



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL
GRÁFICO E ILUSTRADO PARA
FOMENTAR EL APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA ECUATORIANA
EN LOS ADOLESCENTES**

JEFFERSON ANDRADE
AUTOR

ANNA TRIPALDI
DIRECTORA

CUENCA - ECUADOR
2016

**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL
GRÁFICO E ILUSTRADO PARA
FOMENTAR EL APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA ECUATORIANA
EN LOS ADOLESCENTES**

AUTOR:

Jefferson Andrade Heredia

DIRECTORA:

Anna Tripaldi

IMÁGENES E ILUSTRACIONES:

Las imágenes de este libro son de libre dominio en de Internet y pertenecen a sus respectivos autores.

Las imágenes e ilustraciones del capítulo cuatro pertenecen al autor de este libro.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Jefferson Andrade

CUENCA-ECUADOR | 2016

DEDICATORIA

El presente proyecto va dedicado especialmente a mi “mami” Bertha, quien ha sido mi mayor soporte e inspiración, y no podría dejar de lado a mi familia, de manera especial a mi tía Blanca y a mi “abuelita” Carmen, que más que tía y abuela, tengo el gusto de decir que han sido como mis madres.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<i>Dedicatoria</i>	3	1.4. ILUSTRACIÓN		3. IDEACIÓN	
<i>Índice de contenidos</i>	4	1.4.1. Introducción	39	3.1. GENERACIÓN IDEAS	70
<i>Índice de imágenes</i>	5	1.4.2. Géneros de la ilustración	40	3.2. IDEAS PRESELECCIONADAS	72
<i>Objetivos y Alcances</i>	7	1.4.2.1. Ilustración Narrativa	42	3.2.1. Idea Final	74
<i>Resumen</i>	8	1.4.3. El Álbum Ilustrado	44		
<i>Abstract</i>	9	1.4.4. Conclusiones	47	4. CONCRECIÓN	
		1.5. ANÁLISIS HOMÓLOGOS		4.1. BOCETACIÓN	79
1. DIAGNÓSTICO		1.5.1. Narrativa	49	4.2. TÉCNICA	82
1.1. LA HISTORIA EN LA SOCIEDAD		1.5.2. Estética	51	4.3. CONCRECIÓN	85
1.1.1. Introducción	13			4.3.1. Personaje Central	86
1.1.2. Importancia	14	1.6. INVESTIGACIÓN DE CAMPO		4.3.2. Personajes Secundarios	89
1.1.3. Función de la Historia	16	1.6.1. Introducción	53	4.3.3. Escenas Finales	90
1.1.4. La enseñanza de la historia	17	1.6.2. Entrevistas	54	4.3.4. Portada	102
1.1.4.1. Fines educativos de la historia	18			4.4. DISEÑO FINAL	
1.1.4.2. Los Objetivos didácticos de la historia	20	2. PLANIFICACIÓN		4.4.1. Álbum Ilustrado	108
1.1.5. El pensamiento Histórico	21	2.1. TARGET		4.4.2. Marca Editorial	114
1.1.6. La Historia del Ecuador	22	2.1.1. Target Directo	59	4.4.3. Material Promocional	116
		2.1.2. Target Indirecto	60	4.5. CONCLUSIONES	118
1.2. DISEÑO Y EL APRENDIZAJE		2.1.3. Persona Design	61	4.6. RECOMENDACIONES	119
1.2.1. Introducción	25				
1.2.2. Problemática: diseño y la educación	26	2.2. PARTIDAS DE DISEÑO		ANEXOS	
1.2.3. El papel del diseñador en el aprendizaje	27	2.2.1. Forma	62	<i>Bibliografía</i>	121
1.2.4. La educación permanente	28	2.2.2. Función	64		
1.2.5. Conclusiones	29	2.2.3. Tecnología	64		
1.3. DISEÑO EDITORIAL		2.3. PLAN DE NEGOCIOS			
1.3.1. Introducción	31	2.3.1. Precio	65		
1.3.2. Tipos de diseño editorial	33	2.3.2. Producto	66		
1.3.2.1. El libro	33	2.3.3. Plaza	66		
1.3.3. Fundamentos	34	2.3.4. Promoción	66		
1.3.3.1. Elementos básicos	34	2.4. Conclusiones	67		

ÍNDICE DE IMÁGENES

- 01 <http://static.batanga.com/sites/default/files/curiosidades.batanga.com/files/Las-5-ejecuciones-mas-brutales-de-la-historia-4.jpg>
- 02 http://histoedu.es/site/groups/1010/uploads/maestro_dando_clase.jpg
- 03 <http://www.webclass.com/wp-content/uploads/2015/04/1173596.jpg>
- 04 <https://userscontent2.emaze.com/images/1a05a9e8-b571-4638-b951-3acdObdOeca8/903b87de-bd6b-4eee-a74e-bff199668b97>
- 05 <http://www.dodofestival.nl/wp-content/uploads/2015/07/informatie.png>
- 06 https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Paisaje_dom%C3%A9stico_del_Corregimiento_de_Quito_-_AHG.jpg
- 07 <http://www.extension.edu.uy/sites/extension.edu.uy/files/david-caja-final.png>
- 08 <https://sites.google.com/site/vtzenor/jO399888.jpg>
- 09 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9a/PliniusHistoriaNaturalis.jpg>
- 10 <http://eskipaper.com/images/book-pictures-3.jpg>
- 11 <http://catedragabriele.com.ar/wp-content/uploads/2013/11/DISENO-EDITORIAL.jpg>
- 12 https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/1400/O4ba7830191161.56173819de750.jpg
- 13 http://www.3bfactoriacreativa.com/archivos/galeria_23_1.jpg
- 14 <http://assets9.domestika.org/project-items/001/517/989/mano-big.jpg?1454000558>
- 15 <http://3.bp.blogspot.com/-cFY4fP15Wcg/T9j1s1DOE3I/AAAAAAAAADk/SyA9vWmKL7k/s1600/publicitaria.jpg>
- 16 http://img12.deviantart.net/5e5e/i/2010/290/7/a/spirits_by_goro79-d29smt0.jpg
- 17 https://3.bp.blogspot.com/-1yb7xwCReOc/VvkzszXqa9I/AAAAAAAAACek/9XLt6L7-OqU_LyM9IDJTck1Z-OfE_TqgFQ/s1600/UNASUR_NIN%25CC%2583OS_O2O.jpg
- 18 http://www.kalandraka.com/blog/wp-content/uploads/2015/04/ganador_MiguelCerro.jpg
- 19 http://smhttp.35830.nexcesscdn.net/80111B3/bfex/images/uploads/imagenes/emigrantes_1160-3.jpg
- 20 <http://ultrarradio.com/wp-content/uploads/2013/11/negro-viuda001.jpg>
- 21 http://3.bp.blogspot.com/-oL2rlvRqc2c/VOhxjSdU4_I/AAAAAAAAAlbO/xladqJ_TZ1k/s1600/10985468_960132937345308_7033344314391279835_n.jpg
- 22 http://img08.deviantart.net/7d96/i/2013/346/8/d/umbrellas_by_gorosart-d6xp3y1.jpg
- 23 http://www.haremoshistoria.net/uploads/1/9/9/7/19978207/8936449_orig.jpg
- 24 <http://blog.doctoroz.com/wp-content/uploads/2013/12/magazine.jpg>
- 25 <http://3.bp.blogspot.com/-5-ZhiJFsBmo/VqPjS9LoQyl/AAAAAAAAABHs/ApsK8Q3elgU/s1600/2016-01-18%2B11.24.14.jpg>
- 26 <http://www.copimir.com/wp-content/uploads/IMPRENTA-COPIMIR.jpg>

OBJETIVO GENERAL

Aportar al proceso de aprendizaje de la historia y cultura de nuestro país, mediante la generación de un producto editorial que ayudará a transmitir dichos conocimientos de una manera mas didáctica.

OBJETIVO ESPECIFICO

Diseñar un producto editorial que incentive y estimule el aprendizaje de la historia ecuatoriana de los adolescentes.

ALCANCES

Se presentará un producto editorial concebido desde una perspectiva global y coherente en cuanto al objetivo de promover el conocimiento de la historia y la cultura ecuatoriana en los adolescentes. El producto editorial será presentado a nivel de prototipo.

RESUMEN

El patrimonio histórico y cultural que tiene el país no ha sido lo suficientemente valorado ni difundido en el contexto actual, debido al desinterés de los múltiples actores de la sociedad al momento de difundir y consumir contenidos propios, problema tangible sobretodo en las nuevas generaciones, lo que ha generado que esta problemática sea uno de los más grandes obstáculos en el desarrollo cultural de nuestro país.

En el presente proyecto se integra al diseño gráfico como un medio que aporta hacia la difusión de la historia de nuestro país, para lo cual se propone un producto editorial ilustrado enfocado para adolescentes que permita la revalorización y comprensión de nuestra historia y su contexto.

ABSTRACT

Design of a Graphic and Illustrated Editorial Product for Promoting the Learning of Ecuadorian History among Teenagers

Both the historical and cultural heritage of our country have not been sufficiently valued or spread in today's context due to the social actors' lack of interest at the moment of disseminating and consuming their own contents; this is an evident problem in the case of the new generations of people, which is why this problem has become one of the greatest obstacles for our country's cultural development.

This project integrates graphic design as a means to contribute to the promotion of our country's history. For this purpose, this work proposes the elaboration of an illustrated editorial product focused on teenagers, in order to let people revalue and comprehend our history and its context.

Key words: history, identity, editorial design, teenagers, culture, Ecuador, illustration, heritage

64048 ANDRADE HEREDIA JEFFERSON DAVID



Translated by,

Rafael Argudo

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Rafael Argudo'.

CAPITULO 1

DIAGNÓSTICO



1.1. LA HISTORIA EN LA SOCIEDAD



1.1.1. INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES LA HISTORIA?

Cada rincón, cada lugar de este planeta que habitamos, está cargado de historia, todos nacemos en un lugar específico, pero más que algo meramente geográfico, esto trasciende hasta convertirse en identidad y en valores, los cuales de alguna manera son propios y en cierto sentido únicos, y se forjan en el interior de cada uno de nosotros, en este sentido la historia innegablemente está presente en las diferentes etapas de nuestro desarrollo como individuos, pues esta nos ha definido y moldeado a lo que ahora somos.

Para el historiador ecuatoriano Enrique Ayala Mora (1989), “Se puede definir la historia como un vasto y complejo proceso de génesis, crecimiento y organización a través del cual la humanidad toma conciencia de sí misma y de su situación en el mundo, y el individuo emerge como persona ante la naturaleza y la propia historia” (p.15) Por lo que sin lugar a dudas la historia es compleja, y se la debe estudiar y comprender en base a los múltiples factores y actores que en ella intervienen, siendo de esta manera una herramienta necesaria y fundamental para conocernos como individuos y proyectarnos como tales en la sociedad actual.

1.1.2. IMPORTANCIA

La enseñanza de la historia, como proceso formativo desde los primeros años de vida es fundamental y determinante en la forma como concebimos e interpretamos nuestra realidad, a decir del filósofo Edgar Morin (2000), “la enseñanza de la historia es insustituible para el arraigo de la identidad nacional” (p. 89).

La historia siempre ha avanzado junto con el desarrollo del hombre, esta ha acompañado al ser humano desde sus primeros pasos por este mundo. Por lo que la enseñanza y difusión de la historia en las diferentes etapas de aprendizaje, es importante, pues está sin lugar a dudas es la memoria de la humanidad, y a pesar de las diferencias culturales, políticas y sociales que puedan existir, está siempre permitirá la visualización y comprensión del desarrollo de la civilización, en sus diferentes fases, y aspectos tanto positivos como negativos. Pero sin lugar a dudas siempre generando una postura en el individuo en su papel y concepción de sí mismo y de su alrededor.

También debemos mencionar que la relación que establezcamos con la historia, tiene influencia en nosotros como individuos, pues tanto si seamos conscientes o no de esta, siempre existirán consecuencias dentro de nuestro contexto y sus diferentes dimensiones, por lo que en palabras de Heinz Dieterich (1989) “Si en la historia no intervenimos ni tomamos decisiones, otros lo harán por nosotros y nos obligarán, incluso contra nuestra opinión y voluntad” (p. 23).

A photograph of a rural landscape. In the foreground, there is a stone house with a corrugated metal roof. To the left, a thatched roof is visible. The background consists of a grassy hillside with some trees. The image has a slightly faded, artistic quality.

“...la imagen que tenemos de otros pueblos y hasta de nosotros mismos, está asociada a la historia tal como se nos contó cuando éramos niños. Ella deja su huella en nosotros toda la vida”.

MARC FERRÓ (1990).

1.1.3. FUNCIÓN DE LA HISTORIA

Sin duda siempre han existido distintas formas de transmitir la historia, donde cada cultura con sus respectivas particularidades ha generado la suya. Aquí en este espacio se abordarán las funciones que cumple la historia en la sociedad, haciendo énfasis en la educación y desde el enfoque abordado por M. I. Fynley (1984):

- *LA FUNCIÓN PATRIÓTICA.*
- *LA FUNCIÓN PROPAGANDÍSTICA.*
- *LA FUNCIÓN IDEOLÓGICA.*
- *LA FUNCIÓN DE MEMORIA HISTÓRICA.*
- *LA FUNCIÓN CIENTÍFICA.*
- *LA FUNCIÓN PSEUDODIDÁCTICA.*
- *LA FUNCIÓN PARA EL OCIO CULTURAL.*
- **LA HISTORIA: MATERIA IDÓNEA PARA LA EDUCACIÓN.**

LA HISTORIA COMO MATERIA IDÓNEA PARA FORMAR Y EDUCAR A NIÑOS Y JÓVENES.

La historia tiene la capacidad de generar conciencia y reflexión dentro de la sociedad sobre los hechos pasados, siendo herramienta efectiva al momento de comprender la coyuntura de los sucesos históricos. Y al mismo tiempo es un medio formativo para los futuros ciudadanos, pues al comprender acontecimientos pasados, estos sirven para proyectarnos como individuos hacia el futuro. Es decir que la historia desempeña de manera crucial la tarea de educar e instruir, sin embargo, cabe destacar que el crecimiento y formación del individuo puede sustentarse en la ignorancia y desconocimiento de su pasado.



1.1.4. LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

2

La historia, ya entendida como una asignatura dentro de los procesos educativos y de formación de los individuos proporciona la capacidad de realizar análisis de su propio contexto, lo cual posibilita estructurar las distintas áreas que la componen, y al mismo tiempo permite el desarrollo de las habilidades intelectuales y al desarrollo personal en sí.

Para Martineau (2002), la enseñanza de la historia ha de ser un instrumento para formar el pensamiento crítico y creativo. Crítico, para realizar valoraciones del pasado, comparaciones y relaciones con el presente y creativo, para imaginar futuros alternativos en la evolución de los problemas sociales actuales. Es decir que la historia es indispensable para el desarrollo de los individuos, pues la ausencia de ésta compromete la concepción y el actuar de nosotros como individuos dentro de la sociedad.



1.1.4.1. FINES EDUCATIVOS DE LA HISTORIA

A continuación de manera breve se hablará de los fines educativos de la historia y los objetivos didácticos de la misma, abordados por Joaquín Prats (2001), en su publicación: Enseñar Historia: Notas par a una didáctica renovadora.

1. FACILITAR LA COMPRENSIÓN DEL PRESENTE:
Sirve para explicar el presente porque ofrece una perspectiva que sirve de ayuda a su interpretación.

2. PREPARAR A LOS ALUMNOS PARA LA VIDA ADULTA:
La Historia ofrece un marco de referencia para entender los problemas sociales, permitiendo una conciencia plena de nuestra realidad.

3. CONTRIBUIR AL CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN DE OTROS PAÍSES Y CULTURAS DEL MUNDO DE HOY:
La historia es un instrumento que ayuda a valorar a los “demás”, es decir que fomenta la comprensión de lo que esta fuera de nuestro espacio.

4. DESPERTAR EL INTERÉS POR EL PASADO:

La historia plantea cuestiones fundamentales sobre el pasado, desde el presente, aportando a nuestra visión de la realidad.

5. POTENCIAR EN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES UN SENTIDO DE IDENTIDAD:

Permite tener conocimiento y conciencia de nuestros orígenes, aportando a la difusión de valores, costumbres, ideas, etc.

6. AYUDAR A LOS ALUMNOS EN LA COMPRESIÓN DE SUS PROPIAS RAÍCES CULTURALES Y DE LA HERENCIA COMÚN:

No se puede imponer una cultura estándar ni uniforme, por lo que la historia enseña a comprender esa diversidad cultural, con las singularidades propias de cada una.

7. CONTRIBUIR A DESARROLLAR LAS FACULTADES DE LA MENTE MEDIANTE UN ESTUDIO DISCIPLINADO:

El conocimiento histórico es una disciplina para la formación de ideas sobre los hechos humanos, lo que permite la formulación de opiniones y análisis sobre las cosas mucho más estrictos y racionales.

8. INTRODUCIR A LOS ALUMNOS EN EL CONOCIMIENTO Y DOMINIO DE UNA METODOLOGÍA RIGUROSA PROPIA DE LOS HISTORIADORES:

El método histórico puede ser simulado en el ámbito didáctico, lo que supone el entrenamiento en la capacidad de análisis, inferencia, formulación de hipótesis, etc.

9. ENRIQUECER OTRAS ÁREAS DEL CURRÍCULUM EDUCATIVO:

Ya que el alcance de la Historia es inmenso; trata de organizar "todo" el pasado y, por lo tanto, su estudio sirve para fortalecer otras ramas del conocimiento.



1.1.4.2. LOS OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA HISTORIA

4

La historia en el área de la educación es fundamental, su importancia central es la comprensión de los hechos, por lo que no se debe basar su enseñanza en la memorización de nombres y fechas, pues como resalta Joaquín Prats (2001), "Para comprender un acontecimiento histórico necesitamos recibir información histórica, pero los componentes de esta información no son la finalidad, sino el inicio... es necesario una comprensión" (p.20).

Los principales objetivos de la enseñanza de la Historia son los siguientes:

- **1ER OBJETIVO**

Comprender los hechos ocurridos en el pasado y saber situarlos en su contexto

- **2DO OBJETIVO**

Comprender que en el análisis del pasado hay muchos puntos de vista diferentes.

- **3ER OBJETIVO**

Comprender que hay formas muy diversas de adquirir, obtener y evaluar informaciones sobre el pasado

- **4TO OBJETIVO**

Ser capaces de transmitir de forma organizada lo que sobre el pasado se ha estudiado o se ha obtenido.



1.1.5. EL PENSAMIENTO HISTÓRICO

5

En la enseñanza de la historia, es importante introducir el pensamiento histórico, el canadiense Martineau (1999), dice que este es un proceso que implica una serie de competencias intelectuales, por medio de las cuales el alumno podrá construir sus conocimientos de la historia de manera autónoma, y no solamente consumir relatos históricos ya construidos y ofrecidos por el profesor. Es decir que la intencionalidad del pensamiento histórico como modelo a integrar al aprendizaje de la historia, es despertar y desarrollar el pensamiento crítico en los individuos, siendo así un instrumento intelectual que permita al individuo a futuro poder interpretar su presente, y así este pueda generar una postura y al mismo tiempo una respuesta de la manera más lúcida, despojándose así de ideas preconcebidas que afecten a su visión de su realidad.

El pensamiento histórico empieza a ser moldeado desde las bases de nuestra educación, en donde será fundamental generar experiencias positivas y significativas, para lograr una formación del individuo integral y contextualizada, con su realidad. “En la educa-

***“La formación del pensamiento histórico, objetivo fundamental de la enseñanza de la historia. Una de las principales maneras de otorgar protagonismo a nuestros jóvenes aprendices es convertirlos en pensadores reflexivos”
(Dewey, 1989).***

ción primaria se establecen las bases del conocimiento histórico como conocimiento de la temporalidad, de la comprensión de los antecedentes, del pasado, que nos ayudan a comprender el presente y que, inevitablemente, nos ayudan a proyectar el futuro” (Santisteban y Pagès, 2006). Por lo que, ante el reto de transmitir el conocimiento histórico, se debe entender estos sucesos, como hechos complejos que responden a una coyuntura de determinado tiempo y contexto y no como sucesos aislados, sino como sucesos en los que el ser humano ha

desempeñado un papel central, tal como lo presenta Joan Pagès (2010), al decir que el presente es el producto de las decisiones y acciones que fueron tomadas en el pasado y por consiguiente el futuro por construir será el resultado de las decisiones y acciones que como sociedad tomemos ahora.

