



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

Facultad de Diseño
Arquitectura y Arte
DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO INTERACTIVO
PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR EN NIÑOS.

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADOR GRÁFICO

AUTOR

JONATHAN RIOS RIPALDA

DIRECTOR

Mgst. EDGAR GUSTADO REYES MONTESINOS

*Diseño de material gráfico interactivo para
fomentar el hábito lector en niños.*

Jonathan Alexander Rios Ripalda

Jonathan Alexander Rios Ripalda

TUTOR:

Mgst. Edgar Gustavo Reyes Montesi-

sinos

FOTOGRAFÍA:

Jonathan Rios

ILUSTRACIÓN:

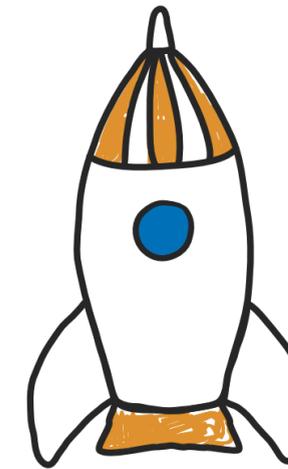
Todas las ilustraciones e imágenes han sido realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su crédito respectivo.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Jonathan Rios

CUENCA-ECUADOR

2019



DEDICATORIA:

Dedico este proyecto a las niñas y niños. También a mi familia y a los docentes que hacen posible de la lectura, un gran aprendizaje.

AGRADECIMIENTO:

A las personas mas importantes de mi vida:

A mi familia: Renata y Miriam.

A mis padres: Wilmar y Cecilia.

A mis tutores: Toa, Anna, Cata, Diego, Mao y Rafael.

A todo los profesores por compartir sus conocimientos, por su apoyo y ser parte de mis estudios.

ÍNDICE

Dedicatoria	
Agradecimientos	
Índice de imágenes	9
Resumen	10
Abstract	11
Introducción	12
Objetivos general	13
Objetivos específicos	13
Alcances	13

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1. Marco Teórico:	
Lectura en las niños	16
Lectura en Latinoamérica	17
La situación de la lectura en Ecuador y en la ciudad de Cuenca	19
La importancia de la lectura en el nivel de educación básica	20
Diseño Gráfico	21
Diseño Editorial	22
Diseño Multimedia	23
Análisis de los títulos multimedia actuales	23
Diseño Interactivo	24
Diseño Emocional	25
Diseño Orientado a la Educación	27
Tecnologías de aprendizaje y educación TAC	28
1.2 Investigación de campo.	29
Encuestas __	30
Profesores	31
Entrevista a experto	33
Madres y Padres de familias	34
1.3 Análisis de Homólogos_	35
1.4Conclusiones	39

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.1 Definición del target	40
Segmentación	41
Persona design	43
Niños	50
Madres y Padres de Familia	51

2.2 Partidos de diseño	52
Forma	53
Funcion	55
Tecnología	56

2.3 Plan de negocios	57
Producto	58
Plaza	58
Promoción	58
Precio	58

CAPÍTULO 3 IDEACIÓN

3.1. Diez ideas	60
Generación y selección de idea	60
3.2. Tres ideas	67
3.3. Idea final	68

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.1 Bocetación	76
4.2 Artes finales para impresión	86
4.3 Validación	101

Conclusiones_	115
Bibliografía	117
Anexos	118

INDICE DE IMÁGENES

Img.	URL	Pag.
01	https://bit.ly/2wX2lgu	16
02	https://bit.ly/2wYHLSs	19
03	https://bit.ly/2KQHFo2	20
04	https://bit.ly/2IKzdnF	21
05	https://bit.ly/2ZzexWJ	22
06	https://bit.ly/2MRSOrA	23
07	https://bit.ly/2ZwNkEa	24
08	https://bit.ly/2wZDRce	26
09	https://bit.ly/2WOSvxx	27
10	https://bit.ly/2MPI9P6	28
11	https://bit.ly/2KnJ9XE	32
12	https://bit.ly/2IIJgAJ	36
13	https://bit.ly/2KIQiYI	36
14	https://bit.ly/2RkwI4W	37
15	https://bit.ly/1IRiVXv	37
16	https://bit.ly/2KsOA7R	38
17	https://bit.ly/2Xkidy6	38
18	https://bit.ly/2XRno5J	53
19	https://bit.ly/2MRos8w	54
20	https://bit.ly/2XkkxoO	55
21	https://bit.ly/2WJOp9L	56
22	https://bit.ly/2RsG5KF	56
23	https://bit.ly/2XiMsW7	60

RESUMEN

Mediante estudios realizados por el INEC, se evidencia que en la sociedad actual, los padres de familia no disponen del tiempo necesario para fomentar la lectura de sus hijos en los hogares; por esta razón, con el apoyo de diferentes teorías educativas, entre ellas el diseño emocional y editorial, llegamos a fortalecer los hábitos de lectura mediante diferentes herramientas digitales como; diseño interactivo y multimedia, que da como resultado la creación de un producto editorial (Libro pop up con realidad aumentada), el cual estimula la inteligencia y mejora la concentración, utilizando un sistema gráfico, eficaz y acorde con el público establecido.

Abstract

Interactive graphic material design to encourage the reading habit in children.

Through studies conducted by INEC, it is evident that, in today's society, parents do not have the necessary time to encourage their children to read at home. For this reason, and with the support of different educational theories like emotional and editorial design, this study aimed at strengthening the reading habits through different digital tools such as interactive and multimedia design. The study ended with the creation of an editorial product (pop-up book with augmented reality), which stimulates intelligence and improves concentration, using a graphic system, effective and in accordance with the established public.

Key words: emotional design, educational technology, interactivity, graphic design, encourage reading

INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, la mayoría de padres de familia se encuentra en situaciones de cambio, lo que da como resultado el no disponer, en sus hogares, del tiempo necesario para la lectura, ni de libros con información llamativa para niños; “así lo afirma el Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (INEC), donde las encuesta realizada en Octubre del 2012 dio como resultado que en el Ecuador el 26% de los ecuatorianos no tiene el hábito de la lectura; de estos, el 56,8% no lo hace por falta de interés, el 31,7% por falta de tiempo y el 3,2% por falta de concentración”. Estudios hábitos de lectura INEC, 2012).

Un estudio realizado por la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca demostró que la mayoría de niños y niñas de edad escolar, nivel inicial (3, 4 y 5 años), no mantienen ni desarrollan un adecuado hábito lector, pues surgen muchas distracciones debido a los medios digitales que llaman más su atención.

El Diseño Gráfico, arte que despierta la imaginación y la creatividad, aplicada de una manera profesional, nos ayuda a fortalecer la capacidad verbal, a estimular la inteligencia y a mejorar la concentración; todo ello con el correcto uso de los recursos necesarios de un sistema gráfico eficaz y acorde con el público establecido. Marina, J.A.(coord.)(2014)Creatividad en la Educación. Claves para hacer de la creatividad un hábito. Barcelona.

OBJETIVOS

OBJETIVO

GENERAL

Aportar al desarrollo del hábito lector en los niños de educación inicial, mediante la creación de un Producto Editorial Multimedia, para generar un apego a la lectura, que ayudará a fortalecer la capacidad verbal.

OBJETIVOS

ESPECÍFICOS

Investigar las causas que provocan la falta de lectura en los niños.
Analizar los resultados obtenidos de la investigación.
Diseñar un Producto Editorial interactivo Multimedia, a manera de material didáctico que estimule la lectura en niños.

ALCANCES

El diseño de un libro/ Multimedia interactivo que ayude a los niños desde temprana edad a fomentar la lectura, de manera visual y narrativa. En la Unidad Educativa Ceiap.

Al finalizar este proyecto Se entregará un producto editorial multimedia interactivo, a manera de prototipo.

CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

MARCO TEÓRICO

El desarrollo de la tesis se basa en el marco teórico o conceptual, pilar fundamental para el Diseño de material gráfico interactivo para fomentar el hábito lector en niños.

El primer punto parte desde la lectura, donde se conceptualiza y repasan las teorías más importantes, analizando cómo se realiza este proceso y cuáles son los elementos principales que influyen en él; luego se hará un análisis de teorías acordes al tema, que servirán para que este proyecto sea mucho más atractivo. Además, dentro de la primera entrada conceptual se aplican conceptos que ayudarán a entender y relacionar los demás temas, como la importancia de la lectura en el sector educativo,

También se muestran teorías que analizan aspectos sobre diseño gráfico, diseño emocional, diseño multimedia e interactivo y, en especial, el diseño editorial, que se relaciona, directa e indirectamente, con el desarrollo de Diseño de un Producto Editorial Interactivo Multimedia, a manera de material didáctico que estimule la lectura en los niños.



IMAGEN 01

Lectura en los niños.

El acto de leer es tan importante, que no sólo proporciona información sino que también forma y recrea, creando hábitos de reflexión, análisis y esfuerzo.

Una persona que desarrolla el hábito por la lectura posee autonomía cognitiva y está preparada para aprender por sí misma durante toda su vida. En esta época de cambios vertiginosos, en el cual los conocimientos envejecen con rapidez, es fundamental tener un hábito lector que nos garantice tener nuevos aprendizajes, ello nos vuelve más eficientes y competentes en el campo de trabajo o en la academia. Tener una fluida comprensión lectora y poseer hábito lector, hoy en día, es algo más que tener un pasatiempo digno de elogio, es garantizar el futuro de las generaciones que, en este momento, están formándose en las aulas.

La lectura mejora las relaciones humanas, enriquece los contactos personales y facilita el desarrollo de las habilidades sociales; también, mejora la comunicación y la comprensión de otras mentalidades, al explorar el universo presentado por diferentes autores. La lectura brinda autoridad y facilidad para exponer el propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar.

La lectura es parte de la vida de todos los seres humanos en la actualidad, no podríamos imaginarnos sin ella en las actividades cotidianas o laborales; ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, mejora la expresión oral y escrita, hace el lenguaje más fluido, aumenta el vocabulario y mejora la redacción y la ortografía; es, como diría Jacques Delors, “un pasaporte para la vida”.

Lectura en Latinoamérica.

Si pensamos en la lectura como un instrumento de desarrollo personal, social y cultural, como ese “pasaporte a la vida”, que nos ayude a enfrentar los procesos de globalización, aculturación, individualización y búsqueda de una identidad nacional y/o regional, inquietud matizada por las intensas quiebras políticas, económicas y la multiculturalidad propia de nuestros países, entonces debemos abordar el tema desde diferentes perspectivas teóricas, en un esfuerzo por tener una mirada multidisciplinaria, desde la que podemos tejer argumentos válidos para nuestra realidad.

El querer conocer la historia de la lectura en Latinoamérica nos remite a investigar sobre las matrices de la historia de la lectura y sus diferencias.

En las historiografías europeas nació a partir de tres campos de investigación: la historia del libro, la edición en Francia y la bibliografía material en Inglaterra. La historia de la escritura en Italia y España muestran la presencia de estudios sobre las prácticas de lectura en la *Histoire de l'édition française*, en los volúmenes de la *Cambridge History of the Book in Britain* y en las revistas *Scrittura e Civiltà* (una revista dirigida por Armando Petrucci y desgraciadamente desaparecida), o *Cultura escrita y sociedad*, de Antonio Castillo, también desaparecida. Parece ser que en los países de América Latina las matrices de la historia de la lectura fueron diferentes, otorgando un papel esencial a la historia de la alfabetización y la educación, la historia de la construcción del estado-nación o de la opinión pública, y la historia de la literatura.

Sin embargo, no se debe olvidar la fuerte vinculación entre la historia de la lectura y la historia de la edición en América Latina. Lo indica con claridad el contenido de los volúmenes colectivos que marcaron la trayectoria de la historia de la lectura en Brasil. *MAGALLÁNICA*, Revista de Historia Moderna.

Fuera de Brasil, la historia de la lectura puede también apoyarse en la historia de la edición en Chile, con la primera de todas las historias nacionales del libro, obra de un solo autor, Bernardo Subercaseaux, la *Historia del libro en Chile* (alma y cuerpo), publicada en 1993; como en México con las investigaciones del Instituto Mora, dirigidas por Laura Suárez de la Torre. Es también en México donde se encuentran dos libros colectivos que se presentan como historias “nacionales” de la lectura: *Leer en tiempos de la colonia*. Imprenta, bibliotecas y lecturas en la Nueva España, dirigido por Idalia García Aguilar y Pedro Rueda Ramírez (UNAM, 2010) y *Lecturas y lectores en la historia de México*, dirigido por Carmen Castañeda, Luz Elena Galván Lafarga y Lucía Martínez Moctezuma (*El Colegio de Michoacán*, 2004). Carmen Castañeda, que falleció en 2007 y que fundó en Guadalajara el seminario “Historia de la Cultura Escrita en México”, fue una pionera en la historia del libro y la lectura en su país.

Una de las diferencias más contundentes entre la historia de la lectura, tal como está practicada a ambos lados del Atlántico, es su fuerte vinculación en América latina con la historia de la educación. Es el caso de Brasil con las publicaciones de carácter histórico del “Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita” (CEALE) de la Universidade Federal de Minas Gerais -por ejemplo el libro *História da cultura escrita: séculos XIX e XX* publicado en 2007-, con los actas del “Segundo Colóquio Internacional sobre Letramento e Cultura Escrita”, publicados en 2010 por la Editora UFMG, bajo la dirección de Marildes Marinho (que falleció trágicamente en 2011) y Gilcinei Teodoro Carvalho bajo el título de *Cultura escrita e Letramento*, o los actas de “Primeiro Seminário Internacional sobre História do Ensino da Leitura e Escrita”, editados por María do Rosário Longo Mortatti y publicados en 2011 por la Editora UNESP con el título de *Alfabetização no Brasil. Uma história de sua história*.

