

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO AMBIENTAL
INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DEL
HÁBITO DE LA LECTURA

CASO: 2DO.NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA

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

AUTOR:

SANTIAGO SIGÜENZA CABRERA

DIRECTOR:

Dis. PAÚL CARRIÓN MARTÍNEZ, MGT.

CUENCA - ECUADOR

2019

CRÉDITOS

AUTOR

Franco Santiago Sigüenza Cabrera

DIRECTOR

Dis. Paúl Sebastián Carrión Martínez, Mgt.

FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES

Todas las imágenes e ilustraciones en el documento pertenecen al autor a excepción de las imágenes que tienen su debida cita.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Franco Santiago Sigüenza Cabrera

DEDICATORIA

Este proyecto de graduación primeramente va dedicado a Dios, pues reconozco que la sabiduría viene de él y que todo esfuerzo será siempre bien recompensado, a mis padres pues siempre me apoyaron en todo momento, a mi esposa e hijos quienes nunca han dejado de creer en mí, dándome siempre su apoyo para seguir adelante, a mis maestros gracias por su tiempo y su apoyo, de igual forma a mi tutor por ser un buen guía y responder a todas mis inquietudes.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener tan buena experiencia dentro de mi carrera, gracias a mi universidad por permitirme convertirme en un ser profesional, en lo que tanto me apasiona.

Gracias a mis padres por ser los principales motores de mis sueños, gracias a ellos por cada día confiar y creer en mí, gracias a mi esposa porque en todo momento fue un apoyo incondicional en mi vida, gracias a mis hijos por ser la fuente de mi esfuerzo, gracias por ser el motor de mi vida, gracias a mis maestros y compañeros, gracias a mi tutor por cada momento dedicado para aclarar cualquier tipo de duda que me surgiera.

Gracias a todas las personas que me apoyaron y creyeron en la realización de este proyecto.

ÍNDICE

| | |
|----------------------|----|
| DEDICATORIA | 5 |
| AGRADECIMIENTO | 7 |
| ÍNDICE | 9 |
| OBJETIVOS | 11 |
| RESUMEN | 12 |
| ABSTRACT | 13 |
| INTRODUCCIÓN | 15 |

CAPÍTULO 1

| | |
|---------------------|----|
| MARCO TEÓRICO | 16 |
| 19 | |

1.1 LA LECTURA

| | |
|---|----|
| 1.1.1 LA LECTURA EN LOS NIÑOS | 20 |
| 1.1.2 HÁBITOS DE LECTURA EN EL ECUADOR | 22 |
| 1.1.3 PLAN NACIONAL DE PROMOCIÓN DEL LIBRO Y LA LECTURA | 24 |
| 1.1.4 EL NIÑO Y LAS IMÁGENES | 26 |
| 1.1.5 DESARROLLO COGNITIVO | 28 |
| 30 | |

1.2 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

| | |
|---|----|
| 1.2.1 ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL | 32 |
| 1.2.2 PSICOLOGÍA DEL COLOR | 34 |
| 1.2.3 PSICOLOGÍA DEL COLOR EN NIÑOS | 36 |
| 1.2.4 ENVIRONMENTAL GRAPHIC | 38 |
| 1.2.5 DISEÑO DE EXPERIENCIAS | 40 |
| 1.2.6 SEMIÓTICA | 42 |
| 1.2.7 ILUSTRACIÓN | 43 |
| 1.2.8 TIPOGRAFÍA | 44 |
| 1.2.8.1 CLASIFICACIÓN TIPOGRÁFICA | 46 |
| 1.2.9 INTERACTIVIDAD | 47 |
| 1.2.10 DISEÑO INTERACTIVO | 50 |
| 51 | |

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

| | |
|------------------------------|----|
| ENTREVISTA Diseñador | 53 |
| ENTREVISTA Profesora 1 | 54 |
| ENTREVISTA Profesora 2 | 56 |
| ENTREVISTA Profesora 3 | 58 |
| CONCLUSIONES | 60 |
| 62 | |

INVESTIGACIÓN DE HOMÓLOGOS

| | |
|--------------------|----|
| CONCLUSIONES | 65 |
| 74 | |

CAPÍTULO 2

| | |
|------------------------------|----|
| SEGMENTACIÓN DE TARGET | 76 |
| 79 | |

2.1 TARGET

| | |
|----------------------------|----|
| 2.1.1 NIÑOS | 80 |
| 2.1.2 PERSONA DESIGN | 82 |
| 2.1.3 PROFESORES | 84 |

2.2 PARTIDOS DE DISEÑO

| | |
|------------------------------|----|
| 2.2 PARTIDOS DE DISEÑO | 86 |
| 88 | |

2.3 PLAN DE NEGOCIOS

| | |
|----|--|
| 90 | |
|----|--|

CAPÍTULO 3

| | |
|-------------------------------|----|
| 3.1 GENERACIÓN DE IDEAS | 93 |
| 95 | |

| | |
|----------------------|----|
| 3.2 DIEZ IDEAS | 96 |
|----------------------|----|

| | |
|----------------------|-----|
| 3.3 TRES IDEAS | 102 |
|----------------------|-----|

| | |
|------------------|-----|
| TRES IDEAS | 104 |
|------------------|-----|

| | |
|----------------------|-----|
| 3.4 IDEA FINAL | 106 |
|----------------------|-----|

CAPÍTULO 4

| | |
|-----------------------------------|-----|
| BOCETACIÓN Y DIGITALIZACIÓN | 109 |
| 111 | |

| | |
|----------------------|-----|
| 4.1 BOCETACIÓN | 112 |
|----------------------|-----|

| | |
|--------------------------|-----|
| 4.2 DIGITALIZACIÓN | 120 |
|--------------------------|-----|

| | |
|-----------------------|-----|
| 4.2.1 PERSONAJE | 122 |
|-----------------------|-----|

| | |
|------------------------|-----|
| 4.2.1 ESCENARIOS | 130 |
|------------------------|-----|

4.3 DISEÑO FINAL

| | |
|------------------------|-----|
| 4.4 SIMULACIONES | 138 |
|------------------------|-----|

| | |
|---------------------------|-----|
| 4.5 1ERA VALIDACIÓN | 146 |
|---------------------------|-----|

| | |
|---|-----|
| 4.6 INSTALACIÓN DE LA GRÁFICA AMBIENTAL | 151 |
|---|-----|

| | |
|--|-----|
| 4.7 INSTALACIÓN DE STAND EN FORMA DE ÁRBOLES | 154 |
|--|-----|

| | |
|----------------------------|-----|
| 4.8 VALIDACIÓN FINAL | 160 |
| 164 | |

| | |
|--------------------|-----|
| CONCLUSIONES | 164 |
|--------------------|-----|

| | |
|-----------------------|-----|
| RECOMENDACIONES | 168 |
|-----------------------|-----|

| | |
|--------------------------|-----|
| ÍNDICE DE IMÁGENES | 171 |
|--------------------------|-----|

| | |
|--------------------|-----|
| BIBLIOGRAFÍA | 172 |
|--------------------|-----|

| | |
|---------------------------------------|-----|
| ANEXOS / MODELOS DE ENTREVISTAS | 175 |
|---------------------------------------|-----|

| | |
|-------------------------|-----|
| ANEXOS / ABSTRACT | 176 |
| 177 | |



OBJETIVOS

Objetivo General:

Aportar al hábito de lectura en niños de 2do de educación básica utilizando la gráfica ambiental interactiva como recurso para motivar esta actividad.

Objetivos Específicos:

1. Recopilar información sobre procesos y entornos para reforzar el hábito lector en niños.
2. Analizar la información recopilada para organizar, sistematizar y proyectar procesos de lectura.
3. Diseñar un sistema grafico ambiental interactivo para mejorar el entorno de los niños al momento de implementar procesos de lectura.



DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO AMBIENTAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DEL HÁBITO DE LA LECTURA

CASO: 2DO. NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA

A menudo, tanto niños como adultos, consideran a la lectura como una actividad aburrida y de poco interés, siendo sustituida por otras actividades como mirar televisión, jugar con dispositivos electrónicos o navegar en internet. En respuesta a dicha situación, este proyecto se enfoca en ayudar a niños y niñas a aumentar, al igual que reforzar, el hábito de la lectura mediante la creación de un sistema gráfico ambiental interactivo. Para la creación de este sistema se consideran diversos parámetros de diseño que permitan crear un ambiente lúdico, motivador y adecuado que incentive tanto la curiosidad como el disfrute hacia la lectura y el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Niños, Ilustración, Tipografía, Cromática, Experiencia, Desarrollo Cognitivo, Environmental Graphic

ABSTRACT

DESIGN OF AN INTERACTIVE ENVIRONMENTAL GRAPHIC SYSTEM TO PROMOTE THE READING HABIT

SUBHEADING: SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION

Often, both children and adults, consider reading as a boring and uninteresting activity, which is replaced by other activities such as watching television, playing with electronic devices or surfing the Internet. In response to this situation, this project focuses on helping children increase, as well as reinforcing the habit of reading through the creation of an interactive environmental graphic system. To create this system, several parameters were considered for a design that will allow the creation of a playful, motivating and adequate environment to encourage both curiosity and enjoyment towards reading and learning.

KEY WORDS:

Children, Illustration, Typography, Chromatics, Experience, Cognitive Development, Environmental Graphics



INTRODUCCIÓN

Hoy en día vivimos en un mundo tecnológico en donde tanto los niños, niñas y jóvenes se ven tentados por la tecnología, dejando atrás la lectura que es una parte importante en el aprendizaje educativo, mismo que constituyen una herramienta básica que profundiza la sociabilidad e integración en el ámbito escolar.

Sin embargo, en la actualidad fomentar la lectura en las actividades diarias de los niños no ha sido tarea fácil, pero al mismo tiempo ha permitido encontrar diversas posibilidades que puedan generar ese interés que se necesita, a través de imágenes y entrenamientos modernos que puedan atraer la atención.

Es por ello que este proyecto plantea la creación e implementación de un sistema gráfico ambiental interactivo, en donde los niños se motiven a leer en un ambiente cómodo, relajado y sobretodo que se lleven una experiencia placentera y agradable, que se pueda lograr que los niños cambien su punto de vista, y vean a la lectura como un pasatiempo placentero y provechoso.

El primer capítulo consta de la investigación que se ha hecho sobre los hábitos que tienen los niños hacia la lectura y teorías de co-

municación visual que nos proporcionaran un mayor énfasis en la creación del diseño final.

En el segundo capítulo se delimitó al usuario al que va ser dirigido este proyecto, conociendo sus gustos y pasatiempos, para poder plantear como van a ser elaborado el producto final que pueda cumplir con las expectativas del usuario. Además, también se podrán observar las diferentes partidas de diseño según su forma, función y tecnología para así también obtener su plan de negocios de su producto final.

En el tercer capítulo contiene la ideación que representaron nuestros usuarios en las validaciones que se elaboraron, con la finalidad de poder llegar a representar a través de las ilustraciones el producto final.

El cuarto capítulo mostrará el proceso de diseño del sistema gráfico y su aplicación a través de la versión digital: lluvia de ideas, bocetación, sistematización y definición del producto final, con su respectiva validación.





CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN



La lectura
Lectura en niños
Hábitos de lectura
Plan Nacional del libro y la lectura
El niño y las imágenes
Desarrollo cognitivo
Diseño y Comunicación AVisual
Elementos de la Comunicación
Visual
Environmental graphic
Diseño de experiencias
Semiótica
Ilustración
Tipografía
Interactividad
Diseño interactivo





MÁRCO TEÓRICO

Para la realización de este proyecto, se investigan diferentes teorías, las cuales nos servirán para realizar un buen diseño de sistemas gráficos, además nos permite conocer sobre el público meta, en este caso los niños, con la finalidad de cumplir los objetivos planteados.





1.1 LA LECTURA

Img. 01

La lectura es considerada, especialmente en la actualidad, como un proceso fundamental en la vida de las personas; sobre todo en las etapas tempranas de desarrollo del individuo, pues resulta un factor determinante para sus presentes y futuros procesos de aprendizaje e interacción con el contexto. En este sentido, tomamos algunas definiciones que nos ayudan a comprender de manera general a qué nos referimos con los términos leer y lectura. Por un lado, Ralph Staiger en su libro *La enseñanza de la lectura* define a la lectura como “la palabra usada para referirse a una interacción” entre el autor y el lector donde “el sentido codificado por un autor en estímulos visuales se transforma en sentido de la mente del autor”. (Staiger, 1973) Por otra parte, G. Mialaret explica que “saber leer es ser capaz de transfor-

mar un mensaje escrito en un mensaje siguiendo ciertas leyes muy concretas. Es comprender el contenido de un mensaje escrito; es ser capaz de juzgar y apreciar el valor estético”. (1972, p. 11) De manera complementaria Isabel Solé plantea que “leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guía a su lectura”. (Dzul, 2009)

A partir de estas dos definiciones es posible establecer que la lectura es una forma de comunicación, un proceso de intercambio normado por reglas concretas, donde el lector imagina, decodifica e interpreta todo lo que está leyendo; es decir entiende el mensaje, lo que implica que más allá de simplemente pasar la vista a través de letras y palabras, comprende su significado y les da sentido acorde al contexto, lo que le permite entender con claridad lo que el autor busca expresar y a su vez generar conocimiento para sí mismo.

Dada la importancia que tiene el proceso de lectura en la vida de los individuos, esta se establece como uno de los principales conocimientos que deben adquirir los infantes en sus primeros años de educación. Cabe destacar que, la lectura a más de ser una herramienta de comunicación, permite aumentar la capacidad de memoria, concentración y aprendizaje, especialmente en los niños.



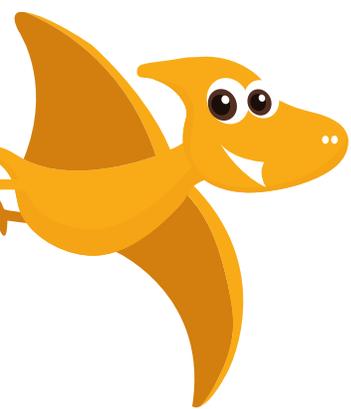
1.1.1 LA LECTURA EN LOS NIÑOS



Img. 03

Ahora bien, una vez comprendida en términos generales la definición de lectura es necesario analizar con mayor profundidad los factores que la convierten en un aprendizaje indispensable, especialmente en los primeros años de educación. La Federación de Enseñanza CC. OO de Andalucía plantea que “el acto de leer es tan importante, que no solo proporciona información (instrucción) sino que también forma (educa), creando hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración, [...] recrea, hace gozar, entretiene y distrae”. (Andalucía, 2011) Todas las habilidades antes mencionadas resultan de gran importan-

cia para el individuo al momento de interactuar con el contexto, desenvolverse de manera independiente y autosuficiente, así como, al momento de desarrollarse en el ámbito profesional. Dado que son hábitos que se crean y desarrollan mediante la repetición continua, es preferible que se inculquen desde edades tempranas. “Es por esto, que es de suma importancia que en los lugares educacionales donde hay niños, como colegios, bibliotecas, parques, jardines, ludotecas, etc. se de gran importancia a la literatura infantil”. (Andalucía, 2011)



Sin embargo, tener espacios para la lectura no es suficiente para que un niño desarrolle alguno de estos hábitos, por el contrario, "padres y maestros tienen una enorme responsabilidad" (Staiger, 1973) pues son las principales figuras encargadas de que los niños perciban la lectura como una actividad agradable que les permite entretenerse y disfrutar al mismo tiempo que aprender. "También hay muchos otros responsables indirectos: son los que proporcionan facilidades, materiales, estímulo y asesoramiento" (Staiger, 1973), personas que definitivamente pueden hacer una diferencia en la experiencia lectora de un niño al proporcionar o recomendar a padres y maestros el material adecuado.

Finalmente, la lectura posibilita que los niños descubran un sinfín de datos, experiencias y conocimientos interesantes, al mismo tiempo que les permite desarrollar destrezas que les ayudan a enfrentarse a diversas circunstancias de la vida sin mayor dificultad.



Img. 04



1.1.2 HÁBITOS DE LECTURA EN EL ECUADOR

Img. 05

A partir de los datos proporcionados por encuestas y censos internacionales, se ha concluido que el Ecuador es uno de los países que menos lee. Esto asombra a un gran número de personas, pues muchas veces creemos que el contenido que leemos en anuncios, redes sociales y medios masivos cuenta como material de lectura. En este sentido Torres del Castillo manifiesta que “un país que no lee, que no presta atención a la lectura, que deja morir y no renueva sus bibliotecas y sus librerías, que insiste con viejos métodos de enseñanza de la lectura y la escritura, y con viejas ideas de promoción de la lectura” (2010) definitivamente no puede esperar tener un verdadero progreso.

En octubre 2012 el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) publicó el

informe titulado Hábitos de lectura en Ecuador, parte del Sistema Integrado de Encuestas a Hogares. Los datos provinieron de 3.960 viviendas en cinco ciudades del Ecuador (Quito, Guayaquil, Cuenca, Machala, Ambato) y de población de 16 años en adelante. 73,5% de las personas dijo tener hábito de lectura y 26,5% dijo no tener hábito de lectura. Entre las razones para no leer, 56,8% lo atribuyó a falta de interés en la lectura y 31,7% a falta de tiempo. Entre quienes dijeron leer libros, 0,3% dijo hacerlo en una biblioteca.



Img. 06

Estos datos resultan desalentadores, pues implican carencias en ámbitos de cultura y educación que, a su vez, representan una limitación al momento de acceder al campo académico y posteriormente laboral debido a la falta de preparación o instrucción. En consecuencia, estos factores repercuten en el desarrollo de cada individuo y a nivel macro en el desarrollo económico, social e incluso político del país.

En este contexto, Torres del Castillo plantea de forma crítica que:

El Ecuador debe ser un país revolucionario en educación en donde lo primordial sea enseñar a los niños de una forma correcta el gusto por la lectura, y formar personas educadas, ya sea dentro y fuera de las escuelas, no basta crear programas, eventos, pruebas, otorgar becas, en donde las personas no aprenden a valorar el verdadero sentido del conocimiento. (2010)



Img. 07

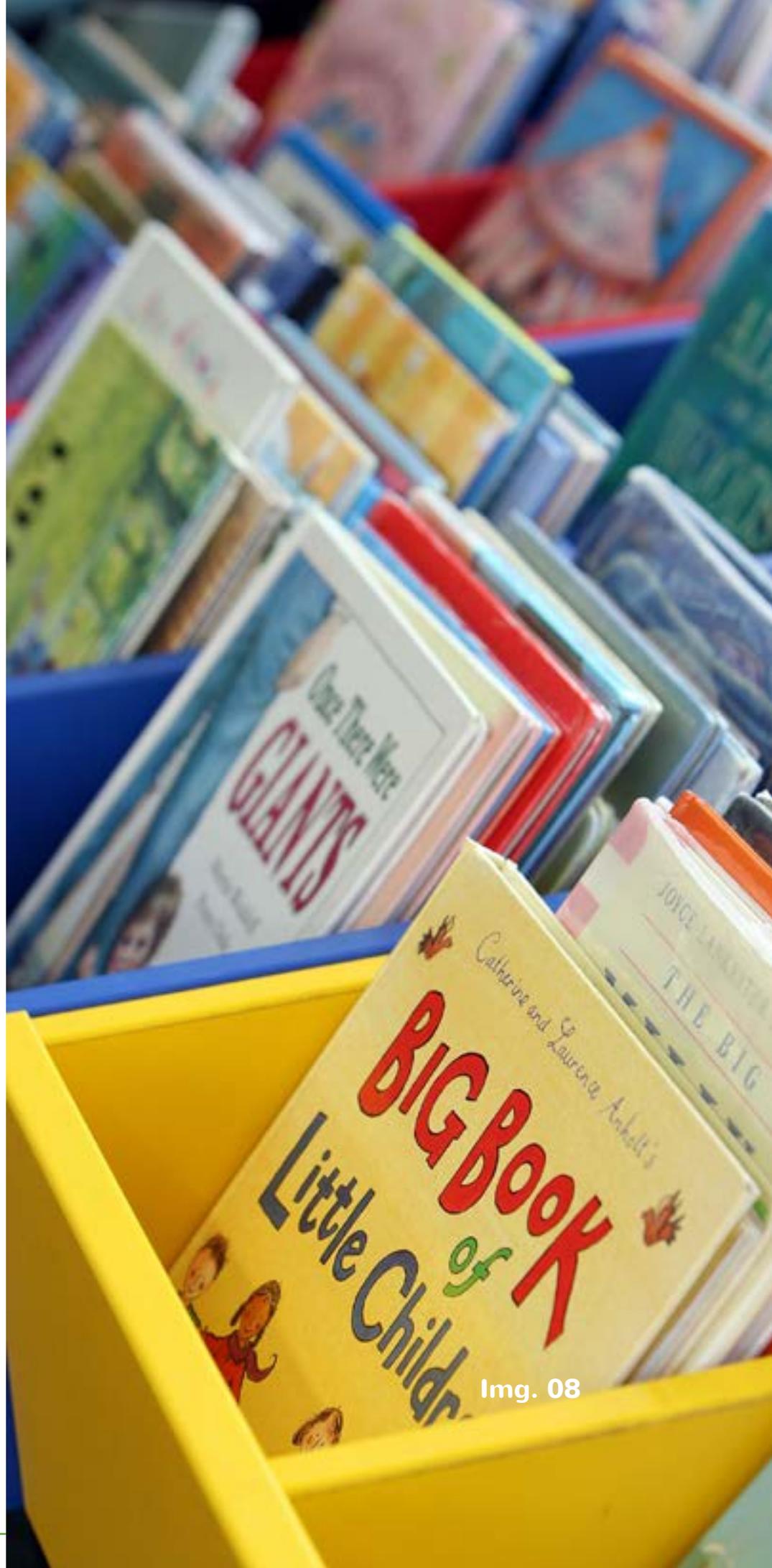
1.1.3 PLAN NACIONAL DE PROMOCIÓN DEL LIBRO Y LA LECTURA JOSÉ DE LA CUADRA

Tal y como menciona Torres del Castillo (2010), durante el gobierno del presidente Lenin Moreno se anunció el Plan Nacional del Libro y la Lectura José de la Cuadra llevado a cabo por el Ministerio de Cultura conjuntamente con el Ministerio de Educación. Este surge como respuesta a las nuevas políticas públicas que buscan enfrentar problemas relacionados al estímulo

de la lectura en el país. En términos generales, el plan consta de tres ejes de acción: el estímulo al lector, el fortalecimiento bibliotecario y el fomento del sector editorial.