Por lo que a partir de esto podemos comprender lo necesario e importante de desarrollar y generar un pensamiento histórico, con la finalidad de que este sea una base sólida de conocimientos, que nos permitan comprender y proceder de manera positiva en nuestro contexto.

1.1.6. ECUADOR: HISTORIA E IDENTIDAD

La historia de nuestro país, es profunda y llena de matices, lo cual resulta en una cultura diversa y difícil de comprenderla, como menciona Enrique Ayala Moral (2002), “Ecuador no es simple, ya que tiene una entidad social y política compleja. En muchos sentidos, lo es mucho más que la mayoría de los países del mundo, algunos de ellos bastante más grandes y poblados” (p.7).

A pesar de actualmente ser un país geográficamente pequeño con respecto a los demás países de la región, somos un país rico en cultura, con una identidad fundamentada en la diversidad. Lo cual es muestra de la complejidad de nuestra historia, por lo que, si queremos mantener y fundamentar una identidad propia para los ecuatorianos, reconociendo y aceptando diferencias que evidentemente existen, debemos conocer nuestra historia, no como sucesos aislados y remotos que están perdidos en el pasado, sino como hechos que responden a una coyuntura compleja, que de alguna forma está vinculada y corresponde a lo que ahora estamos viviendo.

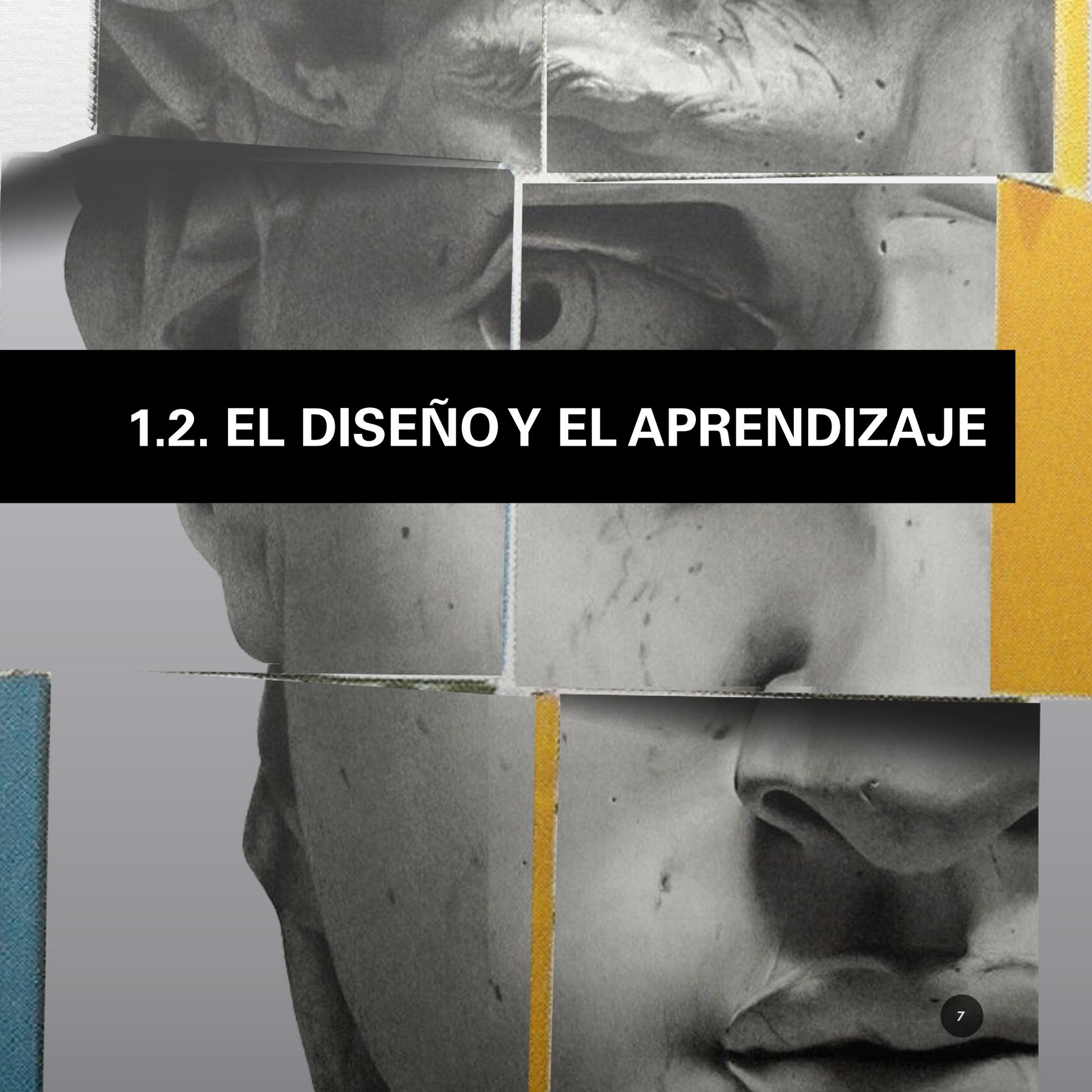




Es decir que el pasado tiene imbricación con el presente, por lo que, para tener una verdadera identidad, debemos conocer este pasado.

Como ciudadanos es un deber el conocer nuestra historia, para que así podamos comprender nuestro contexto social y al mismo tiempo en base a esto corregir y proyectarnos a un futuro mejor. Existen múltiples autores que han dedicado tiempo y esfuerzo para rescatar y difundir nuestro patrimonio histórico, aportando con un sin número de publicaciones que han permitido poner al alcance el conocimiento de nuestro país.

Entre estos destaca Enrique Ayala Mora, quien ha trabajado en múltiples investigaciones y publicaciones que han contribuido en la construcción de el pasado histórico de nuestro país, permitiendo poner al alcance de las nuevas generaciones de manera didáctica y comprensible la compleja historia del Ecuador.



1.2. EL DISEÑO Y EL APRENDIZAJE

1.2.1. INTRODUCCIÓN

El diseño en el área del aprendizaje, es un instrumento fundamental y necesario, es imposible obviar la necesaria vinculación que debe existir con la educación. Por lo que al mismo tiempo también cabe recalcar la necesidad de diferenciar a este tipo de diseño con el ya, vastamente desarrollado diseño publicitario.

Como lo expresa Prieto Castillo (1994): “Dentro de los procesos alternativos de comunicación, el diseño es un instrumento vital para la educación, pues a través de la información no se busca lo trivial ni lo impactante, sino un conocimiento más en profundidad y un enriquecimiento perceptual. No es lo mismo diseñar para vender mercancías que diseñar para impulsar cultura”, por lo que el diseño gráfico puede aportar de manera positiva en los procesos que impliquen el desarrollo y formación del individuo, pudiendo desarrollarse en diferentes niveles y dimensiones debido a su carácter amplio, pero siempre pensando en generar experiencias que respalden y apoyen a los procesos de aprendizaje.

1.2.2.

PROBLEMÁTICA: DISEÑO Y EDUCACIÓN.

Es evidente que la evolución y desarrollo del diseño en los últimos tiempos se ha centrado en el área publicitaria y comercial, dejando de lado al diseño en el área educativa. Esto debido en parte a que, dentro de los mismos procesos formativos de diseñadores, se han preparado diseñadores que responden más a las necesidades comerciales, donde el objetivo es vender, lo que ha provocado que las problemáticas que actualmente encontramos en el área del aprendizaje no hayan sido abordadas desde esta disciplina de manera significativa.

M. Eugenia Meza (2013) menciona en cuanto a esta problemática que el diseño publicitario, a diferencia del didáctico, ha desarrollado ampliamente sus estrategias y mecanismos de comunicación, pues en el campo publicitario existe claridad sobre la importancia del receptor a la hora de diseñar y también se reconoce la importancia de establecer relaciones interdisciplinarias para lograr óptimos resultados, mientras que en el diseño, enfocado en la educación poco ha hecho por desarrollar estrategias de comunicación, que respondan a las necesidades educativas actuales de la sociedad.

Esto se debe en cierta manera a que generalmente la creación de estos contenidos están en manos de docentes o educadores que a pesar de su conocimiento care-

cen de criterios en lo referido a la comunicación visual, razón por la cual la comunicación que se establece entre el docente y el alumno no sea del todo eficiente.

*“Mientras la sociedad de la información se desarrolla y multiplica las posibilidades de acceso a los datos y a los hechos, la educación debe permitir que todos puedan aprovechar esta información, recabarla, seleccionarla, ordenarla, manejarla y utilizarla”
(Delors).*

Pero como contraposición cabe destacar que actualmente, gracias al acelerado desarrollo sobretodo en el área de la tecnología, esta ha logrado garantizar cierto tipo de accesibilidad y democratización de estas nuevas formas de acceder a la información, rompiendo así con esquemas tradicionales que no respondían a las necesidades actuales. Por lo que este escenario ciertamente positivo, también representa un reto para la sociedad, sobre todo para los diseñadores, quienes deben saber resolver y focalizar estas determinantes en favor de una solución que responda de manera positiva a su contexto.

1.2.3. EL PAPEL DEL DISEÑADOR EN EL APRENDIZAJE

El diseño gráfico últimamente está vinculado al desarrollo tecnológico, el cual ha dado pasos agigantados y ha transformado la sociedad, hoy el diseñador es un engraje fundamental al momento de proyectar y conceptualizar las soluciones que estarán encaminadas a solventar las necesidades y requerimientos de la sociedad.

Por ende, el diseñador gráfico tiene la capacidad y el reto de proyectar sus conocimientos a la generación y producción de contenidos que respondan de manera positiva a los requerimientos que tiene la educación hoy en día.

Actualmente dentro de aulas se maneja gran cantidad de información, M. Eugenia Meza (2013) recalca que en cuanto al manejo de esta información, podemos encontrar los contenidos previamente definidos y establecidos por el sistema educativo, y también están los contenidos

no intencionales, los cuales indirectamente pueden favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, entorpecerlo o incluso impedirlo.

En el campo del diseño didáctico, docente y comunicador visual trabajan en conjunto para la producción de materiales que cumplan con un fin didáctico preestablecido, que apoyen justamente en sus diferentes dimensiones al proceso de aprendizaje.

Finalmente, el diseñador gráfico con sus habilidades y conocimientos, debe responder y proponer soluciones didácticas dirigidas a suplir y satisfacer los requerimientos que actualmente demanda la educación, pues tiene la capacidad de proponer soluciones que ofrezcan nuevas y mejores maneras de fortalecer el aprendizaje, logrando y garantizando siempre la calidad y accesibilidad.

1.2.4. LA EDUCACIÓN PERMANENTE

La educación permanente trata sobre la disponibilidad e integración de los recursos de aprendizaje con los que cuenta la sociedad, para que todos los individuos de la sociedad, sin importar su condición tengan acceso a el, garantiza el llegar de manera adecuada y didáctica hacia un conjunto específico de conocimientos, brindándole así posibilidades de lograr un desarrollo pleno y basto, tanto en su dimensión personal como profesional, y garantizándole este derecho a lo largo de su vida y en las diferentes etapas de la misma, es decir que la educación permanente pretende brindar y garantizar de posibilidades al individuo de adquirir nuevos conocimientos y capacidades, a lo largo de toda su vida, sin importar su edad.

Gracias al continuo avance y desarrollo de nuevas tec-

nologías, sobretodo en el área de la educación, estas brindan a la sociedad oportunidades infinitas de aprendizaje, fomentando así una cultura del autoaprendizaje, que este al alcance de todos, cambiando y transformando así la lógica unidireccional del aprendizaje. Delors (s.f.), en referencia a la educación menciona que: “Mientras la sociedad de la información se desarrolla y multiplica las posibilidades de acceso a los datos y a los hechos, la educación debe permitir que todos puedan aprovechar esta información, recabarla, seleccionarla, ordenarla, manejarla y utilizarla” (p.18), puntualizando el hecho de que la educación tiene que adaptarse de manera constante ante los cambios que se den en la sociedad, sin dejar de lado los saberes adquiridos a lo largo los años.



1.2.5. CONCLUSIONES

Finalmente rescatamos la importancia que tiene el diseño gráfico, como una herramienta crucial al momento de generar contenidos que promuevan el conocimiento, aportando a un constante y adecuado proceso de aprendizaje, pues la importancia de generar experiencias positivas, permite a la persona tener un crecimiento continuo y permanente de sí mismo, de su conciencia y su percepción de la realidad.

1.3. DISEÑO EDITORIAL

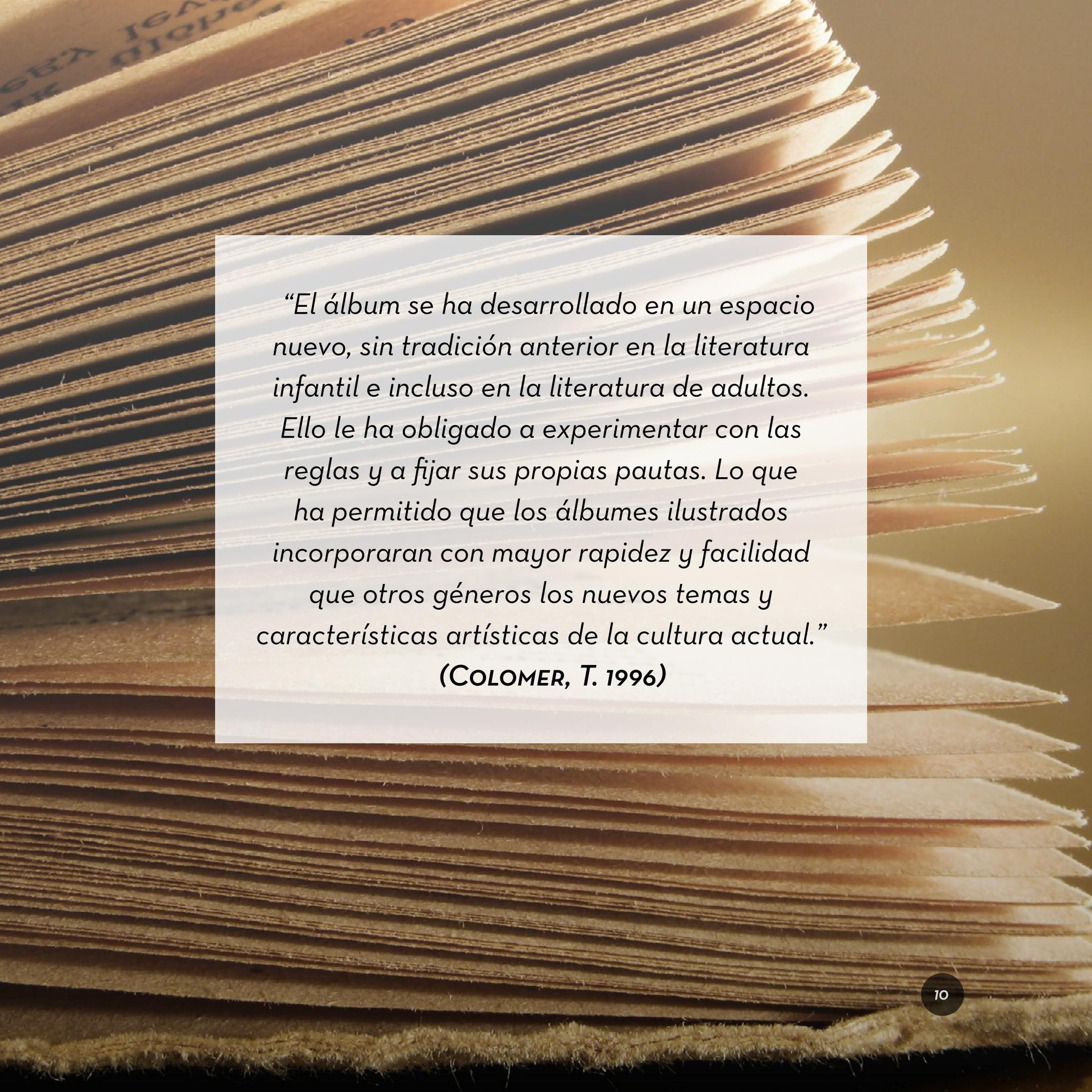


1.3.1.

INTRODUCCIÓN

Como una breve definición de diseño editorial podemos decir que este, se especializa en la maquetación y composición de distintos tipos de publicaciones, manejando siempre criterios de diseño que hagan que cada uno de los elementos gráficos empleados logren transmitir y comunicar cierto contenido de manera más ordenada y adecuada a favor del receptor. Como explica Zapaterra (2005); el diseño puede desempeñar distintas funciones, como dotar de expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención de los lectores. Es decir que este se convierte en una plataforma de innovaciones estilísticas que son el reflejo cultural de determinada época.

Es decir que mediante el diseño editorial se puede generar un aporte significativo en la experiencia de las personas al momento de consumir la información, logrando que esta sea algo positivo y placentero. “Una publicación editorial, puede entretener, informar, instruir, comunicar, educar o desarrollar una combinación de todas estas acciones” (Zapaterra, 2005 p.6)



“El álbum se ha desarrollado en un espacio nuevo, sin tradición anterior en la literatura infantil e incluso en la literatura de adultos. Ello le ha obligado a experimentar con las reglas y a fijar sus propias pautas. Lo que ha permitido que los álbumes ilustrados incorporaran con mayor rapidez y facilidad que otros géneros los nuevos temas y características artísticas de la cultura actual.”

(COLOMER, T. 1996)

1.3.2. TIPOS DE DISEÑO EDITORIAL

1.3.2.1. EL LIBRO

Un libro es una publicación impresa extensa en comparación de otras aplicaciones editoriales, de carácter no periódico (se edita un solo volumen) o seriado (se edita en varios volúmenes con periodicidad irregular, que pueden ir numerados y llevar títulos específicos, pero unidos por un título general). Está compuesto de: lomo, contraportada, anteportada, prefacio y/o introducción y cuerpo de la obra.

TIPOS DE LIBROS

- Libros de lectura
- Libros de poesía
- Libros de arte
- Libros informativos
- Libros científicos
- Libros de consulta o referencia
- Libros escolares
- Libros infantiles

Existen diferentes tipos de soporte editorial, entre ellos en el presente proyecto nos enfocaremos en el libro, y en particular el género del álbum ilustrado.

EL ÁLBUM ILUSTRADO

Dentro de la amplia gama de lo que son los libros, podemos encontrar uno relativamente nuevo, el álbum ilustrado, este en su naturaleza es un género literario muy frecuente en la literatura infantil y juvenil, no obstante existen una amplia diversidad en el carácter del álbum ilustrado tanto en su público objetivo, en el cual no se limita solo a un público infantil, como ya en sus aspectos formales en las que existe una incursión en distintas disciplinas y lenguajes.

La característica más relevante que se le podría dar a un Álbum ilustrado es la vinculación y dependencia que existe entre el texto e ilustración, ni el texto ni la ilustración funcionan por sí solos, en el sentido de que mediante ambos lenguajes se logre crear finalmente una lectura conjunta.

Debido al carácter amplio y diverso del álbum ilustrado, abordaremos con mayor profundidad las particularidades de este género más adelante, en el apartado de ilustración.

1.3.3. FUNDAMENTOS

1.3.3.1. ELEMENTOS BÁSICOS

11

Bhaskaran (2006) en su libro “¿Qué es el diseño editorial?”, distingue seis áreas fundamentales que determinaran al diseño de un producto editorial.

FORMATO



El formato se refiere a la manifestación física de una publicación, y este va determinado según a quien vaya dirigido, es decir que el formato está vinculado a la función, entre los formatos más frecuentes que encontramos están: libros revistas, folletos, informes y más.