Un rasgo original de la historia de la lectura en América latina es su vínculo con la historia de la formación del Estado-nación. En esta perspectiva, las prácticas de lectura adquieren una importancia particular en los procesos que caracterizan las independencias y que construyen la politización de las sociabilidades a partir de los espacios y conductas de la esfera privada. Es un tema esencial no solamente en las "Historias de la vida privada" publicadas en Uruguay, Brasil, Argentina y Chile, sino también de las investigaciones dedicadas a las relaciones entre ámbitos privados y espacio político en Colombia a finales del Antiguo Régimen (por ejemplo con los estudios de Renán Silva sobre la sociabilidad ilustrada en la Nueva Granada), o bien la formación de una "opinión pública" en el siglo XIX, apoyada sobre la prensa, la caricatura y los panfletos como lo muestran, entre otros, los estudios de Laura Suárez en México (particularmente el libro que organizó sobre Creación de estados de opinión en el proceso de independencia mexicano, Instituto Mora, 2000), de Alejandra Araya y Jorge Pablo Olguín Olate en Chile, de los historiadores de la prensa y las revistas en Argentina, o de Jorge Alberto Amaya Banegas en Honduras con su libro Historia de la lectura en Honduras. Libros, lectores, bibliotecas, librerías, clase letrada y la nación imaginada en Honduras 1876-1930 (Tegucigalpa, 2009).

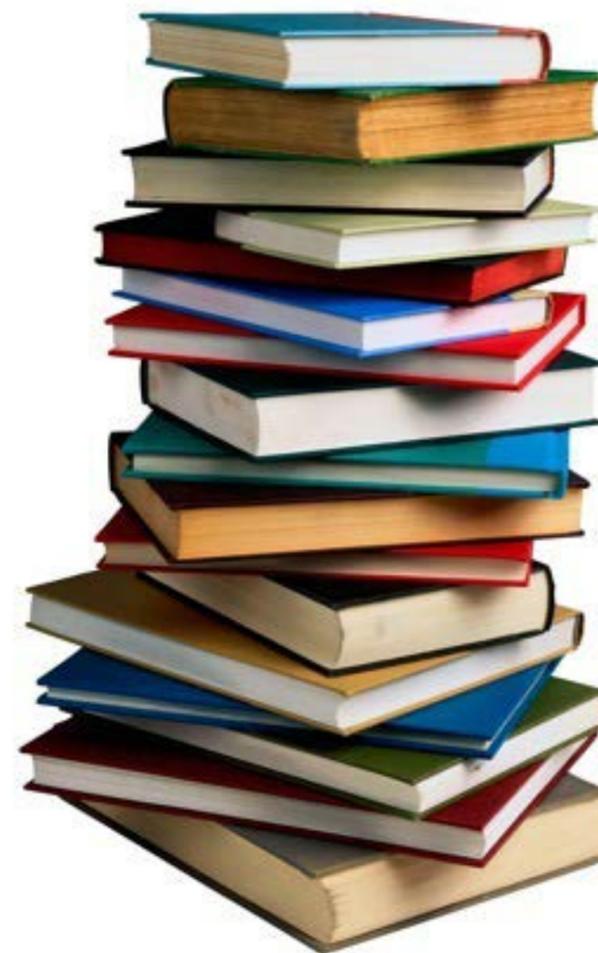


IMAGEN 02

La situación de la lectura en Ecuador y en la ciudad de Cuenca.

Desde hace más de 20 años, la Unesco promueve el 23 de abril como el Día Internacional del Libro, con el objetivo de fomentar la lectura, la industria editorial y la protección de la propiedad intelectual. Esta iniciativa internacional se toma la fecha en la que fallecieron Miguel de Cervantes, William Shakespeare y el Inca Garcilaso de la Vega.

En el Ecuador, cada ecuatoriano lee medio libro por año, según datos del Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (Cerlalc), publicado en el 2012. Uno de los índices más bajos en relación a los 5,4 libros leídos por año, por persona, en Chile. Según un informe de indicadores de lectura de la Cerlalc, el Ecuador tiene un 43% de población lectora, frente al 92% en España o al 77% en Colombia.

De ese porcentaje de lectores, el 52,2% dedica su tiempo a la lectura de libros, mientras que un 37,7% lee periódicos y un 3,7%, revistas. El mismo estudio revela, que en el país aún hay preferencia por la lectura en su formato tradicional, es decir, libros, periódicos y revistas en papel y que al menos la mitad de los lectores ecuatorianos lo hacen por el gusto y el hábito de la lectura.

A escala mundial, la literatura de ficción se impone sobre el consumo de libros de superación personal, emprendimientos o lecturas más técnicas y especializadas. A finales del 2016 la empresa de comercio electrónico Amazon, publicó la lista de los libros más vendidos ese año. En la nómina de los libros más vendidos en español figuran seis autores latinoamericanos: los mexicanos León Krauze, Héctor Aguilar Camín, Alex y Clarita Sierra; el peruano, Mario Vargas Llosa y el chileno, Germán Garmendia. 'Harry Potter y el legado maldito', partes I y II, de J.K. Rowling, John Tiffany y Jack Thorne ocupó el primer lugar entre los libros impresos más vendidos, mientras que 'Cinco esquinas', de Mario Vargas Llosa se ubicó primero entre los libros de formato electrónico más solicitados el año pasado. Títulos y sagas que cada vez más despiertan la curiosidad y las ganas de leer.

CAPÍTULO 1 / MARCO TEÓRICO

La importancia de la lectura en el nivel de educación básica.

La lectura es una operación evaluativa y comprensiva de ideas y pensamientos expresados de manera escrita, que se relaciona con el crecimiento en diversos ámbitos en la vida de las personas.

Los beneficios de la práctica de una lectura constante, y no solamente en ciertos períodos o etapas de desarrollo social, cultural o de cualquier otra índole, son claramente apreciables.

El ciclo educativo no es la excepción, su provechosa utilidad se evidencian en él, como lo mencionan Peña e Isaza (2005) “la lectura ayuda a fortalecer la unidad nacional, a mejorar la democracia y a encontrar estímulos de superación personal.” (p.68).

Así que es menester una expresión clara y detallada del rol de la lectura en la instrucción académica, pues, será esta la que posibilite el moldeamiento de las aptitudes que asegurará no solo el aprovechamiento correcto, sino, también, la creación de oportunidades propias.

Actualmente es, pues, innegable el valor y la relevancia de la lectura en el ámbito educativo, se afirma que la lectura en la escuela puede ser una poderosa estrategia de mejoramiento y, en torno a ella, es posible realizar una revolución escolar. Datos estadísticos señalan que el desarrollo de competencias lectoras tiene una amplia gama de beneficios personales y colectivos para el país. Así mismo, comunidades discuten a partir de lecturas, problemas de enseñanza y aprendizaje, con el propósito de diseñar un currículo interdisciplinario y completo.



IMAGEN 03

CAPÍTULO 1 / MARCO TEÓRICO

Diseño grafico

Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos cada vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro. (Gillam, n.d.)

En la actualidad, los profesores y los textos tienen el papel de ser intermediarios entre el conocimiento y el que lo busca, pero la convergencia entre herramientas y métodos pedagógicos con las tecnologías de información y las comunicaciones producen una cualidad nueva, que favorece la tarea de generar, transmitir y compartir el conocimiento.

Un ejemplo muy básico: todos conocemos la Times New Roman (tipografía romana antigua). Ha sido ampliamente utilizada en periódicos desde hace más de 80 años y podría ser una buena elección para un periódico, pero tal vez no tanto para un libro de aventuras.

Otro tema importante: los tamaños de las fuentes. Si estamos realizando un diseño de una obra enfocada a un público infantil o a un público mayor, que pueda presentar alguna dificultad para leer un texto, la cosa cambia. En este caso es recomendable escoger una tipografía con muy buena legibilidad y tal vez un tamaño de letra que supere los 12 pt.

Amarillo, Azul, Blanco y Rojo. Como es de esperar, cada uno de estos colores es el protagonista de algunos libros y cada página está repleta de ilustraciones vinculadas a esos colores.

Los dibujos juegan con texturas y contornos para estimular la mirada de los niños y aprendan, con facilidad, a identificar objetos y colores.

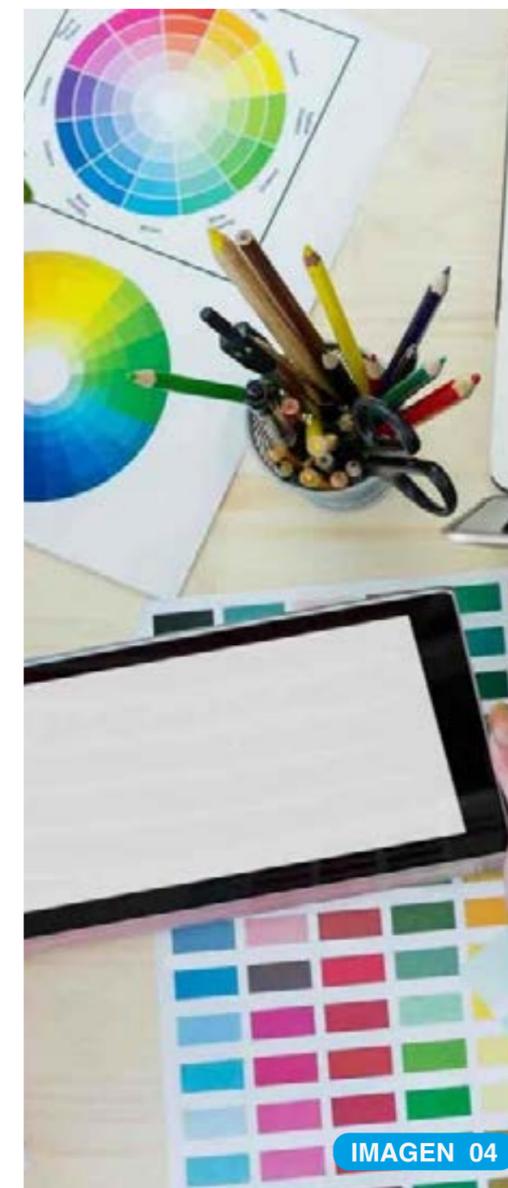


IMAGEN 04

Diseño Editorial

Es una rama del diseño gráfico que se dedica a la diagramación y producción de diferentes piezas, como libros, revistas, periódicos, fanzines y catálogos, entre otros; Para Martín Venezky, director de arte de Speak Magazine “El diseño editorial es el marco a través del cual una historia dada se lee e interpreta”. Consiste tanto en la arquitectura global de la publicación, como en el tratamiento específico de la historia.

Vince Frost, ex director de arte de la revista Zembra, ciñe la definición a las revistas: “El diseño editorial es el diseño de publicaciones periódicas: revistas impresas que salen a la venta en más de una ocasión y que, por lo general, tienen una apariencia y transmiten unas sensaciones características y únicas”.

Todos estos aspectos se definen en función de la personalidad de la misma, del público al que va dirigido y del contenido que en ella se refleja. No podremos utilizar el mismo diseño para una revista de prensa del corazón, que para un libro sobre medicina. Es labor del diseñador saber captar la esencia de cada publicación y saber transmitir su esencia a través de su diseño; mientras que, por su parte, Andrew Haslam, en Creación, Diseño y Producción de libros (Blume, 2007), dice... “El diseño es una mezcla de decisiones racionales y conscientes que se pueden analizar y de otras subconscientes menos fáciles de definir, ya que surgen de la experiencia y la creatividad de cada diseñador”.



Diseño Multimedia.

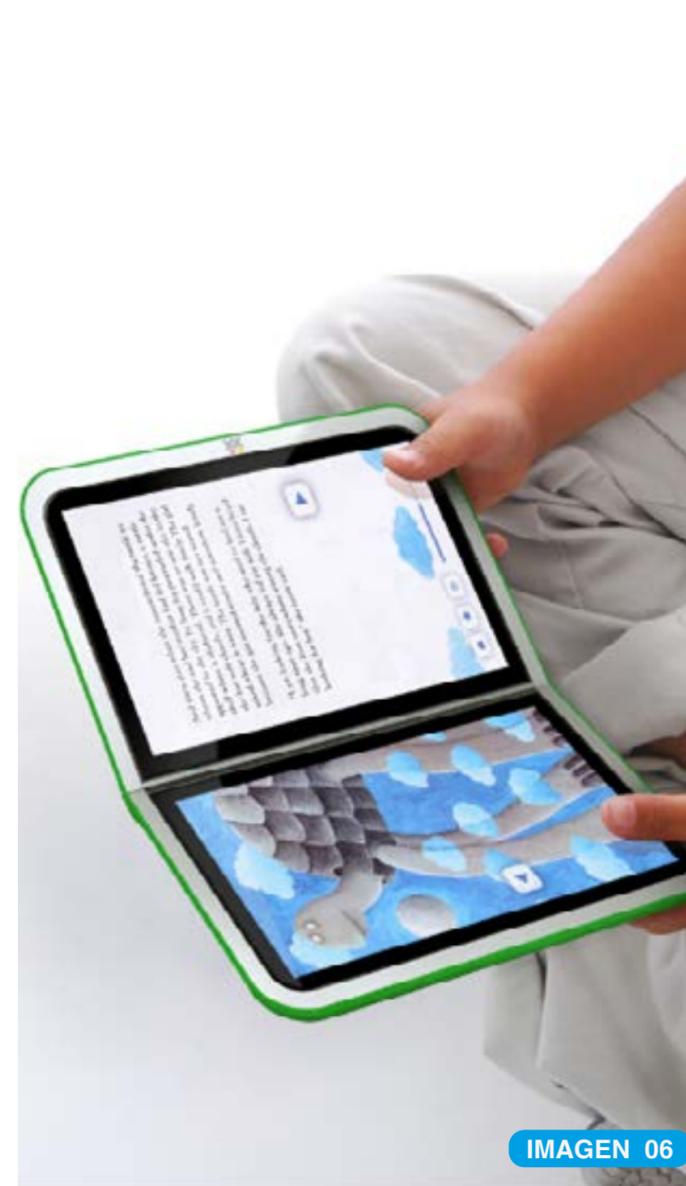
Estos sistemas están siendo aplicados en Educación y quizás resulte redundante hablar de multimedia, pero desde sus comienzos la Interactividad pareció relacionarse con la multimedialidad. En 1985/86 Shavelson, R.J. y Salomon, G. (1985; 1986) tuvieron una controversia con Hawes (1986) en las páginas de la revista *Educational Researcher* sobre las posibilidades de las Tecnologías de la Información. En su primer artículo, habían señalado a la interactividad como elemento diferenciador de estas nuevas tecnologías en relación a las más convencionales.