Desde un punto de vista general, este programa representa un gran beneficio para los ecuatorianos, pues implica que su derecho a acceder a educación y contar con materiales de calidad, está siendo ejercido en ciertos aspectos. Es, precisamente, para conseguir que se cumpla este derecho a cabalidad que el plan considera también entre sus etapas el fomento del sector editorial, pues resulta indispensable generar nuevo material que permita a los ciudadanos avanzar en su proceso de lectura.

Por otra parte, el plan busca convertir las bibliotecas en espacios de encuentro y enriquecimiento donde, tanto niños como adultos, sean beneficiados con la posibilidad de participar en actividades lúdicas que los ayuden a facilitar y fortalecer su acercamiento con la lectura.



Img. 08

1.1.4 EL NIÑO Y LAS IMÁGENES



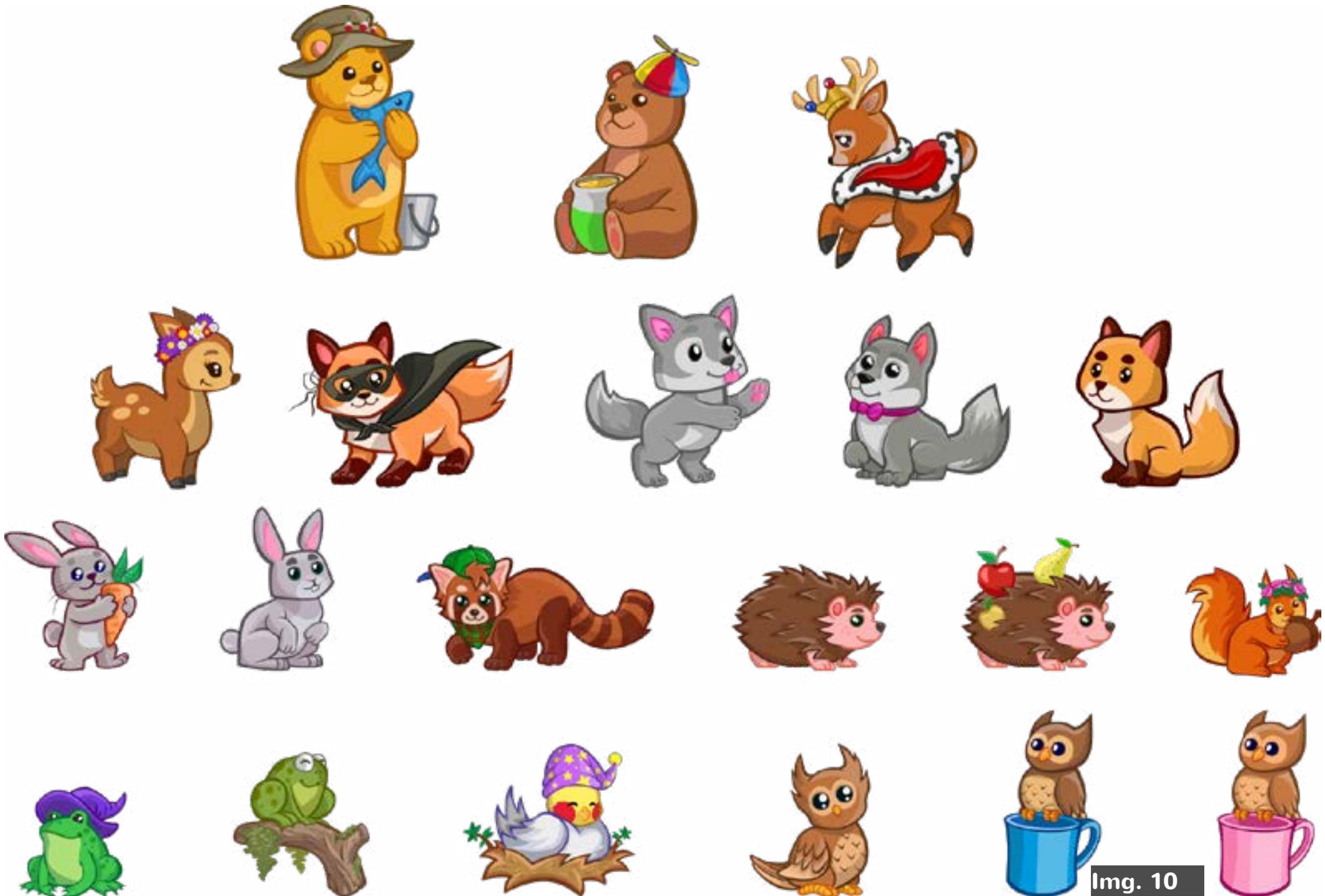
Img. 09

El ser humano es un ser visual. Tanto niños como adultos, especialmente en la actualidad, están constantemente bombardeados por imágenes, ya sea en su casa, en la escuela, en la calle o en cualquier otra parte. En el caso de los niños, particularmente de los más pequeños, la vista es de los primeros canales por medio del cual puede aprender a distinguir formas, descubrir y entender espacios, entre otras co-

sas. Como explica Barrera (1996) "el niño ve imágenes constantemente y aprende pronto a relacionarlas. Después, la imagen se convierte en lenguaje al mismo tiempo que el niño comienza a captar la palabra hablada. Y, sin más, se inicia en el proceso de identificación, reconocimiento e imaginación, es decir aprende a "leer" signos antes de conocer las letras y el alfabeto."

Es precisamente ese proceso de “lectura” sin leer las letras el que le permite al niño entender su contexto al mismo tiempo que establece relaciones entendibles y transferibles a su vida. Algo muy particular es que, en los últimos años, con los avances tecnológicos las imágenes como

dibujos animados y superhéroes han tomado una gran relevancia en la vida de los niños; convirtiéndolos en un fuerte referente de aprendizaje que, en muchos casos, han sido aprovechados para enseñar vocabulario, nociones básicas, etc.



Img. 11



1.1.5 DESARROLLO COGNITIVO

Este proceso de lectura, sin necesariamente entender las letras, del cual hablamos anteriormente implica otra serie de procesos mucho más complejos a los cuales nos referimos como cognición. En términos simples, la cognición puede entenderse como una serie de procesos y capacidades del pensamiento mediante los cuales somos capaces de entender y asimilar lo que existe o sucede a nuestro alrededor.

En primer lugar, el desarrollo cognitivo es de suma importancia para la comprensión y el actuar de la gente en el mundo, pues nos permite percibir ciertas circunstancias en cada etapa de la vida, mostrándonos procesos que sufre el ser humano desde su nacimiento hasta su etapa de adultez, donde el desarrollo de sus habilidades y destrezas permitan sociabilizar con la sociedad.

Para poder entender el tema de análisis, se ha planteado tomar como ejemplo a dos teóricos, Linares y Piaget quienes nos relatan de forma objetiva como se da las etapas de desarrollo de los niños y de las personas en el entorno que nos rodea.

En este sentido, Linares (2007) explica el desarrollo cognitivo como el "conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad".

A su vez, Piaget (2007) explica que el desarrollo cognitivo sucede de forma progresiva y puede ser separado en 4 etapas: sensoriomotora (0 a 2 años), preoperacional (2 a 7 años), operaciones concretas (7 a 11 años) y operaciones formales (11 a 12 años en adelante). Particularmente para este trabajo, la etapa que más nos interesa es la Preoperacional, debido a su concordancia con el

momento en que los niños aprenden a leer en la escuela; es decir, cuando están en Segundo de Básica y tienen entre 5 y 7 años.

En esta etapa “el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los cuales representan las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posible. Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos” (Piaget, 2007).

Examinando el pensamiento que tiene cada autor y comparando con el tema de investigación para el proyecto, se ha considerado que la mejor opción es la de de Piaget, ya que nos muestra una manera más amplia el desarrollo cognitivo entre la edad de 2 a 7 años en las cuales están entre los niños que requerimos para realización del proyecto, sin embargo cabe recalcar que la teoría de Linares refleja una manera más objetiva de como los niños van desarrollando sus habilidades en el transcurso del tiempo.



Img. 12

Img. 13



1.2 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Al hablar de diseño, Frascara (2000) lo define como “la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos”. A su vez, explica que el diseño gráfico puede ser entendido como “la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (p. 19).

En la actualidad los diseñadores gráficos son especialistas en comunicaciones visuales en base de la tecnología digital, ya que son los que programan y dirigen mensajes específicos de los objetos e ilustraciones que se requiere determinar, en el cual se pueda llegar al usuario de una manera eficaz y directa a través de la creatividad y aplicación del diseño en sí.

“El diseñador gráfico es el profesional que mediante un método específico (diseño), construye mensajes (comunicación), con medios visuales.” (Frascara,2000, pág.21).

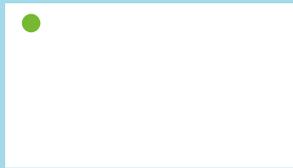
Es por eso que la comunicación visual influye mucho con el público al cual se dirige, en este caso los niños, tiene que haber un estudio previo de gustos y preferencias en donde el diseñador busque la herramienta o el método correcto para crear el producto, servicio o experiencia que ayude a cumplir con el objetivo planteado.



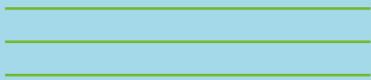
Img. 14

1.2.1 ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

PUNTO



Línea



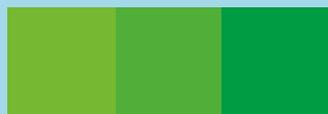
PLANO



VOLUMEN



COLOR



TEXTURA



Dentro de la comunicación visual existen varios elementos fundamentales, los cuales ayudan a comprender mejor el mensaje, se podría decir que estos elementos son la materia prima de cualquier trabajo gráfico. Estos elementos son los siguientes: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, escala, dimensión y movimiento, cada diseñador tiene que adaptar cada elemento, saber encajar cada pieza en su debido lugar, darle sentido a lo que está haciendo, brindar la solución al problema a través del diseño. Para nuestro proyecto hay un elemento que es esencial y que da vida al mismo, también es el que nos importa más de todos los demás, el color, ya que se debe escoger con mucho cuidado los colores.



Img. 15

COLOR

Los colores dan vida a cualquier elemento, cosa, material, etc., tienen diferentes significados, se encuentran en cualquier lugar y son percibidos por el ojo humano a través de un rayo de luz, están son enviadas al cerebro y son interpretadas por el mismo. "El color afecta nuestra vida, Es físico: lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentimientos". (Whelan, 1994, pág. 7).

Es una herramienta muy útil al momento de diseñar, ya que esta se puede comunicar sin la necesidad de hablar o escribir, se puede combinar con cualquier otro color y crear ambientes amigables, cómodos y acogedores, todo está en saber utilizarlos muy bien de acuerdo al proyecto y al público.



Img. 16

1.2.2 PSICOLOGÍA DEL COLOR

Los colores varían su significado de acuerdo a su cultura, a su contexto y a la circunstancia, están nos transmiten una sensación de calma, alegría, plenitud, maldad, etc. Todas estas pueden variar según nuestra cultura y según la situación, son divididas en grupos de acuerdo a su similitud, ya que crean emociones parecidas. Estas son: (Whelan, 1994)

Ardientes:

El ardiente remite al rojo de máxima saturación en el círculo cromático; es el rojo en su estado más intenso. Los colores ardientes se proyectan hacia afuera y atraen la atención. Los colores ardientes son fuertes y agresivos, y parecen vibrar dentro su espacio propio.

Fríos:

El frío remite al azul de máxima saturación. En su estado más brillante es dominante y fuerte. Los colores fríos nos recuerdan el hielo y la nieve. Los sentimientos generados por los colores fríos azul, verde y verde azulado son opuestos a los generados por los colores ardientes; el azul frío aminora el metabolismo y aumenta nuestra sensación de calma.

Cálidos:

Todos los tonos que contienen rojo son cálidos, Es el agregado de amarillo al rojo lo que vuelve a los colores cálidos diferentes de los ardientes. Los colores cálidos, tales como el naranja rojizo, el naranja y el naranja amarillento, contienen una mezcla de rojo y amarillo en su composición, estos son confortables, espontáneos y acogedores.

Frescos:

Los colores frescos se basan en el azul. Difieren de los colores fríos debido al agregado de amarillo en su composición, lo que crea el verde amarillento, el verde y el verde azulado. Los colores frescos, tales como el azul turqués y el verdoso, se ven en la naturaleza, como la vegetación primaveral, nos hacen sentir renovados, calmados y tranquilos.

Pálidos:

Son los pasteles más suaves, contienen por lo menos el 65 por ciento de blanco en su composición, y tienen un tono disminuido al que nos referimos con frecuencia como suave o romántico. Los colores pálidos, como marfil, el celeste y el rosa, sugieren suavidad.

Claros:

Los colores claros son los pasteles más pálidos. Toman su claridad de una ausencia de color visible en su composición, y son casi transparentes. Cuando la claridad aumenta, las variaciones entre los distintos tonos disminuyen, los colores claros descubren los alrededores y sugieren liviandad, descanso y fluidez.

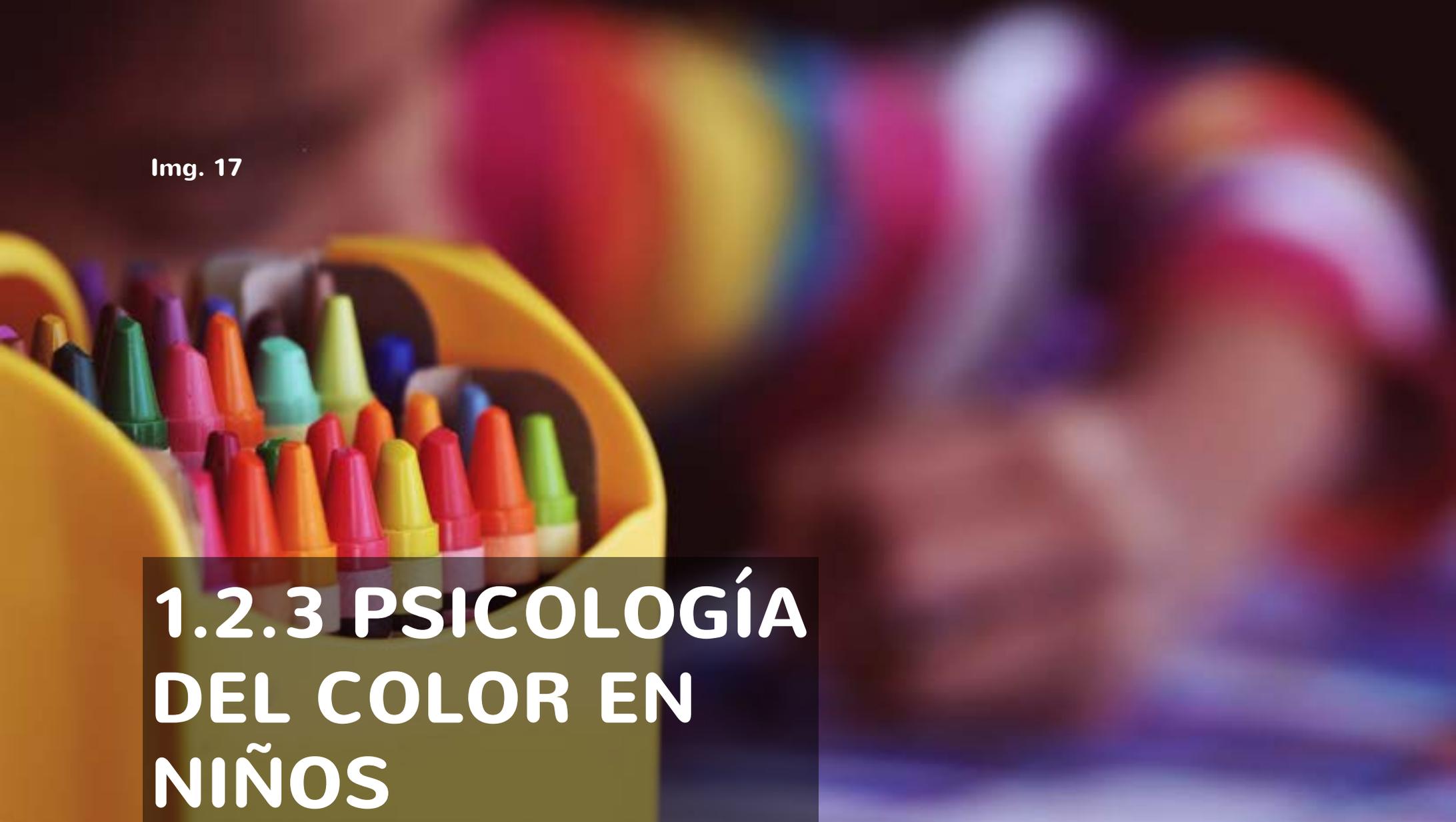
Brillantes:

La cantidad de color puro que hay en un tono determina su brillo. La claridad de los colores brillantes se logra por la omisión del gris o el negro. Los azules, rojos, amarillo y naranjas son colores de brillo pleno, los colores brillantes son vívidos y atraen la atención, son perfectos para ser utilizados en envases, moda y publicidad.

Oscuros:

Son tonos que contienen negro en su composición, encierran el espacio y lo hacen parecer más pequeño, son concentrados y serios en su afecto. En cuanto a las estaciones, sugieren el otoño y el invierno, combinar juntos los claros y los oscuros es una manera común y dramática de representar los opuestos de la naturaleza, tales como el día y la noche.





1.2.3 PSICOLOGÍA DEL COLOR EN NIÑOS

El mundo está rodeado por colores, y los niños son las personas más interesadas por conocerlos, ya que al crecer ellos van distinguiendo cada color, entran en una etapa de descubrimiento, en donde observan, tocan, se dan cuenta la forma que tienen y su lugar. "El aprendizaje de los colores en los niños se da en 3 fases: La primera se da cuando los niños perciben los colores, pero no los distingue, la segunda se da cuando los niños ya distinguen los colores, pero ya saben que son diferentes y por último el niño es capaz de comparar 2 o más objetos, pero con similar color." (Peña, 2010, pág.49)

El ser humano está en constante evolución y descubrimiento, así mismo, también la manera de como percibir e interpretar la vida, mostrándonos el significado de las emociones y conductas que representamos a través del significado de cada color en la etapa de crecimiento, así pues la manera de ir adquiriendo conocimientos diversos de como ver la realidad, ante la percepción de la naturaleza que nos rodea.

Una buena utilización de colores hará que los niños tengan diferentes reacciones, estas pueden ser tanto positivas como negativas, de acuerdo a su uso." Los exper-

tos en cromoterapia recomiendan el color amarillo en tonos pasteles y alternando con otros colores es muy recomendable porque favorece la concentración y el desarrollo intelectual. En el caso del lugar de estudio de los niños, es importante tomar en cuenta que los colores frescos (azul, verde o combinación), poco saturados favorecen fijar la concentración debido a que transmiten un ambiente de tranquilidad y relajación.” (Peña, 2010, pág.47)

Desde el primer momento en que un bebé llega al mundo, es expuesto a una gran variedad de colores presentes en su entorno. Pero, a medida que va creciendo, empezará a expresar preferencias por unos más que por otros. Dichas preferencias en cuanto al color van a estar exhibidas por la manera que como el niño descubre el mundo, de este modo revela lo que significa tener el control visual de los objetos que observa, a través de la manera de cómo les llama la atención los diversos colores en los cuales se puedan concentrar y relajar.

Img. 18



Img. 19



1.2.4 ENVIRONMENTAL GRAPHIC

Dentro de la tesis hay un elemento fundamental, el cual hace funcionar a todo el resto, es algo nuevo que se está formando y viendo en muchos lugares, en donde se trabaja en soportes grandes, como las paredes, las fachadas, el piso. De muy poca difusión en la sociedad en donde el diseño de sistemas de información y la comunicación visual se unen para ser puestas en acción en entornos ya construidos, conocido anteriormente como Environmental Graphics (Diseño Gráfico Ambiental), porque se relaciona mucho con lo verde, es decir, no se necesita nada de la naturaleza para poder diseñar, ahora llamado Diseño Gráfico Experiencial.

Por lo tanto, El diseño gráfico experiencial (XGD) implica la orquestación de tipografía, color, imágenes, forma, tecnología y, especialmente, contenido para crear entornos que se comuniquen. Cada vez más, el diseño gráfico experiencial implica el uso de tecnologías y sistemas digitales que presentan contenido dinámico a través de gráficos en movimiento y hacen posibles interacciones ricas entre un usuario en un lugar y la información que se proporciona. (Dixon, 2014)

Ahora bien, el diseño gráfico experiencial se abre a diferentes ramas como el diseño de objetos, de interiores y principalmente al diseño gráfico, ya que funciona en cualquier tipo de estructura, tanto como en interiores como exteriores, se amolda al espacio creando ambientaciones únicas e innovadoras, en este caso lo que se quiere lograr es una ambientación cómoda, agradable y sobretodo de aprendizaje, donde los niños se sientan a gusto y con muchas ganas de aprender y leer.