Otro aspecto a tener en cuenta, es el presupuesto con el que se trabajara, pues este determinara y condicionara las decisiones a tomar en cuanto al diseño del producto editorial. (p.52)

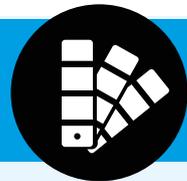
TIPOGRAFÍA

Aa

La tipografía hace referencia a la manera en la que los contenidos e ideas del proyecto se trasladan a una forma visual, por lo que la elección de la tipografía puede afectar radicalmente a como percibimos un diseño. Los tipos de fuentes tienen características propias que las diferencian de otras y le otorgan un carácter propio que es capaz de comunicar emociones. (p.68)

No es recomendable emplear muchas tipografías, pues perjudica y genera dificultad a la lectura, por lo que, para conseguir claridad y coherencia visual en una publicación, se suele emplear a una determinada familia tipográfica, la cual permite al diseñador emplear diferentes estilos y variantes tipográficas manteniendo los parámetros concretos de dicha familia tipográfica.

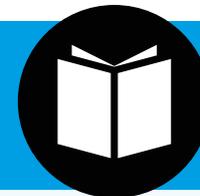
CROMÁTICA



El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico. Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, pues los colores pueden tener diversos significados y pueden vincularse a diferentes emociones. (p.80)

“Cuando observamos algo, el color es lo primero en resaltar, por lo que de manera condicionada o espontánea realizamos asociaciones con respecto a ciertos colores” (Gavin, Ambrose, 2006, p.166). Esta reacción dependerá de factores culturales, sociales, etc. del contexto en el que nos encontremos, es decir que los colores connotan y denotan ciertos conceptos que están implícitos dentro del lenguaje de determinado colectivo.

CUBIERTA



Dependiendo el formato de la publicación, generalmente al llegar al punto de venta, el usuario no encontrará solamente nuestra publicación, también se encontrará con otras propuestas editoriales, por lo que la portada es el primer y más importante elemento que influirá en la respuesta que tenga el usuario, es decir que la portada es el primer nexo que se tiene entre la publicación y el usuario, y todo dependerá de la comunicación que se logre establecer con éste, pero como dice Bhaskaran, el diseño de la cubierta no solo se trata de ser bonito, sino que está debe comunicar, con claridad, por lo que lo fundamental es mandar el mensaje correcto al público correcto, de la manera correcta y con la mayor claridad posible. (p.46)

USO DE IMAGEN



Las imágenes dependiendo de cómo las emplea el diseñador, tienen la capacidad de contener múltiples significaciones, por lo que su uso debe ser medido y planificado en base a lo que se quiera comunicar. “Las imágenes tienen varias funciones; desde transmitir el drama de una narración hasta enmarcar y servir de base a un argumento presentado en un texto o simplemente servir de separación

visual en un texto o un espacio vacío.” (Harris, Ambrose, 2006, p.6) La imagen es el complemento de un mensaje a transmitir, por lo que debe haber un uso equilibrado y adecuado de la imagen con respecto al texto y demás elementos, para así garantizar coherencia del mensaje dentro de la publicación.

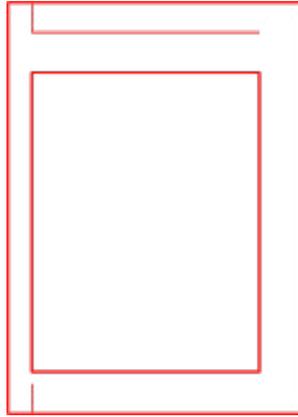
RETÍCULA



La retícula son un conjunto de líneas que se trazan de manera intencional, sobre el espacio de trabajo, los cuales servirán de guías al momento de emplear y ubicar los distintos recursos gráficos a usar, siendo este uno de las herramientas mas importantes, pues este nos servirá como soporte de los diferentes elementos a usar, acomodando estos en un único diseño. (p. 64)

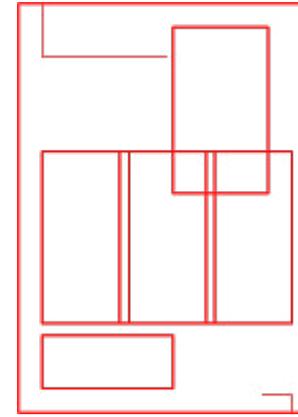
TIPOS DE RETÍCULAS





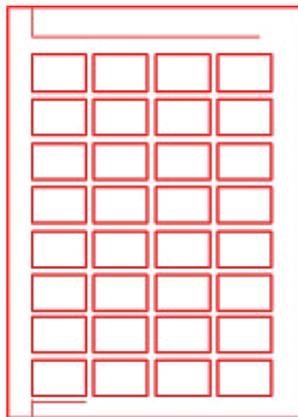
RETÍCULA MANUSCRITO

Esta es la retícula más sencilla, su estructura de base es una área grande y rectangular que ocupa la mayor parte de la página, por lo que esta sirve para acoger textos largos y continuos.



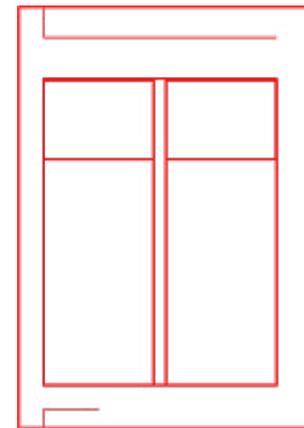
RETÍCULA JERÁRQUICA

A momentos las necesidades visuales e informativas del proyecto requieren la generación de una retícula extraña, la cual se adapta según las necesidades de organización de los elementos, presentando variación en las medidas y proporciones que son determinados según los elementos a usarse.



RETÍCULA MODULAR

Este tipo de retículas está enfocado para proyectos de mayor complejidad, donde se necesita cierto grado más de control de los elementos. Esta se trata de una retícula conformada por columnas y un gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas, lo que como resultado genera a los módulos.



RETÍCULA DE COLUMNAS

La retícula de columna es muy flexible y puede utilizarse para separar diversos tipos de información, estas columnas pueden ser dependientes unas a otras al manejar texto corrido o ser independientes al manejar cuerpos pequeños de texto o pueden fusionarse para crear columnas más anchas.

1.4. LA ILUSTRACIÓN

1.4.1. INTRODUCCIÓN

El significado de la palabra ilustrar, que etimológicamente proviene del iluminismo medieval, es otorgarle luz a un texto. Por lo que la ilustración no se trata de repetir lo ya contenido en el texto, sino que esta debería ser un elemento que complemente el contenido que encontramos en el escrito.

Es decir que debe existir un equilibrio entre estos y así garantizar una experiencia positiva para el lector. Por lo cual la ilustración cumple un papel diferente al de la fotografía, pues nace desde un punto de vista, el cual permite la reflexión e interpretación por parte del lector, “La esencia de la ilustración radica en el pensamiento, las ideas y los conceptos, que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar” (Zeegen, Lawrence, 2005, p.17).

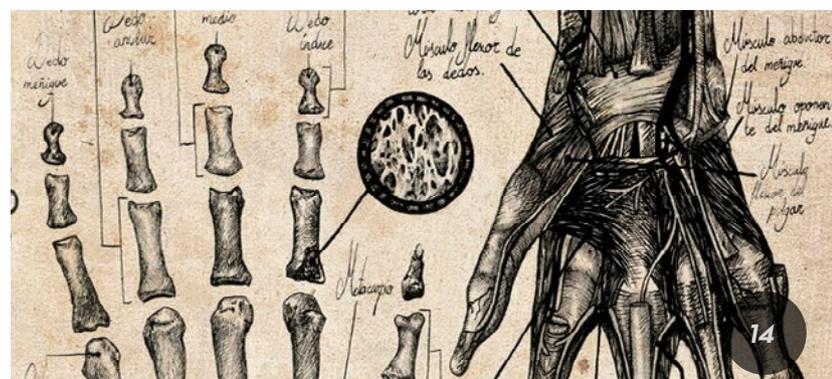
1.4.2. GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN

La función principal de la ilustración está en la capacidad gráfica y visual de interpretar una idea en específico, siendo así la ilustración un lenguaje en sí mismo, y según sean sus intenciones está puede ser soporte del texto, como puede ser completamente independiente, es decir que el ilustrador dota de simbolismo y carácter a la imagen. Dentro de la ilustración, podemos distinguir diferentes géneros.



CONCEPTUAL

Este tipo de ilustración no está sujeto a otros aspectos como el texto, sino que tiene libertad e independencia, pues nace como una manifestación o propuesta propia del ilustrador, esta puede tener como trasfondo principal en su gestación la imaginación y la creatividad del mismo.



CIENTÍFICA

Este tipo de ilustraciones son generalmente representaciones específicas, que para su creación es necesario tener cierto tipo de especialización, dependiendo al área en la que se enfoque, como por ejemplo las ilustraciones que se maneja para enseñar en medicina. Es decir que está sujeta a parámetros que la determinan, pues debe garantizar la fiabilidad y calidad de lo representado.



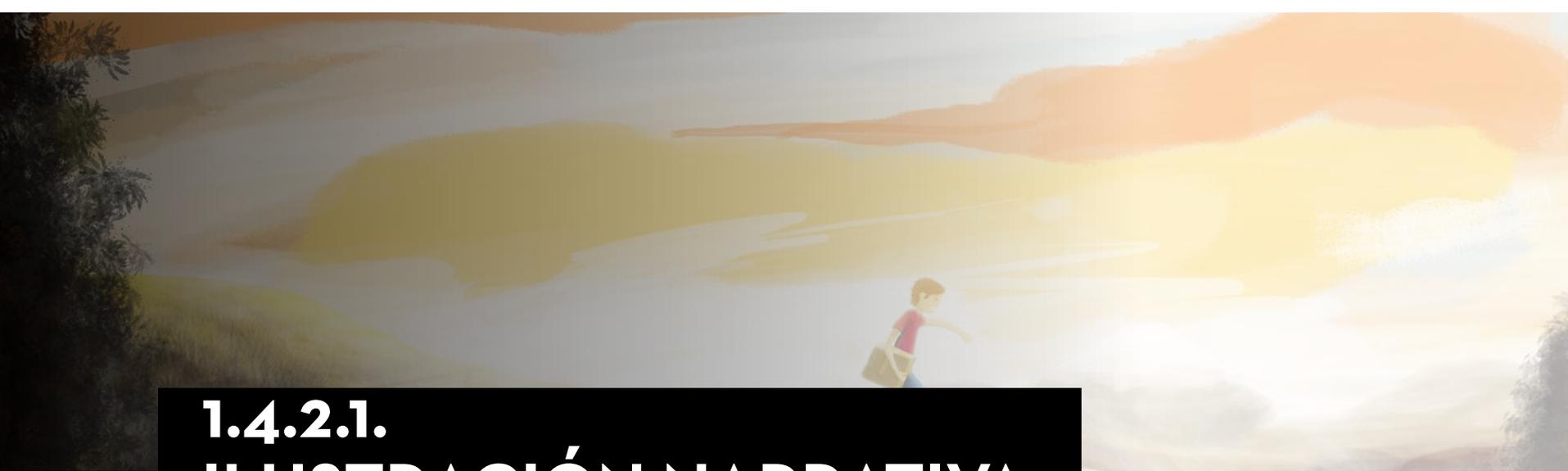
PUBLICITARIA

Estas ilustraciones se generan y desarrollan en el sector comercial, pues se usa como elemento informativo o netamente promocional, sus aplicaciones son diversas y desempeñan distintas funciones según su soporte, pero siempre respaldando el mensaje del emisor.



NARRATIVA O LITERARIA

Este tipo de ilustraciones están enfocadas a plasmar un suceso determinado o sucesos, determinado por un guión literario, por lo que son útiles para dar vida a un "texto", pues refuerzan o complementan una determinada escena, siempre manteniendo un equilibrio entre lo que es la interpretación del ilustrador y el espacio imaginativo por parte del lector.



1.4.2.1. ILUSTRACIÓN NARRATIVA

La ilustración es una rama derivada del diseño gráfico, a lo largo de los años ha ido evolucionando e incorporando múltiples lenguajes que han ido aportando a esta, siempre re-dimensionandola y multiplicando sus posibilidades, y que a pesar de que históricamente la ilustración nació como un complemento de la comunicación escrita, hoy en día la ilustración se ha convertido en uno de los elementos más importantes y significativos dentro de la comunicación, en todas sus facetas.

Dentro del género de la ilustración, encontramos la ilustración narrativa, la cual es uno de los géneros más diversos y ricos en posibilidades, la característica de esta reside en la capacidad que tiene para plasmar alguna historia, idea o concepto de manera simple, es decir que la

ilustración narrativa es un medio idóneo para comunicar y transmitir mensajes de manera clara y eficiente.

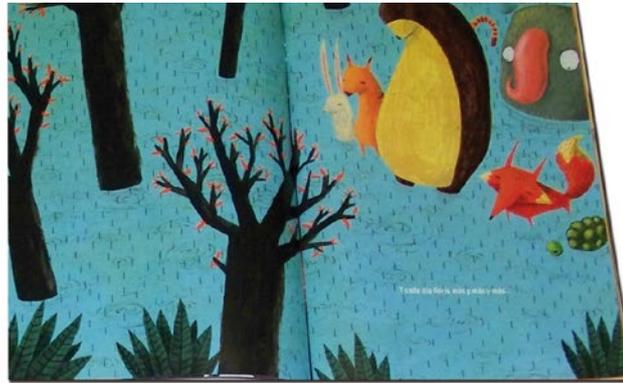
Finalmente dentro de este género existe una gran flexibilidad para el ilustrador, pues este permite la implementación de distintos recursos y estilos, lo cual se traduce en una amplia gama de resultados y posibilidades al momento de resolver proyectos y demás. Pero cabe resaltar que la característica central es lograr generar y transmitir ese mensaje de trasfondo, por lo cual en la creación de estas existe un meticuloso uso de los recursos de la ilustración, en donde composición, color y más elementos implícitos en la creación de estas puede generar universos de interpretación para el lector.

“La fotografía se utiliza para presentar una imagen como un hecho, mientras que la ilustración puede aplicarse para presentar un punto de vista personal o una idea.”

**(ZEEGEN, LAWRENCE,
2005, P.88).**



1.4.3. EL ÁLBUM ILUSTRADO



El álbum ilustrado es un género latente en los últimos años, que ha ido creciendo exponencialmente en cuanto a la preferencia por parte de escritores e ilustradores por incursionar en este género, aunque en nuestro país no ha logrado desarrollarse como en otros entornos, existiendo pocos referentes en el área. El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), dice que el álbum ilustrado es un conjunto ar-

mónico de ilustración y texto. En donde en algunos casos pesa más la imagen y en otros la palabra. Se trata, pues, de un tipo de libro que busca una comunicación con los lectores, a través de una doble vía: la de la ilustración y la del texto escrito. De esta forma, la propuesta resulta enriquecedora para un lector que debe interpretar dos códigos diferentes. El potencial imaginario del niño juega sobre esos dos registros. (INTEF, 2013)

ORIGEN

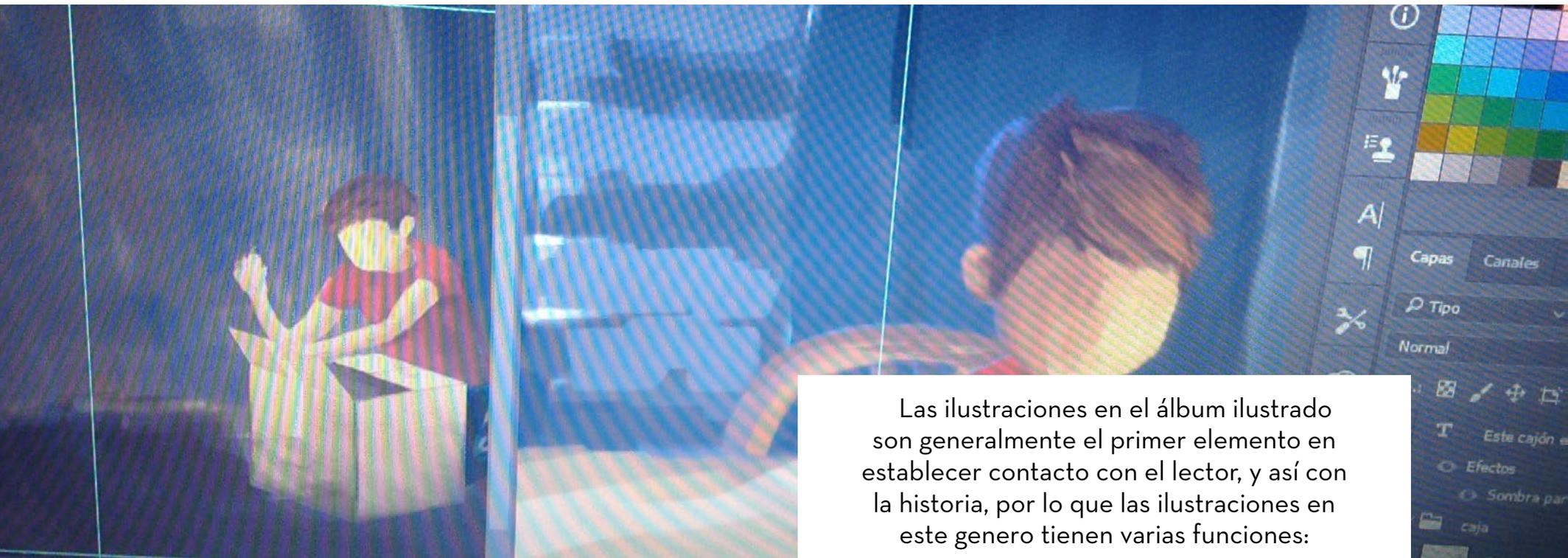
El nacimiento de este género es relativamente reciente a diferencia de otros géneros, pues el álbum ilustrado como se lo conoce actualmente nació en la década de los 50 y 60, aunque cabe destacar que previo al álbum ilustrado encontramos a los libros ilustrados que tienen su origen a mediados del siglo XVII que sin dudas abrió paso para nuevos géneros que encontramos actualmente, que de la mano de las posibilidades técnicas de impresión, fue avanzando y explorando nuevas formas de conjugar el texto y la imagen

Por lo que ya en los 60s a consecuencia de los nuevos avances en lo que se refiere a las tecnologías de impresión, surgió en el ámbito editorial y sobretodo en la ilustración una nueva forma de plasmar las historias, con un estilo y carácter mucho más expresivo, que se caracteriza fundamentalmente por fusionar dentro de una misma página al texto y la imagen, generando así una relación complementaria entre estas, otorgando profundidad y coherencia al contenido de las obras.

Richard Scarry fue uno de los primeros en el medio, se especializó en álbumes ilustrados dirigidos a niños de

hasta 6 o 7 años de edad con una intención pedagógica. Dibujaba animales para crear pequeñas enciclopedias sobre oficios, máquinas de la vida cotidiana, países, y sus costumbres, letras y números. Y así alrededor del mundo hubo un auge de ilustradores y casas editoriales que apostaban por este nuevo medio de publicaciones, que eran diversos y atractivos, tanto que en un principio estas publicaciones que eran enfocadas para un público infantil, se fue expandiendo a los jóvenes, llegando a los adultos.

Finalmente, gracias a esa búsqueda equilibrada entre ilustración y texto surgió el concepto de lo que ahora conocemos como álbum ilustrado, logrando desarrollar una nueva forma de desarrollar los contenidos, haciendo evolucionar a la concepción de obras hacia un horizonte más visual y dinámico y lo mismo con los lectores, que para comprender estas obras toman en cuenta dos códigos que están implícitos uno sobre el otro que son el lenguaje visual y el verbal, por lo que el álbum ilustrado tiene un carácter de constante innovación que no se ve limitada sino solamente por el autor.



Las ilustraciones en el álbum ilustrado son generalmente el primer elemento en establecer contacto con el lector, y así con la historia, por lo que las ilustraciones en este género tienen varias funciones:

CARACTERÍSTICAS

- La proporción de la imagen es igual o prioritaria respecto al texto.
- Mantiene una estructura secuencial que refuerza la narrativa, la apoya y la enriquece.
- Su objetivo principal es la comunicación visual, y no la oral o literaria.
- Contiene importantes experimentaciones semánticas en el terreno gráfico, heredadas, no tanto de la pintura como del cine o la publicidad.
- Gran parte de la historia se arma por las palabras de los lectores, ya que la misma está contada por otro código, que no es el de las palabras.
- El libro álbum es un objeto cultural que enriquece la educación estética de los lectores.

