desarrollo de la imagen se realizó con mucha dificultad, por su baja calidad. Se implementó una línea gráfica acorde con la temática y el periodo de tiempo trabajando con los programas y con las herramientas de Illustrator, Photoshop y Corel Draw.
- Se debían realizar tres propuestas o bocetos por cada imagen para su selección final y aprobación. Esto permitió desarrollar toda la creatividad. El formato utilizado inicialmente fue de 6" x 9", trabajadas en forma vertical, quedaron al final en un formato de 5.25" x 8".
- Esta práctica se desarrolló de manera virtual debido a la crisis del Covid-19, logrando los objetivos fundamentales.
- Estos diseños trabajados por estudiantes universitarios se presentan en libros de cuentos, novelas y otros medios literarios, demostrando que su formación en el CRUSAM es valiosa y completa, experiencias merecedoras de grandes éxitos y logros que son visibles, ya que quedan plasmadas gráficamente para la posteridad.



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Recomendaciones

Para desarrollar este tipo de proyecto gráfico, se debe tener idea de lo que se va a hacer, es importante reunirse con los clientes, se debe tener e investigar las posibles opciones o soluciones gráficas, el tipo de actividad, y para quienes será el diseño. En este caso particular, las reuniones con las profesoras de la APLIJ y la supervisión de la profesora del curso fueron recurrentes, ya que se quería que este proyecto saliera con calidad lo más pronto posible para su inmediata revisión e impresión.



ISSN: 2520-9531
Vol.1.Nº2
Enero – Junio 2026
pp. 58-77



Referencias Bibliográficas

- Adobe. (s/f). *¿Qué es una creación vectorial?* <https://www.adobe.com/la/>
- CorelDRAW. (s/f). *Barra de herramientas estándar*.
<https://product.corel.com/help/CorelDRAW/540111130/Main/ES/Documentation/>
- Di Mascio, L. (s.f). *Blog: Valor de la Ley*. Agencia Creativa de Marketing Digital. España.
<https://valordeley.es/blog/>
- Editorial Etece. (2021). *Concepto de Diseño*
<https://concepto.de/quienes-somos/#ixzz8bHg3NPXb>
- Juárez, J. (2021). *Syllabus del curso Práctica Laboral Supervisada DGEF 3300*. Guía Didáctica. Facultad de Arquitectura y Diseño. Centro Regional Universitario de San Miguelito. Universidad de Panamá.
- Narváez, M. Villegas, L. (2014). *Introducción a la investigación: guía interactiva. Recursos didácticos I*. Universidad Veracruzana.
<https://www.uv.mx/apps/bdh/investigacion/unidad1/investigacion-tipos.html>
- Olivares, E. Vilahur, L. (2014). *Dibujo para diseñadores gráficos: (1 ed.)*. Barcelona, Parramón Paidotribo S.L. <https://elibro.net/es/ereader/upanama/226932?page=160>
- Panamá Vieja Escuela. (s/f). *Fotografías de la ciudad de Panamá*.
<https://www.panamaviejaescuela.com/imagenes/>
- Perigault, T. (2021). *Las aventuras de Blin y el nacimiento de la República de Panamá*. Academia Panameña de Literatura Infantil y Juvenil-APLIJ.
- Redondo, M. (2014). *Ilustración digital*. Madrid, Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.
- Universidad de Panamá. (2012). *Plan de la Carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico*. Facultad de Arquitectura y Diseño.

Sitio web consultado

<https://aplijpanama.wixsite.com/aplij>