Img. 19

GRÁFICA EXPERIENCIAL

La gráfica experiencial utiliza muchos espacios ya construidos, mejora y crea un entorno interactivo para comunicar y a la misma vez el usuario aprenderá de una manera fácil y lúdica. Para un buen diseño experiencial se necesita de 3 temas fundamentales: Comunicación visual, en donde el diseño de información y el diseño de persuasión son puntos muy importantes al momento de diseñar, como se-

gundo tema el Diseño de experiencia en donde el usuario vive la experiencia a través de una interacción, y como tercer tema el Entorno, se debe considerar las condiciones del entorno, que es lo que se quiere aportar en ese entorno, el contexto social, que se quiere provocar en ese lugar. (Cordero,2018, (entrevista))



1.2.5 DISEÑO DE EXPERIENCIAS



Img. 20

“El diseño basado en experiencias debe identificar la experiencia de consumo del usuario en relación a determinado producto para conocer de cerca los valores que este busca en él, y en general, debe cumplir tres objetivos: lograr que el usuario perciba la presencia del objeto diseñado, lograr atraer y mantener el interés de forma sostenida y finalmente comunicar los atributos fundamentales del producto.” (Cordero, 2016, pág. 23). Se puede experimentar con texturas, formas, tipografías, etc., es donde el ser humano interactúa con objetos, mensajes y espacios, se podría decir que causa un impacto en el usuario y no hace que se olvide fácilmente, recuerda y aprende de lo que hizo. La experiencia debe ser vivida a través del diseño, es decir crear y producir un diseño para ser dirigido a la gente, pero siempre con una intención.” Hoy la audiencia no busca productos, busca experiencias. Diseñar la experiencia es centrarnos en la cultura de nuestra sociedad y proyectarla bajo su propio sistema de

signos. Diseñar no es pensar únicamente en producir y reproducir “objetos”, más bien se trata de transformar, permitir que el usuario los transforme. Y esa es la experiencia”. (Valenzuela, 2016)

Los espacios responden al usuario para crear experiencias seductoras e informativas. (Yates, 2016, pág. 50). En la actualidad todos pasamos por un espacio en donde vivimos una experiencia ya sea placentera o mala, es por eso que dicha experiencia queda grabada en la memoria.

En los centros educativos se está cambiando a menudo los espacios de aprendizaje, ya que estos deben ser adecuados a los nuevos métodos de enseñanza en donde la tecnología, ha revolucionado la manera de educar. En nuestro proyecto este espacio debe brindar beneficios, en donde los niños se sientan motivados a leer, se entretengan y quieran volver a ese lugar siempre.

1.2.6 SEMIÓTICA

“Es una ciencia que estudia las diferentes clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación. Es decir, que la semiótica está vinculada a la comunicación y a la significación y, en última instancia, de forma que las incluye a las dos, a la acción humana.” (Serrano,2001, pág.7)

En la vida cotidiana el ser humano necesita signos o señales para poder encontrar su camino entre un punto A y un punto B, en otra palabras, seria un lenguaje grafico, no hablado, un lenguaje visual, que es independiente del idioma.

Img. 21

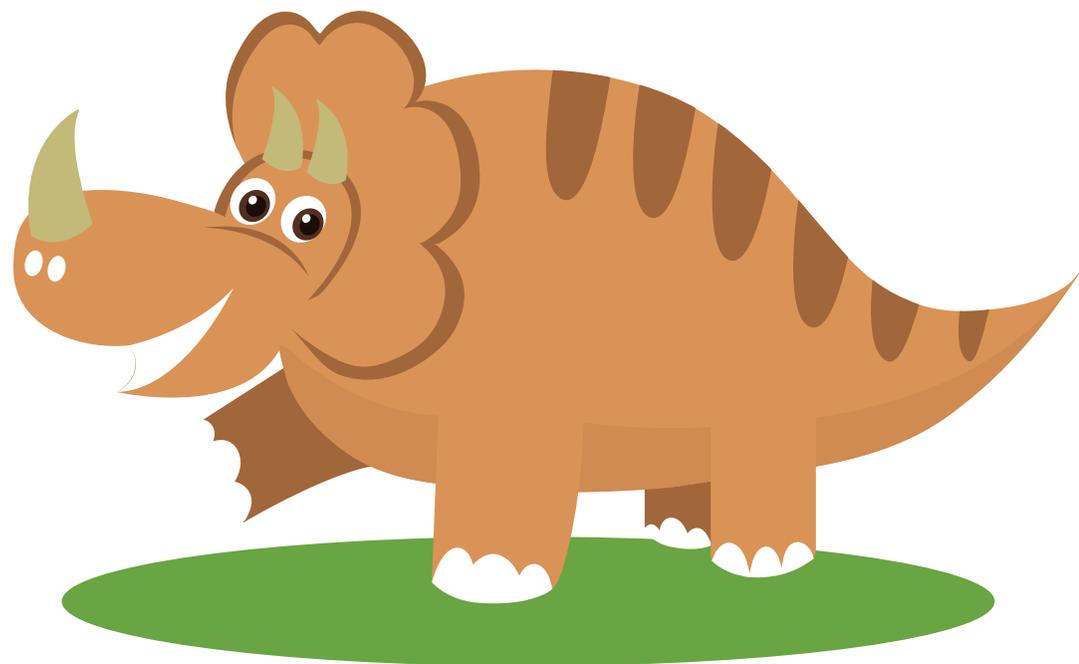


Img. 22

1.2.7 ILUSTRACIÓN

En la actualidad estamos inundados de imágenes, se las puede ver desde que nos levantamos hasta que nos acostamos, todo lo que vemos nos trasmite algo. "El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta. el arte suele llamarse ilustración." (Dalley, 1992. pág.10).

Hoy en día las ilustraciones ayudan a los niños a distraerse, pero de una manera más sana y educativa, proporcionando un cambio de ambiente frente a su rutina diaria, dando paso a que su entorno se convierta en un espacio en el cual los niños se relajen, se sientan motivados a leer, jueguen y aprendan.





Img. 23

ILUSTRACIÓN DIGITAL

“Una buena ilustración no es solamente un buen dibujo. Una ilustración siempre tiene una función, siempre hace algo: contar una historia, vender un producto, describir un entorno, enseñar el funcionamiento de algo, etc.” (Redondo, 2009)

Vivimos en un mundo tecnológico, donde existen herramientas muy útiles al momento de diseñar, ahora bien, necesitamos de papel y lápiz para plasmar una idea, pero además necesitamos de otras herramientas digitales las cuales ayudan a concretar mejor esa idea, la tableta gráfica es una de las mejores opciones para los diseñadores gráficos, ya que con ella se gana en velocidad, comodidad y precisión.

ILUSTRACIÓN INFANTIL

La ilustración es, según Arcadio Lovato (2000), “uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para expresarse y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella”. La ilustración para los niños es esencial al momento de aprender algo, hay que saberla tratar muy bien, ya que estas ilustraciones tienen más riqueza que el propio texto. Para una ilustración infantil depende mucho de las edades, gustos y preferencias, ya que al pasar del tiempo los niños van creciendo y no les gustara lo mismo de antes, además las ilustraciones serán más complejas, las imágenes tendrán un más alto nivel de impacto, se trata de contar historias, alimentar su imaginación, su creatividad y su memoria.



1.2.8 TIPOGRAFÍA



Img. 24

En cada momento, en cada esquina, en cada edificio, en cada negocio, la tipografía está, se encuentra en todos los lugares por donde pasamos, es una de los principales medios de comunicación, desde los simples textos que tenemos en la casa hasta la televisión y el internet, pasa por cualquier lado, nunca es desapercibida, y en la actualidad juega un papel muy importante en prendas de ropa, en donde plasman su marca grandes empresas, con el pasar del tiempo y con los avances tecnológicos ha ido evolucionando y creciendo, hay un sinnúmero de tipografías, pero siempre hay que manejarlas muy bien para obtener un diseño funcional.

“La tipografía, al igual que el tono de voz con que se habla, posee un significado oculto en su forma de expresarse. Poniendo como ejemplo el tono de voz, cuando uno habla, uno no lo hace con el mismo tono todo el tiempo, hay inflexiones en la voz que denotan cierto ánimo, cierto entusiasmo, alegría, tristeza, fastidio, interés. Esto mismo se ve reflejado al momento de representar el habla de forma gráfica y esto se logra mediante el uso de la tipografía”. (Aharonov, Psico Typo, pág.59)

1.2.8.1 CLASIFICACIÓN TIPOGRÁFICA

Se dividen en 4 grandes grupos: Tipografías Serif (Con Serif o Roman), Tipografías Lineales (Sin Serif o Palo seco), Tipografías Cursivas (o Script) y Tipografías Decorativas (o Graphic). (Pepe, 2010, párr.8)

GRUPO 1: Tipografías Serif (Con Serif o Roman):

Estas son conocidas por tener serif las cuales tienen diferentes trazos, tanto delgados como anchos, estas tipografías tienen buena legibilidad y son utilizadas en textos largos.

GRUPO 2: Tipografías Lineales (Sin Serif o Paloseco):

Estas tipografías a comparación con las anteriores no poseen ninguna serif o remate, tienen el mismo grosor en sus trazos, son geométricas, son recomendables para textos de corto y mediano alcance.

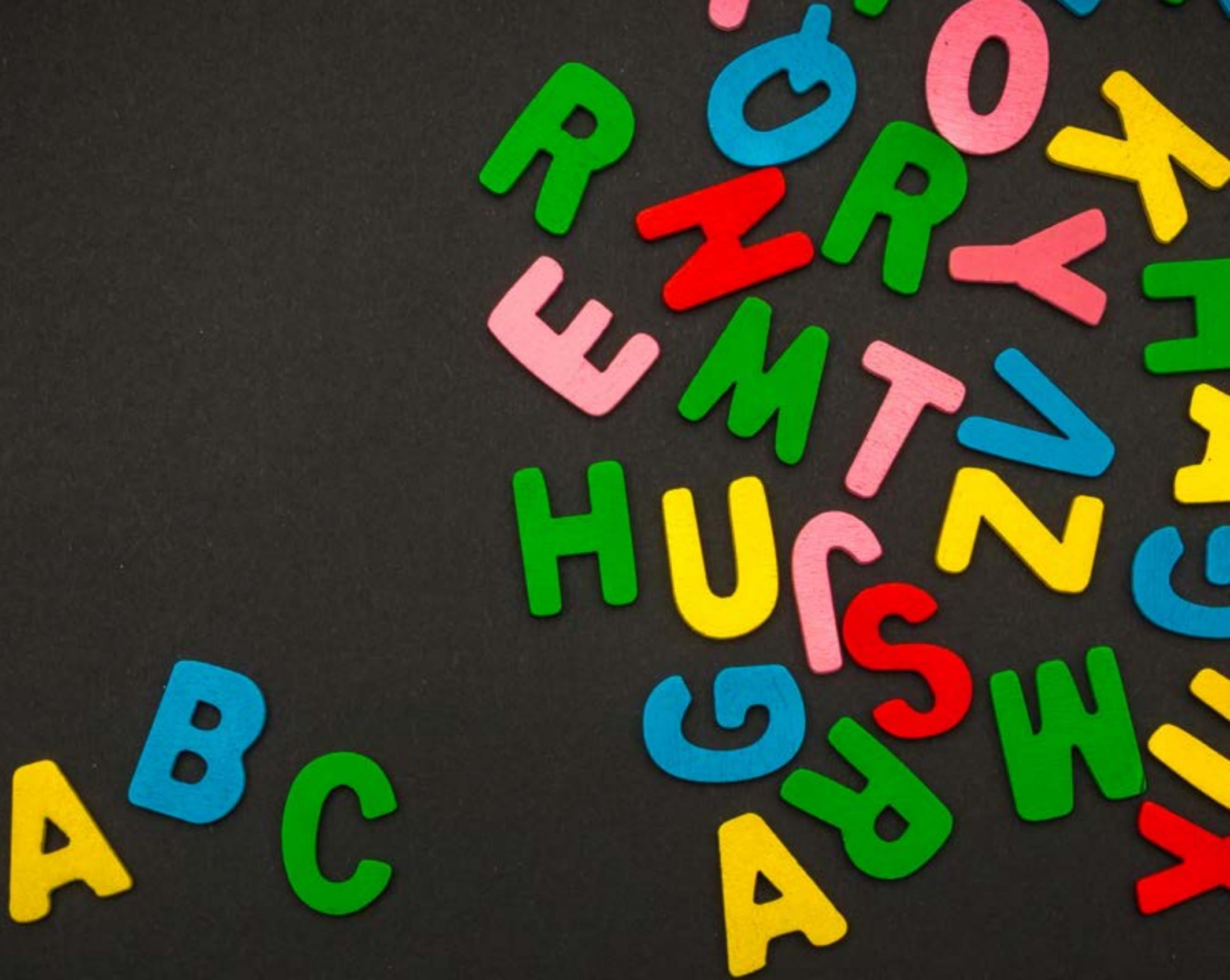
GRUPO 3: Tipografías Cursivas (Script):

Las cursivas tienen una gran cualidad, ya que estas se inspiran en la tipografía hecha a mano, tienen fluidez y mucha gracia en sus trazos.

GRUPO 4: Tipografías Decorativas (Graphic)

Estas son creadas con un propósito, tienen un diseño único, en donde el aspecto de legibilidad no se ha tenido demasiado en cuenta. No se recomienda en textos largos.





Img. 26



Img. 27

TIPOGRAFÍA INFANTIL

Elegir una tipografía para los niños depende mucho de algunas recomendaciones las cuales ayudarán a que el niño pueda entender de una forma fácil y sencilla. (Willberg, Forssman, 2002, pág.76)

- La longitud de la línea debe poder captarse de un vistazo.
- Las palabras deben estar bien separadas de sus vecinas.
- Por tanto, hay que escoger un interlineado suficientemente grande.



1.2.9 INTERACTIVIDAD



Img. 28

Después de haber analizado los diferentes elementos de cómo se logra hacer un buen diseño, es necesario tocar un punto importante para nuestro proyecto, se trata de la interactividad. El ser humano vive en un mundo en donde la interacción se da en cualquier momento, ya sea con otras personas o con objetos, en la actualidad la tecnología avanzado mucho en este ámbito, en donde los usuarios manejan, hacen modificaciones y además controlan los dispositivos de una manera fácil y entretenida.

Bedoya (1997) afirma: "Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado estable-

cido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico" (pag.3). Los usuarios pueden controlar cualquier objeto, en este caso, los niños pueden controlar cualquier material que a ellos más les guste, es decir, no deben seguir ninguna secuencia, ellos forman su propia secuencia en donde su mente y creatividad dan un giro tremendo ayudándoles a concentrarse mejor, hacer de esto una actividad lúdica y a la misma vez ellos querrán aprender y leer más.

1.2.10 DISEÑO INTERACTIVO



Img. 29

Los diseños interactivos ayudaran a formar medios que atraigan, que se diviertan y además enganchar al público, y gracias a la tecnología el diseño tiene un nuevo rumbo en donde la interactividad juega un papel muy importante, ya que con el incremento de la interactividad se crea un enlace directo entre usuario y el mensaje que se quiere exponer.

El diseño interactivo es un campo de la creatividad en el que algunos profesionales vienen trabajando desde hace un tiempo. Según Janet Murray, (1999) "Diseño Interactivo: Una profesión en búsqueda de una formación profesional", este tipo de diseño suele ser confundido con la

programación por computador y el diseño gráfico, pero son diferentes, ya que tiene cierta asociación con el diseño de software, web y centrado en el usuario, el cual se basa en la creación de productos que resuelvan ciertas necesidades, de manera que se logre una mayor satisfacción y una mejor experiencia de uso."

En nuestro caso el diseño interactivo se centra en la creación de productos cuyos atributos serán incentivar a la lectura a los niños, a través del entretenimiento, los niños ya no se quedarán como simples espectadores, sino que podrán participar en el proceso, por medio de la interactividad. y a través de esta se refuerza el mensaje.



INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Para la elaboración del proyecto, es necesario utilizar herramientas que nos ayuden a conocer más sobre el tema, es por eso la utilización de entrevistas a expertos tanto en el campo de educación como de diseño, los cuales ayudarán a crear un producto bueno, práctico y funcional.

Se realizaron diferentes preguntas a los profesionales acerca de los gustos y preferencias de los niños, cómo construir y diseñar un ambiente interactivo, sus contenidos y así buscar una buena solución desde la rama del diseño gráfico.



ENTREVISTAS



DIS. FABIÁN CORDERO

Diseñador Gráfico, Profesor De La Universidad Del Azuay

¿Al momento de diseñar cuál cree que son los principales puntos fuertes que se toman en cuenta?

Bueno yo estado investigando un poco sobre el tema de la Gráfica Ambiental, por lo que yo estoy haciendo mi proyecto de doctorado, por lo que he podido ver que hay muy poca información sobre el tema, es por eso que se van tomando teorías de otras prácticas y se les va acoplado al tema del diseño gráfico ambiental, más bien ha ido mutando, de Diseño Gráfico Ambiental, a llamarse diseño gráfico experiencial, la experiencia en el ambiente. Básicamente yo le vería tres temas fundamentales, el tema que es sirve para comunicar, se trata de comunicación visual, un tema súper importante, dentro de eso entra diseño de información y diseño de persuasión, es decir, informas algo, entonces utilizas un poco de las teorías que hablan sobre el diseño de información, pero también tratas de persuadir sobre algo.

Por otro lado, también entra el tema de diseños de experiencias porque una de las características precisamente de estas, es que, de este ámbito del diseño, y por lo que ahora se llama diseño gráfico experiencial, es porque nunca deja de lado el tema de hacer vivir una experiencia a una persona, ósea una persona tiene que vivir una experiencia.

La experiencia implica interacción, entonces son elementos que siempre se cruzan, y la tercera cosa que sería importante es el tema del entorno, cuales son las condiciones del entorno, que es lo que quiero aportarle al entorno específico con ese trabajo, tiene que ver mucho la arquitectura, contexto social, todo, que es lo que quieres provocar en ese lugar, porque se trata de transformar ese lugar, porque ese lugar se pretende transformar en otra cosa.

Entonces ¿podríamos decir que la interactividad tiene que ver mucho con el diseño experiencial?

Si, por que digamos que vivir una experiencia significaría como tener una vivencia, si ves algo puedes involucrarte un poco más, si haces las cosas, es cuando realmente aprendes.

La experiencia tiene que ver mucho con la interacción, obviamente no hablando de la interacción como digital, sino de interactuar con cosas analógicas, una forma de interrelacionarse con los objetos. Que haya un involucramiento de la gente con las cosas, incluso el diseño gráfico experiencial considera el tema de diseño de objetos, no es solamente la gráfica, pero para tu interactuar necesitas de objetos, necesitas otros ámbitos de diseño que van más allá de lo visual, porque la interacción física se va a dar a través de objetos.

¿Como diseñador gráfico que me recomendaría para mi proyecto?

Habría que trabajar en eso tres ámbitos, los gráficos que hagas, consideres las características, particularidades del lugar, no solo como espacio físico, sino también comodidad, porque van a estar todo el día, tener una información lo suficientemente buena para transmitir lo que quieras comunicar.



ENTREVISTAS



LCDA. CATALINA DELEG

Profesora De La Escuela "Francisca Arizaga Toral"

¿Usted sabía que en el Ecuador se lee medio libro al año?

Sé que se lee poco pero exactamente no sé cuánto se lee.

¿Usted sabe cuál es el motivo por el cual no se lee?

El motivo sería porque no nos han criado desde pequeños el hábito de la lectura, nosotros más estamos encaminados en lo que es la televisión, ahora el internet, la tecnología nos ha robado muchísimo tiempo. Los niños prefieren estar frente a un televisor, frente a un celular, que coger un libro y leer.

La mayoría de personas piensan que la lectura se ve como una actividad aburrida y poco interesante. ¿Cuál es su punto de vista?

Mi punto de vista sería de que no nos han educado en una cultura de lectura, sabiendo que la lectura es una parte esencial de la vida de una persona, una lectura permite a una persona investigar, averiguar y conocer, inclusive hay gente que ni siquiera ha viajado, pero a través de la lectura conoce muchas cosas y puede participar en una conversación sin ningún problema porque ha leído mucho.

¿Cuáles son los beneficios de leer desde pequeños?

El beneficio de leer desde pequeños es informarnos, conocer más sobre el mundo, y poder participar en conversaciones, los niños son más activos, los niños son más participativos, ellos se hacen investigativos y la ignorancia queda de un lado, porque a base de la lectura uno se informa.

¿El pictograma sería un método de aprendizaje?

Los niños visualizan imágenes, aprenden con la lectura pictográfica. Entonces en primero de básica, inclusive hasta en inicial mediante dibujos ellos pueden hasta leer, por ejemplo, si usted le pone un sol, ellos dicen el sol sale en la mañana, ellos mediante imágenes ya pueden leer,

¿Qué recomendaría para que los niños se sientan motivados a leer?

Las lecturas para los pequeños deben ser cortas y llamativas de acuerdo a los intereses de los niños, a los niños les gusta mucho la lectura de leyendas, les llama mucho la atención por el misterio que hay, se debe partir desde ahí, desde los intereses de los niños y para no cansarles lecturas no muy largas.



ENTREVISTAS



LCDA. FABIOLA FAICAN

Profesora De La Escuela "Francisca Arizaga Toral"

¿Sabía que en Ecuador se lee medio libro al año?

Si, porque ahora no realizamos mucho lo que es la lectura, ya que por los medios electrónicos casi los niños están perdiendo todos los hábitos de leer.

¿Usted cree que eso es bueno o es malo?