FUNCIONES

- Crea la atmósfera de la obra: los colores, la técnica que el ilustrador utiliza, nos indican el ambiente en que se sitúa la historia. Aporta información al lector sobre el entorno, los personajes, etc.
- Da el tono. Las ilustraciones nos sugieren el contenido humorístico, poético, irónico, del cuento.
- Provoca al espectador en su sensibilidad más íntima, poniendo en escena situaciones que favorecen tomas de postura en relación con lo expuesto por el autor.
- Ofrece la oportunidad de un diálogo. El lector mira la imagen y ésta a su vez penetra en el lector, produciéndola sensaciones, como risa, miedo, sorpresa, ternura, etc.

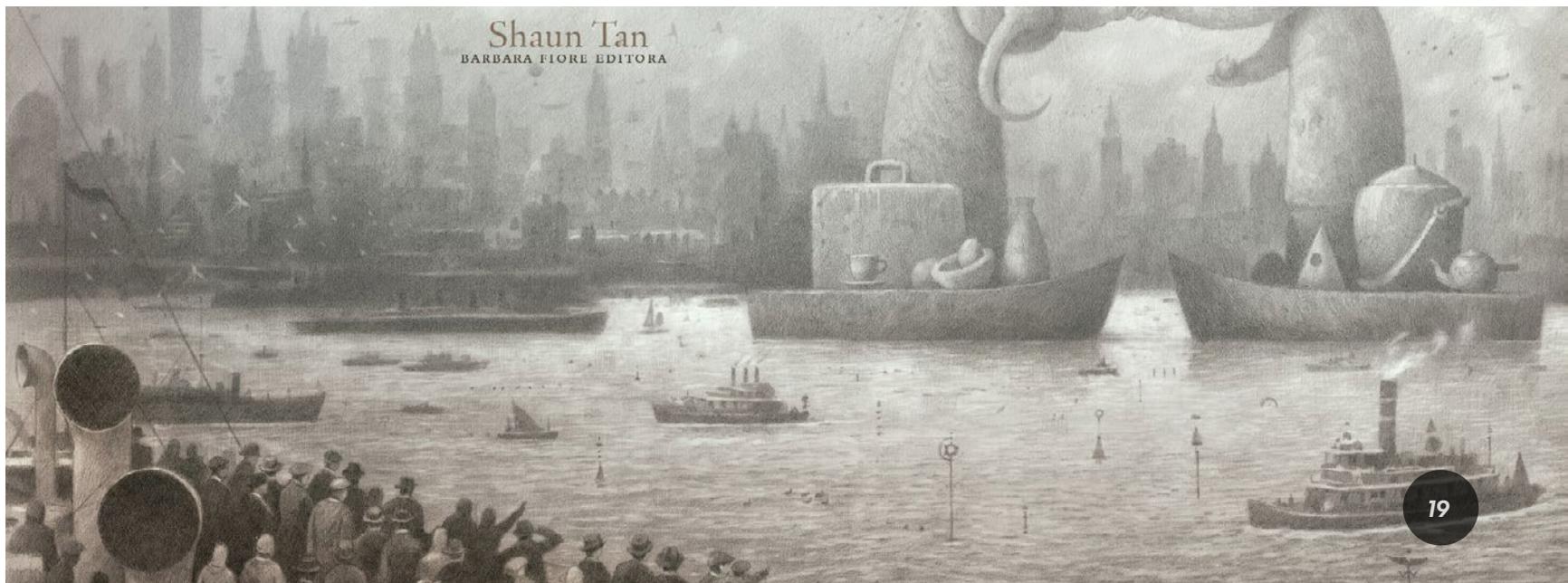
1.4.4. CONCLUSIONES

La importancia del diseño y sus diferentes campos de acción, está en su versatilidad y capacidad de adaptación según sean las necesidades y objetivos que se planteen, es decir que según el contenido y el público objetivo dependerá los resultados que se obtendrán; no es lo mismo una publicación o proyecto determinado para un segmento infantil, que para adultos por lo que estos parámetros y variables son las que nos ayudaran a establecer y definir un enfoque apropiado para con las necesidades del proyecto editorial.

1.5. ANÁLISIS HOMÓLOGOS

1.5.1. NARRATIVA

Para tomar como referentes en esta área se seleccionó obras con un alto tratamiento visual y estético, pero que la parte central de estas sea la narrativa, es decir se tomó en cuenta obras que como recurso central utilice la imagen, siendo este el elemento central para la narrativa de la obra



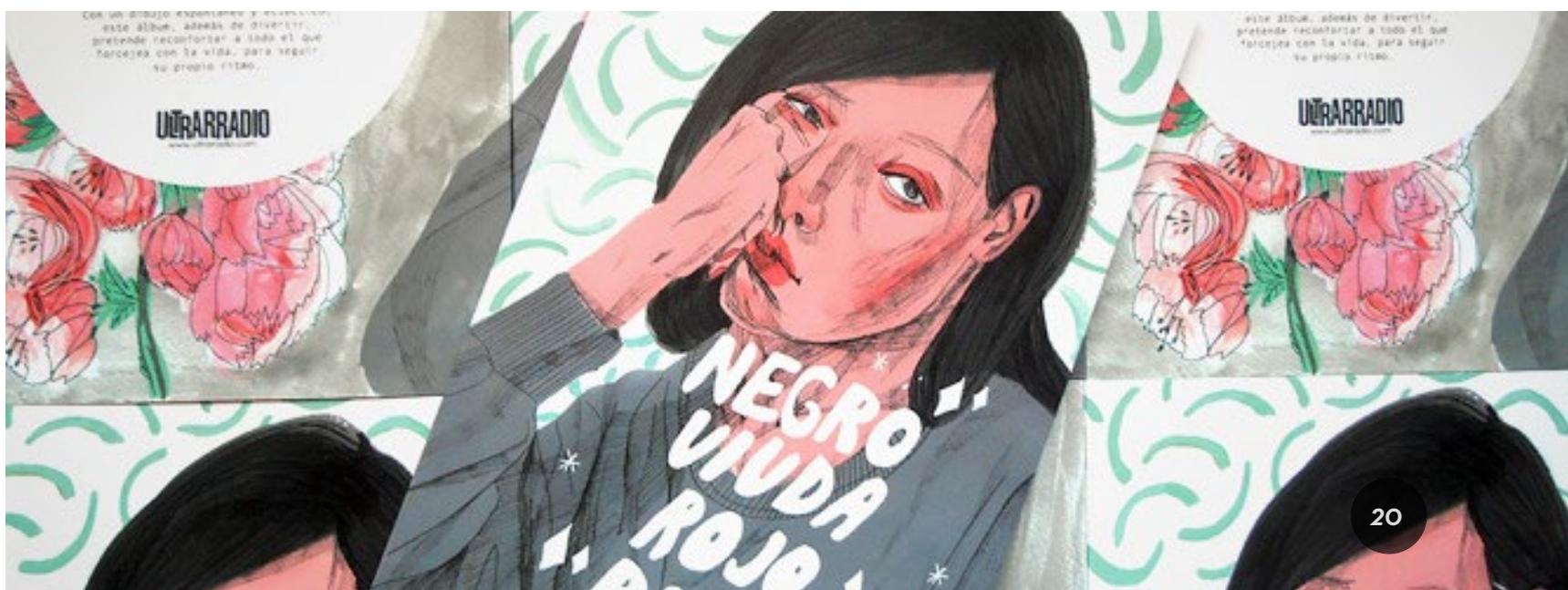
SHAUN TAUN / EMIGRANTES

En esta obra del escritor e ilustrador Shaun Tan, lo que destaca de esta es el uso exclusivamente de ilustraciones, caracterizados por una estética surrealista, propia del autor, con ilustraciones muy detalladas y expresivas que otorgan cierto nivel de simbolismo y significados que conectan con el lector, vinculándolo con los sentimientos y estados de ánimo de los personajes de la historia.

Dentro de este mundo surrealista se desarrolla la historia de un emigrante que se ve obligado a dejar su país natal, hacia una nueva ciudad desconocida, con lo cual logra plasmar la problemática social de la inmigración, que

mediante el color sepia de las ilustraciones logra trasladar al lector a principios del siglo XX, coincidiendo con el auge migratorio de europeos hacia países como Estados Unidos, por lo que mediante esta obra el ilustrador logra transmitir esa incertidumbre, pero también ese proceso de adaptación ante las nuevas circunstancias.

Finalmente ante el predominio total de la ilustración y la ausencia de textos, genera una historia llena de detalles visuales, que solo responderán ante la interpretación y significado que el lector otorgue a estos, brindando una historia universal.



NEGRO VIUDA, ROJO PUTA / MARÍA HERREROS

En esta obra de la ilustradora María Herreros, hace partícipe en la historia al lector, pues presenta de manera visual una historia aparentemente sin trascendencia, de momentos cotidianos en las que el ritmo y significado los establece solamente el lector, en estas ilustraciones muestra el día a día desde una perspectiva personal, en las que conviven momentos llenos de irrelevancia, como momentos importantes y trascendentales.

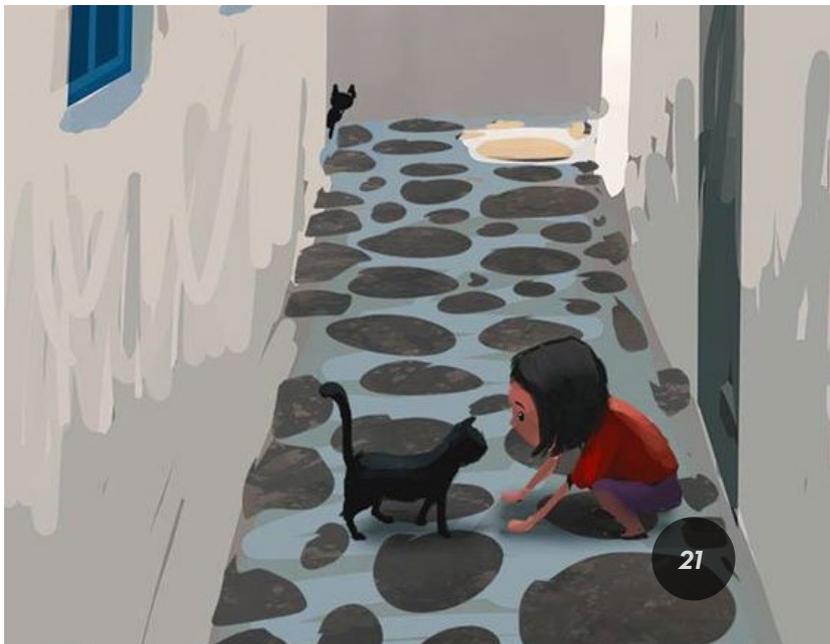
Como parte de la narrativa están las ilustraciones llenas de espontaneidad que permiten conocer poco a poco y sin mayor detalles al personaje de la historia, panorama

que se va despejando al pasar las páginas, en las que el lector estableciendo su propio ritmo va construyendo al personaje, pues se está ante una protagonista que la iremos conociendo solo a través de estos fragmentos de cotidianidad, por lo que esta obra en su conjunto y sin recurrir a los detalles, partiendo desde una perspectiva lejana permite generar ese vínculo con la realidad del personaje.

Por lo que finalmente es destacable cómo la autora de manera simple y sin pretensiones presenta a un personaje sutilmente borroso, que al pasar las páginas va cobrando forma y sentido para el lector.

1.5.2. ESTÉTICA

Partiendo de referentes en el campo de lo que sería la ilustración, específicamente en la ilustración infantil y juvenil, se analizó a varios ilustradores que en su estilo se vea desarrollado criterios estéticos y narrativos.



A partir del amplio trabajo de estos ilustradores, se puede apreciar un tipo de ilustraciones inmersivas, que de manera sutil generan entornos y personajes relativamente simples a un primer vistazo, pero con una alta carga interpretativa por parte del lector, en este estilo de ilustración se puede apreciar el meticuloso tratamiento que tiene tanto las formas como la cromática y sobretudo la iluminación, resultando así en un todo atmosférico.

1.6. INVESTIGACIÓN DE CAMPO

1.6.1 INTRODUCCIÓN

Las entrevistas se realizaron con el fin de conocer parámetros que sean vitales al momento de concebir la propuesta de diseño, por lo cual se la realizaron entrevistas a profesionales del medio tanto en el área de la ilustración como en la docencia. Se entrevistó al ilustrador Roger Ycaza y a Gabriela Guillén, máster en docencia

1.6.2 ENTREVISTAS



Roger Ycaza

ILUSTRADOR

El diseño gráfico es Comunicación, viéndolo de esa manera estaría ligado a la educación de cierta forma, en ciertos puntos, en ciertos caminos donde llegan a conectarse. En nuestro país su desempeño tiene grandes referentes, voces consolidadas y nuevos talentos, aún así no logramos aún tener una “voz propia”, algo en lo que se nos identifique, donde se nos pueda sentir claramente. Seguimos caminando y aprendiendo.

Personalmente el álbum ilustrado es el tipo de libro al que me siento más atraído como profesional. Allí se juntan varias voces, varias estructuras, ritmo, conexión, etc. Por esas y muchas más razones llama tanto la atención en muchos países del mundo, lastimosamente en Ecuador es prácticamente desconocido, de hecho acá no se lo produce.



Gabriela Guillén

MÁSTER EN DOCENCIA

El nacimiento de este género es relativamente reciente. Una falencia que tiene el sistema educativo es centrarse únicamente en cubrir contenidos y no en el desarrollo de capacidades dentro de los individuos que participan en el proceso educativo; de esta forma, lo único que se logra es un aprendizaje memorístico que no trasciende a los exámenes finales y no sirve para la solución de problemas en escenarios reales.

Puedo decir que el conocimiento de la historia debe ser el punto de partida para los aprendizajes, ya que fomenta la realidad actual y su análisis permitiría entender muchos puntos de lo que está sucediendo en la actualidad.

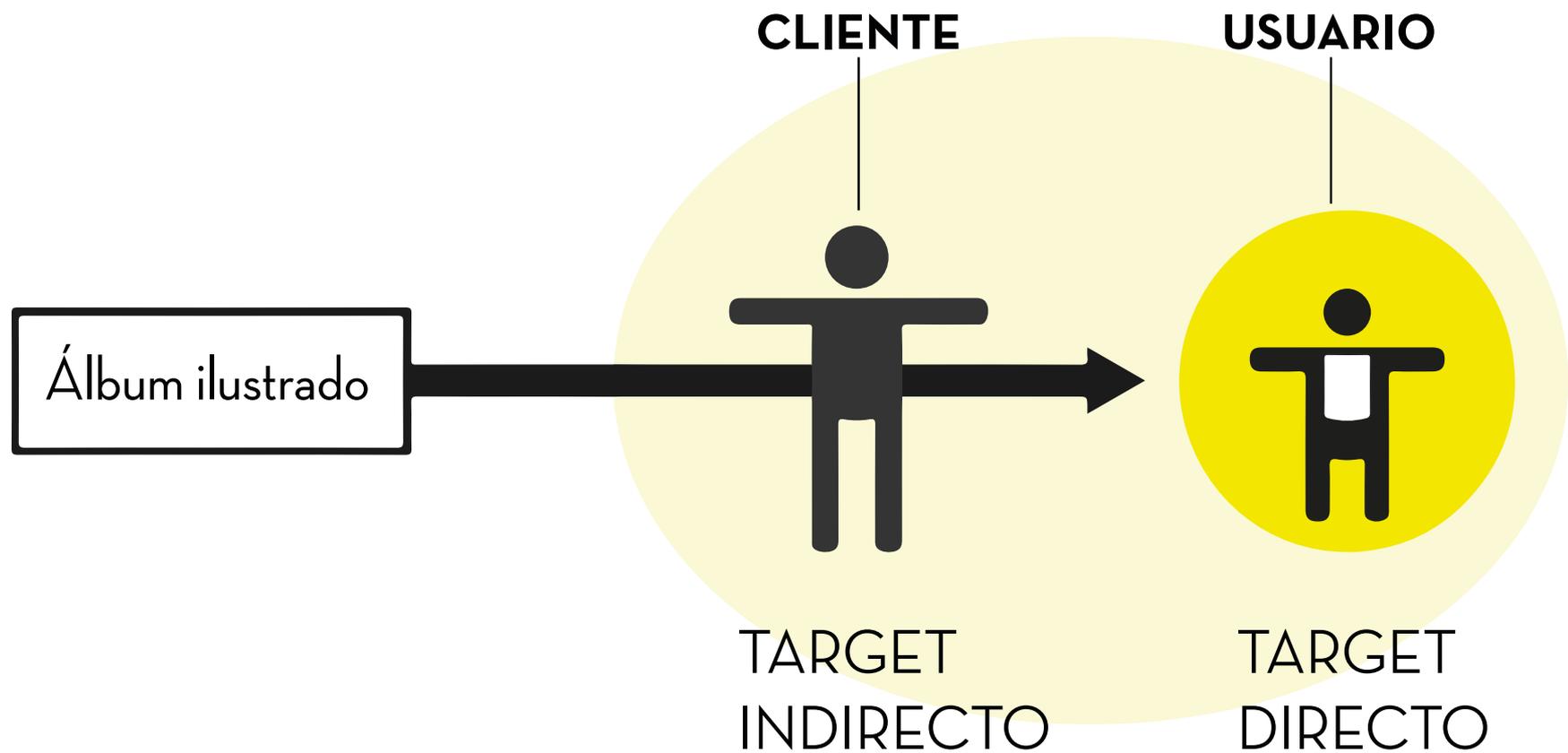
Como explicaba en la pregunta anterior, ahora el aprendizaje debe estar cada vez más ligado al diseño y sobre todo el uso de material audiovisual interactivo. La relación de las dos áreas es una relación que debió haberse fortalecido desde hace mucho tiempo y que aún (en Ecuador) no se ha logrado a cabalidad.

En cuanto a la ilustración, esta puede ser un medio excelente para la enseñanza de la historia. Siempre se debe cuidar la calidad de lo que éste tipo de contenidos quiere transmitir, ya que al resumir algo tan importante como la historia, se puede perder ciertas partes importantes que generarían problemas posteriores.

CAPITULO 2

PLANIFICACIÓN

2. 1. TARGET



2.1.1. TARGET DIRECTO

adolescentes

GEOGRÁFICA

País: Ecuador
Provincia: Azuay
Ciudad: Cuenca
Zona: Urbana

DEMOGRÁFICA

Género: femenino y masculino
Edad: 9-12 años
Tamaño Familiar: 3 a 5 miembros
Ocupación: estudiantes
Ingresos: económicamente dependientes
Clase social: media-alta
Ocupación: estudiantes
Raza: mestiza
Nacionalidad: Ecuatoriana

CARACTERÍSTICAS

Soñadores, alegres, traviosos e impulsivos, con necesidad de pertenencia para fomentar su autoestima, afrontan las cosas de manera creativa. A esta edad todavía se mantienen los rasgos de la infancia, por lo que mantienen una importante apertura al aprendizaje, el aprender cosas nuevas le es importante, también hay un desarrollo intelectual por lo que se fijan en su entorno de una manera más crítica, siendo más conscientes de la realidad, por lo que es una edad crucial en cuanto a la formación de su juicio y carácter a futuro, lo cual también los hace vulnerables.

2.1.2. TARGET INDIRECTO

padres de familia

GEOGRÁFICA

País: Ecuador

Provincia: Azuay

Ciudad: Cuenca

Zona: Urbana

DEMOGRÁFICA

Género: femenino y masculino

Edad: 25-40 años

Tamaño Familiar: 3 a 5 miembros

Ocupación: profesionales

Clase social: media-alta

Ocupación: profesionales

Raza: mestiza

Nacionalidad: Ecuatoriana

CARACTERÍSTICAS

Trabajadores, sensibles hacia la realidad, con un carácter ya formado con una perspectiva menos literal y más humanista, independientes, ya han formado su familia, la cual es prioridad, por lo que la formación y educación de sus hijos son determinantes importantes en las decisiones que se toma, dedican especialmente los fines de semana a actividades que involucren a la familia.