Cualquiera puede visualizar y aprender de un libro interactivo, sólo necesitará un dedo; y es que este formato es totalmente intuitivo y es, ya, el presente de la presentación de la información. Olvida los viejos catálogos y los gastos en impresión de nuevas ediciones; un libro interactivo está siempre a tu disposición para que puedas editarlo, actualizarlo sin mayor coste, que el tiempo que le dediques.

Análisis de los títulos multimedia actuales

En esta evolución de los productos, de lo editorial hacia lo audiovisual, podemos encontrar muchas y distintas formas de crear los productos. Común a todas ellas sería la desaparición del texto, como medio principal de transmisión del mensaje, para ceder el protagonismo al medio audiovisual.

Los entornos de aprendizaje parecen ser un referente muy apropiado, en un primer nivel de decisión, en todo diseño de sistemas interactivos multimedia. Este nivel, al que nos referimos, tiene como finalidad la selección a grandes rasgos del sistema más conveniente, en función de las diferentes dimensiones que el sistema va a contener.



CAPÍTULO 1 / MARCO TEÓRICO

Diseño Interactivo.

Por término interactivo se designa a todo aquello que proviene o procede por interacción, a aquella acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones. En tanto, el concepto de interacción es un concepto ampliamente utilizado en diversos ámbitos, por ejemplo en la comunicación. Florencia Ucha septiembre. 2009.

La comunicación humana es el ejemplo más básico y más simple de interactividad, se encuentra vinculada aquella relación que se establece entre el ser humano y una máquina; y que le permitirá al primero, siguiendo una serie de condiciones y acuerdos, lograr determinados fines a partir de esta manipulación que ejerce.

Sheizaf Rafaeli ha definido a la interactividad como “una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos”. La interactividad es similar al nivel de respuesta, y se estudia como un proceso de comunicación, en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y la relación entre éste y los precedentes.



IMAGEN 07

CAPÍTULO 1 / MARCO TEÓRICO

Diseño Emocional.

Donald Norman menciona: “Creo que ahora ya sabemos cómo diseñar para que los resultados realmente se adapten a las personas. Digo “sabemos” refiriéndome al gremio de diseñadores, a los teóricos del diseño (que es donde me sitúo) y a la comunidad universitaria que se dedica al diseño. Sin embargo, tomados aisladamente, aún quedan muchos diseñadores irremediadamente”. Reseña de su último libro “Diseño emocional”.

Aunque todavía quede mucho diseño malo en el mundo, ya no creo que haga falta más trabajo novedoso. Simplemente necesitamos mejor formación. Incluso diría que ya hay un montón de productos verdaderamente excelentes.

Pero ya es hora de enfocar las cosas y pasar de diseñar objetos prácticos... a productos y servicios que se disfruten... Ese es el objetivo del Diseño Emocional: hacer que nuestras vidas sean más placenteras

Prefiero llamar “personas” a los usuarios que adquieren productos o servicios. Es hora de enfocar las cosas y pasar de diseñar cosas prácticas que funcionan bien, se entienden por bien a productos y servicios que se disfruten, que reporten placer y hasta diversión. Ese es el objetivo del Diseño Emocional: hacer que nuestras vidas sean más placenteras. En el libro propongo un esquema para entender la esencia del atractivo emocional de los productos.

Una parte interesante de tu libro está, precisamente, en el epílogo, donde dices que “todos somos diseñadores”. C.K. Prahalad, gurú del management, apunta a la personalización en el producto como la única vía de supervivencia para las empresas. ¿Qué papel crees que juega la personalización de productos en el en diseño emocional?

Nos sentimos mucho más vinculados a aquellos productos que nos son cercanos, por tanto, la personalización y la “cus-

tomización” marcan una diferencia y en la medida en cómo establecemos algo de compromiso respecto a un producto, es nuestro para siempre. Pero, como digo en el epílogo, cambiar el color o algún otro detalle menor no es suficiente. La persona tiene que invertir de verdad, tiene que “ser dueña” de los cambios.

El diseño está relacionado con las emociones de muchas formas: a veces nos divertimos usando ciertos objetos, otras nos enfadamos cuando nos cuesta usarlos; disfrutamos contemplando algunas cosas y nos encanta lucir otras porque nos hacen sentir distintos; y hay otros que nos traen recuerdos, por su olor, por su tacto y otros, que no queremos tirar a la basura y nos gusta aunque envejecen.

Siempre se ha sabido que el diseño puede evocar emociones, mas nunca se había estudiado, a fondo, la forma en que se produce este fenómeno. Existen familias distintas estudiando este fenómeno y, a su vez, desde distintos enfoques, o diferentes disciplinas como: diseño gráfico, de producto, interactivo.

La ingeniería Kansei es una de las escuelas más importantes, iniciada en los años setenta por el profesor Mitsuo Nagamachi. Kansei es una palabra japonesa compuesta, donde la sílaba kan significa sensibilidad y sei significa sensibilidad. Este enfoque propone medir, científicamente, el grado de “kansei” que tiene un diseño específico.

Pat Jordan nos cuenta que, el antiguo director de diseño Philips pasó muchos años estudiando cómo la usabilidad podía ayudar a mejorar el diseño. Con los años, llegó a una conclusión muy reveladora: “el enfoque tradicional de la usabilidad es deshumanizador”. ¿Cómo llega a tal conclusión? La usabilidad busca adaptar los objetos y los sistemas a los usuarios, hacerlos más humanos. Sin embargo, desde el principio, sólo ha tenido en cuenta los aspectos cognitivos, dejando de lado los emocionales.

Pieter Desmet ha ideado PrEmo, una herramienta de software

CAPÍTULO 1 / MARCO TEÓRICO

que sirve para evaluar el tipo y la intensidad de las emociones generadas en usuarios reales. Marco van Hout publicó, hace unos meses, un protocolo para que los diseñadores de interacción incorporen el diseño emocional mediante ejercicios sencillos pero rigurosos.

- En su último libro *Emotional Design; why we love (or hate) everyday things*, Norman completa el mensaje de su famoso libro, *El Diseño de los Objetos Cotidianos*: ya no basta con que los objetos sean funcionales para que funcionen, porque “las cosas atractivas funcionan mejor”.

Norman propone un ejemplo muy interesante para apoyar esta declaración de principios. Investigadores japoneses e israelíes probaron que la apariencia estética nos hace creer que los objetos funcionan mejor. Estos investigadores evaluaron diferentes diseños de cajero automático con usuarios reales. Todos los cajeros tenían los mismos botones y las mismas funciones, pero algunos de ellos tenían diseños más cuidados en la estructura, la ordenación de los botones y el aspecto de la pantalla. La mayoría de los usuarios consideraban que los cajeros más atractivos funcionaban mejor que los menos atractivos.

Norman explica este fenómeno de la siguiente forma: “las cosas atractivas hacen que las personas nos sintamos mejor, lo que nos lleva a pensar de forma más creativa. ¿Cómo se traduce eso en mejor usabilidad? Muy simple, haciendo que las personas puedan encontrar soluciones a sus problemas más fácilmente”. FUENTE!!!

Norman prosigue explicando cómo el proceso por el que odiamos o deseamos objetos se ajusta a tres funciones cognitivas: visceral, conductual y reflexiva. Nuestra respuesta visceral a los objetos es la primera reacción instintiva que mostramos. Por ejemplo, el nuevo Mini de BMW produce en la gente una primera impresión positiva. La respuesta cognitiva es la que se produce por efecto del placer de usar un objeto de forma eficiente. Cuando comprobamos que el Mini se conduce con facilidad, nuestro cerebro genera una respuesta cognitiva.

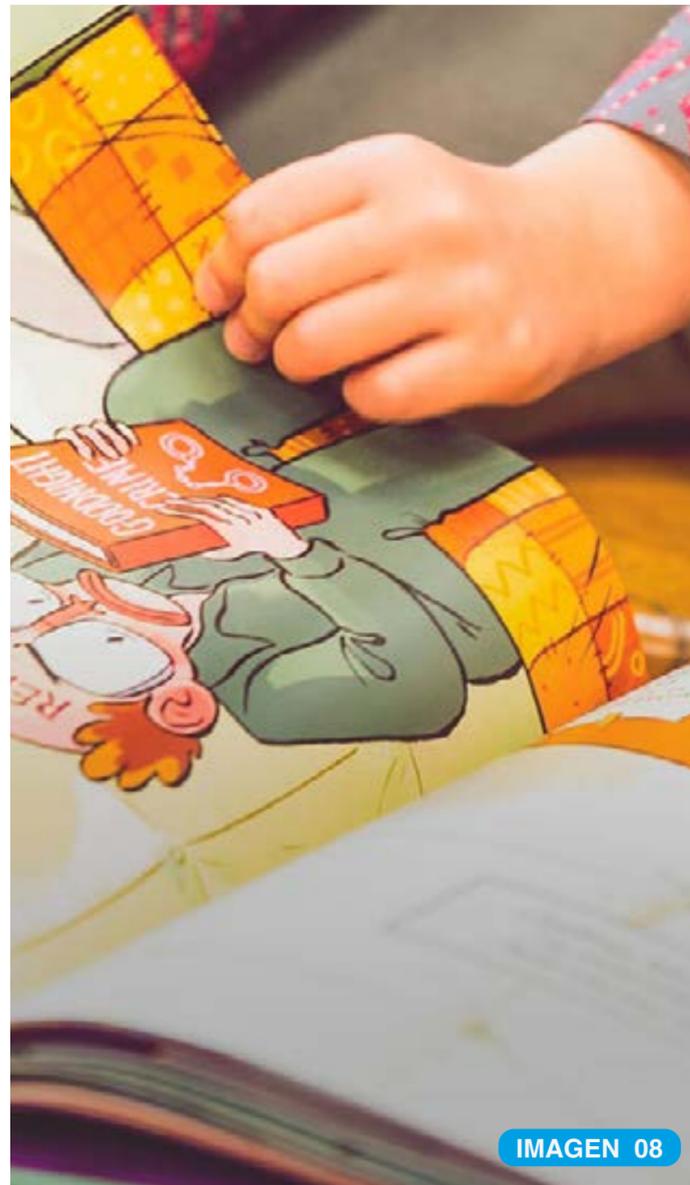


IMAGEN 08

CAPÍTULO 1 / MARCO TEÓRICO

Diseño Orientado a la Educación.

El Design-Based Research Collective (2003) se centra en diseñar y explorar el rango completo de innovaciones: tanto artefactos... como aspectos menos concretos, tales como estructura de la actividad, instituciones, sistemas de apoyo y currícula. La IBD va más allá de diseñar y contrastar intervenciones particulares, incorporan demandas teóricas y específicas sobre la enseñanza y el aprendizaje, y reflejan un entendimiento acerca de las relaciones entre teoría, artefactos diseñados y práctica.

El valor de la IBD debe ser medida, en todo caso, por su habilidad para mejorar la práctica educativa, para mejorar la intervención y, en especial, las intervenciones asociadas a procesos de innovación que suelen darse en el campo de la Tecnología Educativa.

El Design-Based Research Collective (2003) señala 4 áreas en las que los métodos de investigación, basados en diseño, presentan mayores perspectivas:

- Explorar las posibilidades para crear entornos nuevos de enseñanza-aprendizaje
- Desarrollar teorías de instrucción y aprendizaje basadas en el contexto.
- Avanzar y consolidar el conocimiento sobre diseño didáctico.
- Incrementar nuestra capacidad para la innovación educativa.



IMAGEN 09

CAPÍTULO 1 / MARCO TEÓRICO

Tecnologías de aprendizaje y educación TAC

La educación física no puede quedar al margen del desarrollo actual de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC); las competencias digitales han impulsado cambios en los procedimientos de aprendizaje, que los docentes de la educación física podemos incorporar

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son uno de los motores que guían las transformaciones sociales a escala mundial, Castells (1998, 2000). Internet no es simplemente una tecnología, es un medio de comunicación, de interacción y de organización social, que afecta las relaciones laborales, culturales y educativas de nuestro tiempo.