Por una parte es bueno, porque hay niños que por medio de eso aprenden, en cambio por otra parte se están perdiendo costumbres, hábitos como es la lectura, la práctica de ejercicios, etc.

¿Por qué cree que la mayoría de personas piensan que la lectura se ve como una actividad aburrida y poco interesante?

Yo creo que es porque al ver lecturas tan enormes los niños se aburren, o se cansan, ellos trabajan con lecturas que sean cortas, que sean entretenidas e ineteresantes.

¿Cuáles serían los beneficios de leer desde pequeños?

Nos ayuda primeramente a la escritura, a la lectura y también a la ortografía. En estos tiempos se está perdiendo mucho la lectura, los niños también están escribiendo barbaridades, por ejemplo en las redes sociales podemos ver que ya no utilizan bien la ortografía.

¿Qué es lo que primero aprenden los niños al momento de aprender a leer?

A los niños de segundo de básica les interesa mucho la lectura por medio de gráficos, de dibujos, les interesa que sea atractivo el dibujo para ellos poder leer e interesarse en la lectura.

¿El uso de pictogramas sería una herramienta útil al momento de enseñarles a leer?

Si, el uso de la pictografía es una herramienta muy útil. ya que por medio de esta los niños van asociando los dibujos con la lectura. Y también el método de sonido, el fonético, ellos escuchan y también les ayuda a relacionarse.

¿Usted como profesora que recomendaría para que los niños se sientan motivados a leer?

Se recomendaría que las lecturas que se les presenta sean con bastantes imágenes llamativas y también interesantes al mundo en el que ellos están viviendo, por ejemplo, que sean sobre sus dibujos animados que les gusta, entonces así ellos se van interesando en la lectura.



ENTREVISTAS



LCDA. LOURDES CABRERA

Profesora De La Escuela "Francisca Arizaga Toral"

¿Por qué cree que la mayoría de personas piensan que la lectura se ve como una actividad aburrida y poco interesante?

Tal vez porque en la lectura no hay muchos dibujos, no hay algo que les llame la atención a los niños especialmente, por ejemplo, yo trabajo con los niños de primero de básica y es solamente por medio de dibujos, entonces ahí, en base de esto, a los niños les llama la atención.

¿Cuáles serían los beneficios de leer desde pequeños?

Primero es que a los niños les facilita en el vocabulario, son más expresivos, y a través de la lectura también es la ortografía, porque ellos van leyendo, van viendo las palabras y de alguna manera mejoran la ortografía.

¿El uso de pictogramas sería una herramienta útil al momento de enseñarles a leer?

Si, al menos en los niños de primero de básica es muy importante, porque por medio del dibujo los niños pueden ir viendo, ellos primero ven el dibujo, ven que dibujo es, entonces uno se les puede indicar con que letra empieza, entonces ellos van aprendiendo.

¿Usted como profesora que recomendaría para que los niños se sientan motivados a leer?

Los pictogramas sería un buen método, para que los niños aprendan a leer, más que todo los videos les ayudan mucho a los niños, hoy en día hay una cantidad de videos que a los niños les enseñan a leer, entonces para nosotros es un refuerzo, ya que ellos solitos aprenden a leer.

¿Usted cree que los niños, si tuvieran un espacio adecuado en donde puedan interactuar con materiales didácticos, figuras y objetos de aprendizaje se elevaría el nivel de lectura e interés en el país?

Si, si debe haber un espacio específicamente para eso, para la lectura, igual nosotros, por ejemplo, en la planificación tenemos esa obligación donde dentro del horario hay un momento que es para la lectura, entonces si hubiera el lugar adecuado con ellos, sería excelente para que los niños puedan leer y aprender.



CONCLUSIONES

Actualmente los medios electrónicos, han dominado a la sociedad a través de ciertos contenidos llamativos presentados por la tecnología, perdiendo el interés hacia la lectura, llegando así a concluir que los niños aprenden de mejor manera con dibujos e ilustraciones que los profesores emplean para ellos, de una manera educativa a lo largo de su vida académica, utilizando materiales didácticos de enseñanza encaminados a la lectura y a la escritura, donde muestran contextos cortos que representen el mensaje que se pretende transmitir y además permita la interacción de su aprendizaje.

Por ende, ha permitido proponer este tema de mi proyecto en el cual beneficiaría mucho a los niños ya que tendrían una experiencia entretenida e interesante hacia la lectura, permitiendo descubrir un mundo diferente a través de sus ojos, en un espacio dirigido para ellos, que conlleven a despertar la motivación y el desarrollo de sus habilidades comunicativas.



INVESTIGACIÓN DE HOMÓLOGOS

Para la investigación de homólogos se analizaron productos similares o parecidos al producto que se desarrollará, y así poder ver las ventajas y desventajas de cada una, las cuales ayudarán a construir un buen producto de diseño.

Se analizarán los productos mencionados en base a tres partidos de diseño: forma, función y tecnología.





Img. 30

BIBLIOTECA PÚBLICA DE PORT WASHINGTON

Ubicación: Port Washington, NY

Diseño: LHSA + DP

Resumen

Renovación de la Biblioteca para Niños Jackie y Harold Spielman, con el tema "Árbol de Conocimiento", que se basa en los principios de aprendizaje, este rediseño se hizo con la idea de servir mejor a los residentes y visitantes, en donde el árbol es el principal atractivo, el cual te lleva a diferentes áreas de aprendizaje de acuerdo a la hoja que escojas, en total son 8 hojas de diferentes colores en donde puedes jugar, imaginar, leer, pensar, crear, conectar, etc.

FORMA

La biblioteca cuenta con elementos coloridos los cuales atraen la atención de los niños, en donde sobresalen los colores verdes, azules, tomates y amarillos, cuenta con ilustraciones sencillas de trazos geométricos, la letra es de fácil legibilidad ya que se utiliza una tipografía de palo seco, de gran tamaño, aproximadamente de 15 cm, y con las pantallas táctiles interactivas rectangulares logran que los niños se sientan a gusto.

FUNCION

Con esta ambientación de árboles y hojas se logra que los niños esten cómodos y relajados, además guía e invita al aprendizaje, y con la gran variedad de libros que hay los más pequeños tienen de donde escoger y aprenden de una manera fácil y sencilla.

TECNOLOGÍAS

En el lugar se implementó elementos multimedia, muy útiles al momento de leer y aprender, además cuenta con impresión digital y corte laser, con esto se logra tener unos acabados muy buenos y funcionales.

SALA DE LECTURA PARA NIÑOS

Ubicación: East Hampton, NY

Diseño: LHSA + DP

Resumen

La sala de lectura se encuentra en la Biblioteca East Hampton, el diseño interior y los gráficos ambientales hacen referencia al patrimonio del extremo este de la isla, estos diseños cuentan con faros, molinos de viento y varios barcos, que son el gran atractivo con grandes dimensiones, con el tema principal de la playa y el océano, asientos muy cómodos y estanterías en forma de letras, en donde niños se sientan a gusto y entretenidos al interactuar con los gráficos y los libros, en general este espacio brinda calidez, comodidad y sobretodo tranquilidad.

Forma

La sala de lectura está muy bien organizada, cuenta con una gran variedad de colores entre los principales están los azules y cafés, esto se complementa con las ilustraciones las cuales tienen trazos diferentes, este lugar tiene como tema principal Islas y barcos, en donde se logra observar tipografías de gran escala tanto serif como sans serif, muy legibles para los niños.

Función

Al tener una gran variedad de elementos, el lugar se vuelve interactivo, en donde los niños pueden tocar y jugar con todo lo que encuentran ahí, se divierten pero aprenden al mismo tiempo.

Tecnologías

Cuenta con elementos multimedia como computadoras, en los niños hacen sus investigaciones, y con la impresión digital se logran obtener detalles únicos que llaman la atención.



Img. 31



Img. 32

MUSEO DE HISTORIA INFANTIL DIMENNA

Ubicación: Nueva York, NY

Diseño: LHSA + DP

Resumen

El Museo Infantil brinda beneficios para los más pequeños en donde ellos pueden explorar la historia de Nueva York, los visitantes se convierten en “detectives de la historia”, en donde tienen que ir desbloqueando fases y a los niños les encanta, cuenta con exhibiciones que ayudan a desarrollar la investigación y exploración con objetos y varias pantallas interactivas que difuminan la línea entre el pasado y el presente. Grandes imágenes de la ciudad de Nueva York adornan las paredes del espacio, y los niños pueden tomar cualquier tipo de libro y leerlo muy cómodamente sin ser molestado. El Museo anima a las familias a explorar la historia juntas a través de instalaciones permanentes y una amplia gama de programas de aprendizaje familiar para niños pequeños, niños y preadolescentes.

FORMA

El museo Dmenna es un sitio que contiene colores muy llamativos y sobresalientes, se puede observar verdes, azules y rojos entre los principales, ya que cuenta con una gran variedad, además tiene ilustraciones sencillas las cuales se combinan con la fotografía en donde el tema central es la ciudad de Nueva York, con una tipografía muy visible de aproximadamente 20 cm, donde los niños disfrutan de ejercicios interactivos y juegos digitales educativos.

FUNCIÓN

La ambientación brinda tranquilidad, concentración y sobretodo llama a la atención, con información bastante interesante y así aprenden y disfrutan los niños.

TECNOLOGÍAS

Cuenta con tanto con elementos multimedia como analogicos los cuales distraen a sus usuarios, en donde se puede interactuar y aprender al mismo tiempo.

JETBLUE JUNIOR

Ubicación: Nueva York, NY

Diseño: LHSA + DP

Resumen

La terminal 5i de JFK cuenta con un espacio de juegos interactivos, el cual fue diseñado para entretener y educar a los niños de 2 a 12 años con varias actividades, donde esperan y se distraen antes de abordar su debido vuelo. Este entorno les permite a los niños experimentar las funciones del personal del aeropuerto y de la aerolínea. Cuenta con una "cabina de avión", donde pueden simular que están viajando con seguridad, y esto promueve el desarrollo de habilidades motoras, además cuentan con un mapa de EEUU, y una línea de tiempo grafica donde destaca eventos claves de la historia de la aviación, este espacio es relajante, ya que también cuenta con un rincón de lectura donde niños y adultos pueden tomarse un momento de tranquilidad.

FORMA

Este lugar ubicado dentro del aeropuerto 5i de JFK, cuenta con elementos llamativos como colores muy saturados, en donde sobresalen los azules, verdes y tomates, de trazos geométricos y libres, el tema es la Aviación, de tipografía sencilla y legible para los niños, en donde pueden jugar y aprender con los juegos digitales de forma rectangular.

FUNCIÓN

Entretiene y distrae a los pasajeros en especial a los más pequeños, en donde descubren acerca del tema y además se relajan antes de viajar

TECNOLOGÍAS

Cuenta con elementos multimedia, impresión digital y producción de medios electrónicos interactivos.



jetBlue
junior



Img. 33

CONCLUSIONES

El Ecuador es uno de los países que menos lee, según estadísticas proporcionadas por el INEC, esto ha causado que el gobierno tome cartas en el asunto, un poco tarde para mi parecer, ya que tanto niños y niñas no tienen interés por la lectura considerándola como una actividad aburrida y de poco interés, pero la lectura brinda diferentes beneficios que muchas personas no lo saben, entre las principales razones para leer están: mayor concentración, incita a la creatividad y fortalece la memoria, ya que mientras más se lee, más se aprende.

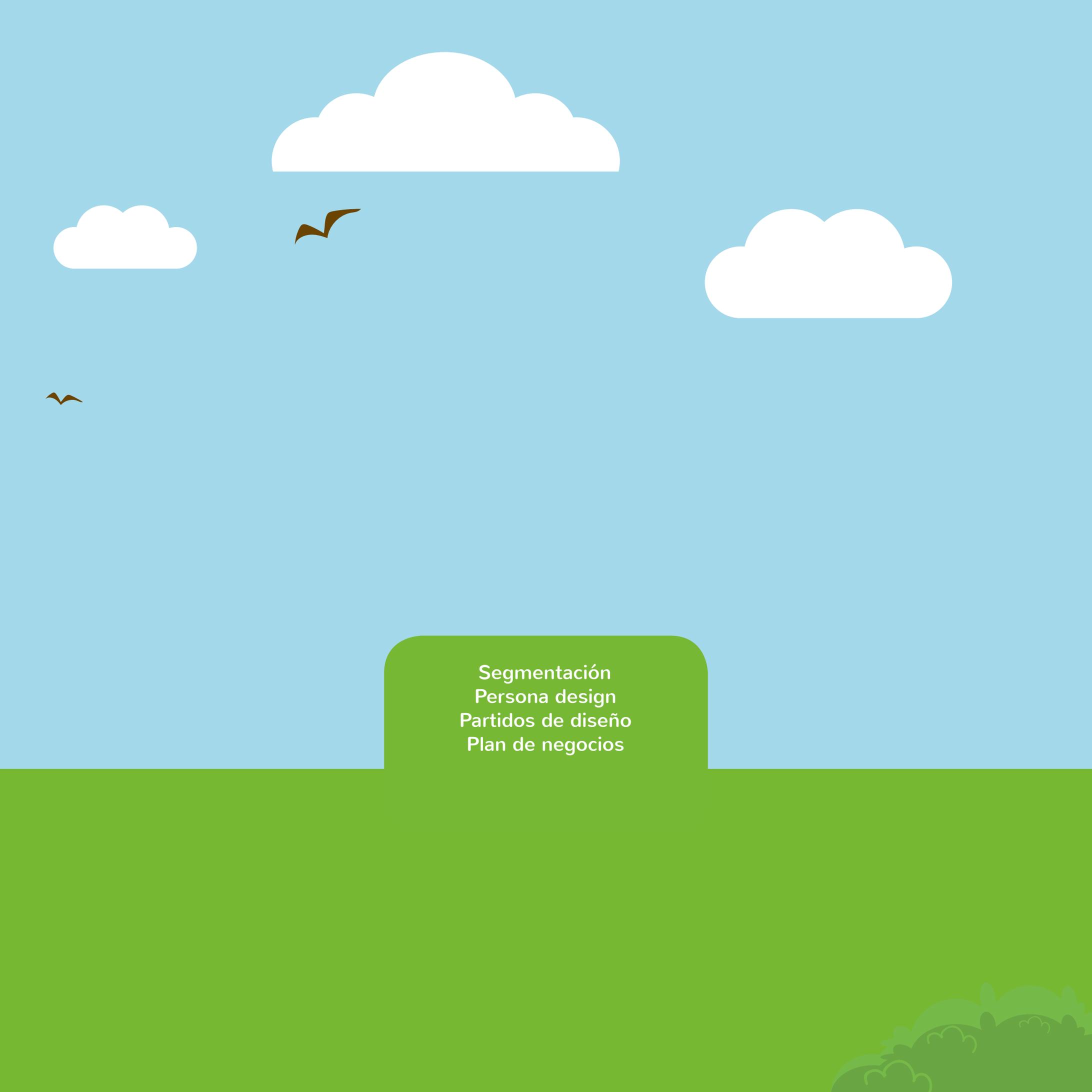
En este capítulo se analizaron temas y teorías de diseño, las cuales serán claves al momento de diseñar todo el sistema gráfico, en donde la interactividad y la gráfica ambiental llamen la atención de los niños, con la utilización de herramientas fundamentales como las ilustraciones, textos y colores, por mencionar algunas de ellas, ayuden e inciten a leer, de manera que la lectura se convierta en uno de sus pasatiempos favoritos.

Con la ayuda de personas especializadas en el ámbito educacional y de diseño, se logró obtener información muy valiosa e interesante, en la cual se pudo conocer que los dibujos, las grandes ilustraciones y los textos cortos, son la base fundamental para que los niños se sientan motivados e interesados por la lectura, cabe mencionar que a los niños se debe inculcar el hábito de la lectura desde la casa, es muy importante que ellos desde pequeños sientan amor por los libros.



CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN



Segmentación
Persona design
Partidos de diseño
Plan de negocios



SEGMENTACIÓN DE TARGERET

Para cualquier trabajo gráfico es necesario saber a qué público se dirige, sus gustos y preferencias, con esto se logra obtener datos muy importantes para el diseño, es por eso que se segmento a 2 públicos, tanto niños y profesores, ya que estos son los principales consumidores del producto final.



2.1 TARGET

Img. 34

Para el proyecto el target se dividió en 2 grupos, los niños como principal usuario, y los profesores como target secundario.

Como target secundario se eligió a los profesores, ya que el papel que ellos desempeñan es orientar, controlar y motivar a los niños a utilizar el producto gráfico.



2.1.1 NIÑOS

SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA:

País: Ecuador

Provincia: Azuay

Ciudad: Cuenca

Densidad: Urbana

SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA:

Género: Masculino y Femenino

Ciclo de Vida Familiar: Niño/a

Edad: De 6 a 8 años

Ocupación: Estudiante

Educación: Primaria

SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA:

Clase Social: Clase Media

Estilo de Vida: Divertida y libre

Personalidad: Alegre, Inquieto

Img. 35



2.1.2 PERSONA DESIGN

NIÑO

Nicolás es un niño de 6 años que vive en la ciudad de Cuenca, es alegre, creativo y muy inquieto, está en 2do de Básica". Todos los días sigue la misma rutina, se levanta, se cambia, toma su respectivo desayuno y se dirige a su escuelita, la cual le gusta mucho, ya que aprende muchas cosas.

Es un niño muy activo y le gusta tocar las cosas que se encuentra en su aula de estudio, pero hay algunos objetos que no pueden ser tocados y eso le molesta, poniéndole muy triste, ya que él quiere descubrir y aprender. Le gusta ver mucho la televisión en donde observa sus dibujos y héroes favoritos, les imita y juega con sus hermanos, le gusta mucho dibujar y crear formas con sus lápices de colores.

Su maestra todos los días toma un momento para reforzar la lectura, pero él no siente interés por leer, porque los textos que le presentan son tradicionales y aburridos, en donde existe demasiado texto y muy pocas imágenes, todo esto le desmotiva y le hace despreciar la lectura, además se cansa muy rápido.





Img. 36

NIÑA

Fernanda es una niña de 8 años que vive en Cuenca, le gusta mucho jugar con sus amigos del barrio, es inteligente, curiosa, divertida y muy colaboradora, ya que ayuda a su mamá a arreglar todos los días la casa. Todas las tardes se sienta en su escritorio a realizar sus deberes, después de eso prende la televisión y ve sus dibujos favoritos, canta y se divierte, es una niña muy activa.

Le gusta mucho asistir a su escuelita en donde ve a sus mejores amigas y a su profesora, todos los miércoles su maestra le lleva a un aula especial de lectura durante una hora, donde todos pueden utilizar los elementos que se encuentran en ese lugar, al ser niños son muy curiosos, quieren tocar todos los objetos y jugar con ellos, este espacio cuenta con grandes imágenes de sus dibujos favoritos orientadas a incentivar a la lectura, las cuales son plasmadas en las paredes, a ella le encanta ir ahí porque aprende mucho con juegos interactivos analógicos, le fascina la lectura, ya que antes de entrar a la escuela sus padres le leían muchos cuentos infantiles.



FUTUR
PROJE



2.1.3
PROFESORES



Img. 37

SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA:

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

SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA:

Género: Femenino
Ciclo de Vida Familiar: Madres de Familia
Edad: De 30 a 50 años
Ocupación: Profesora
Educación: Graduado Universitario

SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA:

Clase Social: Clase Media
Estilo de Vida: Trabajadora, Pasiva, Organizada
Personalidad: Preocupada, Atenta, Tranquila, Amigable.

SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL:

Profesoras que trabajan en la escuela "Francisca Arizaga Toral" y dedican su tiempo en enseñarles a los niños.

PERFIL DEL CONSUMIDOR:

Este target está enfocado en profesoras mujeres que trabajan en la escuela "Francisca Arizaga Toral" de la ciudad de Cuenca, personas muy capaces de hacer su trabajo de una manera eficaz y concreta, muy amigables y pacientes con los niños al momento de enseñarles cualquier cosa.



2.2 PARTIDOS DE DISEÑO





Img. 38

FORMA

Ilustración: Se utilizará el flat design (Diseño Plano), para todas las ilustraciones, esta se centra en lo minimalista con el uso de elementos sencillos, no muy detallados, trazos geométricos que formen un conjunto, pero con el mismo objetivo, en este caso incentivar a la lectura, además se trabajará con una sombra muy suave para dar la sensación de diferentes capas, con esto logramos que los niños se sientan en un ambiente real y natural.

Para la creación del personaje se utilizará el mismo tipo de ilustración, este personaje tendrá rasgos físicos tiernos, agradables y por supuesto que sea muy amigable, esto ayuda al pequeño a tener un compañero más que le enseña y le motiva.

Tipografía: La tipografía es muy importante y se debe de trabajar de acuerdo al público, en este caso los niños, entonces se utilizará tipografía Sans Serif (Palo Seco), para el aula asignada, ya que esta cuenta con beneficios para los pequeños en donde no cansa la vista, facilita la lectura, además de ser muy sencilla, legible y directa.

Cromática: Los colores dan vida a cualquier cosa, es por eso que la cromática debe ser bien elegida, se trabajará con colores frescos, vivos y llamativos, los cuales fijan la concentración de los niños transmitiendo un ambiente de tranquilidad, relajación y sobretodo concentración, donde los más pequeños disfruten de la lectura de una forma lúdica.



2.2 PARTIDOS DE DISEÑO

FUNCIÓN

El objetivo del proyecto se centra en motivar a la lectura, los niños podrán interactuar de forma analógica con el entorno, en donde textos, colores e ilustraciones se complementen logrando que el niño se sienta cómodo, relajado y al mismo tiempo se divierta.