2.1.3. PERSONA DESIGN



EMILLY BERMEO

Emilly tiene 11 años, vive en Cuenca, cursa el séptimo de básica, le gusta jugar fútbol, participa en el equipo de su escuela, es una estudiante regular, es bastante sociable, cuenta con un iPad, lo cual le permite en su tiempo de ocio pasar bastante tiempo en las redes sociales, viendo vídeos y jugando videojuegos, no tiene mucho agrado por los libros, por lo cual desconoce de autores y obras, pero sin embargo dice que prefiere libros que sean bastante gráficos a los que tienen mucho texto.



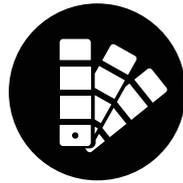
PAÚL GUTIÉRREZ

Paul tiene 38 años, vive en Cuenca, es de clase media-alta, está casado y es padre de familia, tiene 2 hijos, uno de 11 años y otro de 8 años, tiene una formación profesional por lo que actualmente tiene un trabajo estable, su familia es lo más importante para él, por lo que tiene un gran interés por la formación de sus hijos, tanto fuera como dentro de las instituciones educativas, a lo largo de su vida ha desarrollado un buen hábito de lectura, por lo que usualmente visita librerías para adquirir nuevos contenidos.

2.2. PARTIDAS DE DISEÑO

2.2.1 FORMA

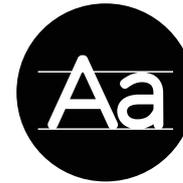
23



CROMÁTICA

Los colores son importantes, pues tiene un alto valor connotativo, y su adecuado uso es vital pues afecta directamente el resultado que se obtendrá

En cuanto al producto se empleará una paleta de colores específicos, que respondan a las necesidades comunicacionales del proyecto, pues según el target, este ya tiene una estructura de sentidos más compleja, y a pesar de que los colores vivos y saturados dominan su percepción, a esta edad aumenta su gusto por combinaciones más complejas. El negro y gris se los considera colores neutros así como su gusto e interés por colores terciarios más complejos se ve incrementada.



TIPOGRAFÍA

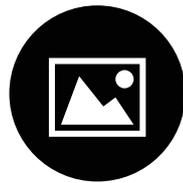
La tipografía va a jugar un papel complementario en el libro, es decir será apoyo de las ilustraciones y viceversa, siendo así ambas el medio para transmitir el mensaje final, por lo que no se contará con cuerpos grandes de texto.

Se usará un máximo de 3 tipografías, para generar un sistema claro y coherente, es decir que se usará una sola familia tipográfica y se emplearán sus variantes. Dentro de estas familias tipográficas se considerarán familias que contemplen variantes infantiles (infant character), las cuales cuentan con remates que simulan el trazo que se imparte a los niños al escribir, el cual les resulta más agradable y legible. Al final la tipografía a usar permitirá jugar con el sentido del relato.



ESTILO GRÁFICO

En cuanto al estilo gráfico se prestará un mayor énfasis a la composición, pues a través de los elementos de diseño a usar, se buscará un sistema claro, que favorezca a una lectura correcta y dinámica, mediante la jerarquización de los mismo.



ILUSTRACIÓN

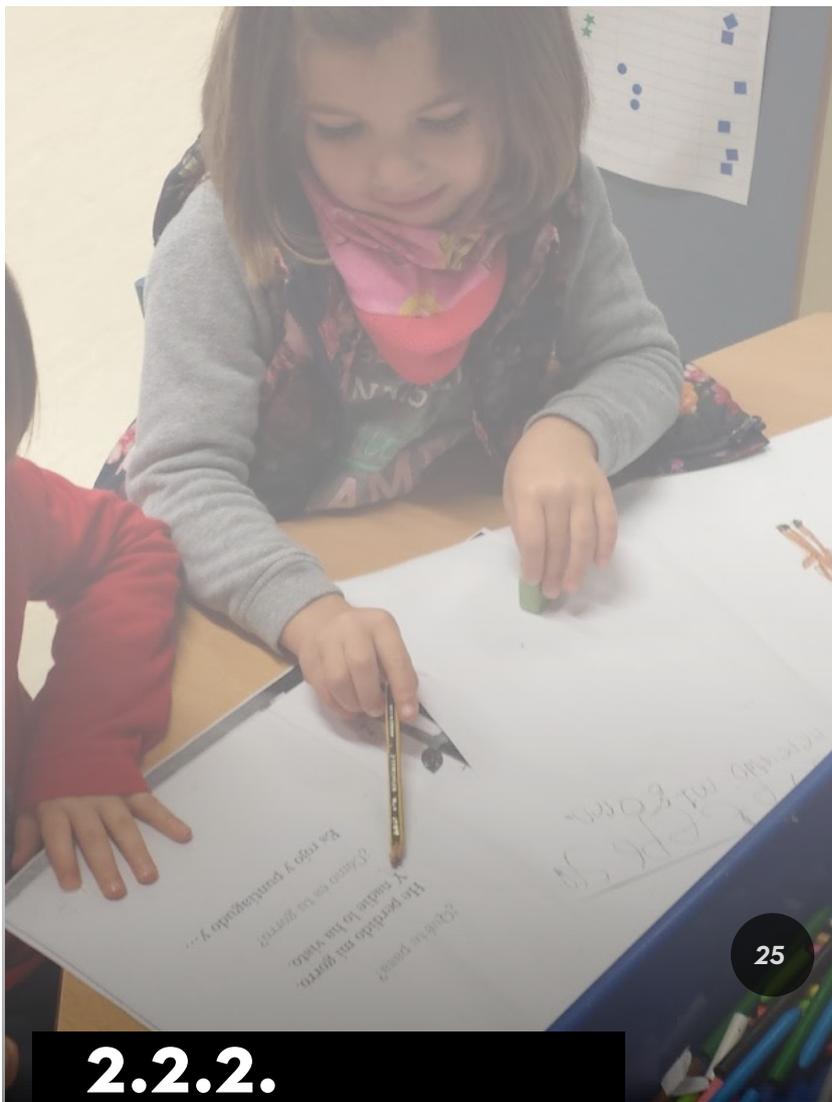
El tipo de ilustración es literaria/narrativa en donde primará la capacidad de síntesis de la imagen. Las ilustraciones ocuparán gran parte del espacio de la superficie del soporte pues primará la comunicación visual. Se antepone en las ilustraciones lo figurativo a lo abstracto lo cual es mejor asimilado en los niños, pero sin llegar a lo “realista”, pues aún tiende a una mayor empatía con lo orgánico.

Dentro de la ilustración hay que prestar especial atención a la iluminación y textura, pues a pesar de que el target aún tiende a mantenerse atraído a las formas básicas, ya presta mayor atención a lo que es la tercera dimensión de las cosas, se fija con mayor detenimiento en la profundidad, sin caer en lo real.



SOPORTE

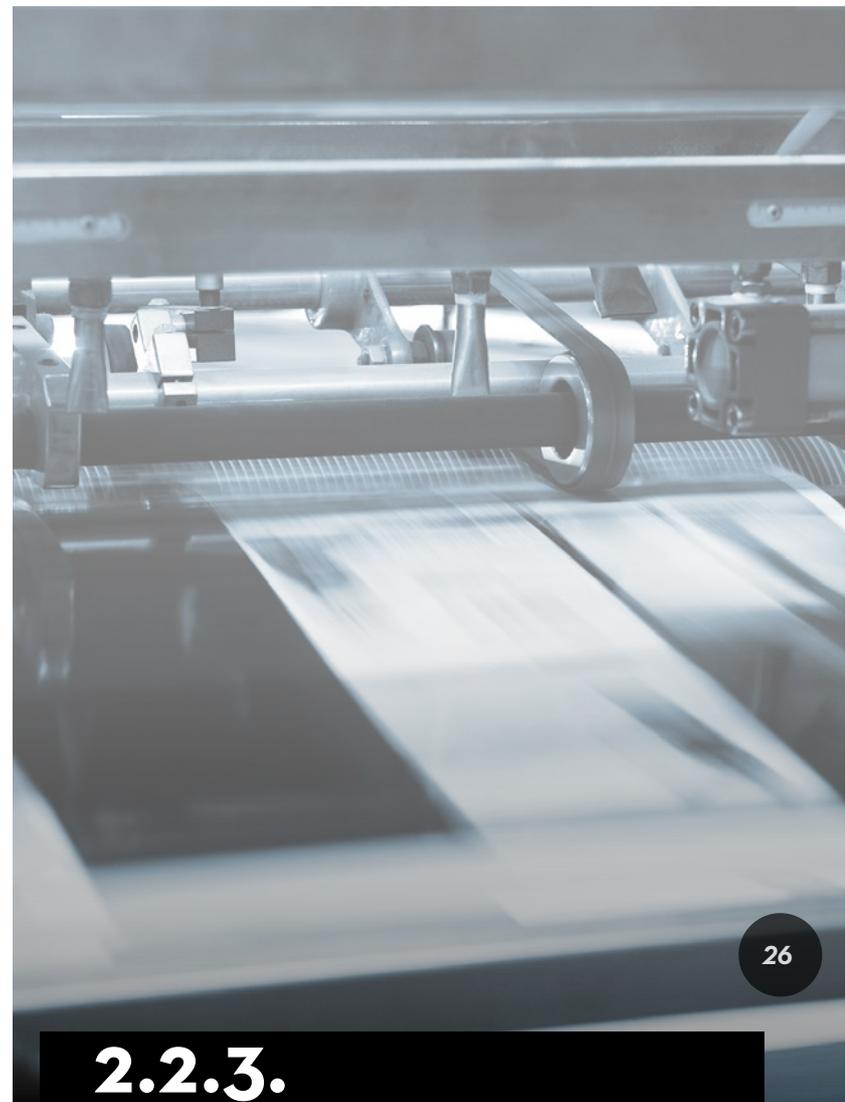
Libro-álbum impreso, los formatos de este tipo de soporte varían según los propósitos del ilustrador, no existen parámetros rígidos que limiten al soporte, pero en cuanto a características generales, se usa un formato vertical u horizontal, pasta dura e impresión a full color, la calidad de materiales es alta, pues llegan a ser libros de colección



2.2.2. FUNCIÓN

El libro-álbum ilustrado permite la intervención de distintos códigos y lenguajes: diseño, ilustración, texto y en cuanto a formato está el papel, tamaño y demás variables, que aportan a una participación activa y significativa para el lector al momento de interpretar mensajes y construir significados.

La lectura que brinda el libro-álbum es secuencial, sin embargo las ilustraciones requieren de una lectura espacial, debido al uso de la doble página dando dinamismo en la lectura.

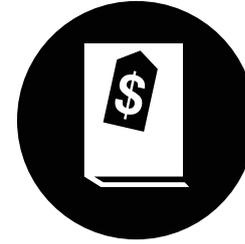


2.2.3. TECNOLOGÍA

El sistema cromático a usar es el CMYK, que es más apropiado productos impresos.

Como prototipo será impreso a láser a full color, en cuanto acabados, contará con pasta dura, y plastificados o laminados para el desarrollo del producto se emplearán programas para generar contenidos, en base a mapa de bits y vectoriales, principalmente.

2.3. PLAN DE NEGOCIOS



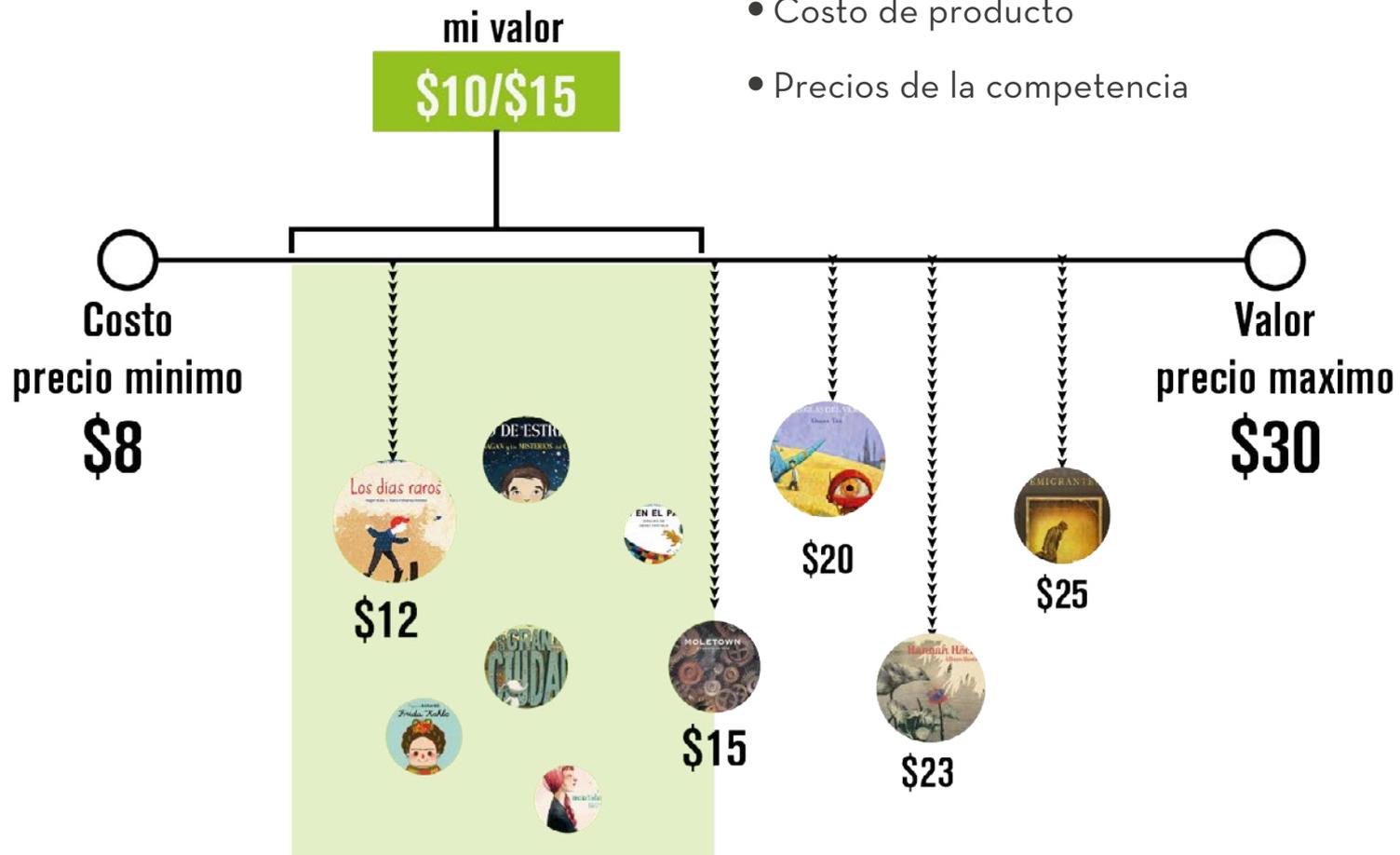
PRECIO

Es importante tomar en cuenta los criterios y parámetros de planificación que aporta el marketing, pues es necesario antes de desarrollar un proyecto, definir correctamente las estrategias a aplicar para beneficio del proyecto.

El valor del producto se fijará en base a las características físicas del producto, según la percepción de valor de los consumidores potenciales y el precio referencial de la competencia.

ESTRATEGIA

- Monto máximo que está dispuesto a pagar el cliente por el producto
- Costo de producto
- Precios de la competencia





PRODUCTO

Se trata del diseño de un producto editorial ilustrado, en cuanto al soporte estaría en la categoría del libro, y dentro de este sería específicamente, el “álbum ilustrado”. Este producto editorial estaría enfocado para niños, con la intención de fomentar el conocimiento de nuestra historia ecuatoriana, para el desarrollo del mismo se partirá de los libros escritos por el historiador Enrique Ayala Mora, para a partir de estos desarrollar el contenido narrativo del mismo.



PLAZA

La estrategia de distribución será indirecta y selectiva, el producto se orientará para una distribución en librerías, ya que para productos como el libro-álbum, son el medio más adecuado para llegar al público objetivo, debido a que estas conforman un gran soporte en cuanto a capacidad de introducción y desarrollo del producto editorial.



PROMOCIÓN

Como soporte principal en cuanto a la promoción, esta será mediante el apoyo y soporte de una casa editorial, las cuales cuentan con vínculos y medios ya establecidos para este tipo de proyectos, pues las casas editoriales, aparte de tener un vínculo directo con la producción de libros, a través de los departamentos de ventas y marketing de la misma casa editorial se gestionan por medio de los diferentes canales ya formados, los medios y acciones pertinentes para el producto.

2.4. CONCLUSIONES

La etapa de planificación es sumamente importante ya que una vez construido el marco teórico, nos permite tener un enfoque apropiado en cuanto al ámbito y carácter que tendrá nuestro proyecto, siendo base fundamental al momento de determinar parámetros a futuro en cuanto al proceso de diseño, pues toda las acciones y decisiones a tomar giraran en torno a los diferentes aspectos que se contemplaron en esta etapa.

CAPITULO 3

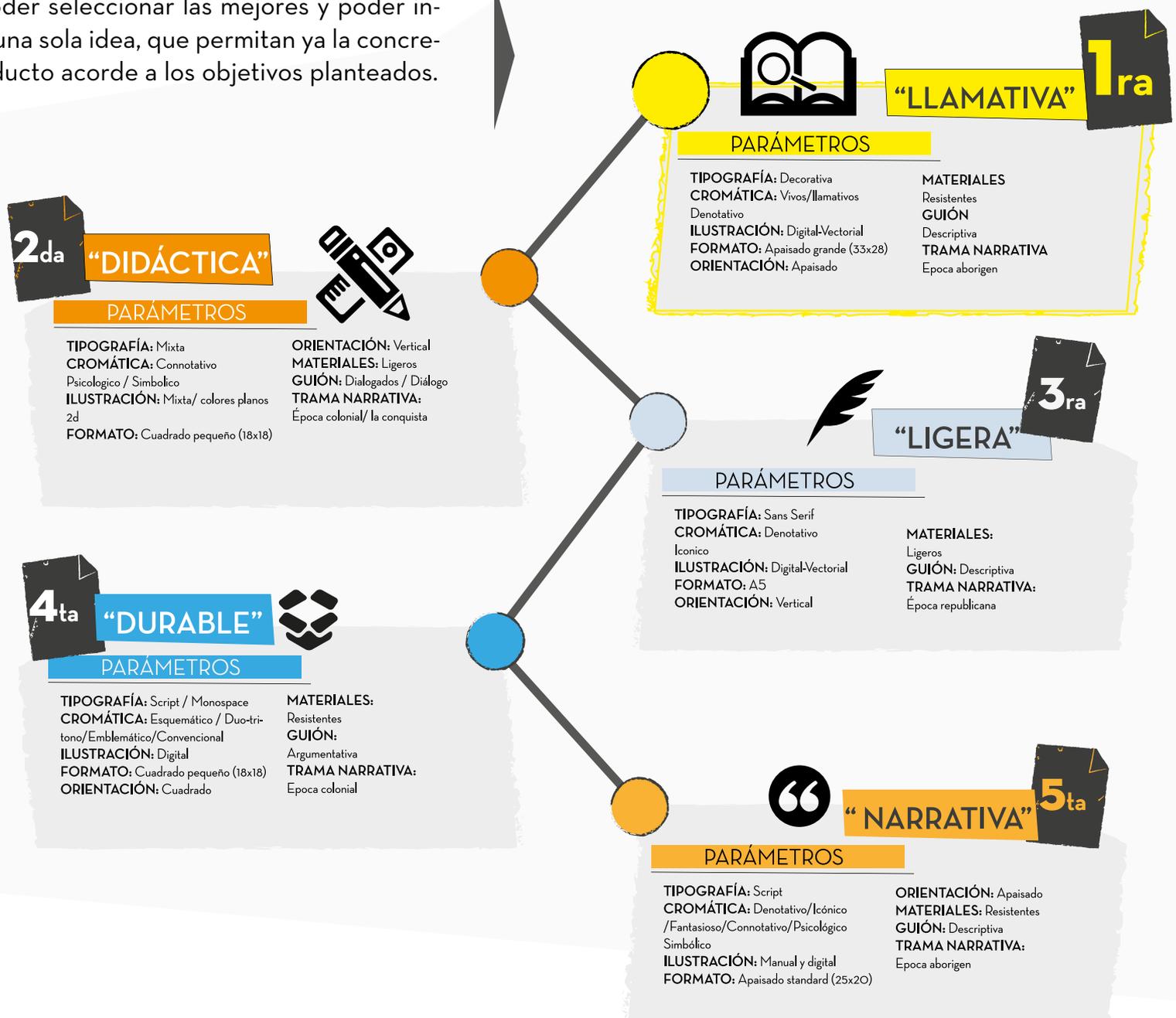
IDEACIÓN

3.1. GENERACIÓN IDEAS



10 IDEAS

En esta etapa de ideación se genero 10 ideas, con las cuales poder seleccionar las mejores y poder integrarlas en una sola idea, que permitan ya la concreción del producto acorde a los objetivos planteados.