Las tecnologías innovadoras son un excelente medio para lograr aprendizajes significativos, pero sin el sustento pedagógico y metodológico no son efectivas (Kaplún, 2005). Se ha demostrado que algunos docentes de preescolar fomentan el aprendizaje con medios digitales sin un claro concepto y promueven la interacción con la computadora, en base a instrucciones directivas (Camacho y González, 2008). Dicho esto, se debe convertir al docente en diseñador de software educativo (Garassini, 2005).

El cambio de un escenario tradicional del proceso enseñanza-aprendizaje a un entorno tecnológico da lugar a una redefinición, donde las actitudes, la competencia y su formación, muestran una influencia sustancial en el proceso de adopción de la tecnología en la práctica docente.

Apuesta por explorar más herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento. "Salinas. J. (2010)"



IMAGEN 10

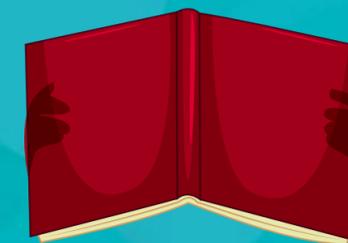
INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Tras haber realizado el marco teórico, el proyecto permitió despejar muchas dudas; sin embargo fue necesario realizar una entrevista a Alegría Mateljan, especialista en lectura, escritura y educación, docente de la unidad educativa particular Asunción, para tratar temas acerca de necesidades específicas y, de esta manera, analizar correctamente los elementos, que facilitarían el Diseño de material gráfico interactivo para fomentar el hábito lector en niños.

De la entrevista efectuada se puede resumir las necesidades en:

Los ejercicios sobre lectura deben ser llamativos y directos, para captar la atención de los niños de 6 a 7 años, ya que los gustos les lleva a interactuar con medios editoriales interactivos; si mayor atención se capta a través libros interactivos y medios digitales, seguro que se podría desarrollar el hábito de lectura en la escuela y en el hogar, con padres y madres de familia que ayuden a fomentar el hábito desde el Hogar

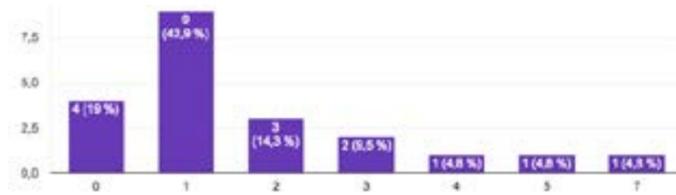
Las actividades deberían estar centradas en el desarrollo de diferentes ejercicios como: contener gráficos representativos para los temas ; iconos sencillos en la interfaz para un manejo más intuitivo; y una actividad específica de lectura, propuesta por un especialista en el tema de hábitos de lectura.



ENCUESTAS / PADRES Y MADRES DE FAMILIA

ENCUESTAS / PADRES Y MADRES DE FAMILIA

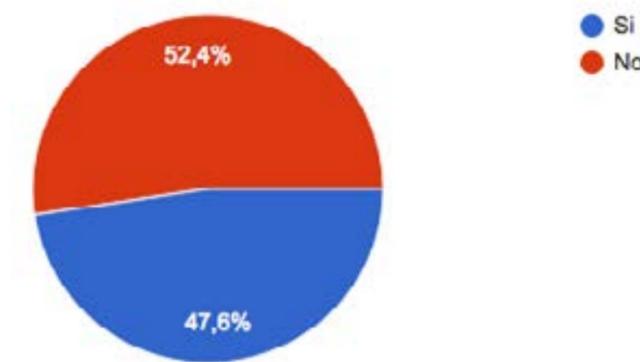
¿Cuántos libros ha leído al año?



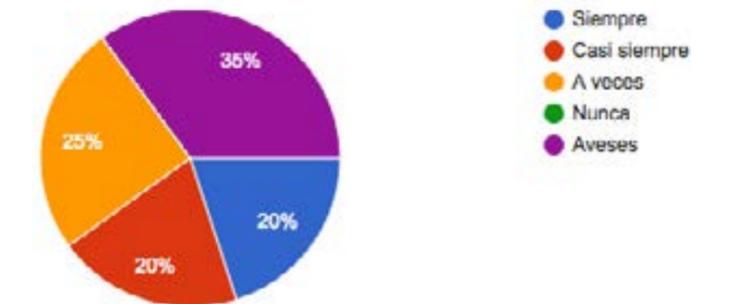
¿Suele frecuentar las bibliotecas públicas?



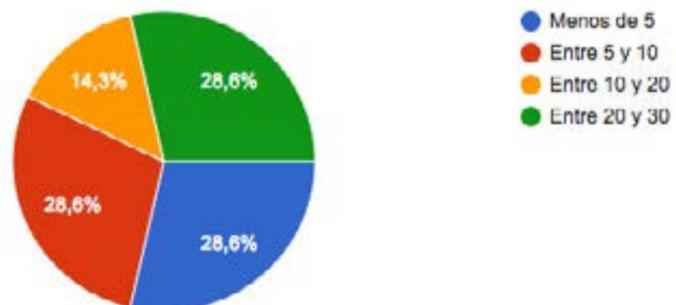
¿Dedica tiempo para enseñar a sus hijos sobre la lectura?



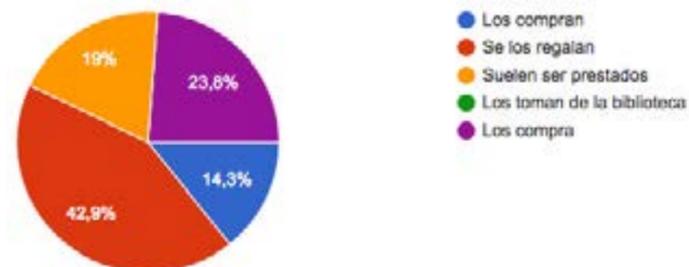
¿Normalmente termina los libros que empieza a leer?



¿Cuántos libros tiene en su casa?



¿Los libros que lee, generalmente?



¿Cuánto tiempo dedica para enseñar a sus hijos sobre la lectura?



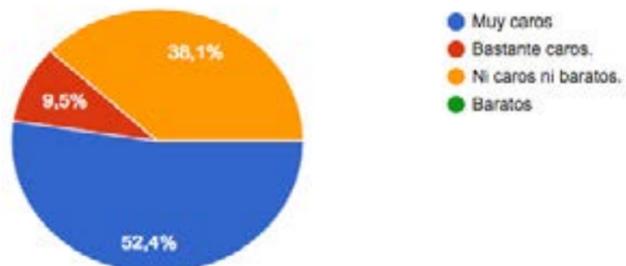
¿Qué momento del día prefiere para la lectura?



¿Cuántas horas lee al Día?



¿Cuál es su valoración del precio de los libros?



Estimada **Alegria Mateljan** el propósito de esta entrevista es conocer su opinión como profesional sobre mi proyecto **Diseño de material gráfico interactivo para fomentar el hábito lector en niños.**

- ¿Cómo fomentaría el desarrollo de la lectura en los niños?
- ¿Qué tanto cree que se está desarrollando el hábito de la lectura en Ecuador y Cuenca?
- ¿Cómo, desde la escuela, podríamos fomentar el hábito de la lectura?
- ¿Cómo, desde la casa, podríamos fomentar el hábito de la lectura en los niños?
- ¿Tiene conocimientos de estudios sobre cuáles son los factores familiares, sociales, y educativos que inciden en el hábito de la lectura en los niños?



“La lectura te permite vivir otras realidades a partir de lo que decidamos leer.”

Por medio de la lectura se logra conectarse y encontrarse con los géneros que nos gustan”



ENTREVISTA A PADRES Y DE FAMILIA

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

El análisis de homólogos es el estudio, observación e investigación de productos semejantes, que se relacionan de forma directa e indirecta. Para realizar el análisis de homólogos se utilizan partidos de diseño: forma, función y tecnología, los que permiten definir parámetros y resultados que serán usados en el capítulo de programación como guías de diseño.

En lo que concierne a la forma, se realiza un análisis de productos que tienen una estética acorde con el usuario. En lo de la función, el análisis se centra en el estilo de diagramación, interactividad, funcionalidad y usabilidad que brindan los diferentes productos. Y, en el aparato de tecnología se analiza sobre el soporte que ha desarrollado cada material y aplicación.



Valiant hearts the great war

Sitio web
<https://www.ubisoft.com/es-mx/game/valiant-heart>

Descripción

Valiant Hearts: The Great War es un videojuego de lógica y aventura desarrollado por Ubisoft Montpellier y publicado por Ubisoft. Inspirado en cartas y hechos ocurridos durante la Primera Guerra Mundial. Es una aplicación interactiva la cual ayuda a los niños de 6 y 7 años aprender y apreciar acontecimientos históricos

FORMA

Cromática: Diferentes tonos para los personajes / cromáticas variadas
Ilustración: Varios tipos de trazos/ tema historias 7 elementos en 2d / Figuras geométricas simple y más complejas / Fondo simple en planos.

FUNCIÓN

Cromática: Armónica
Ilustración: Divertida y alegre
Tipografía: legible y leíble



Arte pop

Descripción

Arte pop es un movimiento artístico surgido en Reino Unido y Estados Unidos a mediados del siglo XX, inspirado en la estética de la vida cotidiana y los bienes de consumo de la época, tales como anuncios publicitarios, comic books, objetos culturales

se puede rescatar la forma interactiva que tiene con el usuario de manera directa y apreciar desde otro punto de vista la misma realidad.

FORMA

Cromática: Diferentes tonos
Ilustración: Personajes simples en dos dimensiones/ fondo en 2d

FUNCIÓN

Cromática: Armónica
Ilustración: Divertida y llamativa
Tipografía: legible.



Realidad aumentada con código QR

Descripción

La realidad aumentada es la integración de información digital en el entorno físico de un usuario. Donde elementos virtuales se combinan con el espacio físico creando una realidad mixta en tiempo real.

se puede rescatar la parte interactiva de realidad aumentada que da y llama mucho la atención en los niños de edad escolar ver algo diferente.

FORMA

Cromática: Dependiendo del tema o personaje: Azul, negro, blanco amarillo.

Ilustración: Personajes en 3d / animados.

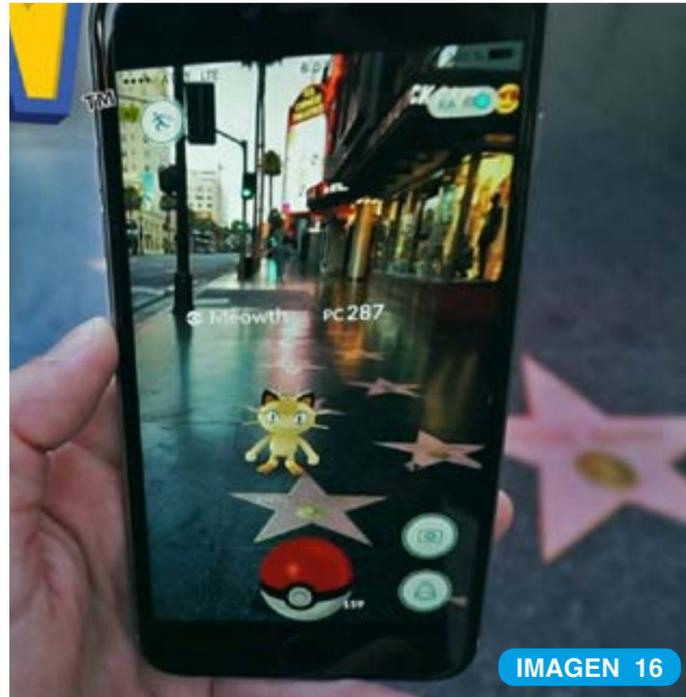
FUNCIÓN

Cromática: Armónica

Ilustración: Divertida en 3d.

TECNOLOGÍA

Personaje a escala en 3d / Proyección.



CONCLUSIONES

Al finalizar el capítulo se puede afirmar que, las teorías educativas son muy importantes para el desarrollo del diseño de un Producto Editorial Interactivo Multimedia y para la elaboración de material didáctico que estimule la lectura en niños, enfocado en educación básica.

Que, las actividades a ser realizadas por el niño, dentro del proyecto, tengan relación con los elementos del diseño editorial, y que el producto final se centre en el usuario y permita el correcto uso e interacción con este proyecto.

Finalmente, se logró determinar las características claves, que hacen que el producto pueda adaptarse de mejor manera al usuario y, con el análisis de homólogos, se logró observar las posibilidades y alcances

CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN

SEGMENTACIÓN

Segmentación geográfica

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

Segmentación Demográfica

NIÑOS

Género: Masculino y Femenino
Ciclo de vida familiar: Niño/a Niñas
Edad: 6 años
Ocupación: Estudiantes
Educación: Básica

DOCENTES

Género: Masculino / Femenino
Ocupación: Profesional (Licenciados en ciencias de la educación y Especialistas en lectura, escritura y educación)
Educación: Graduado universitario/Bachiller

PADRES

Género: Femenino - Masculino
Ciclo de vida familiar: con hijos.
Edad: 6 años
Educación: Graduado universitario/Bachiller

Segmentación conductual

NIÑOS

Niños que presentan algún problema sobre hábitos de lectura y que asisten a la escuela, porque sus padres confían en los conocimientos de los profesores que se encuentran capacitados para la enseñanza de los niños.

DOCENTES

Profesores que trabajan en la unidad educativa Asunción.