Al ver grandes imágenes ellos se sienten felices, porque se sienten identificados con sus dibujos favoritos que ven a cada momento. “ Las lecturas que se les presenta a los niños sean con bastantes imágenes llamativas y también interesantes al mundo en el que ellos están viviendo” (Faican, 2018, (entrevista)), además es fácil para transmitir información de forma rápida y es atractiva y accesible, la tipografía tiene una connotación en donde se trabajará con letras redondeadas, ya que estas son amables y suaves, además será presentado en textos cortos, en donde lo más importante es comunicar y llegar a los niños, y la cromática ayudará al espectador a sentirse en un ambiente adecuado para la actividad lectora u otra actividad de aprendizaje.

TECNOLOGÍA

Software: Para el desarrollo de todo el sistema ambiental interactivo se utilizarán herramientas digitales, principalmente el programa Adobe Ilustrador (Diseño Vectorial), el cual nos servirá de mucho al momento de crear objetos a gran escala.

Materiales: Para los objetos interactivos se trabajará en materiales resistentes y de larga duración, y herramientas de carpintería, además de corte laser, mientras para la aplicación de la gráfica ambiental (environmental graphic) se necesitará impresión a vinil para las paredes a gran escala como también para otros elementos necesarios para la ambientación.



Img. 39

Globegan
Star Greak
 Dreamlang
Ryde Gaster
Zuolet Swash

Mūlṭilīnḡuāṭ
 Zazótc ḡešlā jažn
Zuma ampara
estāmpilla capilla
anticonstitucionales
 Neḡaṭ **Img. 40**



Img. 41

2.3 PLAN DE NEGOCIOS



Company's Growth



Opportunities to increase sales and achieve the company's target.

| Category | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 |
|-------------------------|---------|---------|---------|---------|
| Construction & Services | 100,000 | 120,000 | 140,000 | 160,000 |
| Manufacturing | 80,000 | 90,000 | 100,000 | 110,000 |
| Software & Hardware | 60,000 | 70,000 | 80,000 | 90,000 |
| Other Services | 40,000 | 45,000 | 50,000 | 55,000 |
| Total | 280,000 | 325,000 | 370,000 | 415,000 |

Business Company

Business Company
123 Main Street
New York, NY 10001
Phone: (212) 555-1234
Email: info@business.com

INVOICE

Invoice No: 12345
Date: 2023-10-27

2
9
16
23



Img. 42

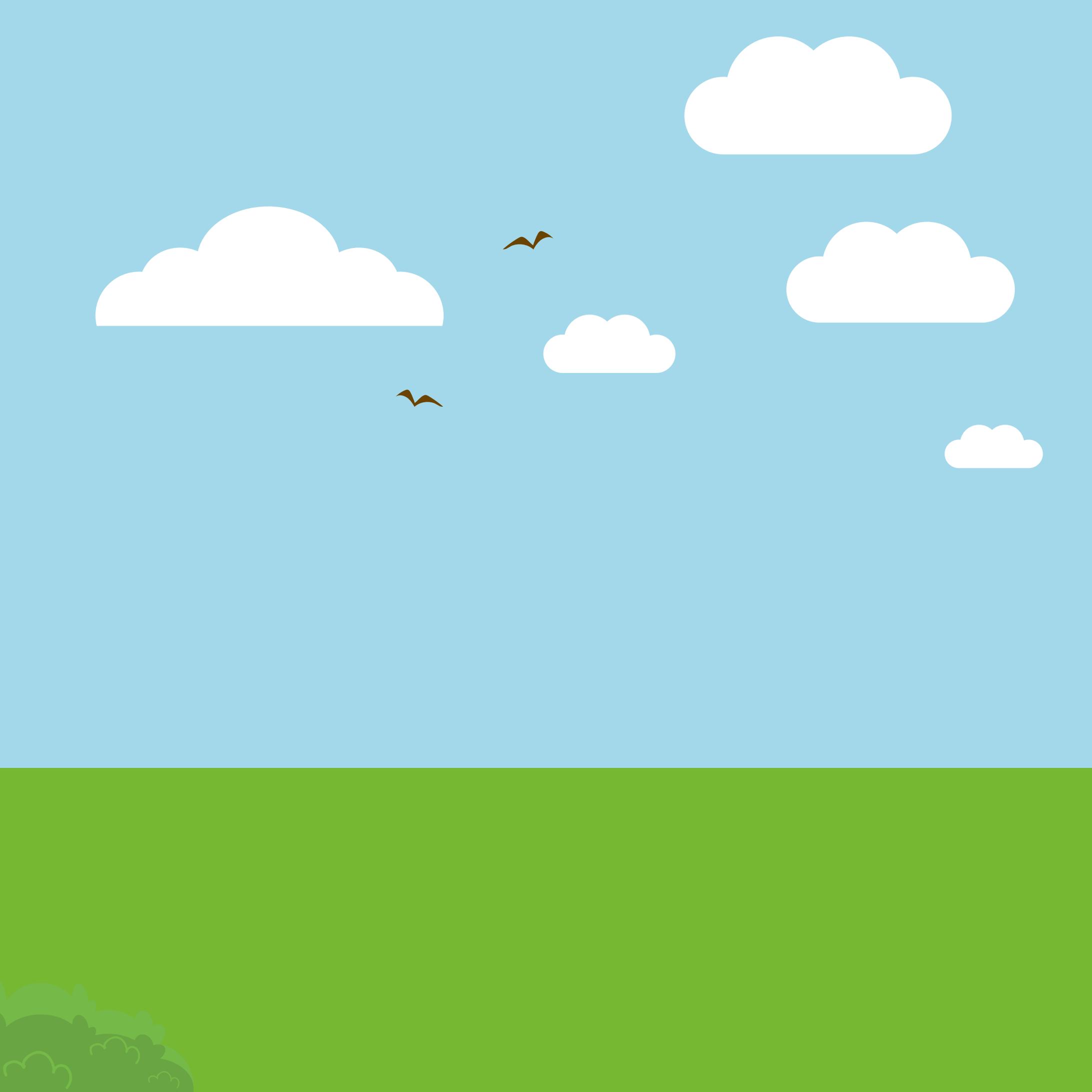
Producto: En este caso lo que se está vendiendo se trata de una experiencia en donde el niño vive la experiencia de entrar en el entorno y sentirse motivado a interactuar y a leer.

Precio: Se definirá de acuerdo a los materiales, mano de obra, costos de implementación, tiempo invertido en realizar toda la gráfica.

Plaza: Escuela “Francisca Arizaga Toral” de la ciudad de Cuenca – Ecuador.

Promoción: Se realizará con publicidad digital en redes sociales con la creación de posts y un video donde se verá el cambio del aula, dirigido al Ministerio de educación, Agencias de diseño y a Directores de Escuelas.







CAPÍTULO 3
IDEACIÓN





GENERACIÓN DE IDEAS

Para una buena elaboración del producto final, es necesario generar ideas, es por eso que se plantea utilizar métodos que ayuden a cumplir con el objetivo planteado, en este caso se utilizó la lluvia de ideas, en donde cada una de ellas se creó a partir de los gustos y preferencias de los niños y se complementó con el punto de vista del diseño gráfico, creando un producto nuevo e innovador.



3.1

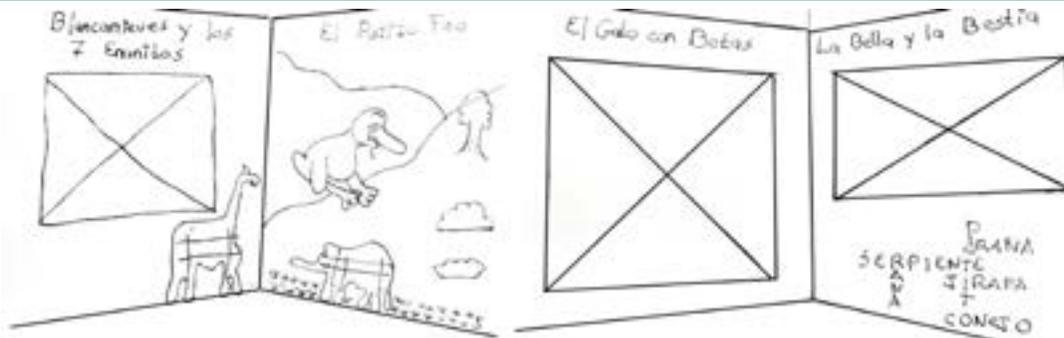
DIEZ IDEAS



RINCÓN DE LECTURA

Se creará 4 ilustraciones de los cuentos más leídos por los niños, cada cuento será plasmado en cada pared, en este espacio los libros estarán colocados en estanterías en forma de animales, además habrá un espacio de letras en donde los niños puedan armar palabras y ponerlas en un crucigrama. Los materiales y recursos estarán a la vista y al alcance de los niños.

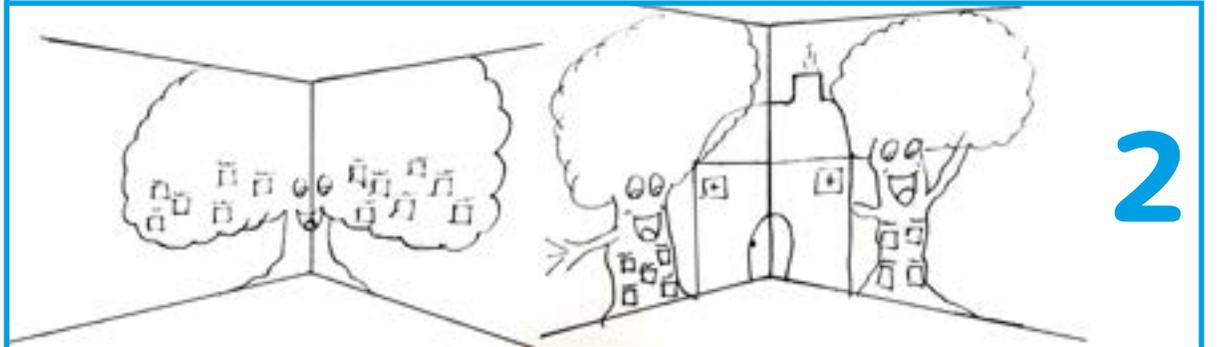
1



ÁRBOL DE LA SABIDURÍA

Se diseñará ilustraciones de un bosque mágico, con 4 árboles grandes en cada esquina de la habitación, en donde estarán colocados libros y cuentos, los niños podrán despegar y volver a colocarlos en su debido lugar, ya que cada espacio estará con su debido título.

2



3



RESPLANDOR DE CONOCIMIENTOS

Se construirá un stand giratorio con la temática de cuentos de hadas en la pared principal, y en las demás paredes habrá frases motivadoras cortas orientadas a la lectura, además habrá decoraciones colgantes de la misma temática como hadas volando.

4

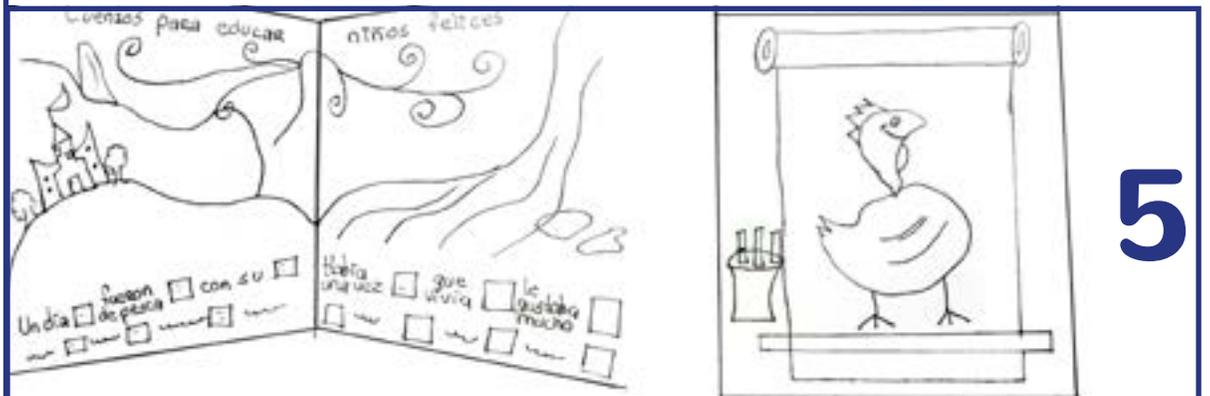


ARMANDO TU FUTURO

Se diseñará 4 cuentos o leyendas de animales, estos cuentos serán grandes de estilo pop up, los cuales serán colocados en cada esquina de la habitación, además se diseñará un módulo interactivo cuadrado en donde los niños podrán leer un cuento de una manera diferente, tienen que ir cambiando su posición y aparecerá una nueva imagen.

CUENTOMANIA

Se realizará varios cuentos con la técnica de aprendizaje de los pictogramas en las 4 paredes, se dejará un espacio en blanco en donde los niños puedan dibujar lo que sigue de acuerdo al tipo de cuento, para eso se diseñará un stand en forma de rollo de papel en donde los niños lo dibujen.



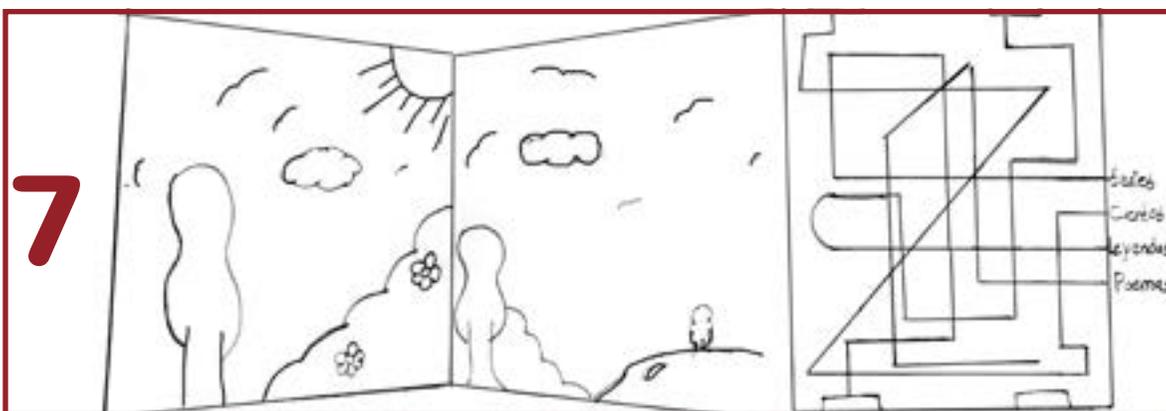
5

6



DIBUJANDO APRENDO

Se diseñará varias cartas las cuales contienen dibujos simplificados de objetos y personajes de cuentos que se se van combinando, donde los niños tendrán que sacar 5 cartas, y desde ahí escribir una historia corta en la pared, para eso habrá una pared tipo pizarra en la cual se puede escribir o dibujar, las 3 paredes restantes se realizarán ilustraciones sobre el mismo tema.

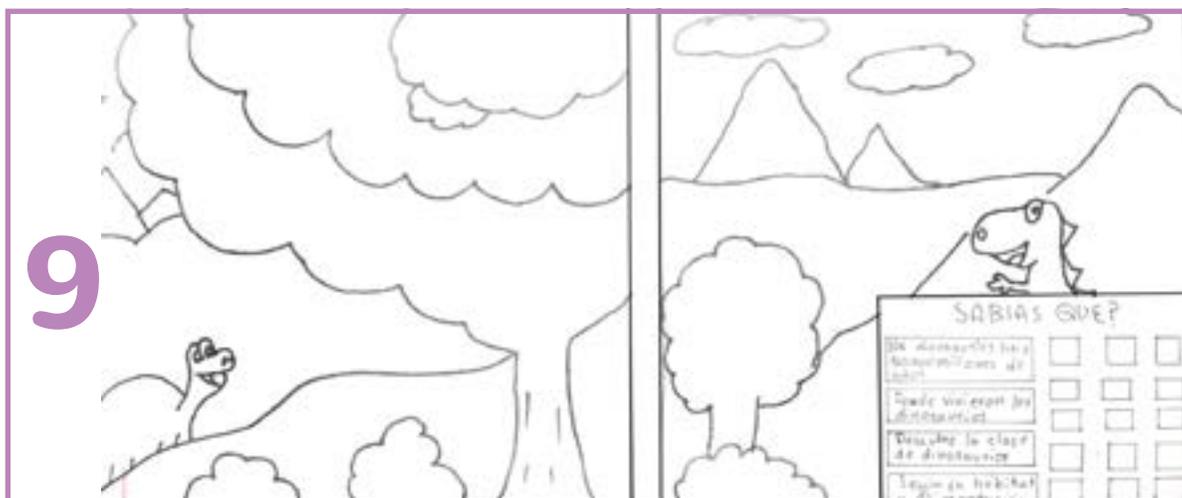


JUEGO DE SOMBRAS

Se creará un ambiente con la temática de la naturaleza en donde las luces jugarán un papel importante, ya que estarán detrás de cada diseño, haciéndoles llamativos, además se realizará líneas en el piso de diferentes colores, en donde cada color te llevará a diferentes cuentos, ya sea clásico, antiguos, nuevos, los más leídos, etc.

CLUB DE LECTURA

Se realizará letras y dibujos con relieve las cuales serán colocadas en todas las paredes de la habitación con leyendas, además en el piso habrá un rompecabezas gigante donde los niños tienen que completar las frases.

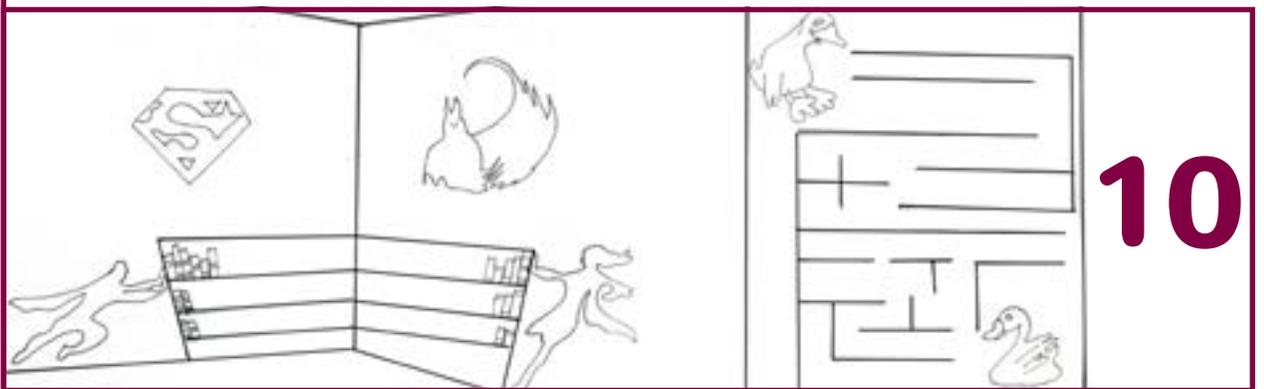


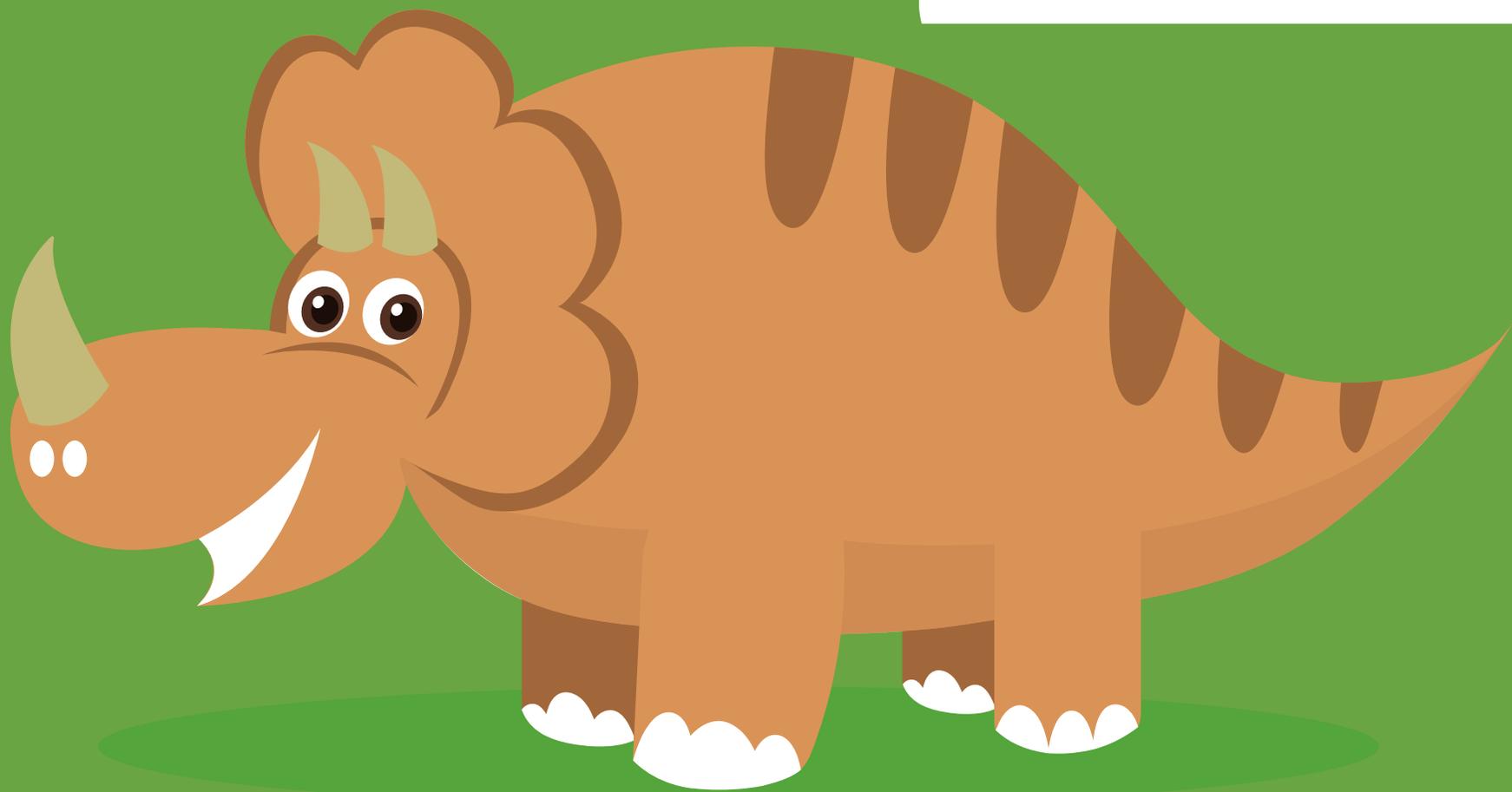
PREHISTORIA

Se creará un ambiente de la prehistoria en donde se realizarán varios dinosaurios en su ambiente natural, cada elemento será colocado uno detrás de otro y así se formará el diseño completo, además para que la habitación sea interactiva se realizará 2 dados grandes en el cual el niño los tirará y de acuerdo al número que salga tendrá que leer ese cuento.