VARIABLES

 FORMATO	 ORIENTACIÓN	 CROMÁTICA	 MATERIALES
 GUIÓN	 TRAMA NARRATIVA	 ILUSTRACIÓN	 TIPOGRAFÍA

10^{ma} "TRADICIONAL"

PARÁMETROS

TIPOGRAFÍA: Decorativa	MATERIALES: Resistentes
CROMÁTICA: Vivos/llamativos	GUIÓN: Denotativo
ILUSTRACIÓN: Digital-Analoga	TRAMA NARRATIVA: Descriptiva
FORMATO: 25x17 cm	TRAMA NARRATIVA: Epoca aborigen
ORIENTACIÓN: Apaisado	



9^{na} "FUNCIONAL"

PARÁMETROS

TIPOGRAFÍA: Sans serif	ORIENTACIÓN: Vertical
CROMÁTICA: Denotativo	MATERIALES: Resistentes
ILUSTRACIÓN: Mixta	GUIÓN: Explicativos
FORMATO: A5	TRAMA NARRATIVA: Época republicana

8^{va} "SIMPLE"

PARÁMETROS

TIPOGRAFÍA: Sans Serif	MATERIALES: Ligeros
CROMÁTICA: Esquemático	GUIÓN: Descriptiva
ILUSTRACIÓN: Digital-Vectorial	TRAMA NARRATIVA: Epoca colonial
FORMATO: Cuadrado pequeño (18x18)	
ORIENTACIÓN: Cuadrado	



7^{ma} "ECOLOGICA"

PARÁMETROS

TIPOGRAFÍA: Sans Serif	MATERIALES: Ligeros
CROMÁTICA: Llamativos/ tritono	GUIÓN: Explicativos
ILUSTRACIÓN: Digital-Vectorial	TRAMA NARRATIVA: Epoca colonial
FORMATO: A5	
ORIENTACIÓN: Apaisado	

6^{ta} "VISUAL"

PARÁMETROS

TIPOGRAFÍA: Script/ Decorativa	ORIENTACIÓN: Apaisado
CROMÁTICA: Vivos/Denotativo	MATERIALES: Resistentes
ILUSTRACIÓN: Digital Vectores	GUIÓN: Descriptiva
FORMATO: Apaisado grande (33x28)	TRAMA NARRATIVA: Época republicana

3.2. IDEAS PRESELECCIONADAS



A partir de las 10 ideas generadas, en base a las variables previamente determinadas del producto editorial ilustrado, se seleccionó 3 ideas finales, que resulten más viables y adecuadas para con los objetivos del proyecto, para que partiendo de estas tres ideas con sus respectivas ventajas y desventajas, generar la idea final que permita avanzar hacia la concreción del producto editorial.



“NARRATIVA”

Características

Ilustración mixta, uso de la doble página como soporte de las ilustraciones, formato 20 cm x 25 cm, cromática llamativa y saturada, trama narrativa basada en algún suceso de la época colonial.



“FUNCIONAL”

Características

Ilustración digital, formato A5 vertical, materiales resistentes, tapa dura, trama narrativa basada en algún suceso de la época republicana.



“DIDÁCTICA”

Características

Ilustración digital, cromática basada en tricromía, materiales ligeros, formato desplegable de 18 cm x 18 cm, trama narrativa basada en algún suceso de la época aborígen.



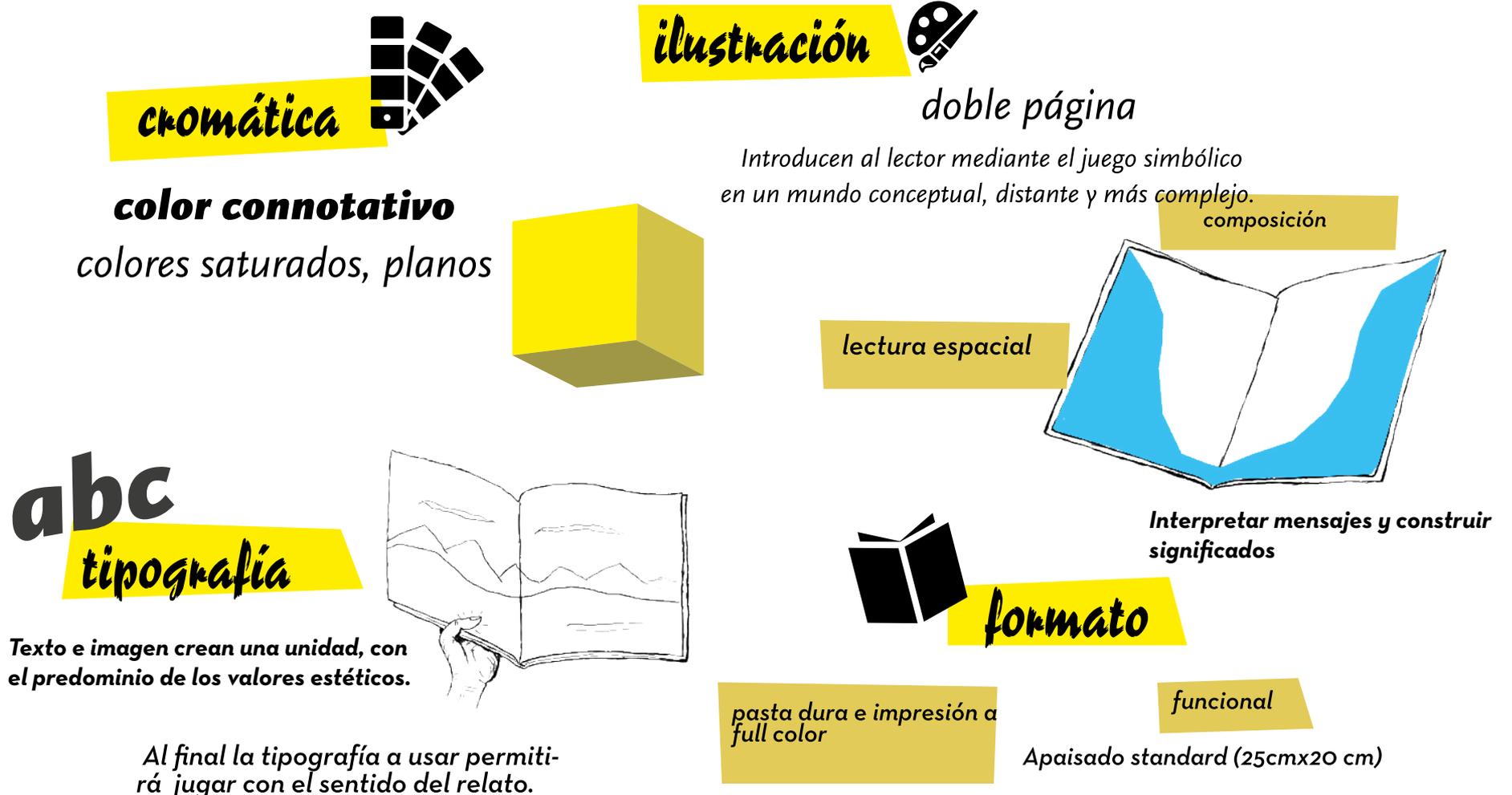


Finalmente se seleccionó la idea "Narrativa", manteniendo los aspectos del formato y el soporte de las ilustraciones de esta, sin embargo se incorporó y fusionó ciertas características de las otras ideas finales generadas, resultando así en una idea final con las siguientes características:

3.2.1. IDEA FINAL

Partiendo de los distintos parámetros generados en las ideas finales, pues se parte de una cromática con colores planos, que ya en la generación de la ilustración se le da un tratamiento que permite crear profundidad en la misma, teniendo un sentido meticuloso con la iluminación de

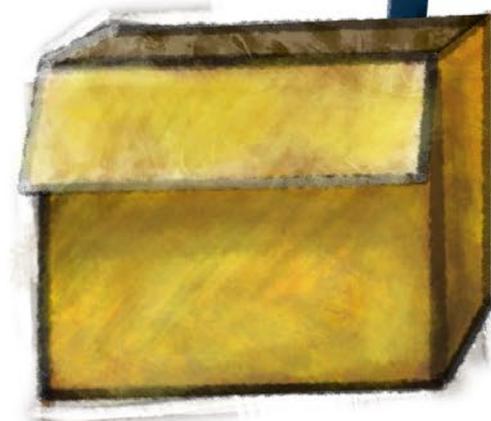
los elementos dentro de la composición, las imágenes en su mayoría se trabajarán con sangrado con respecto al soporte, dando así un papel protagonista a la imagen dentro de libro, pues las ilustraciones requieren de una lectura espacial, dando dinamismo en la lectura.



CAPITULO 4

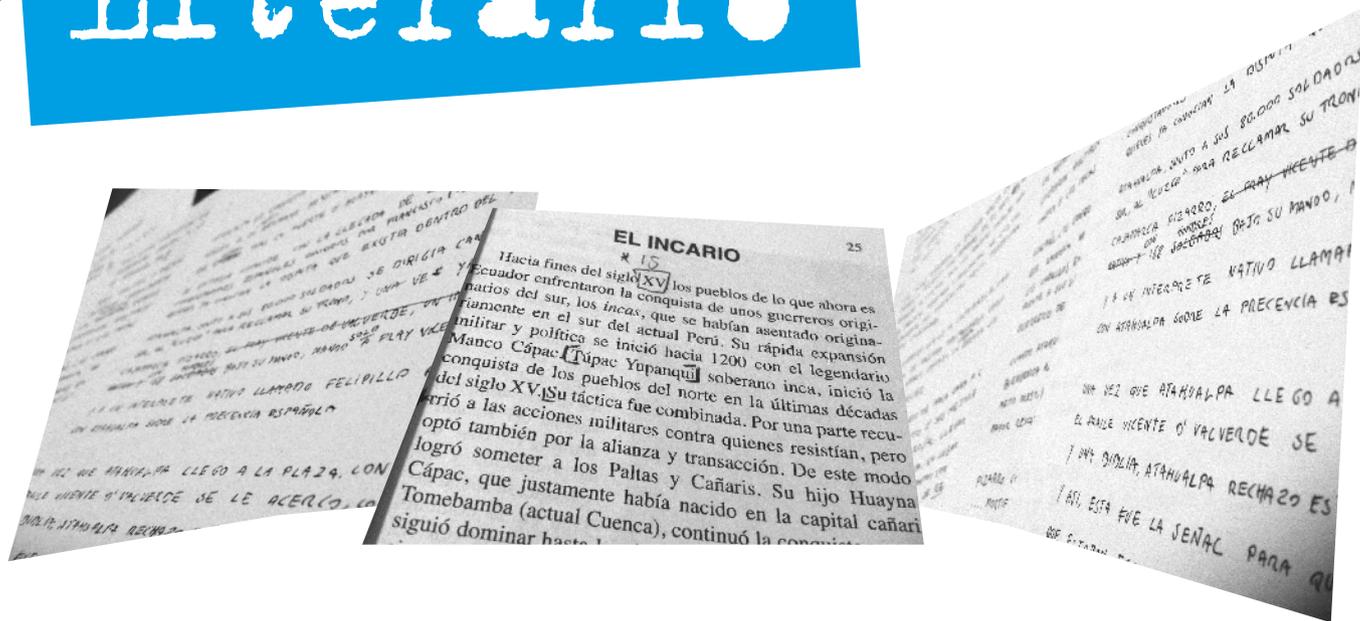
CONCRECIÓN

4.1. BOCETACIÓN





Guión Literario



Siendo la narrativa parte fundamental y central en el proceso de concreción del proyecto, se debe prestar especial atención en que es lo que se quiere contar y como se lo va a hacer, por lo que se determinó pertinente el crear un guión narrativo, que permita la comprensión de manera clara y didáctica de la historia de nuestro país.

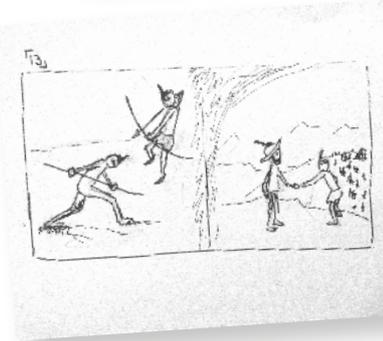
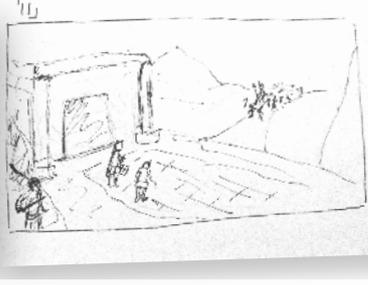
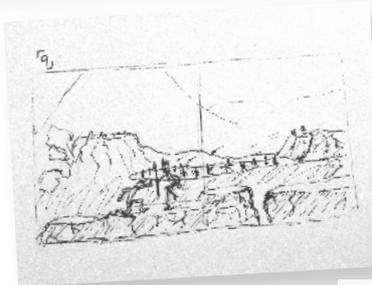
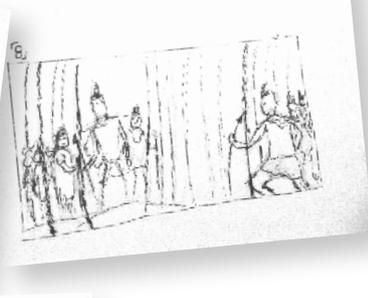
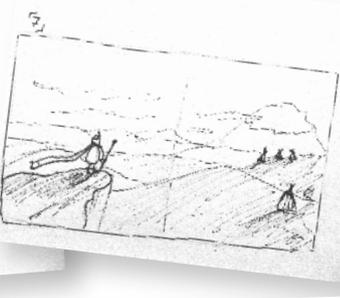
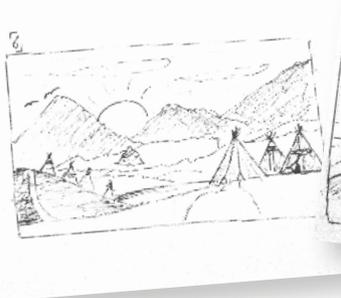
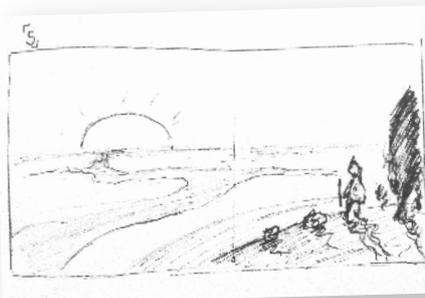
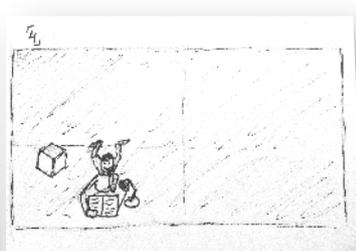
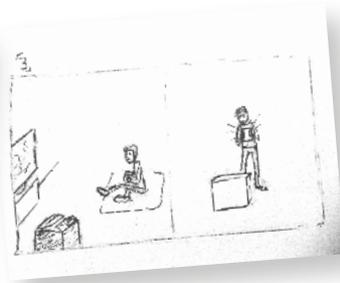
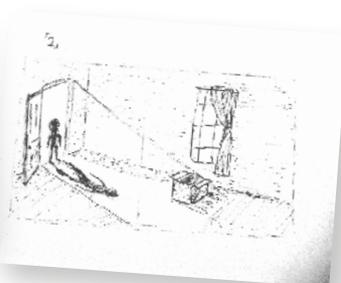
Para lo cual se profundizó en un sin número de obras de distintos autores que hayan abordado e investigado sobre la historia del Ecuador para así poder determinar la parte central de la historia que se quiere contar, trabajando finalmente con las obras de Enrique Ayala Mora, quien es uno de los historiadores más destacados del Ecuador y que específicamente en su obra “Resumen de la Historia del Ecuador”, aborda de manera general pero didáctica nuestra historia, desde sus orígenes hasta la época contemporánea, dividiéndola finalmente en 3 épocas principales Época aborígen, la época colonial y la época republicana.

Tras la lectura de esta obra se determinó como enfoque a la hora de crear el guión, la necesidad de brindar hechos históricos de manera contextualizada, por lo que se decidió tratar dos épocas de nuestra historia, la época aborígen y la época colonial, y dentro de estas se trata específicamente el fin del incario, el cual marcó el inicio de una nueva etapa de nuestra historia, con el fin de brindar una visión más profunda y contextualizada entre estas dos épocas que sin duda jugaron un papel fundamental en nuestra historia, que a decir de Enrique Ayala Mora no deben ser vistos como sucesos aislados de nuestra historia.

Finalmente, además de contemplar la transición de estas dos épocas al crear el guión literario, también se creó un personaje central el cual se desenvuelve en un contexto contemporáneo y a partir de este se da acceso a la dimensión histórica, logrando así no solo la descripción de los hechos históricos, sino que brindar una visión mucho más amplia y didáctica de nuestra historia.



Storyboard



En esta fase, posterior a la creación del guión literario, se procedió a la construcción del storyboard, el cual permitiría planificar el proceso de generación de lo que sería el álbum ilustrado, posibilitando en primera instancia emprender con lo que sería el proceso de bocetaje, para lo cual se construyó de manera simple y general la composición y la estructura de las respectivas escenas de las que constaría el libro con respecto al guión literario generado.





bocetaje



En esta fase de manera exploratoria se realizaron una serie de bocetos para así poder definir un sistema final para lo que seria ya el proceso de ilustración digital.

4.2. TÉCNICA

Ya en el proceso digital, posterior al bocetaje analógico, se procedió al uso del software en el que se trabajaría, el cual fue Photoshop, en donde se trabajó con diferentes pinceles y herramientas que están involucradas dentro del proceso de ilustración digital, para así finalmente poder determinar las herramientas específicas que iban a estar involucradas en el proceso, y configurarlas específicamente para poder establecer un flujo de trabajo.



FASE 1: Para lo que sería la definición de la técnica y estilo a emplear en las ilustraciones, se partió seleccionando algunos bocetos, que servirían de referencia al momento de emprender el proceso digital.



FASE 2: Se procedió a ilustrar digitalmente al personaje, en el cual primeramente se lo hizo de manera general y sencilla, probando con las herramientas y configurándolas, hasta poder lograr los resultados esperados.