PADRES

Madres y Padres que acuden a recoger a sus hijos a la escuela, que pasan en sus casas y esperan a que sus niños los lleve el transporte privado a sus hogares.

SEGMENTACIÓN

Segmentación Psicográfica

NIÑOS

Intereses:

Los niños que no mantiene un hábito de lectura, se relacionan más con los medios digitales, les gusta aprender mediante actividades nuevas, como libros pop up y medios digitales.

Estilo de vida:

Su obligación es asistir a la escuela con el fin de adquirir nuevos conocimientos y ponerlos en práctica, después de terminar sus tareas escolares realizan varias actividades, tienen una vida desprocurada.

Personalidad:

Alegre, Inquieto, risueño

Intereses:

Este target está conformado por mujeres y hombre cuencanos(as) cuyas principales preocupaciones son su trabajo y el bienestar de su familia.

Estilo de vida:

Tienen uno o más hijos de 6 años que por el trabajo y distintas ocupaciones no pueden estar en sus casas todo el día y compartir tiempo con sus hijos para fomentar los hábitos de lectura.

Personalidad:

Preocupados, atentos, organizados

DOCENTES

Intereses:

Son innovadores, le agrada experimentar con nuevos métodos de aprendizajes: buscan nuevos métodos para facilitar el aprendizaje.

Estilo de vida:

Tienen un estilo de vida ocupado, tienen varias jornadas en la cual aprovechan su tiempo libre para preparar nueva actividades para sus alumnos, siempre están en constantes capacitación para brindar un mayor beneficio a los mismo. Personalidad:

Personalidad:

Preocupado/a, atento/a, amigable

Persona design

PERSONA DESING

En el primer capítulo se realizó, 80 encuestas digitales a padres y madres de familia, 20 entrevistas a padres, madres de familia y a niños, también se realiza una investigación en la ludoteca de la unidad educativa Asunción para definir las causas y variantes que provocan la falta del hábito lector, con base a resultados de las investigaciones antes mencionadas se determina definir la Persona desing

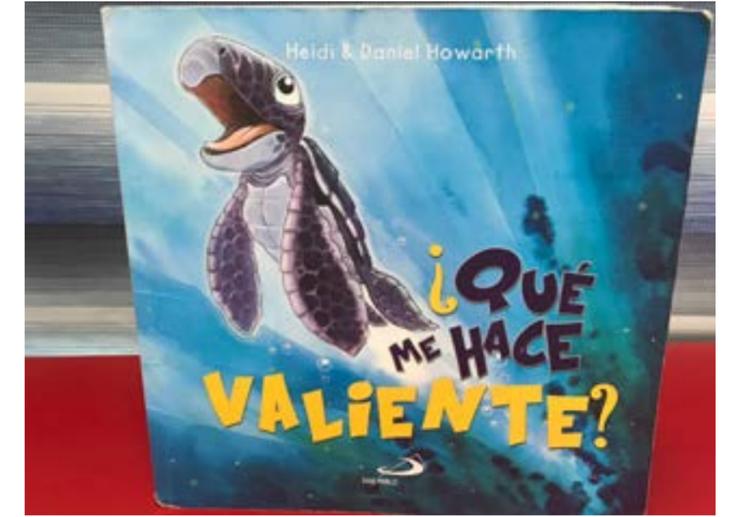
Investigación de campo	DÍA	HORA	Niños	Niñas	Edad	Actividades
Comportamiento	Lunes	10:20 am.	10	7	6-7 años de edad	10:20.- Se realizaron actividades de lectura mediante medios impresos (libros), sobre historias donde 6 de los 17 estudiantes prestaron atención. 10:40.- Se realizó actividades de lectura con medios digitales, todos los estudiantes prestaron atención y participaron.
Comportamiento	Miércoles	09:00 am.	4	8	5 - 6 años de edad	Actividad de lectura con soporte impreso y actividades para que reconozcan los personajes en medios digitales sobre la lectura. los niños preguntaron si la historia de encuentra en canales como youtube, netflix para poder ver la historia.
Comportamiento	Viernes	10:50: am. Receso	12	14	5 - 6 -7 años de edad	Los niños ingresaron a la biblioteca y se interesaron mucho por los libros de pop up, sobre dinosaurios, libros con sonidos del mismo, también adquirieron libros sobre los valores, con ilustraciones muy llamativas.
Comportamiento	Lunes	10:00 am.	9	7	6 -7 años de edad	Actividad de lectura. La maestra preguntó si alguien había leído el libro fábrica de chocolate la respuesta fue que nadie lo leyó, pero algunos alumnos mencionaron que si conocían la historia por la película que había visto.
Comportamiento	Miércoles	11:40 am.	6	3	6 años de edad	Se interesaron los libros interactivos y llevaron a sus hogares varios libros ilustrados como: Libro de la selva, Bella y bestia, Romeo y Julieta, Una mano abierta cabe todo el mundo, Gato con botas.
Comportamiento	Viernes	10:45 am.	9	7	6-7 años de edad	Actividad de lectura: Escogieron un libro, se les leyó algunas páginas y crearon una portada del libro en base a la lectura.
Comportamiento	Lunes	09:00 am.	8	6	6 años de edad	Actividad: Caracterizar un personaje por medio de una lectura. ¿Que nos dice su portada? Libros con ilustraciones: Pixar, Pinocho. La música para la actividad influyó que los niños se sientan más interesados.



PERSONA DESING



PERSONA DESING



PERSONA DESING

Niña

Emilia Jimenez



Hola, mi nombre es Emilia Jiménez, tengo 6 años de edad, nací en Cuenca el 23 de diciembre de 2012, estudié en la Unidad Educativa Asunción y curso el 5to año de educación básica, me encanta jugar con todos mis amigos, también me gusta dibujar mucho y ver películas.

Me encanta pasar la mayoría del tiempo en dispositivos móviles viendo videos sobre princesas, animalitos, en casa me toca ayudar a mi mamá en la limpieza porque mi papá trabaja todo el día.

Mis profesores dicen que me hace falta participar en clases y en la biblioteca, me aburren los libros y me gusta más ver cosas en el ordenador que mis papis me ponen.

PERSONA DESING

Madre de familia

Mónica Valeria Guanuchi



Mónica Valeria Guanuchi

Hola, mi nombre es Mónica Guanuchi, tengo 31 años.

Nací en Cuenca el 10 Agosto de 1987, tengo 2 hijos. Actualmente Soy dentista.

En mi tiempo libre me gusta hacer deporte y jugar con mi hijos, me gusta estar informada de lo que pasa en el entorno de ellos.

Soy madre de una hija que no tiene un hábito de lectura adecuado, por lo que paso la mayor parte de tiempo fuera de casa.

Partidos de diseño.

Forma
Función
Tecnología



PARTIDOS DE DISEÑO

FORMA / FUNCIÓN

Ilustración:

Serán apoyadas con ilustraciones de naturaleza simple, colorida y alegres para los niños. Además se diseñaron varios personajes basados en el gusto de los usuarios. Las ilustraciones ayudan a generar un ambiente muy acogedor para la lectura.

Estilo:

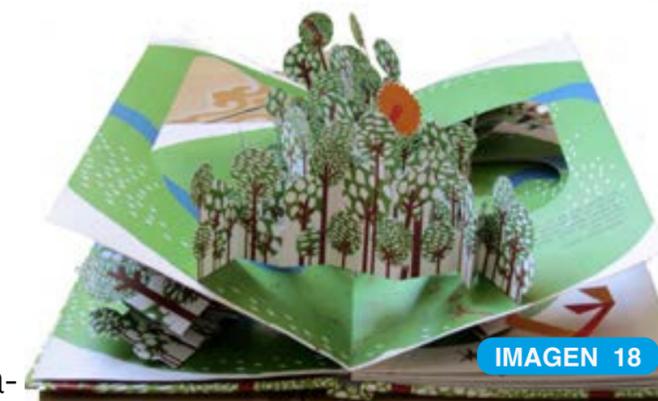
Ilustraciones 2d, con trazos orgánicos y simples. Además se agregan diferentes filtros de Photoshop.

Tipografía:

Se utilizará tipografía papyrus como tipografía decorativa en diferentes estilos que permitirá la lectura clara, dinámica dentro del libro y ayudarán a la orientación así como una buena lectura de textos para los niños.

Cromática:

Para todo el sistema gráfico se utilizaron colores frescos y vivos con tonalidades planas ya que son ambientes naturales.



FORMA.

Tipografía:

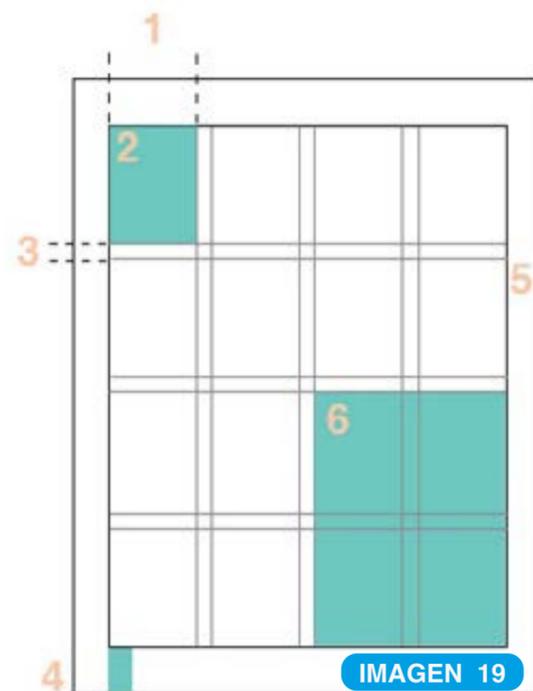
Se manejará tipografías estándar para libros infantiles, que permitan una mejor legibilidad, dependiendo de los elementos, de amplia variedad dentro del diseño de material didáctico.

Cromática:

Para los elementos gráficos se podrían manejar estilos simples y geométricos, hasta estilos complejos y orgánicos, levando como premisa el mejoramiento del mismo.

Diagramación

Para la composición de los diferentes elementos del material didáctico se usarán diferentes sistemas reticulares, tanto en columnas como modulares, para que los elementos puedan distribirse horizontal y verticalmente, representando una estructura dentro del material didáctico.



FUNCIÓN.

Usabilidad

Se van a usar diferentes recursos, como la iconografía y la arquitectura de la información, para que el diseño se centre en el usuario y se defina un sistema de iconografía para la identificación e interpretación

Funcionamiento

El material didáctico funcionará mediante una interfaz de usuario y tendrá códigos Qr para complementar el material. La interacción con el libro se dará a partir del momento en que coloca el dispositivo o código.



PARTIDOS DE DISEÑO

Tecnología.

En este proyecto, la generación de gráficos será de dos tipos:

- 1.- Programas de creación de gráficos e ilustración analógica y retoque digital
- 2.- Programas de retoque y manipulación de imágenes

Para la creación de otros elementos, de interfaz y animación, se usarán:

- 1.- Programas que permitan la generación y edición de códigos de programación.
- 2.- Programas de generación multimedia y animación.



Plan de negocios



PLAN DE NEGOCIOS

Producto: “Producto Editorial Interactivo Multimedia”, que permite el desarrollo de la creatividad y aporta al desarrollo del hábito de lectura.

Precio: Dependera de los materiales utilizados, costos de mano de obra y los gastos de implementación, además está dirigido a un target medio alto.

Canal de distribución mixto

Fuerza de ventas hacia diversas escuelas privadas del país
Largo plazo, mediante propuestas al ministerio

Promoción: se realizará publicidad digital mediante redes sociales e infografías, realizará una infografía para cartelera académica, en la cual los profesores puedan llegar de mejor manera a los niños para dar a fomentar la lectura en los niños



IDEACIÓN

Ideas

Generación y selección de idea

Para el siguiente proceso de generación de ideas se plantearon las siguientes palabras claves:

- Innovación
- Tecnológica
- Viabilidad.

Se realizó una lluvia de ideas con las entrevistas e investigación de campo, realizadas al usuarios, seguido de una tabla que evalúa el cumplimiento de los objetivos y alcances con las ideas.

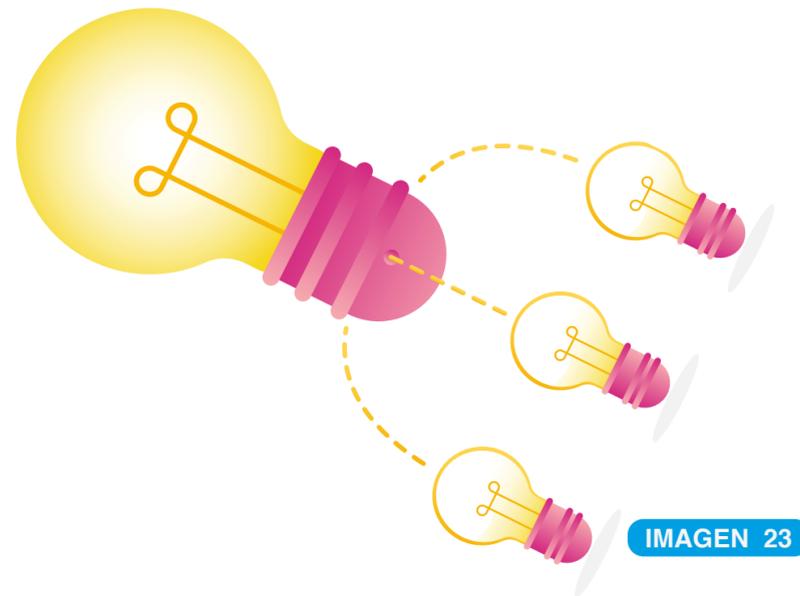


IMAGEN 23

10 IDEAS

Generación de ideas.