SUPERHÉROES

Se creará ilustraciones de los superhéroes y de libros en toda la habitación, los cuales estarán leyendo y diciendo frases motivadoras, además se realizará una mesa plegable donde estarán los distintos cuentos y los niños podrán leerlos de una forma cómoda, también se realizará un tipo de rueda de la fortuna en donde los niños la giraran y ganaran un cuento, un poema o una leyenda.





3.2

TRES IDEAS



Para la elección de las 3 ideas, se socializo con los profesores de la Escuela "Francisca Arizaga Toral", en donde se realizó un test, el cual contenía las 10 ideas, en donde se mostró y explicó cada una de ellas , en total eran 8 profesores encuestados, esto nos llevó a estas 3 ideas las cuales tienen la mayoría de votos.

1. Rincón de lectura
2. Árbol de la sabiduría
3. Resplandor de conocimientos ✓
4. Armando tu futuro
5. Cuentomania
6. Dibujando aprendo
7. Juego de sombras ✓
8. Club de lectura
9. Prehistoria ✓
10. Superhéroes



TRES IDEAS

RESPLANDOR DE CONOCIMIENTOS

Los niños al ver cuadros grandes y que se mueven les llama mucho la atención.

Las imágenes en gran escala son llamativas e interesantes para los pequeños.

Frases cortas para los niños. La motivación es una de las cosas fundamentales para la estimulación de los niños.

PREHISTORIA

Siempre es bueno partir del interés del estudiante, que mejor los dinosaurios y además combinarlos con juegos.

Llamativo porque se conecta con la historia y se combina con actividad lúdica.

Con la creación del ambiente natural creamos un ambiente real.

Despierta en los niños la curiosidad, la cual ayuda mucho para que tengan más interés en el momento de la lectura.

Ilustraciones sencillas de la naturaleza y de dinosaurios.

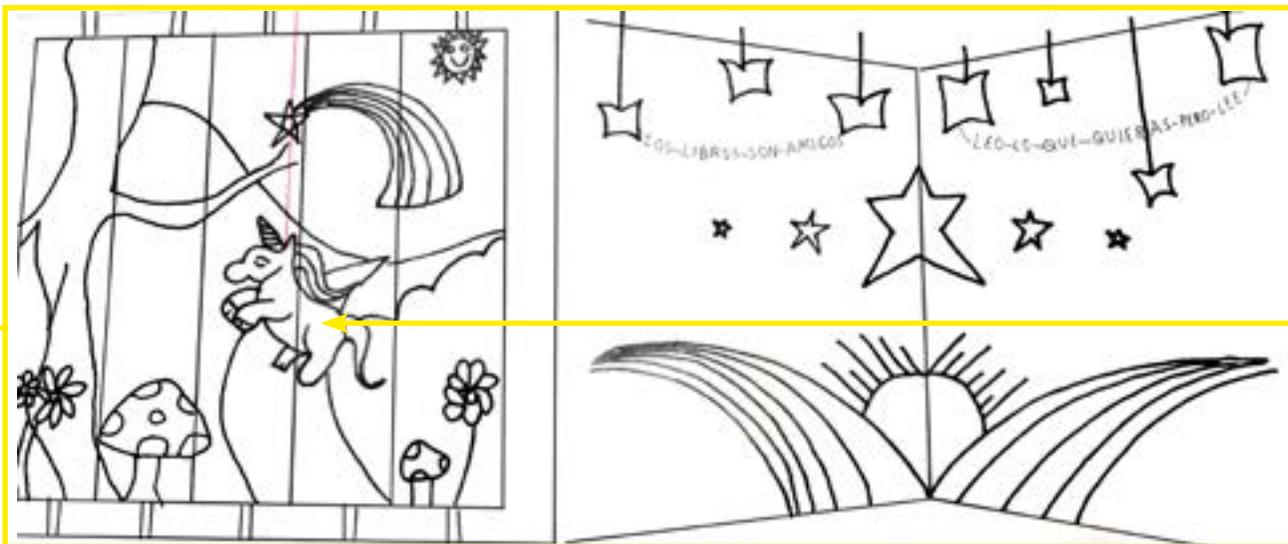
Promueve el descubrimiento de la historia.

JUEGO DE SOMBRAS

Las luces es un factor importante, ya que el espacio debe estar bien iluminado para que los niños puedan leer con facilidad.

Diseños novedosos y sencillos.

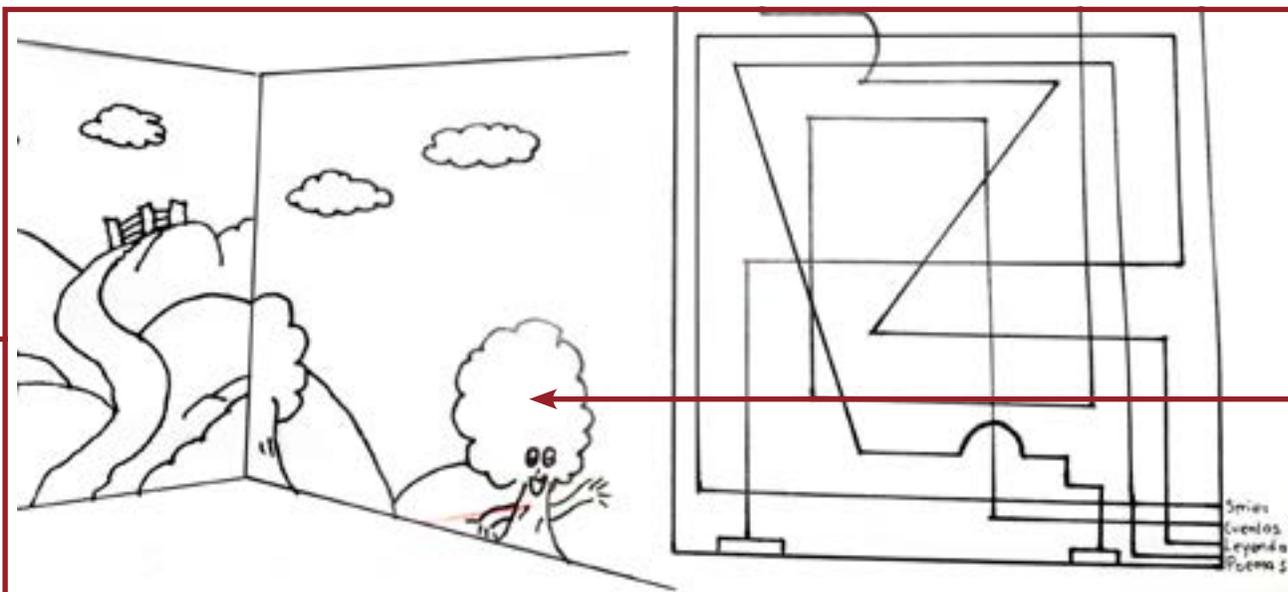
El niño se ejercita y desarrolla su coordinación y motricidad fina, la cual favorece su desarrollo y crecimiento.



**Personaje
Unicornio**



**Personaje
Dinosaurio**



**Personaje
Árbol**

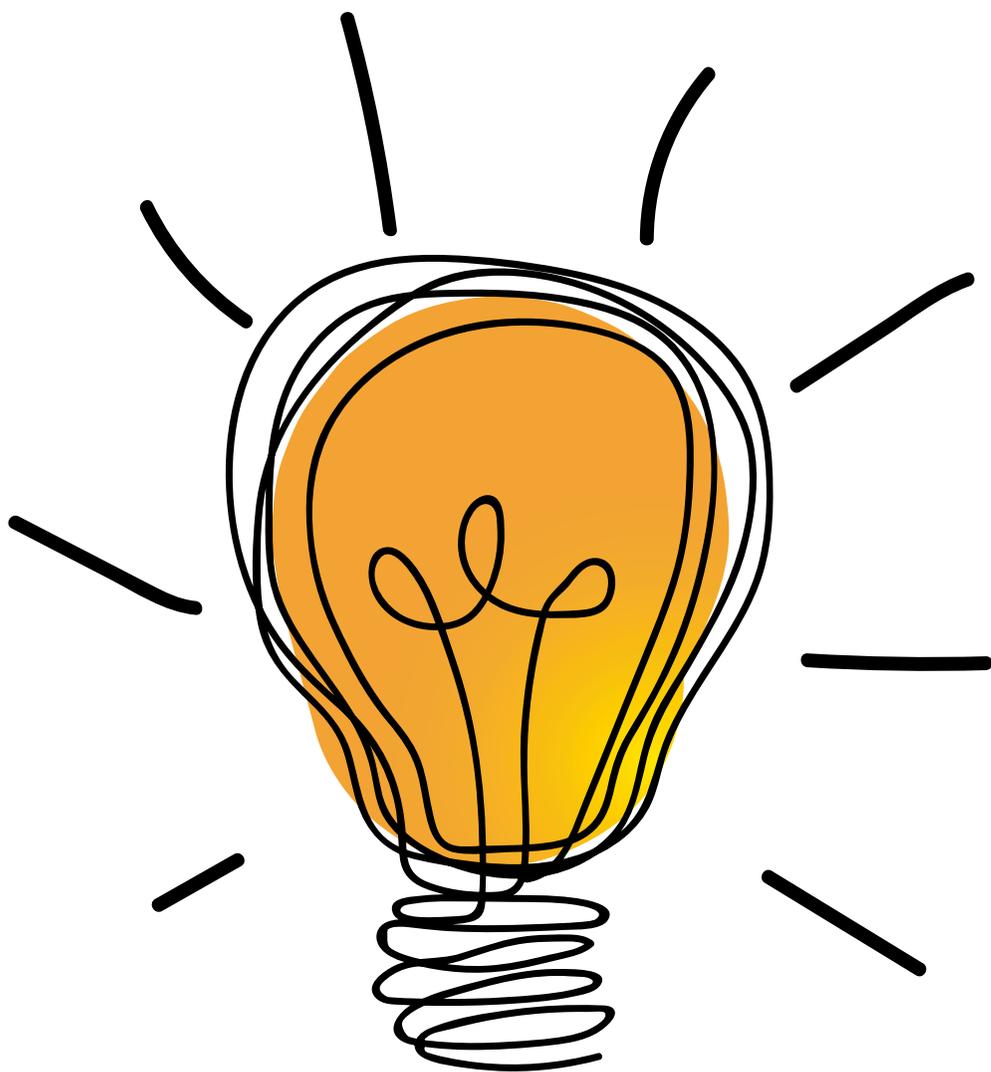


3.3

IDEA FINAL



LA GRAN



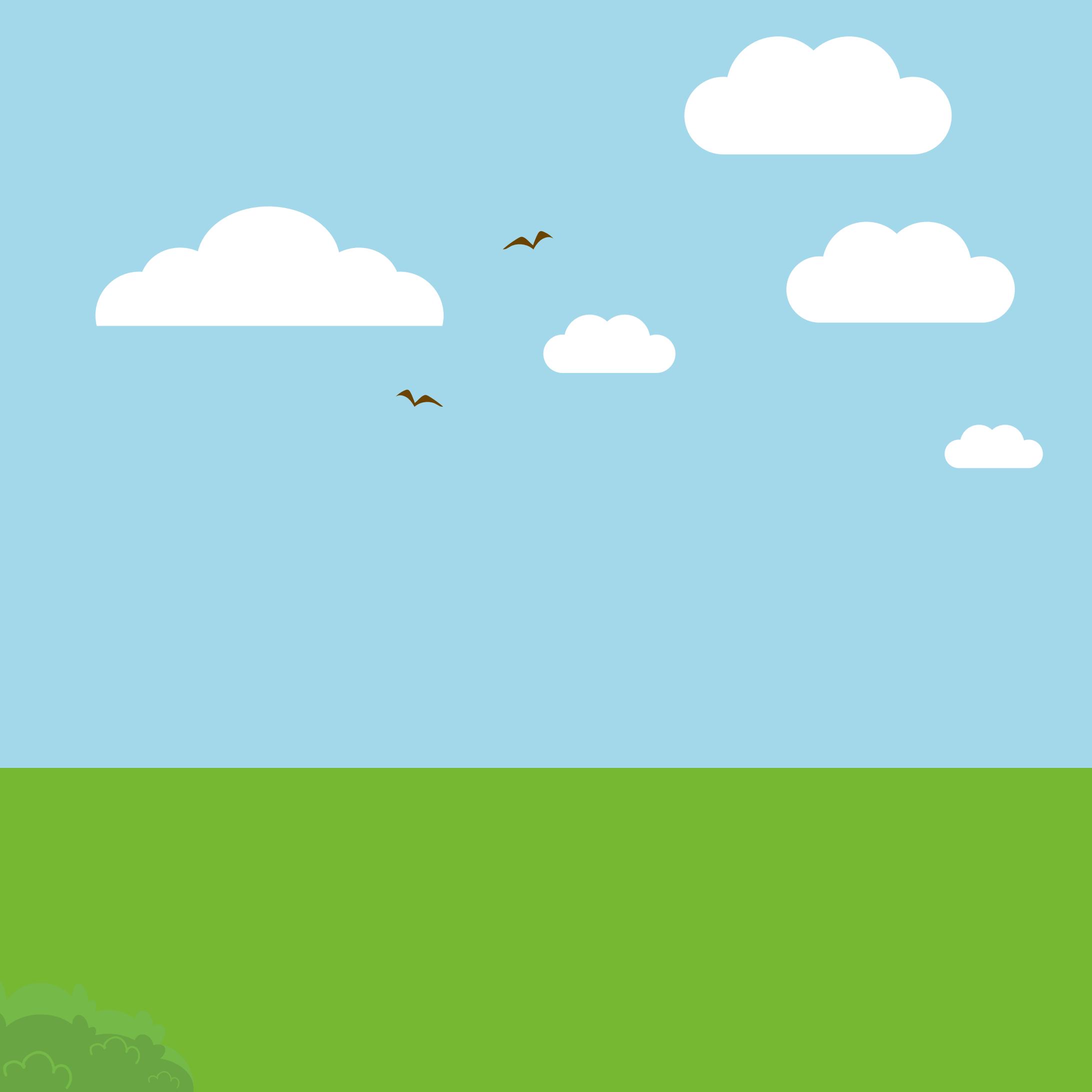
IDEA

MUNDO DE LECTURA

Al haber analizado las 3 ideas, se llega a la conclusión de unir todas, ya que tienen elementos muy importantes que llegan a cumplir con el objetivo planteado, pero dando como resultado una sola temática "Los Dinosaurios"; ya que a través de libros y de la lectura se puede conocer la historia de estos grandes seres vivos, además despierta mucho la curiosidad de los niños en aprender acerca de ellos.

Principalmente la idea final consta en hacer un ambiente natural de la época de los dinosaurios, además contarán con un compañero muy especial que estarán con él en toda la habitación, es por eso la creación de un personaje, el cual tendrá un aspecto físico amigable y cariñoso, contará con muchas frases cortas con mensajes motivadores para que los niños cambien de actitud y se inspiren a leer con optimismo y energía, para lograr interactividad se logrará hacer una pared giratoria, donde los niños pueden cambiar la posición y aparecerá una nueva imagen, además contarán con juegos interactivos como Sabías que..? y líneas en el piso las cuales guiarán el recorrido de los niños.







CAPÍTULO 4
DISEÑO



BOCETACIÓN Y DIGITALIZACIÓN

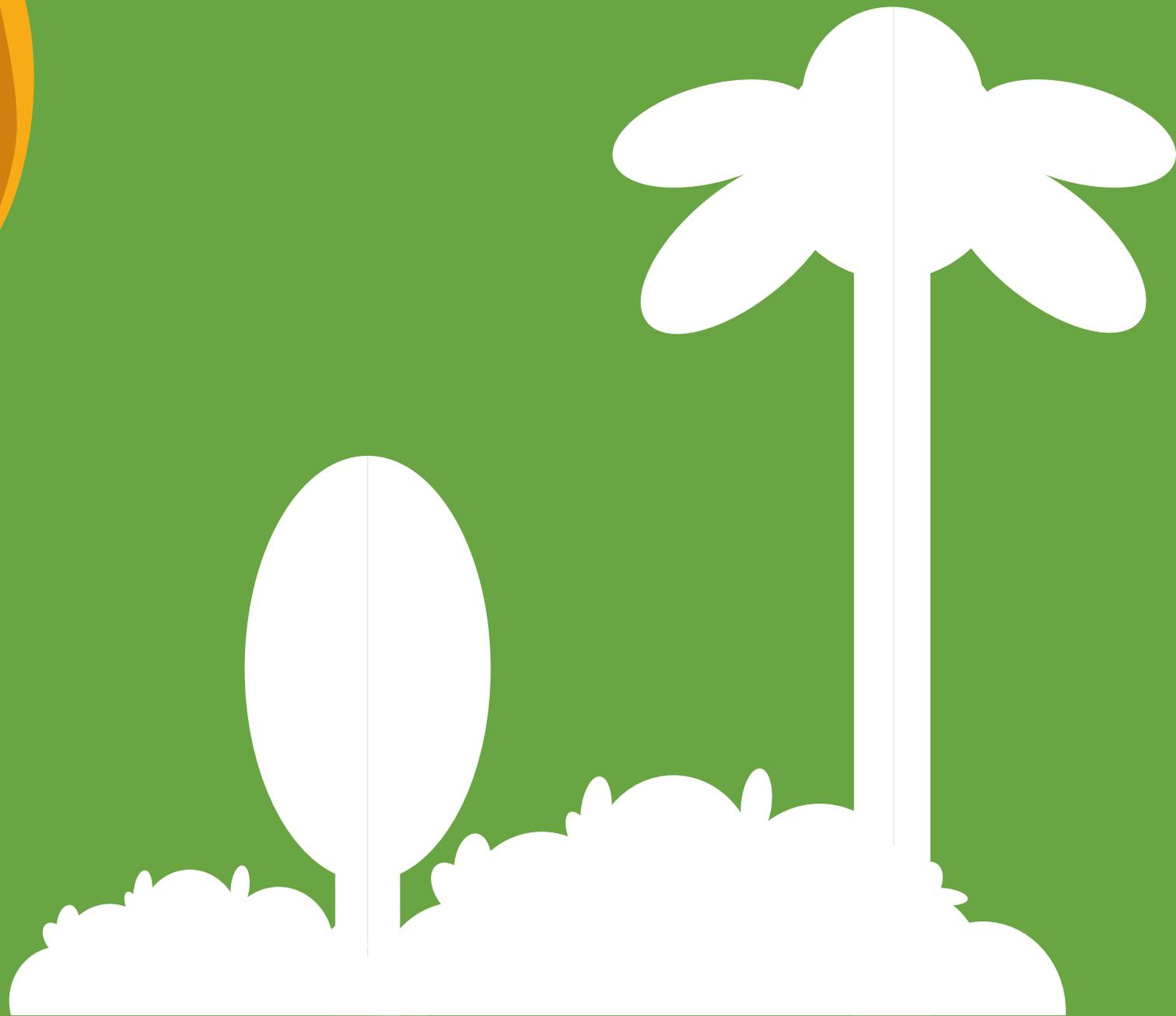
En esta etapa se empieza a definir la gran idea con bocetos de primer, segundo y tercer nivel donde se aprecia las formas, objetos y paisajes que tendrá el diseño final, además de la creación de los personajes, y también se definió el sistema gráfico con el cual se manejará todo el diseño.