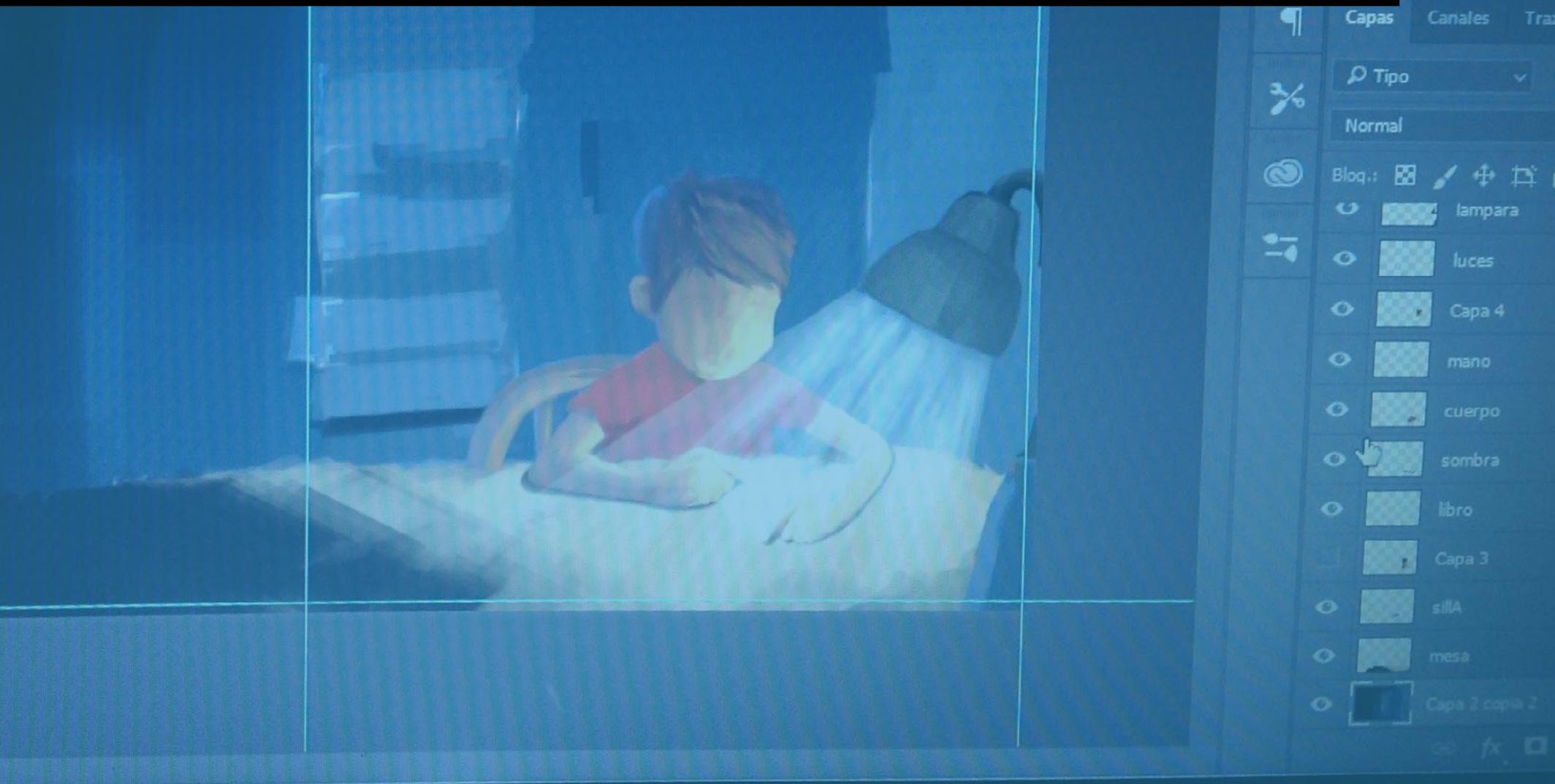
FASE 3: Una vez terminada esta etapa de exploración en cuanto a la técnica y herramientas a usar en el proceso de ilustración digital, empezaría ya la etapa de concreción y diseño final de las ilustraciones, proceso en el cual se trabajaría a las mismas ya con mayor profundidad en cuanto al desarrollo de la técnica.

Filtro 3D Vista Ventana Ayuda

100% Flujo: 100%

es.psd al 16,7% (A partir de estos primeros poblado... x asi empezo todo.psd al 16,7% (Capa 2 copia 2, RGB/8*) x

4.3. CONCRECIÓN



CONTEXTOS DIFERENTES

01

DIMENSIÓN CONTEMPORÁNEA

Como se explicó anteriormente en la creación del guión literario, en base a los diferentes parámetros ya establecidos dentro de este y del storyboard, se dividió la historia en 2 dimensiones, la dimensión histórica y la dimensión contemporánea, con lo cual el proceso de ilustración se enfocó de manera que se evidencie esta característica de la historia ya en el resultado final.

La historia final se desenvuelve y desarrolla en 2 contextos diferentes, en el primero tenemos al personaje central que establece el vínculo con el lector y nuestro presente o realidad y en el segundo contexto tenemos a la dimensión histórica, dimensión a la cual se accede por medio del personaje central, la cual está enfocada desde una perspectiva que permita la comprensión de este contexto histórico.

02

DIMENSIÓN HISTÓRICA



4.3.1. PERSONAJE CENTRAL

FASE PREVIA



RESULTADO FINAL



cromática



FASE PREVIA



RESULTADO FINAL



FASE PREVIA



RESULTADO FINAL



FASE PREVIA

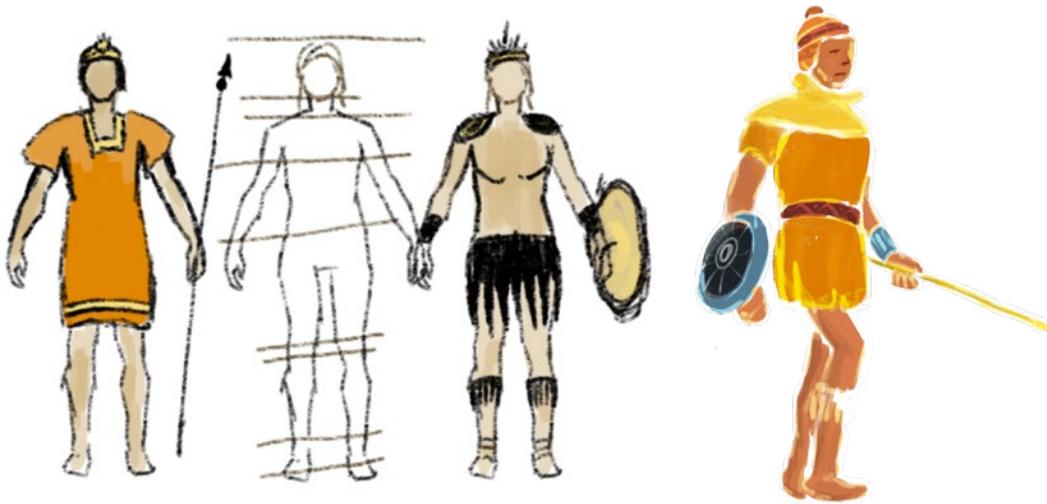


RESULTADO FINAL



4.3.2.

PERSONAJES SECUNDARIOS



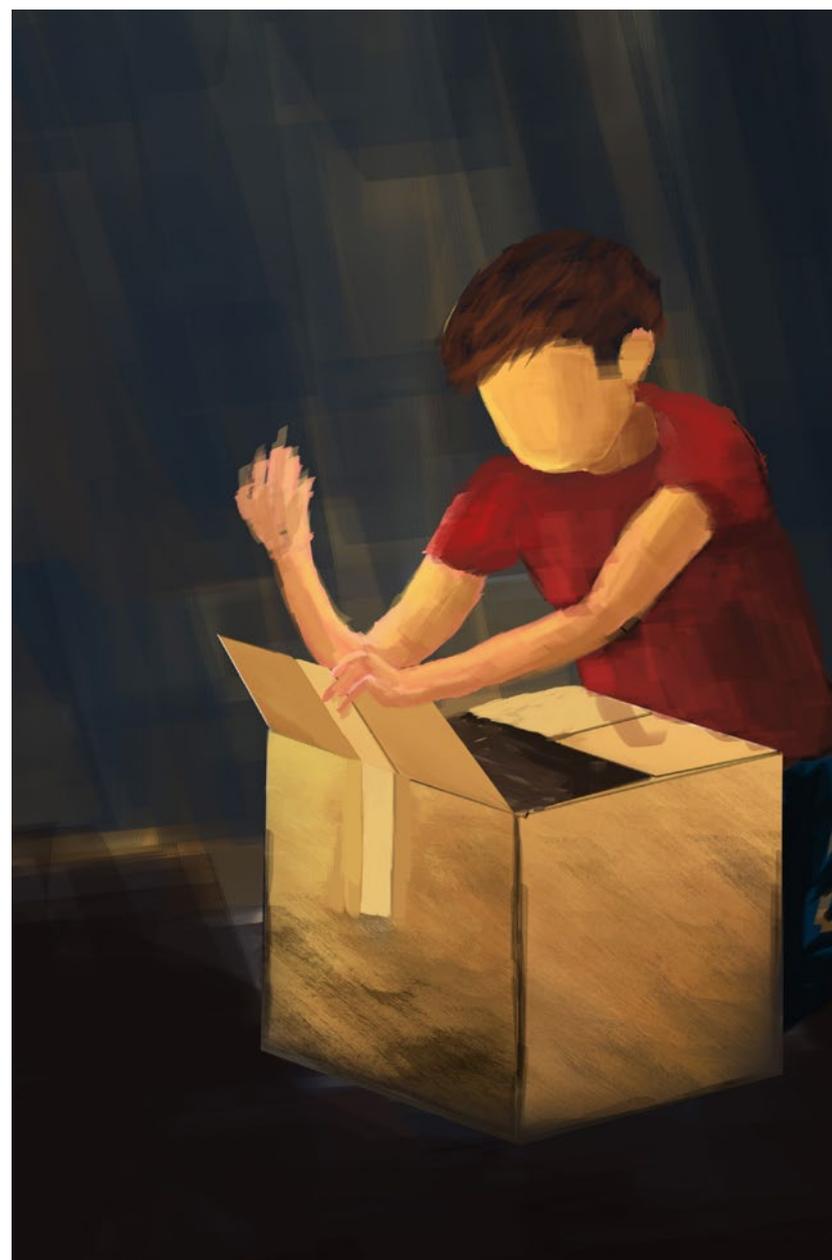
Todos los personajes secundarios, se desenvuelven en la dimensión histórica, por lo que en cuanto a sus detalles y proporciones se manejan otros parámetros diferentes a la dimensión contemporánea.



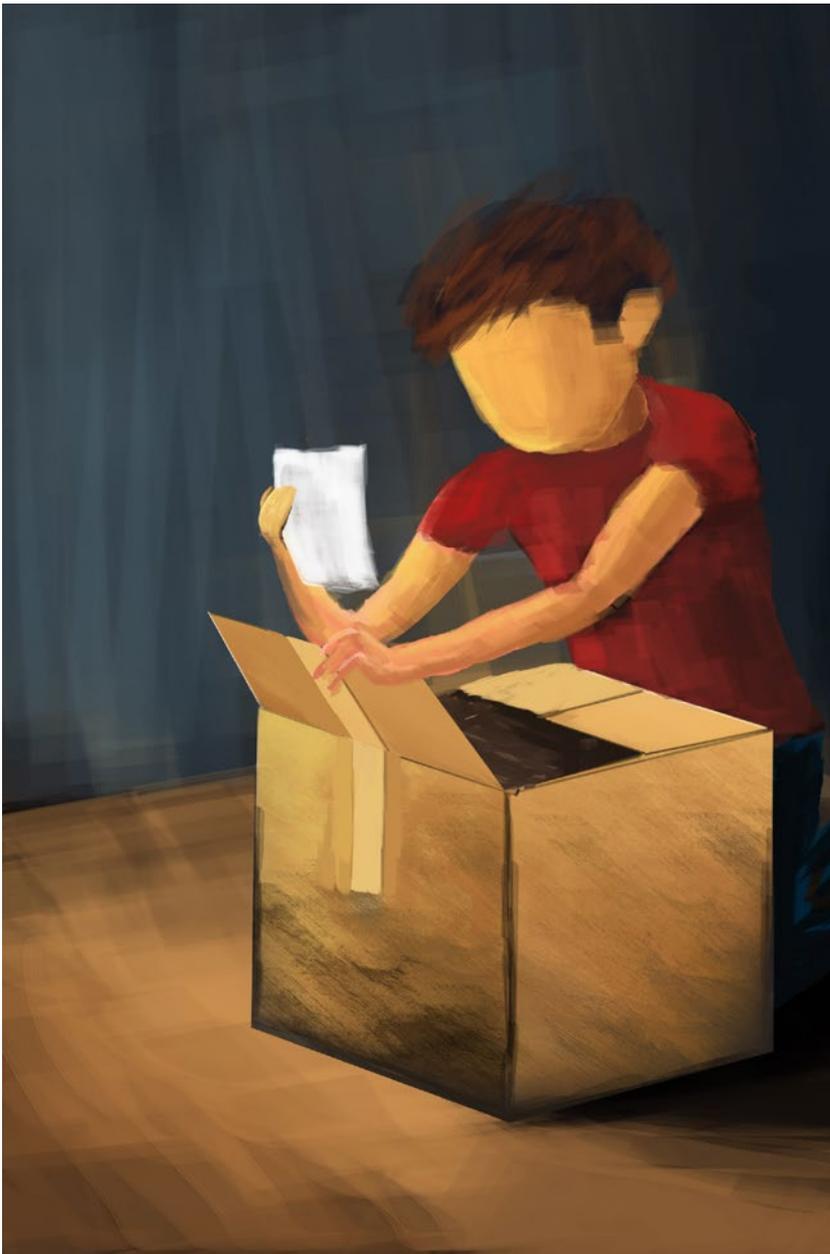
4.3.3. ESCENAS FINALES

PROCESO

FASE PREVIA

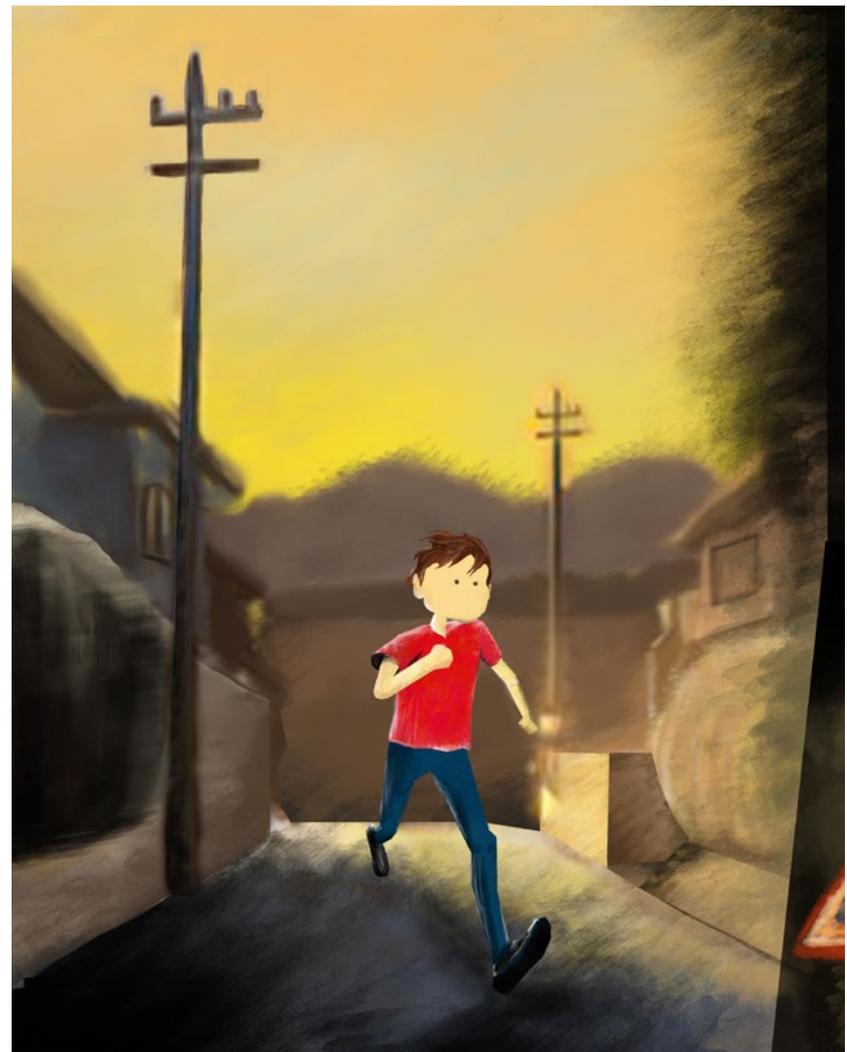
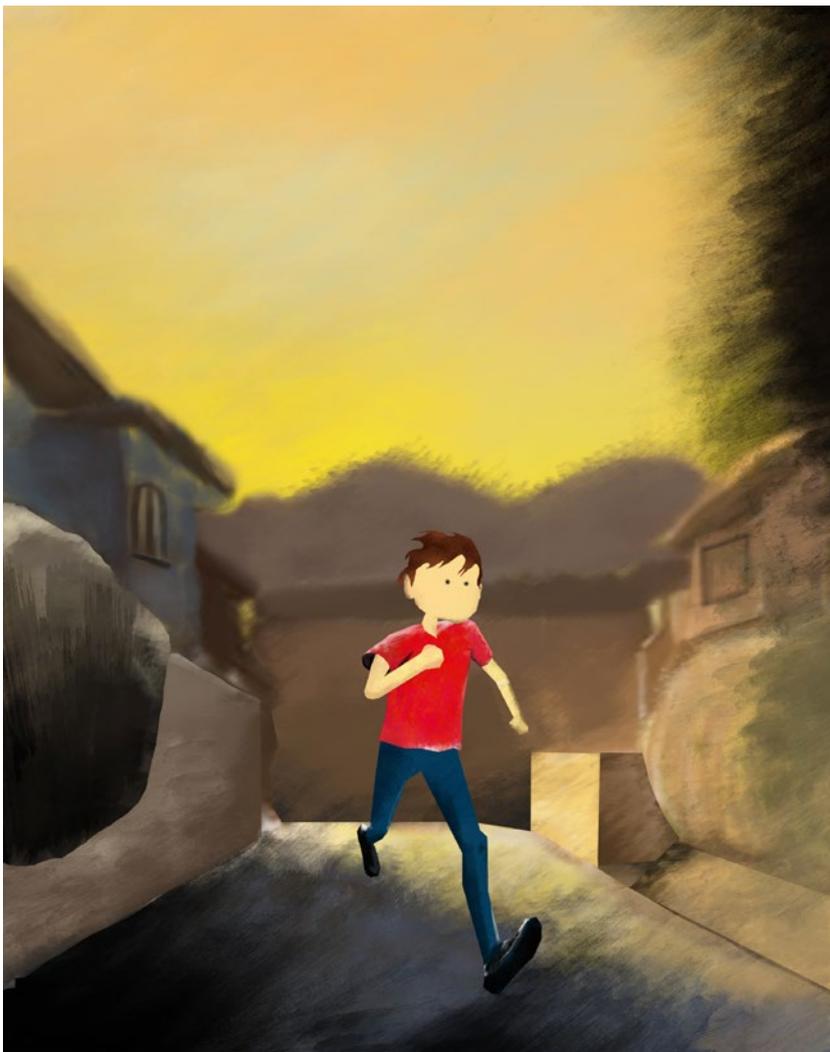