1

Libro pop up
realidad aumentada

2

App juego

3

Caja de luz

4

Juego de dados

5

APP
Makey Makey

6

Palabras mágicas

7

Biblioteca virtual

8

Libro personaje

9

Juego de mesa

10

Environmental graphic



Generación de ideas.

1.-

El libro pop up va a tener una trama de historias para niños de 6 años de edad en la cual el libro tenga una secuencia del pop up valla fomentando la lectura con la función del pop up sea el camino para que la secuencia de textos o imágenes pueda narrar la historia con realidad aumentada y animado.

2.-

Juego mediante niveles educativo sobre la lectura para edad de 6 A 7 años en la tableta Libro de historias que se cuentan qué pueden hacer actividades en la noche son actividades y juegos para lecturas, y se realizará solo para tabletas porque es el medio adecuado tipo libro.

3.-

Juegos tradicionales con dados en los cuales se pegan personajes en cada cuerpo del dado "personajes" y este arma una historia ejemplo se lanza los dados y en uno sale personaje en el otro un conector de fantasía, terror, ciencia ficción y el otro en un y que será tipo sellos para que se complemente con un tablero y puedo ir armando una historia.

4.-

Una historia con caja de luz que lea dentro de la caja se pueda ir jugando con las imágenes y esto se construiría con un libro libro de historia y imágenes Uno lee 3 cosas y en el libro se toma una decisión para tener varios recorridos y condicionantes él construye la historia en base a lo que lee y lo que ve, si él ve una imagen o una decisión y le envía a un número de página específica. crear una interactividad.

5.-

Los dados pueden rodar en la tableta y de allí dar el paso a las sientes actividades del libro para seguir interactuando con el usuario.

6.-

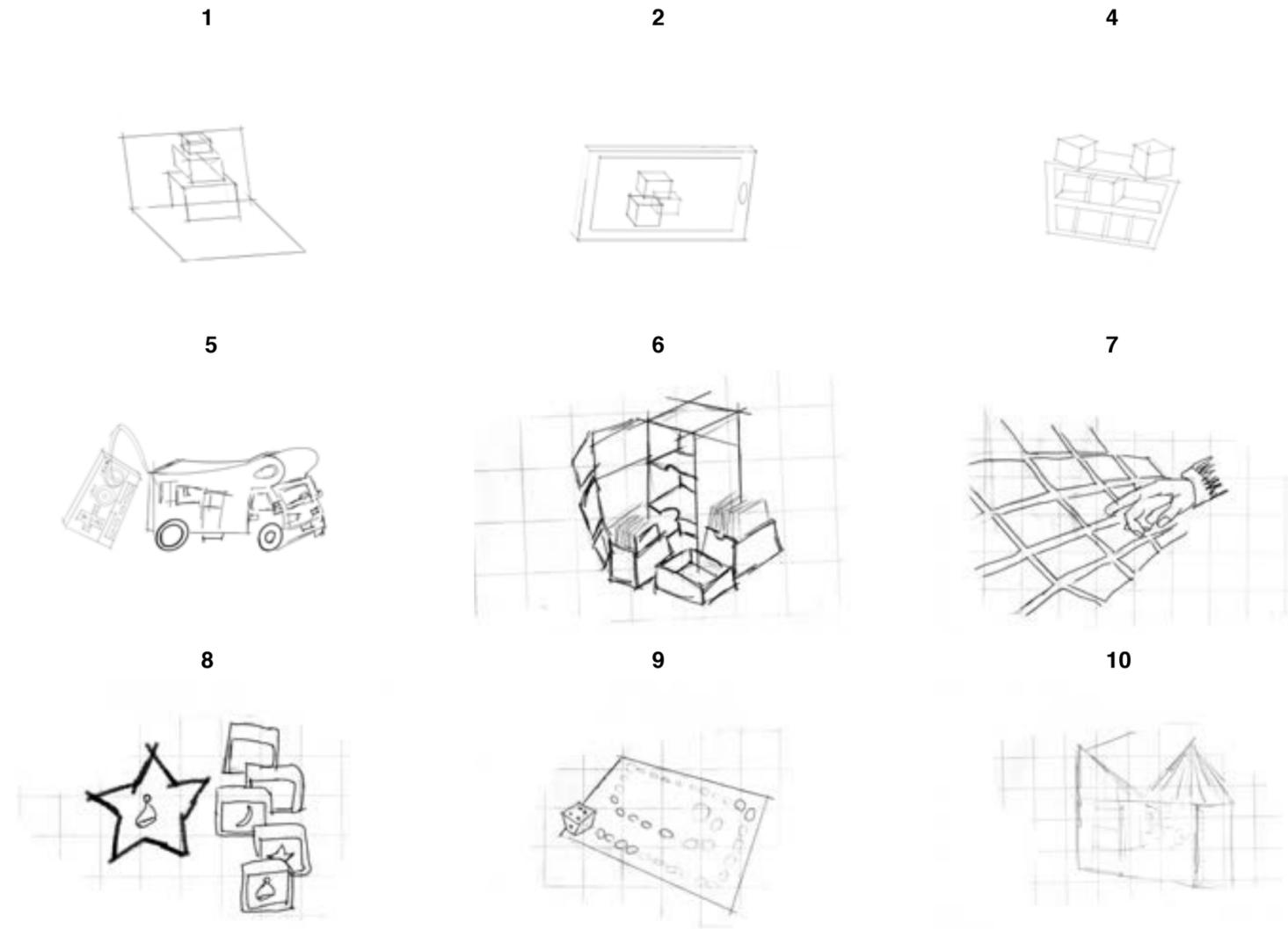
Aplicación online con materiales de animación en la lectura.(niños con tecnología diseño al usuario) manual en que el usuarios abra una página web que se conecte mediante el makey (makey para educación) y se conecta al libro con algún sensor o bluetooth información con personajes del rey león o tesis de kyan sobre animales y se va ha validad por algún profesor (al armar plan de negocio donde haya una para cada ludoteca del municipio con la casa Rodante y que tenga una tarjeta de bluetooth). o una tarjeta que cumpla con las actividades arduino tarjeta más abierta.

7.- Libro implementado en la ludoteca entras y los sensores te guían en el momento que uno entra se activa el sensor de movimiento y te disparan mensajes auditivos los cuales te preguntan los tipo bibliotecario virtual gustos y de acorde a ello te guia el camino con luces en cada sección de la ludoteca como historias ciencia ficción, terror entre otros y en el filso de los libros tenga algo que te insiten a libros interactivos que se diseñen libro pop up que se desarrolle (tesis de galápagos salía la tortuga y las fases te permitia una secuencia de la evolución de la historia y al mismo tiempo se movía el texto de manera interactiva). Historia tal y se interactúa con todo.

8.- Libro con el personaje principal peluche y con sensores que se toquen y responda por vos y empieza el libro a interactuar con el personaje toca la mano y tal actividad del libro actividad de lectura en mira la página tal, toca el pie para lecturas para dormir, para una música de dormir preguntale a tu jonathan (peluche) que haces antes de dormir él responde a un vaso de leche y una lectura de ciencia ficción y se continua leer y ahora preguntale y para eso toca la mano derecha y el peluche interactúa todas las noche mi papá me cuenta la historia del 2 libro y se interactúa con el niño y el peluche se apeg a lo auditivo y se puede complementar con arduino y la web para un boton que diga crea otra historia conecta el cable usb y descarga otra historia sobre los libros que uno desee (UN SUPER MEGA NEGOCIO) peluche que cuente historias con el libro que tengas 5 historias y que se descargen mas historias las demás se pueden descargar en pdf para que se mantenga el hábito de la lectura otro plus se puede descargar infinidad de historia e lecturas.

9.- Cajas con juegos de mesa sobre temas de lectura
Caja multijuego con dados y tableros que se interactúe con las historias específicas que se encuentren en el tablero con reglas gira el dado 1 con temas de educación

10.- Environmental graphic con sensores de movimiento con libro o (preferencia con tablets para descargar full historias) y al momento de entrar la tablet te guia entras y se activa un sensor de movimientos entonces en 1re punto te dice mira a la izquierda y ve el personaje se enciende un acrílico con luz led del personaje de la historia que se seleccionó.



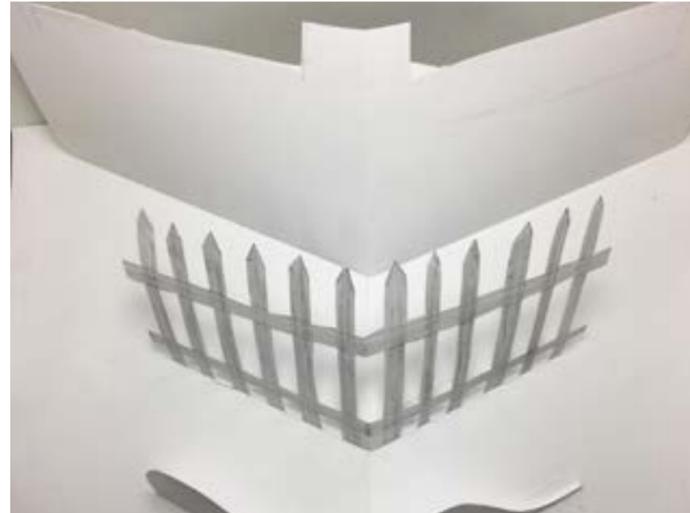
Juego de dados



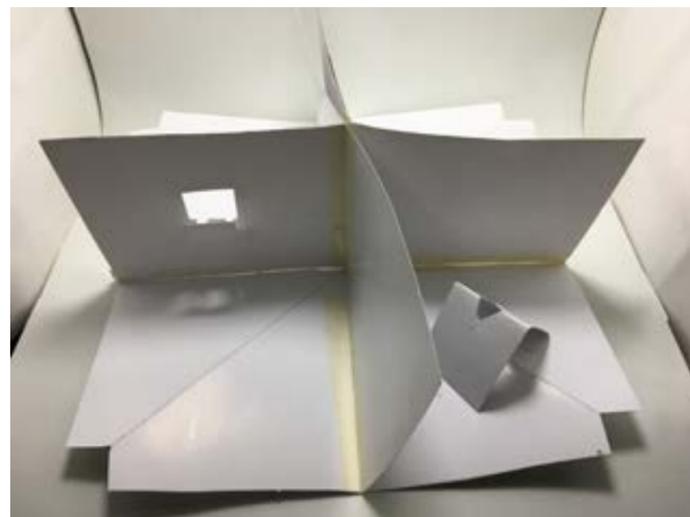
Libro pop up



Libro pop up



Libro pop up



1

Libro pop up realidad aumentada.

El libro Pop Up va a tener una trama de historias para niños de 6 años de edad, en la que el libro tenga una secuencia del pop up, fomente la lectura con la función del pop up. Que sea el camino para que la secuencia de textos o imágenes puedan narrar la historia con realidad aumentada y animada.

Ventajas

Facilita la lectura
Capta la atención del usuario
Presenta formas diferentes de aprendizaje.

Desventajas

Se pueden dañar los dobleces.

2

App juego.

Juego mediante niveles educativos sobre la lectura, para niños de la edad de 6 años, que se realizará en tableta digital tipo, tipo libro de historias, que contará con varias actividades para realizar en la noche, y a que el medio digital seleccionado aporta al desarrollo del Usuario.

Ventajas:

Se puede programar varios soportes digitales y actividades continuas de aprendizaje.

Desventajas:

Tiempo limitado
Distracción continua

6

Palabras mágicas

Juego de cartas, donde se pueda narrar varias historias mediante dados con conectores, antifaz, capas, bigote, entre otros, para los diferentes roles. Juego de luces que se proyecte sobre la pared y dados de narración.

Ventajas

Sistema intuitivo
Fácil elaboración

Desventajas

Perder las piezas.