4.1

BOCETACIÓN



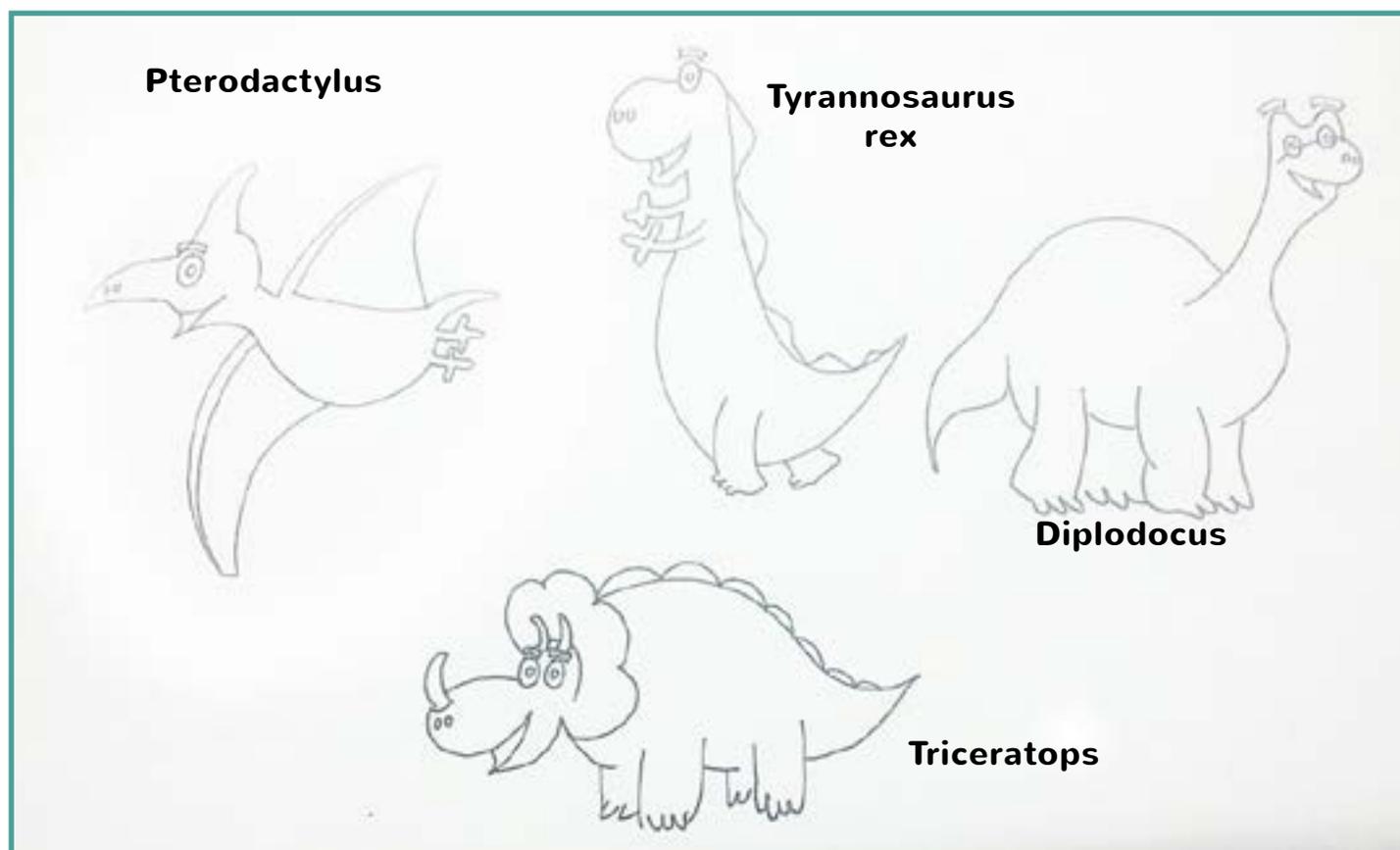


CREACIÓN DEL PERSONAJE

Según un estudio titulado "SERIES INFANTILES. Una aproximación de análisis pedagógico" elaborado por las pedagogas Anna Ferré y Victòria Gómez, nos dicen "Que series infantiles más vistas fomentan valores basados en la cooperación, trabajo en equipo y la amistad"; es por eso que los personajes ayudan al niño a sentirse seguro y confiado, a mejorar la expresión tanto oral como escrita, con la cual se promueve la creatividad y la socialización entre los niños. (Gómez, 2016)

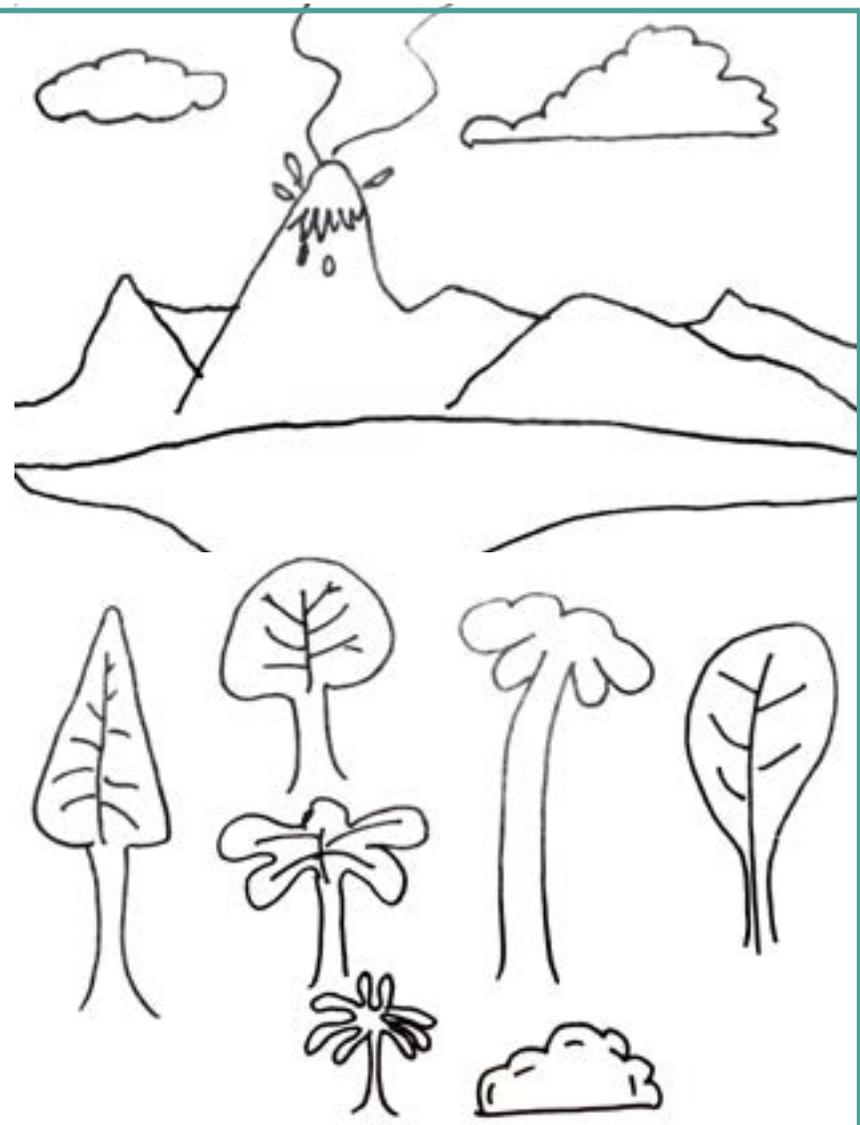
Se crearon varios personajes de dinosaurios, los cuales son los más reconocidos por los niños, en-

tre los principales están: Tyrannosaurus rex, Pterodactylus, Triceratops y el Diplodocus, a todos estos se les dio un aspecto tierno, agradable, cariñoso y amigable para que los niños se sientan a gusto con ellos, además para escoger el personaje principal y los personajes secundarios se hizo una validación con los niños de 2do de básica de la Escuela "Francisca Arizaga Toral"; en donde el Triceratops salió como el que más les agrada a los niños.



FORMAS Y FIGURAS

Se crearon diferentes formas en base a varios elementos encontrados en el hábitat de los dinosaurios, estos se abstraieron y dieron como resultado figuras, de manera que pudieron ser utilizadas en todo el sistema gráfico.



ESCENARIOS

Después de haber bocetado las figuras, se dio el trabajo de unir las formando varios escenarios donde varía la posición de cada elemento.



Después de haber bocetado todas las figuras se llega a concretar mejor el escenario donde ya cuenta con la participación del personaje principal como los secundarios, además tiene ya colocadas las frases motivadoras creando una simulación a nivel de boceto de cómo se va a armar cada pared.



JUEGOS INTERACTIVOS



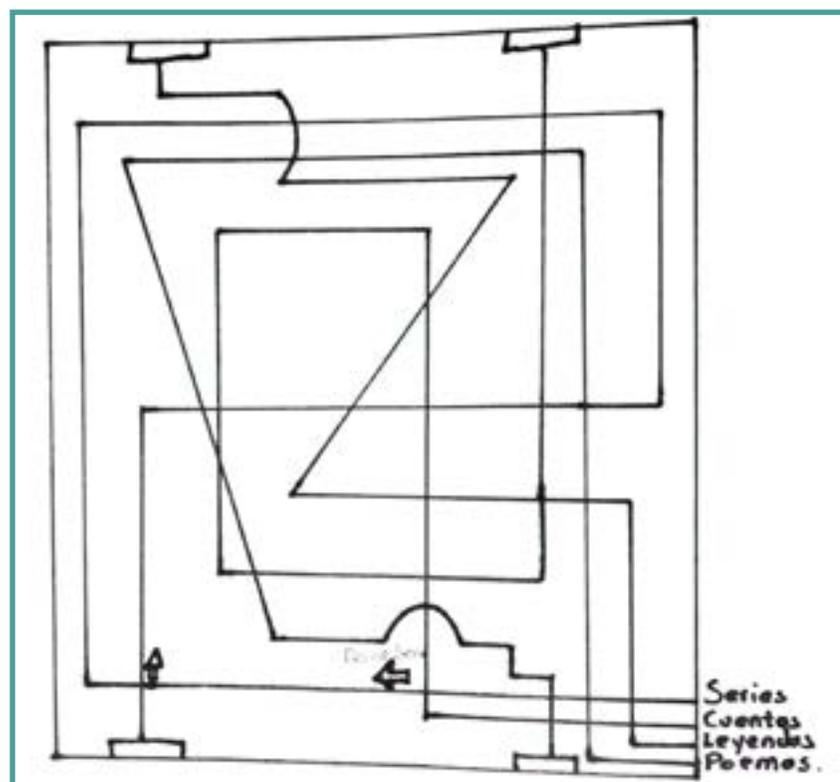
SABÍAS QUE...?

Creatividad e imaginación: El juego es de gran diversión para los niños y además despierta su imaginación, creatividad, iniciativa y sobretodo interés, en este caso se creó cartas de datos curiosos de los dinosaurios.

LÍNEAS EN EL PISO

Curiosidad por el entorno: La exploración por el entorno estimula el conocimiento a través del juego.

En este caso las líneas de colores guían al alumno por toda la habitación, cada línea lleva a diferentes secciones.

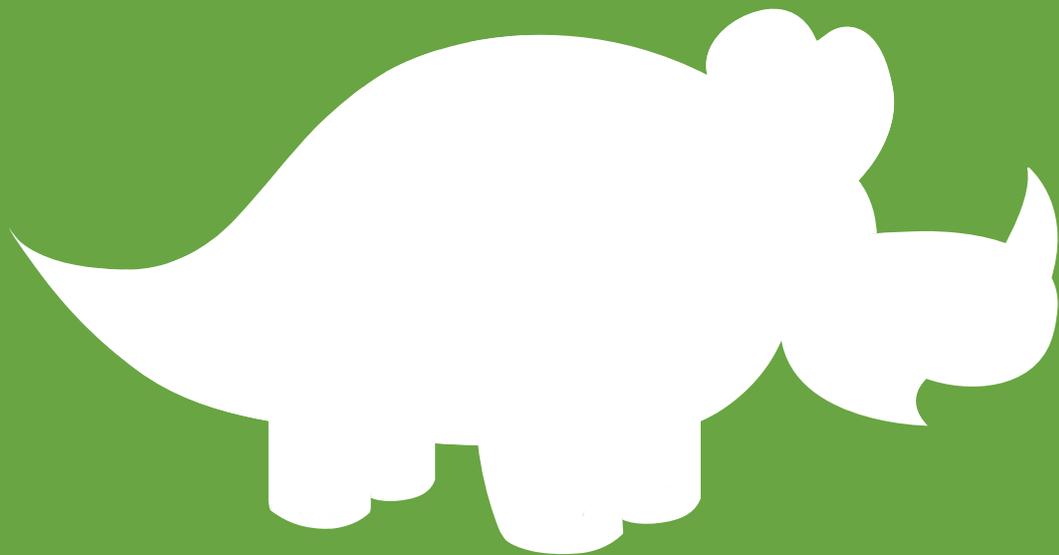




4.2

DIGITALIZACIÓN

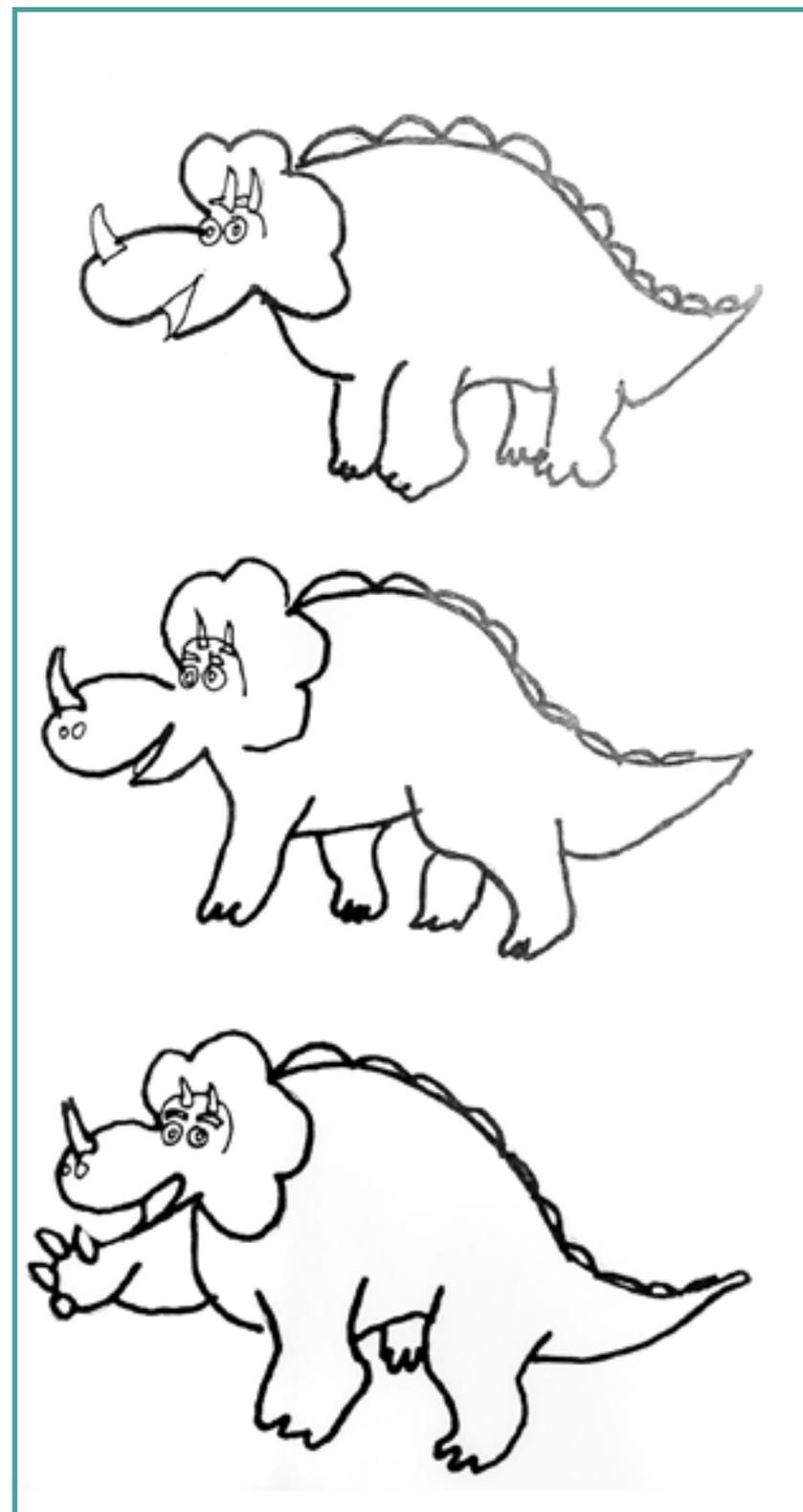
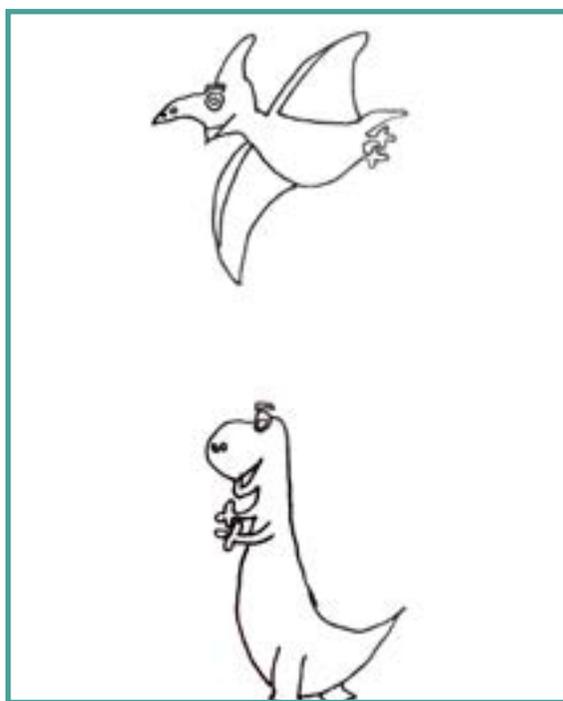




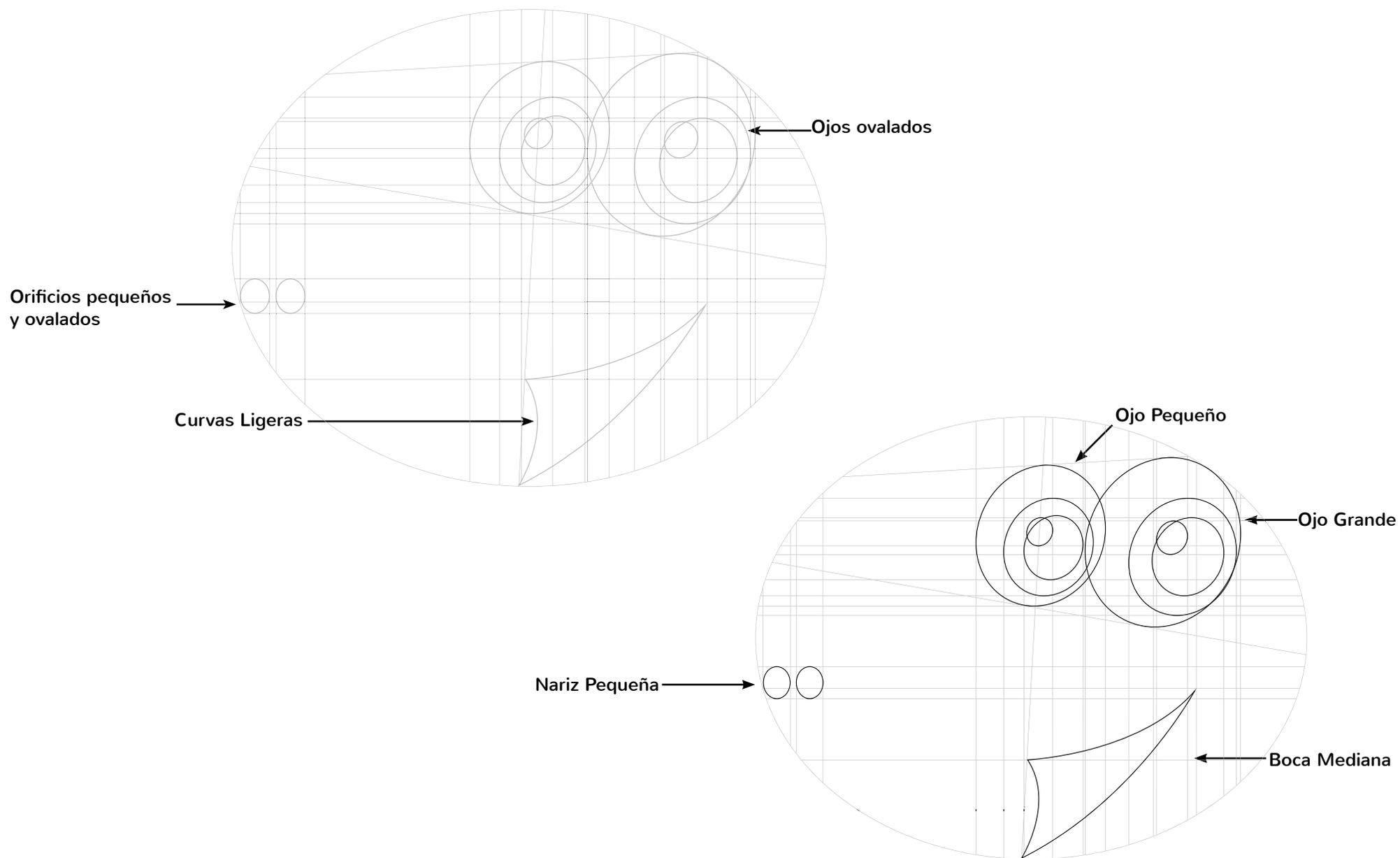
PERSONAJE

Para encontrar el sistema de nuestros personajes se trabajó en rasgos de la cara similares en donde todos los dinosaurios tienen los mismos ojos, nariz y boca, se trabajó con pocos detalles haciéndolos llamativos para el público meta, el personaje principal tiene 3 posiciones (caminando, saludando y parado) mientras que los personajes secundarios solo se trabajó en una sola posición.