RESULTADO FINAL



PROCESO

FASE PREVIA

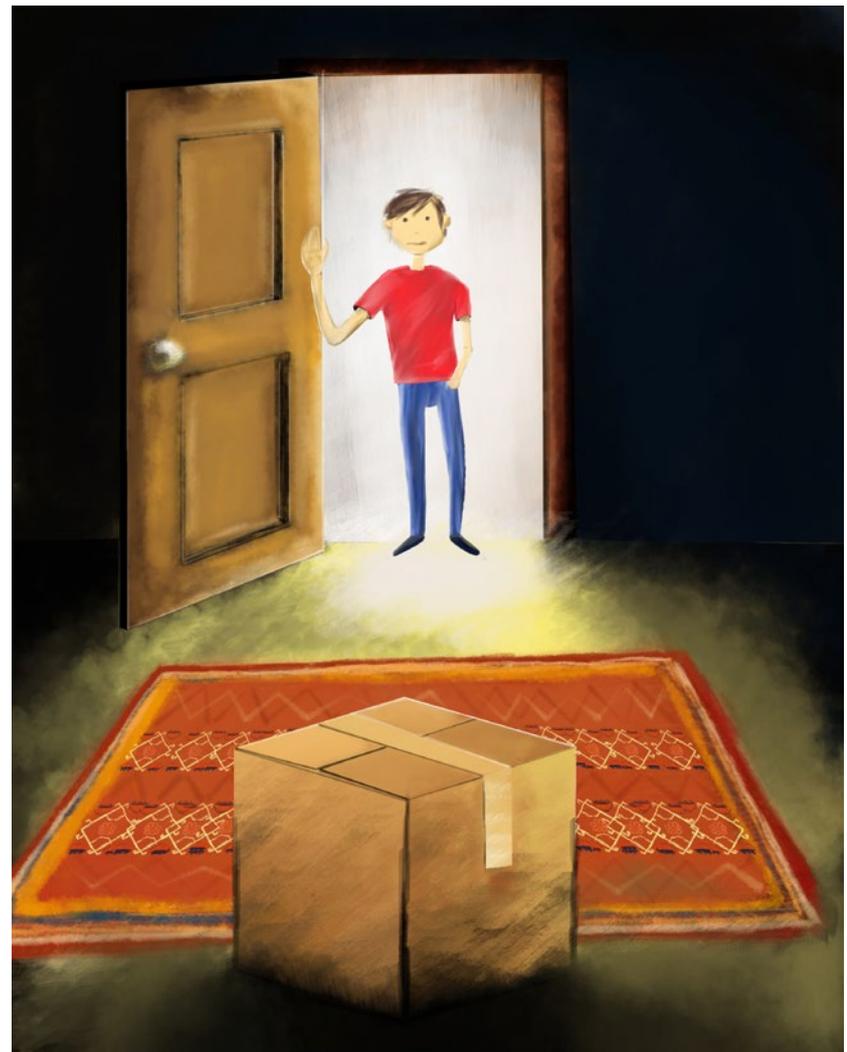
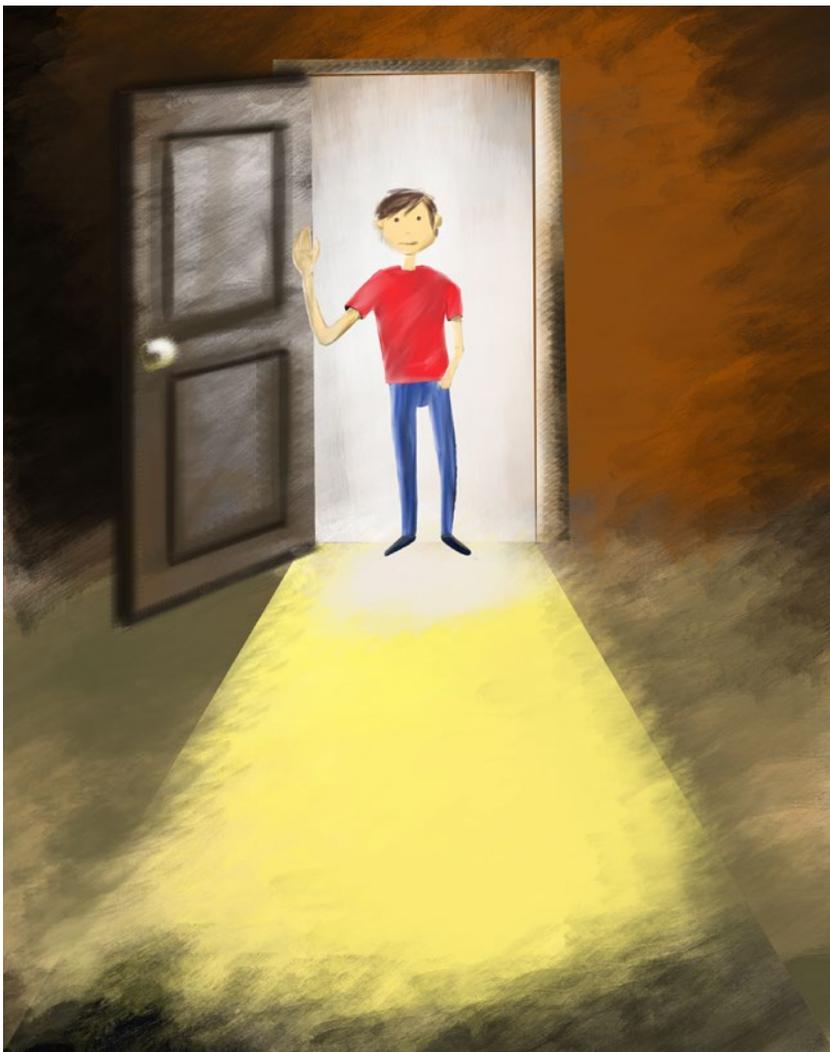


RESULTADO FINAL



PROCESO

FASE PREVIA

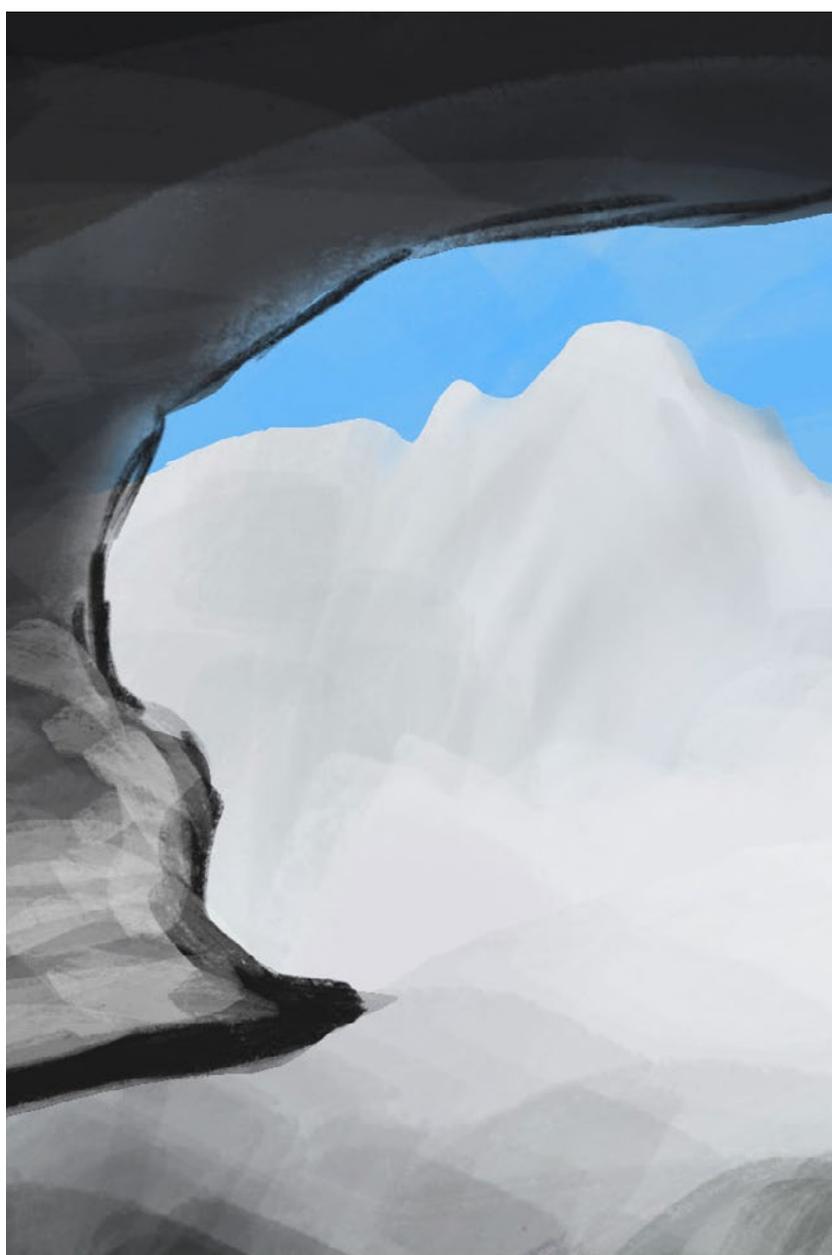


RESULTADO FINAL



PROCESO

FASE PREVIA

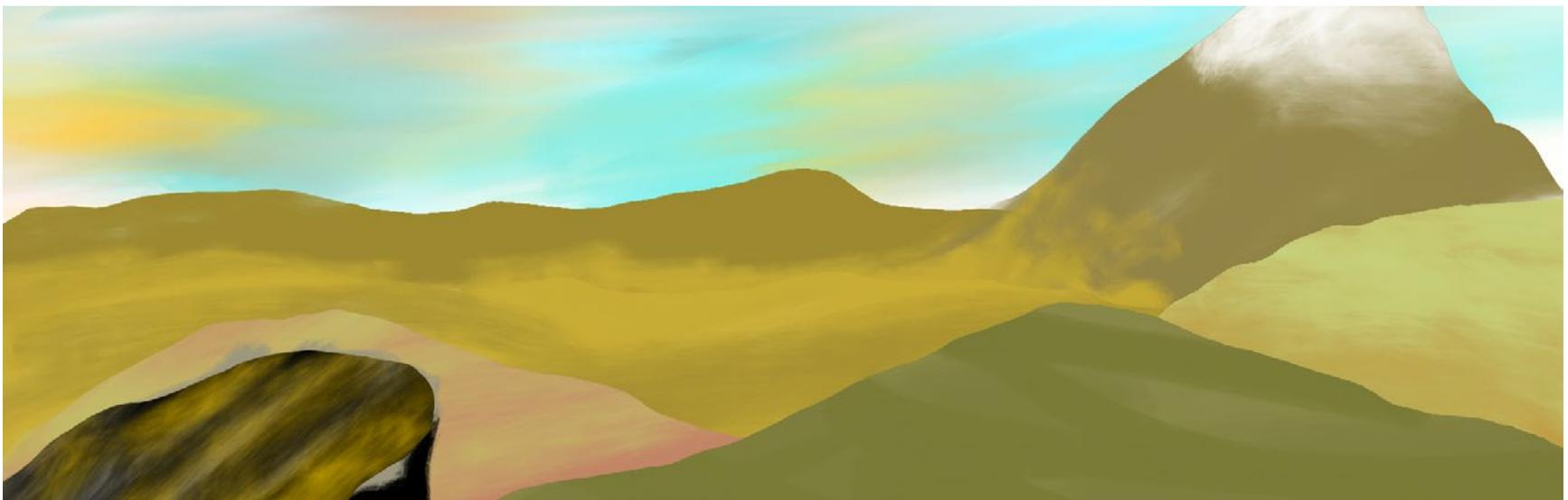


RESULTADO FINAL



PROCESO

FASE PREVIA



RESULTADO FINAL



PROCESO

FASE PREVIA

aborigen, es decir que lo que ahora conocemos como América estaba poblada desde hace miles de años antes del arribo de los europeos, en donde coexistieron grupos y culturas muy diferentes...



RESULTADO FINAL



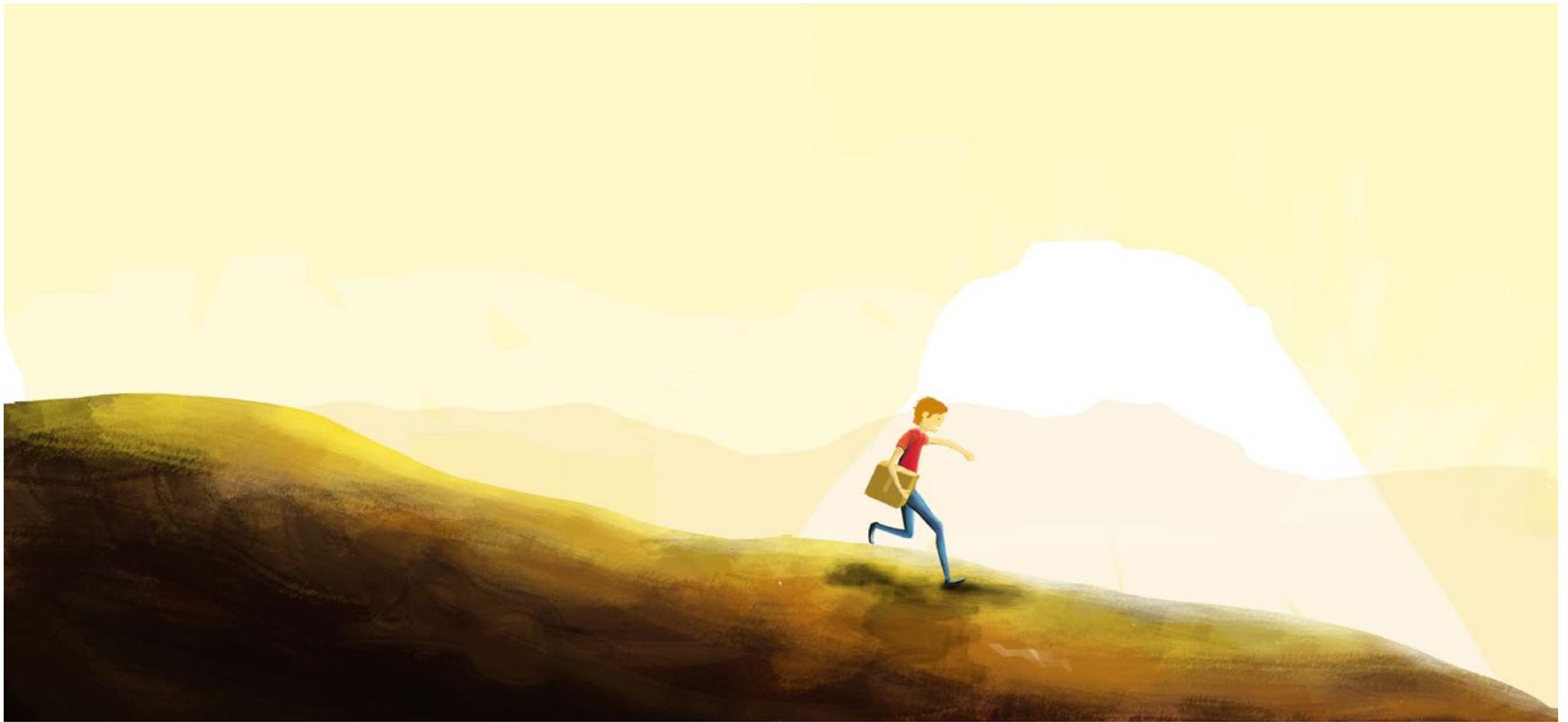
4.3.4. PORTADA

PROCESO

FASE PREVIA

Para el desarrollo de la portada del libro se trabajó con la misma técnica que se había manejado para las ilustraciones a lo largo del proyecto, por lo que se se decidió plasmar de manera sutil pero atractiva los elementos principales de la historia, siendo estos el personaje central y el cajón con libros, lo cual se ve respaldado por el nombre del libro escogido. Tanto el título del libro como la ilustración de la portada se la desarrollaron de manera paralela, para garantizar la coherencia de lo que sería la concepción final de la portada y lo que se quería plasmar.







RESULTADO FINAL

Los Incas en ECUADOR

ANTES, DURANTE Y DESPUÉS



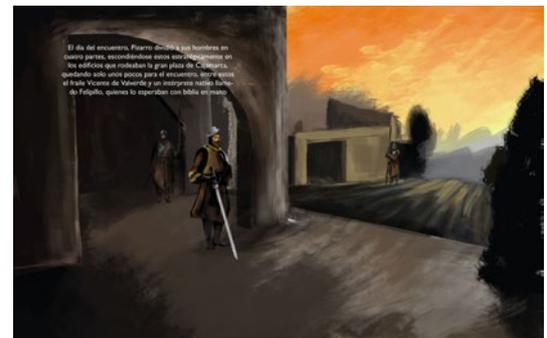
ilustrado por:
Jefferson Andrade

4.4. DISEÑO FINAL



4.4.1. ÁLBUM ILUSTRADO





PRODUCTO FINAL





Cuando empezaban las vacaciones,
Juan de lo más emocionado regresó a casa,
por fin se terminaron esos días
de **aburrimiento**, pensó...



...pero al llegar a su casa se encontró con
un misterioso **cajón**

Los **primeros pobladores** de lo que hoy conocemos como América, vinieron por el estrecho de Bering, hace ya aproximadamente **45.000 años** antes de cristo...



Exactamente en **1463**, los Incas, al mando de **Pachacutí** y su hijo **Tupac Yupanqui** llegaron hasta nuestras tierras para conquistarlas, y después de una fuerte resistencia la conquista fue completada por el hijo de Tupac Yupanqui, **Huayna Cápac** ya a finales del **siglo XV**, quien mediante alianzas y guerras logró su cometido.



4.4.2. MARCA EDITORIAL

BOCETO



RESULTADO FINAL



Como parte complementaria al proyecto de creación del álbum ilustrado y como soporte de esta, de manera paralela se creó la imagen de una casa editorial, concebida de manera integral acorde a los objetivos del proyecto, para lo cual basado en el target juvenil se generó la propuesta de una marca que refleje un carácter espontáneo, creativo y sobretodo que transmita libertad.

También se consideraron en la creación de la marca los aspectos funcionales y de legibilidad, pues se debía lograr flexibilidad y versatilidad para así poder aplicarla en los distintos soportes, por lo cual se generó una marca que funciona empleando una sola tinta, hasta en yuxtaposición con las imágenes.



APLICACIÓN



LIBRE
CASA EDITORIAL

4.4.3. MATERIAL PROMOCIONAL



De manera adicional se generó material promocional, tanto de la gráfica del proyecto, como de la marca editorial, en la que se realizó una serie de tarjetas pop-up, como también souvenirs.





TARJETAS POP-UP



BOLSA

4.5. CONCLUSIONES

Se destaca el valor y aporte de la ilustración en sus diferentes dimensiones, al labor del diseñador, pues es un medio el cual tiene un sin fin de alcances que pueden aportar a la solución de distintas problemáticas presentes en la sociedad, y sobretodo con este proyecto se pudo conocer la importancia de su uso al generar contenidos para jóvenes y niños, pues es un medio que posibilita generar vínculos directos hacia determinados temas, logrando así una experiencia plena y positiva al consumir conocimientos.

4.6. RECOMENDACIONES



Finalmente como recomendación después de pasar por esta experiencia, sería que partiendo de lo que les interesa y por el ámbito del diseño al que tengan inclinación, empiecen a plantearse de qué manera podrían aplicarlo hacia una solución de determinado problema, sin limitarse en ningún sentido, pues el diseño es capaz de abarcar un sin fin de áreas a las cuales se podría aportar de múltiples maneras.

Y una vez que ya se hayan decidido por algún tema determinado, pues solamente trabajen y construyan ese proyecto, pues solo avanzando se irán despejando las tan comunes dudas que suelen estar presentes al iniciar un proyecto.

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

Ayala Mora, Enrique. (2008) Resumen de historia del Ecuador. Tercera edición. Corporación editora nacional. Quito, Ecuador.

Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño Editorial? España: Index book S.L.

Gavin Ambrose, P. H. (2005). Layout. Barcelona: Parramón.

Gavin Ambrose, P. H. (2005). Color. Barcelona: Parramón.

Gavin, Ambrose, (2006)“Fundamentos del diseño creativo”, Barcelona: Parramón.

Guerra Meza, María. “Diseño educativo: campo fértil para la incursión del diseñador en el aprendizaje permanente” Revista Digital Universitaria [en línea]. 1 de agosto de 2013, Vol. 14, No.8 [Consultada:]. Disponible en Internet: <<http://www.revista.unam.mx/vol.14/num8/art22/index.html>> ISSN: 1607-6079.

Prieto Castillo, Daniel. Comunicación y diseño. México: Ediciones Coyoacán, 1994.

Pagés, J. Santisteban, A (2010) La enseñanza y el aprendizaje del tiempo histórico en la educación primaria. Cad. Cedes 30 (82), 281-309

Serrano, Carmita. (2012) El interés por la lectura en los adolescentes y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes. Tesis de pregrado no publicada. Universidad Tecnológica Equinoccial. Cañar, Ecuador.

Zapaterra, Yolanda, (2006) “Diseño editorial”, editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Zeegen, Lawrence, Principios de ilustración, Gustavo Gili, Barcelona, 2005.