1

Libro pop up
realidad aumentada

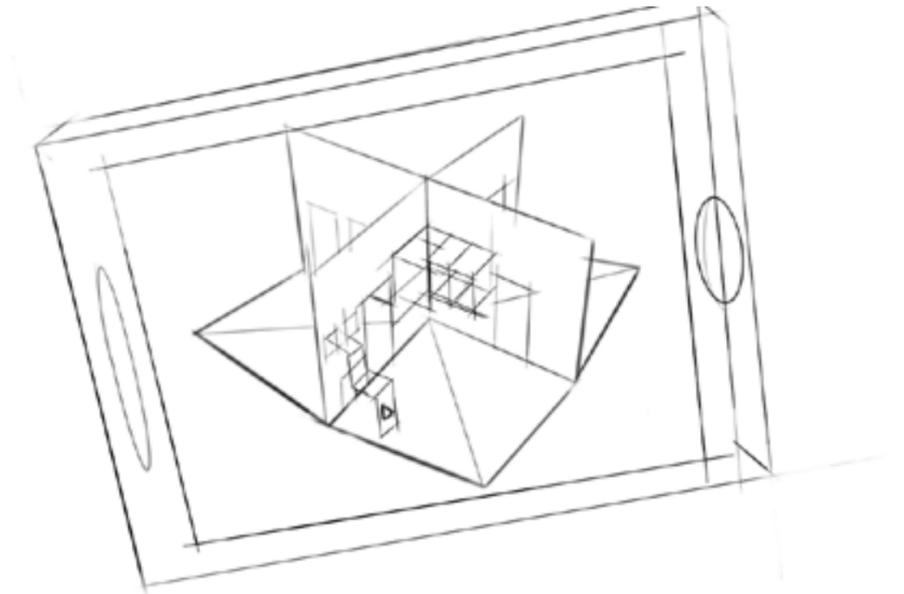
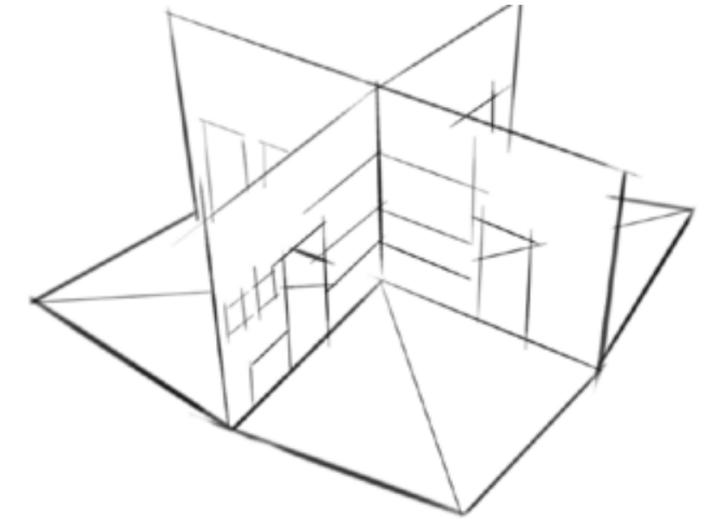
2

App juego

Creación de un producto gráfico interactivo (libro pop up), con realidad aumentada, para fomentar el hábito lector en niños, el cual utilizara un dispositivo electrónico (tableta). La trama será sobre historias para niños de 6 años de edad en la cual el libro tenga una secuencia narrativa, mediante la cual fomenta la lectura con la función del pop up sea el camino para que la secuencia de textos o imágenes pueda narrar la historia con realidad aumentada.

Idea final

Bocetación de la idea final, con base a la interfaz de manera analogica y dijital en la cual representa el libro pop up y el medio digital.



CAPÍTULO 4

IDEACIÓN

Material

Para establecer la idea final se realizó un estudio en el catálogo infantil del proyecto institucional de lectura, que tiene como tema: La mejor literatura para seguir soñando; en la cual recomienda a niños de 4,5 y 6 años, varias historias avaladas por Ediciones nacionales unidas EDINUN, una empresa con más de 36 años en mundo de la lectura.





DESCUBRIR EL PLACER DE LEER

La lectura es un proceso de construcción de significados, de búsqueda de los infinitos sentidos que tiene un texto. Leer debe ser un acto de libertad, de manera que demos rienda suelta a la creatividad y al descubrimiento del placer que proporciona. Pero este placer de leer no es algo que se consigue de manera pasiva; por el contrario, el lector debe aportar todo lo que es, lo que sabe, piensa y siente, pues la lectura es un placer que se conquista con esfuerzo y constancia.

COMPONENTES DEL PLAN LECTOR DE EDINUN

Nuestro plan lector tiene dos componentes:

1. Asesoría técnico-pedagógica

Con el fin de impulsar la tarea docente en la formación de lectores críticos y propositivos, Edinun, a través de un equipo de profesionales especializados en brindar apoyo y seguimiento permanente, ofrece: conferencias, cursos y talleres destinados a docentes, bibliotecarios, padres y madres de familia y, en especial, a estudiantes. Además, se organizan charlas y presentaciones de teatro y de autores del fondo editorial para que puedan dialogar y autografiar sus libros.

2. Promoción de la literatura

Una de las acciones prioritarias de nuestro plan lector es la difusión y promoción de la producción literaria universal y nacional. Por ello, dentro de su fondo editorial, Edinun cuenta con un grupo de prestigiosos autores reconocidos nacional e internacionalmente, y ejecuta programas de animación lectora en las instituciones educativas, a través del uso de obras clásicas y contemporáneas de calidad.

PROPÓSITO DEL PLAN LECTOR

Generar una conciencia lectora como fuente de recreación, reflexión y gozo es la tarea fundamental del plan lector de Edinun, que se ofrece a la niñez y juventud del Ecuador y de varios países de habla hispana de la región.

El plan lector de Edinun dispone de un fondo de literatura universal infantil y juvenil dirigido a:

- Niños y niñas que deseen iniciarse en el fascinante mundo literario.
- Adolescentes y jóvenes que quieran incursionar en la fantasía, la aventura y la reflexión acerca de temas de su propio interés.
- Docentes interesados en literatura de calidad que despierte, en sus estudiantes, el amor a la lectura como fuente de conocimiento y goce estético.
- A padres y madres de familia y adultos lectores que deseen disfrutar de buena literatura, a la vez que fomenten en sus hijos e hijas la necesidad de leer para abrirse oportunidades en la sociedad.



Nuestro compromiso con la educación, en relación al tema de la lectura, está mediado por un Proyecto Institucional de Lectura (PIL) que ofrece a las instituciones educativas un portafolio de servicios amplio y dinámico, que inicia con una apropiada selección de materiales de lectura, además de un seguimiento personalizado y profesional.

PLAN LECTOR POR GRUPOS ETARIOS					
		Primer grupo de lecturas sugeridas	Segundo grupo de lecturas sugeridas	Tercer grupo de lecturas sugeridas	Otras opciones
Grupo 1: PARA LECTORES QUE INICIAN	4 años	Lisa la gringuita	Salomé y el pajarito	El capulí que quería ser arbolito	
		La aventura de Brigitte	Del cielo cayó Nadia	El armario de los sueños	
	5 años	El bollito redondo	Los músicos de Bremen	El armario de los sueños	Libros de la colección Pintocuento
		El capulí que quería ser arbolito	El traje del Emperador	Papá Noel está enfermo	El príncipe feliz Piel de asno
	6 años	Un león hambriento	Noche	El globito rosado	
		Cuando duerme el sol	Cada bicho con su capricho	El secreto de la princesa	
		Una amiga de verdad	Un cuento para Angie	Cuentos para soñar despiertos	



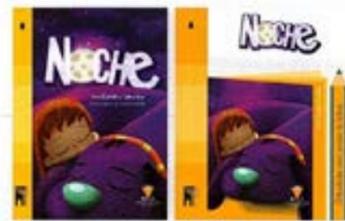
Colección:
PUERTAS

Puertitas

Noche

¿Qué harías si tu mascota, de un momento a otro, tuviera que irse de casa? ¿Habrá una solución en estas páginas para el problema de Noche, la perrita? ¿Podrán los niños y la abuela volver a verla?

PARA LECTORES QUE INICIAN



FICHA TÉCNICA

Autora: Ana Carlota González (chilena)

Ilustrador: Andrés Pabón

Género: Cuento

Páginas: 36 libro

16 cuaderno de actividades

Formato: 16 x 22 cm libro

18 x 22 cm cuaderno de actividades

Ilustraciones: Libro a todo color

Cuaderno de actividades a un color

ISBN: 978-9978-48-492-0

RECOMENDACIONES

Edad	4 a 6 años
-------------	------------

Transversalidad

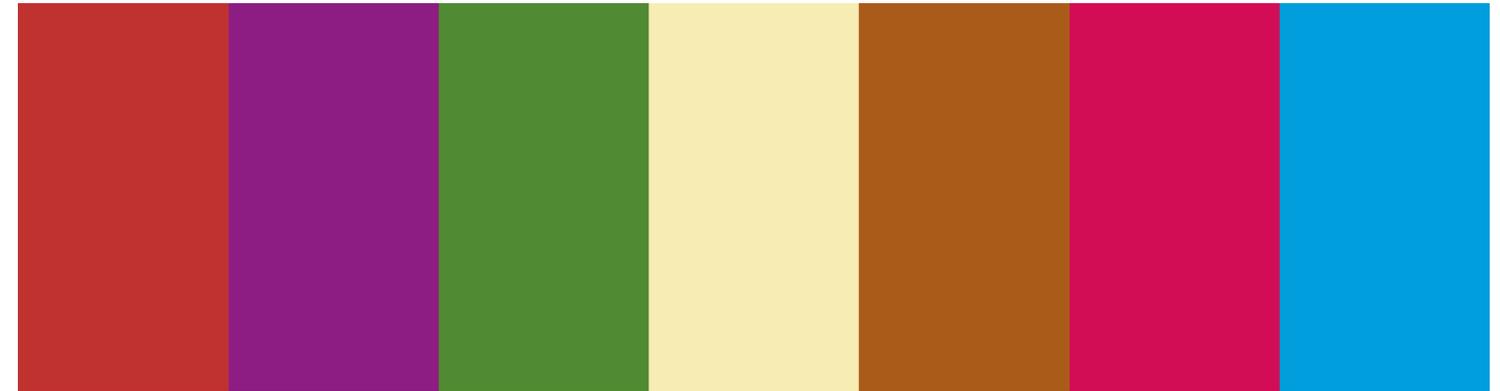
Amor	Amistad
Respeto	Responsabilidad
Solidaridad	Justicia

Conexiones curriculares

Convivencia
Relaciones con el medio natural y cultural
Expresión artística

Año escolar sugerido

A partir de Inicial 2



Paleta cromática

La paleta cromática se utilizara para todo el sistema gráfico ambiental están basados en colores frescos, los cuales se asocian con la naturaleza, son llamativos transmitiendo alegría.

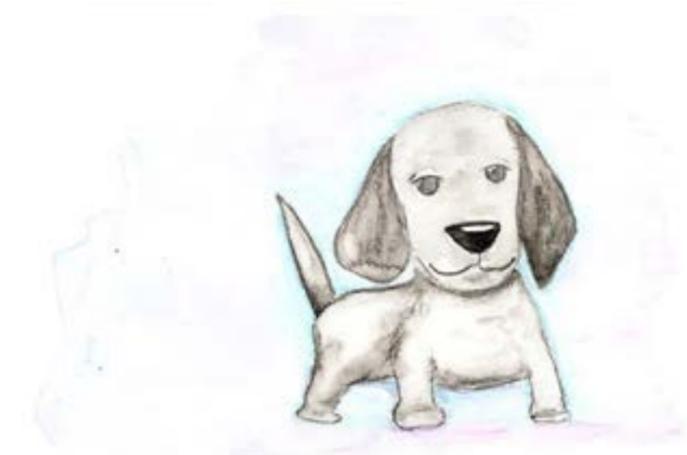
Creación del personaje

Para la creación de los personajes, que acompañan a toda la historia se recrea nuevos personajes tomando como base la historia del cuento antes mencionado con referencia, se utiliza el mismo texto del libro aportando con la creación de nuevos personajes.



Cromática del personaje e ilustraciones.

Para la ilustración, cromática de los personajes y el ambiente se utilizó la paleta antes mencionada, se procedió a trabajar con pinturas acuarelables.





Proceso Luz y sombra

Para Dar luz y sombras se utilizaron marcadores, rapidografos así se obtuvo un excelente estilo gráfico para la ilustraciones.

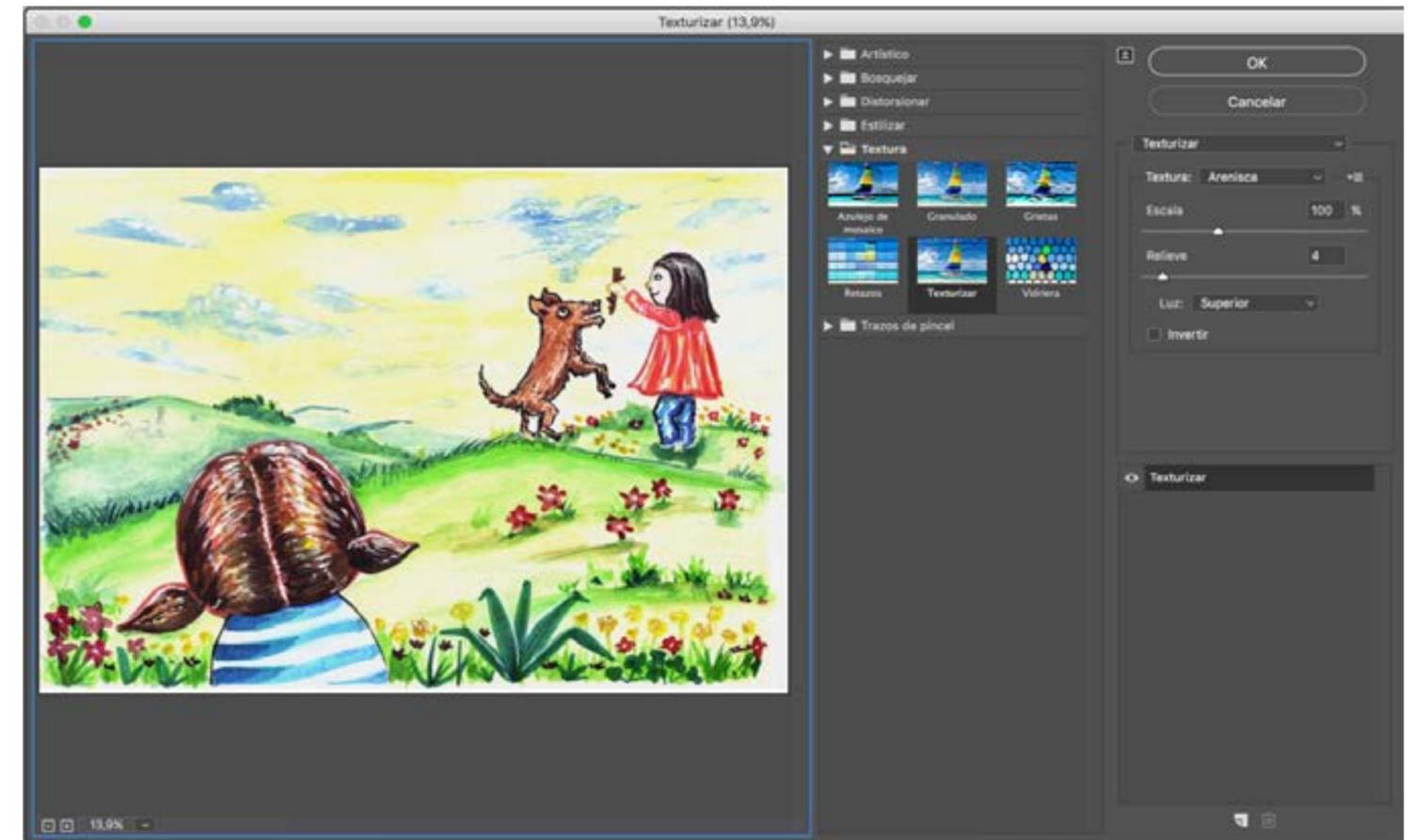






Digitalización

Se procede a escanear en resolución de 300dpi, y se exporta ha photoshop para retocar y aplicar filtro a cada unas de las ilustraciones.



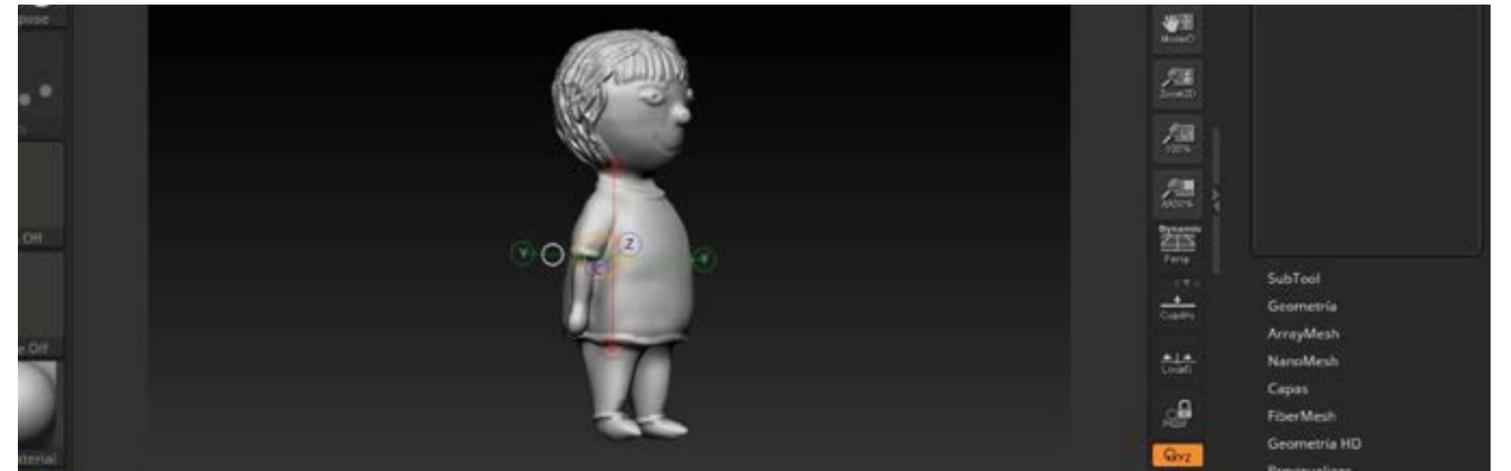
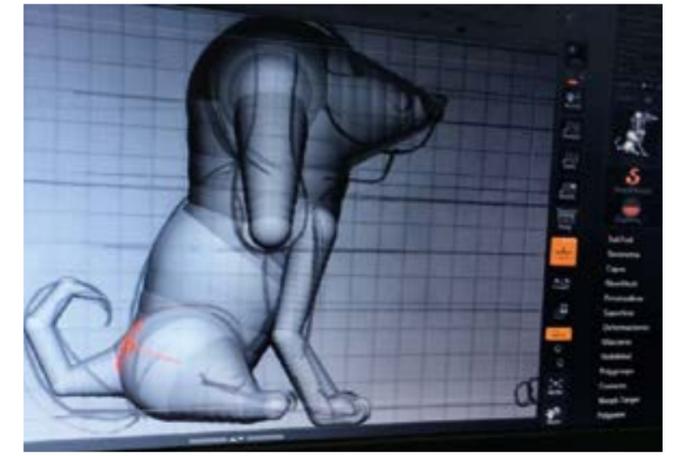
Artes finales

Se realizó en diferentes medidas para poder colocar el texto y que tenga una buena legibilidad los artes.

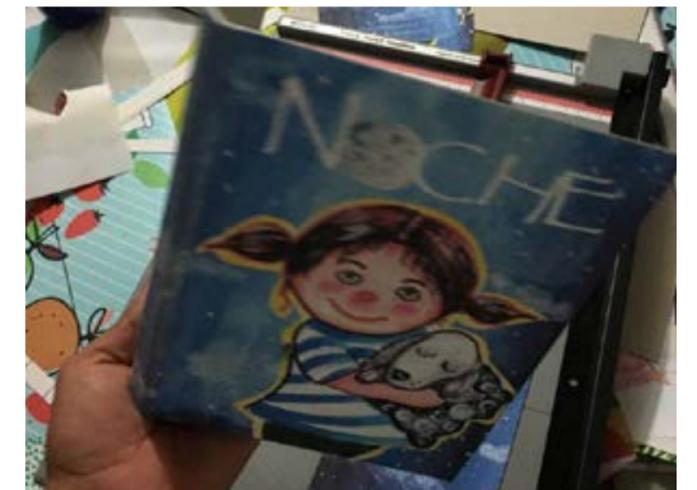


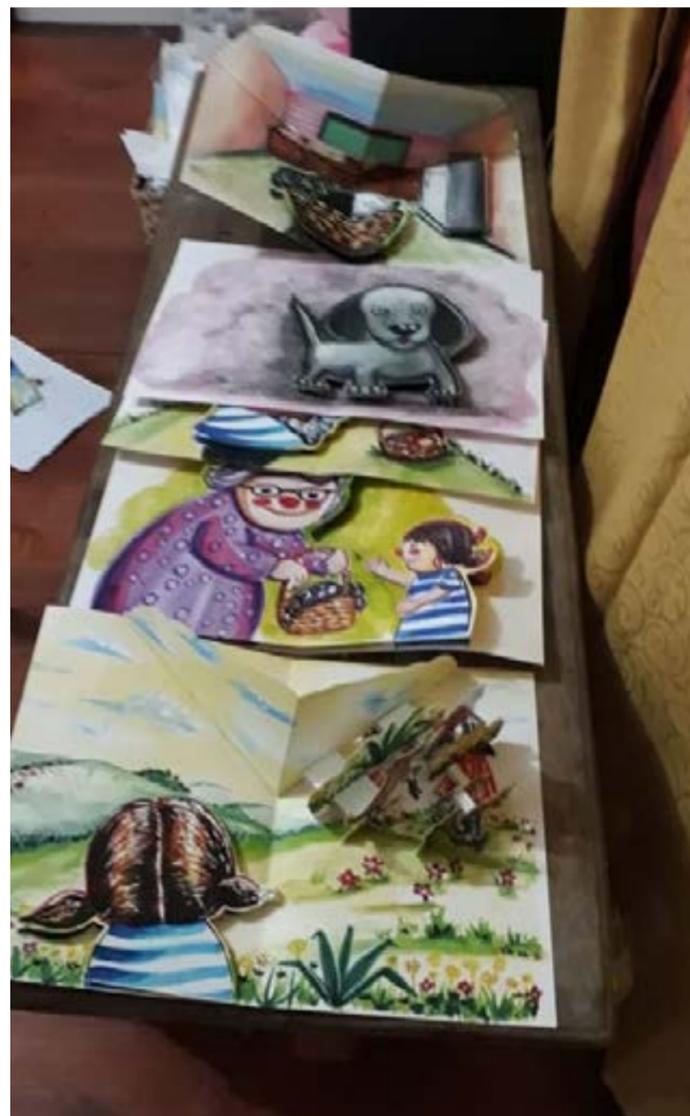
Zbrush 2019.1.2

Se realizó el modelado para después aplicar la realidad aumentada en el libro pop up.

















Validación

Para validar la interacción con el usuario, se trabajó con un libro pop up que tiene una interacción por secuencia de lectura se divide en 4 capítulos las 36 páginas

EL primer tomo constaba de 4 unidades en total 36 páginas del libro pop up, donde pudieron manipular de manera correcta cada unidad.

El segundo fue un libro pop up con 36 páginas pero en un solo producto todas las ilustraciones pop up con la realidad aumentada por medio digital de la tableta se pudo cumplir con fomentar el hábito lector varios de los niños, querían repetir la lectura porque era entretenida y se sentían identificados ya que la mayoría tenía animalitos en su hogares.















Conclusiones

Este proyecto de tesis se creó con el objetivo de fomentar el hábito de lectura de los niños en sus escuelas y hogares, a partir del desarrollo de un libro pop up con realidad aumentada, el cual aporta a la lectura.

El desarrollo de ilustración se plantea, partiendo de un historia la cual se crearon nuevas ilustraciones manteniendo el mismo contenido del texto, con cromática llamativas, creación de nuevos personajes, desarrollando un nuevo soporte el cual es interactivo entre medios analógicos y digitales.

Así se logra una experiencia divertida junto con el aprendizaje y pueden utilizar de manera correcta sus dispositivos.

Recomendaciones

La mayoría del proyecto se mantuvo como un prototipo. pero si se implementa, se recomienda que el manejo del mismo sea grupal una persona encargada para cada área, diseño gráfico, animador 3d, y programador para lograr un excelente resultado en todas la áreas antes mencionadas.

Bibliografía:

<https://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>
<http://www.capiere.info/2007/05/01/donald-norman-y-el-diseno-emocional/>
<https://www.redalyc.org/pdf/5516/551656913005.pdf>
<http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/magallanica>
<http://www.celibro.org.ec/web/img/cms/ESTUDIO%20HABITOS%20DE%20LECTURA%20INEC.pdf>
<https://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/article/view/30465>
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1846/2013_06_07_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
<https://www.elcomercio.com/tendencias/lectura-ecuador-libro-habitos-cultura.html>
<https://www.monografias.com/docs114/importancia-lectura-educacion/importancia-lectura-educacion.shtml>
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/3426/1/P-UTB-FCJSE-EBAS-000171.pdf>
<https://www.monografias.com/trabajos107/importancia-lectura-adolescentes/importancia-lectura-adolescentes.shtml>
<https://villadelrio.anamogas.org/content/dia-internacional-del-libro-importancia-de-la-lectura>
<https://www.cronica.com.ec/informacion/item/21071-cifras-de-baja-lectura-alarman>

Anexos

Entrevista a Expertos

¿Cómo fomentaría el desarrollo de la lectura en los niños?
¿Qué tanto cree que se está desarrollando el hábito de la lectura en Ecuador y Cuenca?
¿Cómo, desde la escuela, podríamos fomentar el hábito de la lectura?
¿Cómo, desde la casa, podríamos fomentar el hábito de la lectura en los niños?
¿Tiene conocimientos de estudios sobre cuáles son los factores familiares, sociales, y educativos que inciden en el hábito de la lectura en los niños?

Encuestas

Hábito de lectura.
Hola soy estudiante de la universidad del Azuay estoy realizando esta encuesta sobre el hábito de lectura y sería un gusto poder contar con su participación.

¿Cuántos libros ha leído al año?

¿Cuántos libros tiene en su casa?
Menos de 5
Entre 5 y 10
Entre 10 y 20

¿Los libros que lee, generalmente...?
Los compran
Se los regalan
Suelen ser prestados

¿Suele frecuentar las bibliotecas públicas?
Muy a menudo
A veces
Casi nunca

¿Dedica tiempo para enseñar a sus hijos sobre la lectura?
Si
No

¿Cuánto tiempo dedica para enseñar a sus hijos sobre la lectura?
Menos de 1 hora
Entre 1 y 2 horas

¿Normalmente termina los libros que empieza a leer?
Siempre
Casi siempre
A veces

¿Qué momento del día prefiere para la lectura?
Al acostarse
Al levantarse
Durante el día

¿Qué cantidad de tiempo dedica a la lectura diariamente?
Menos de una hora.
Más de una hora.
De dos a tres horas

¿Cuál es su valoración del precio de los libros?Muy caros
Bastante caros.
Ni caros ni baratos
Baratos

Interactive graphic material design to encourage the reading habit in children

Abstract

Through studies conducted by INEC, it is evident that, in today's society, parents do not have the necessary time to encourage their children to read at home. For this reason, and with the support of different educational theories like emotional and editorial design, this study aimed at strengthening the reading habits through different digital tools such as interactive and multimedia design. The study ended with the creation of an editorial product (pop-up book with augmented reality), which stimulates intelligence and improves concentration, using a graphic system, effective and in accordance with the established public.

Key words: emotional design, educational technology, interactivity, graphic design, encourage reading



Student's Signature



Edgar Gustavo Reyes Montesinos, Mg.

Thesis Supervisor

Student's name: Jonathan Alexander Rios Ripalda