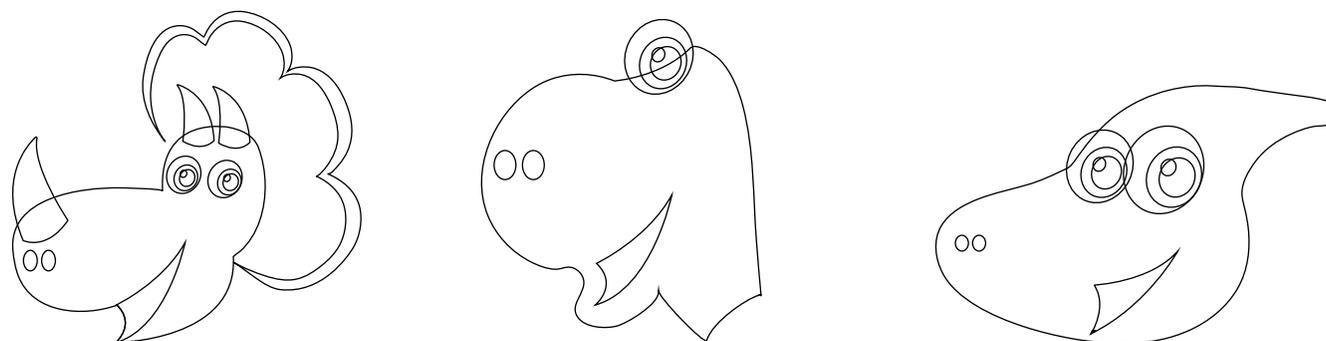
Además, la cromática escogida se basó en los colores propios de los dinosaurios, todas las ilustraciones se realizaron a base al diseño plano, sencillas y simples pero nunca pierden su aspecto amigable ni tierno, con esto se quiere llegar a los niños de una manera eficaz en el cual comprendan el mensaje que se quiere transmitir.



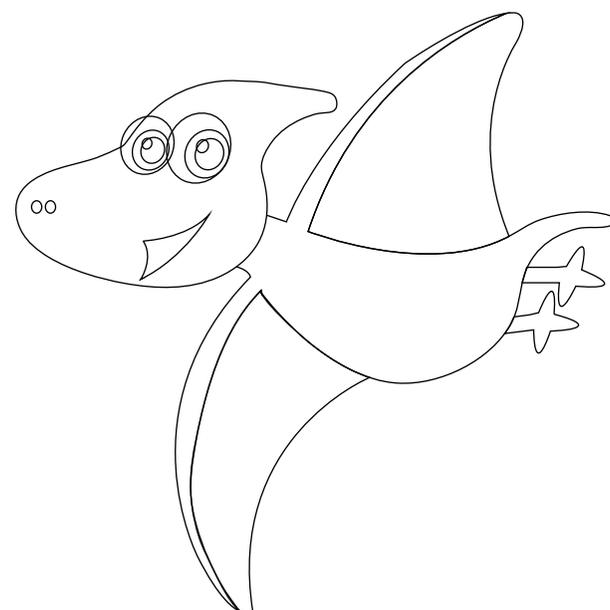
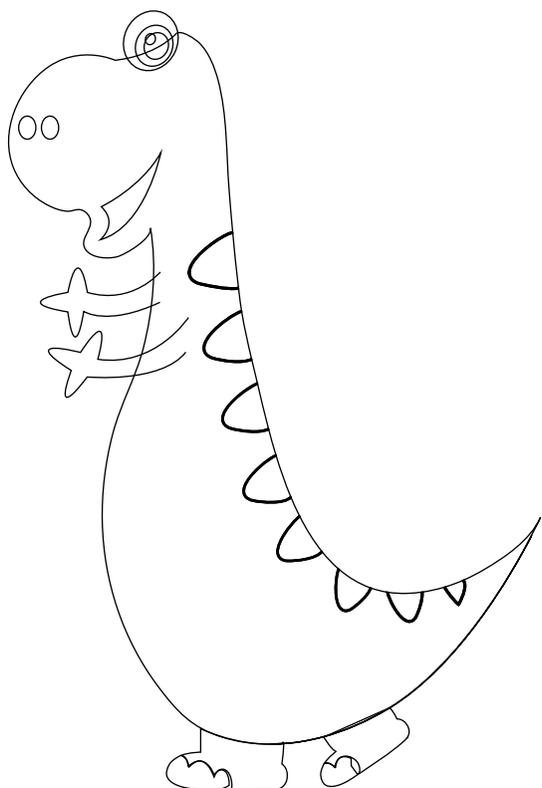
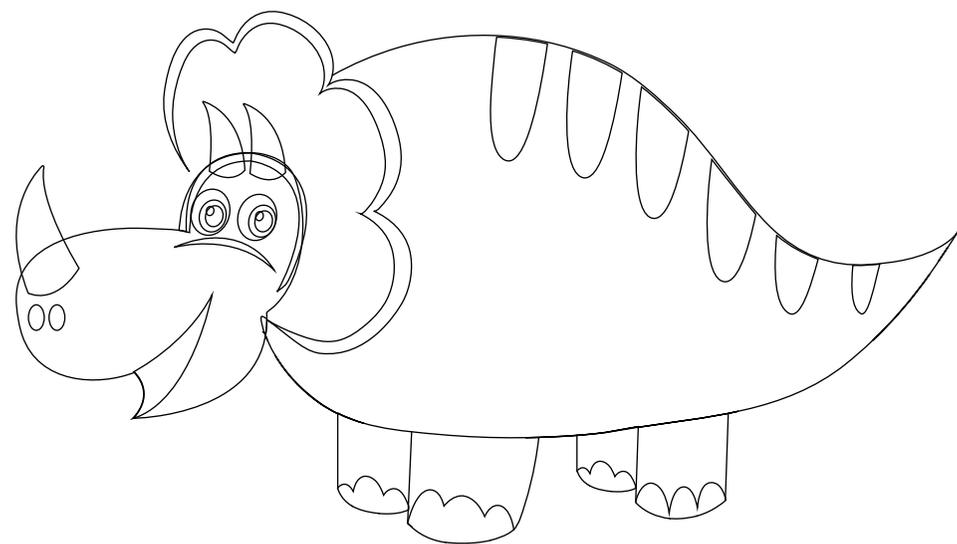
PERSONAJES / CARA



Caras con terminaciones redondas

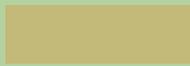
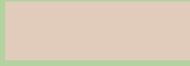


PERSONAJES FINALES / CUERPO ENTERO



CROMÁTICA PERSONAJES



| | |
|--|--------------------------|
|  | #D99357 |
|  | #A0663A |
|  | #C4BA78 |
|  | # A0663A 30% Opacidad |



CROMÁTICA PERSONAJES



-  #F8AA16
-  #D17E10
-  # D17E10
30% Opacidad

CROMÁTICA PERSONAJES



 #B1CA53

 #798935

 #798935
30% Opacidad



CROMÁTICA PERSONAJES / CARA



| | |
|--|---------|
|  | #FFFFFF |
|  | #512F21 |
|  | #000000 |

PERSONAJES / POSICIONES

PERSONAJE PRINCIPAL

3 Posiciones



Parado



Caminando



Saludando

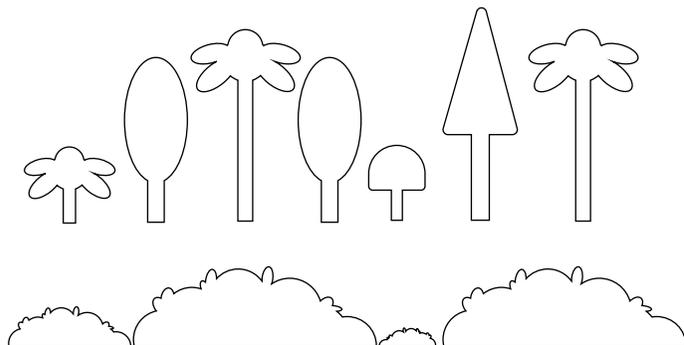
PERSONAJES SECUNDARIOS

1 Sola posición

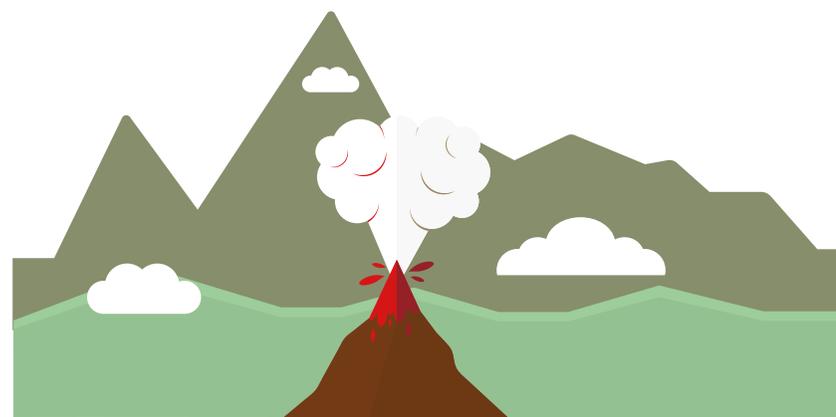
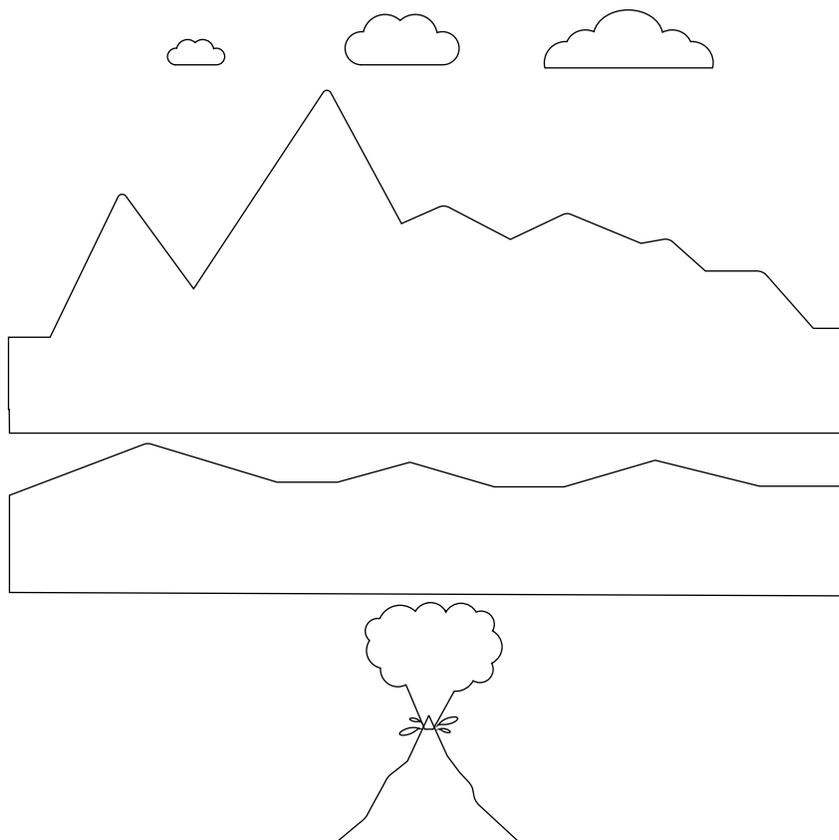


ESCENARIOS

Árboles, arbustos



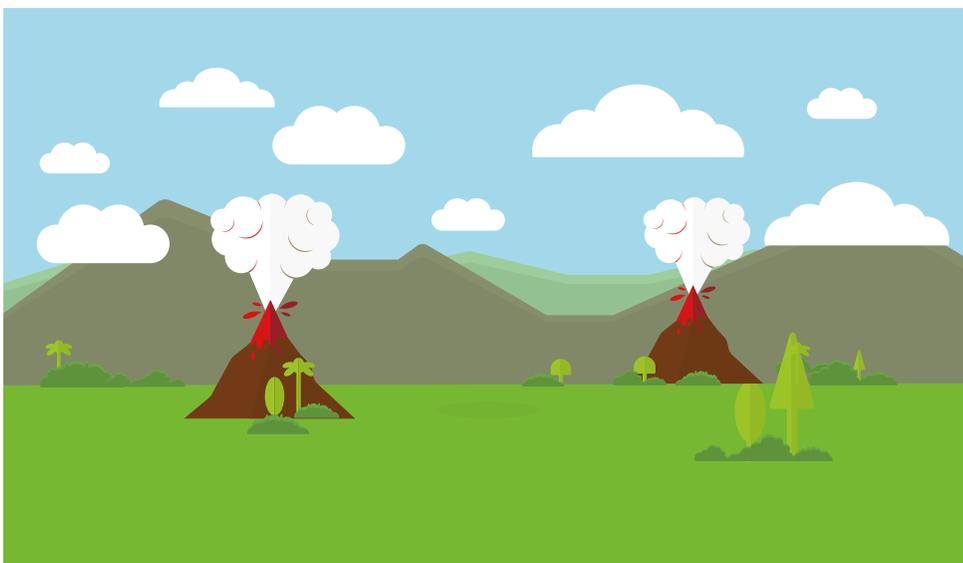
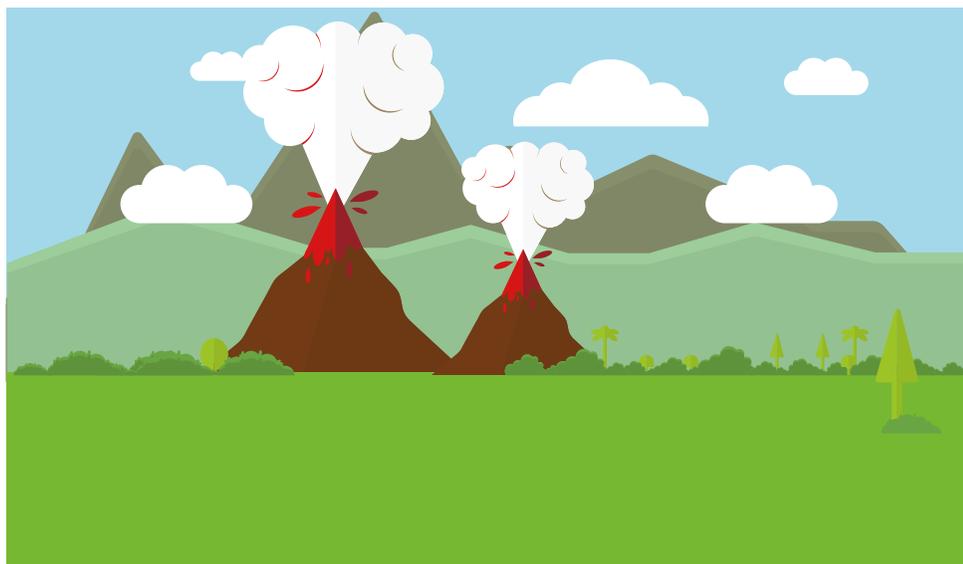
Montañas, volcanes, nubes



PALETA CROMÁTICA ESCENARIOS

Se utilizó colores frescos para todos los escenarios, basados en la época de los dinosaurios y además estos transmiten tranquilidad, relajación y concentración, entre los colores que se destacan son los verdes y azules.

Para la realización de cada escenario se reunieron todos los elementos encontrados en la época de los dinosaurios, como arbustos, árboles, montañas, volcanes, nubes, etc. Con esto se logra obtener varios escenarios donde varía la posición de cada elemento.



| | |
|--|---------|
| | #A2D8EA |
| | #878E6C |
| | #808766 |
| | #9CCC99 |
| | #93C191 |
| | #723C15 |
| | #D61516 |
| | #962026 |
| | #76B832 |
| | #5D933B |
| | #69A542 |
| | #94B924 |
| | #9DC426 |

TIPOGRAFÍA EMPLEADA

La tipografía es de vital importancia, ya que conjuntamente con la gráfica se puede brindar un mensaje concreto y sobretodo que comunique, es por eso que se busco un tipo de letra de acuerdo al público.

Para el proyecto se utilizó una familia tipográfica utilizando solo 2 variables las cuales son la Bold y la Regular.

REPORT: Es un tipo de letra geométrico sans-serif con extremos redondeados. De legibilidad buena y se puede ver muy bien a largas distancias, esta es utilizada principalmente en todas las frases, además es utilizada en el letrero del aula, se escogió este tipo de letra por tener rasgos similares a como los niños aprenden a escribir y además se complementa con la gráfica.

Report Regular

ACEIĂÇËÎĀÇĎĚŁŃŽ | aceiăçëîqčďěłńž | 01

Fundamentally, computers just deal with numbers. They store letters and other characters by assigning a number for each one.

Report Bold

the quick brown fox jumps over the lazy dog.

1234567890

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.

by fontsgreek.com

CROMÁTICA TIPOGRAFÍA

Se utilizó la **Report Bold** para todas las frases motivadores, y la **Report Regular** para los nombres de los autores. Además las frases están dentro de una nube, las cuales ayudan a tener una mejor legibilidad y genera contraste, con lo cual se puede leer fácilmente.

**“LA LECTURA
es la fábrica de la
IMAGINACIÓN”**

Jairo Gomelsky



#AFCB1E



#312783

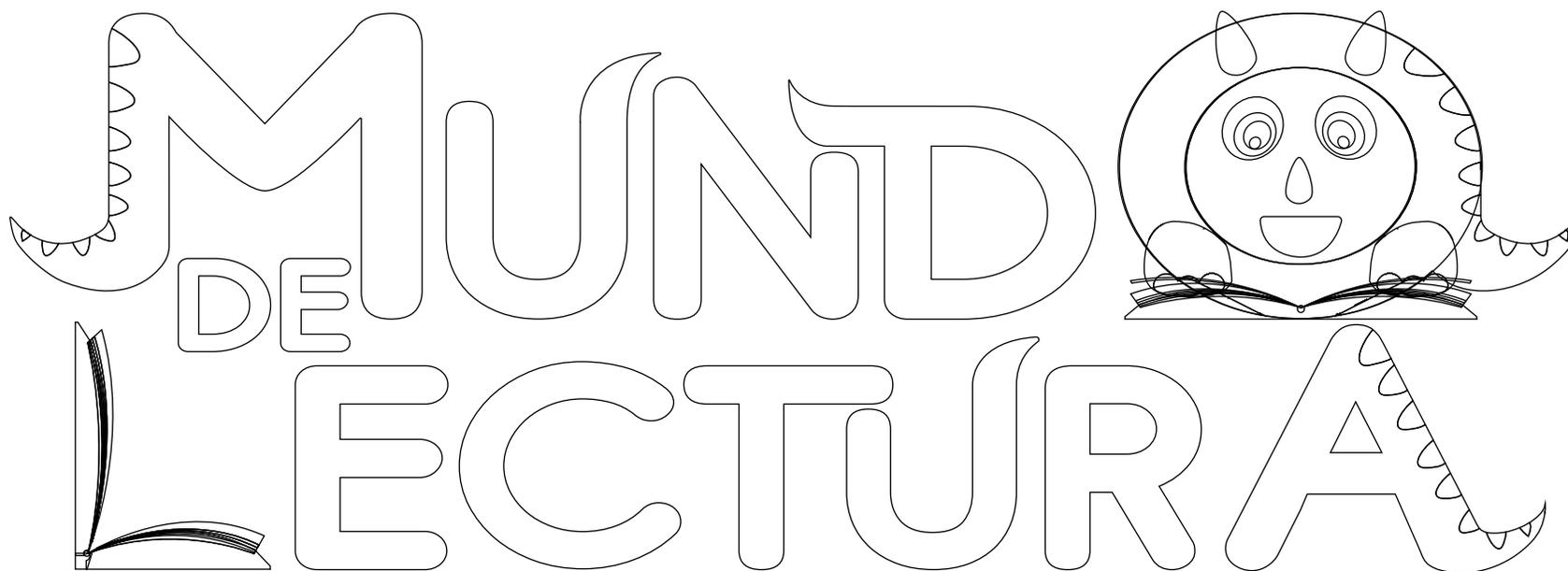


LETRERO

Para el diseño del letrero se partió de la tipografía base **Report Bold**.

MUNDO DE LECTURA

Después se dio rasgos a las letras de acuerdo a la misma temática, en este caso los dinosaurios, dando énfasis en las letras M, O, L y A, ya que estas son el principio y el final de cada palabra.





| | |
|--|---------|
|  | #432918 |
|  | #9DC427 |
|  | #93B926 |
|  | #F8AB16 |
|  | #FEEB17 |
|  | #6E8A2B |
|  | #FFFFFF |
|  | #000000 |



JUEGOS INTERACTIVOS

¿SABÍAS QUE...?

El término dinosaurio fue creado por Richard Owen, el fundador del Museo de Historia Natural en Londres. El vocablo está basado en las palabras griegas *deinos* —terrible— y *sauros* —lagarto—, es decir, lagarto terrible.



Cuando se descubrieron los primeros fósiles de dinosaurios en China, se sorprendieron tanto que pensaron que eran huesos de dragones gigantes.



El dinosaurio más rápido fue el *Compsognathus longipes*, un tipo de dinosaurio muy parecido a las aves, carnívoro por excelencia y uno de los más pequeños del mundo prehistórico. Con sus dos patas podía correr a 64 kilómetros por hora.



El dinosaurio más lento fue el *Euoplocephalus*, era un herbívoro que se alimentaba de las plantas bajas que podía alcanzar. Este dinosaurio sólo podía moverse a una velocidad máxima de 8 kilómetros por hora. Esto no era un problema para poder protegerse de otros dinosaurios debido a que esta especie poseía una imponente armadura con espinas en los costados, la cual le protegía de ataques y feroces mordidas.



El dinosaurio más grande fue el *Paragotitan mayorum*, este increíble reptil pesaba unas 70 toneladas y medía casi 40 metros de largo. Al elevar su cuello, podía alcanzar una altura semejante al séptimo piso de un edificio. ¡Increíble!



El *Spinosaurus* fue uno de los dinosaurios más fuertes, incluso más que el *Tyrannosaurus rex*, era capaz de vivir en la tierra y en el agua, además tenía una gran espina dorsal en su lomo, dándole una apariencia mucho más grande e imponente. No sólo era grande y pesado más de 5 toneladas, también muy fuerte y rápido.



En la época de los dinosaurios no había continentes, sólo existía una gran masa de tierra llamada Pangea. Que, según la teoría de la deriva continental se habrían separado para formar los continentes que hoy existen.

PANGEA



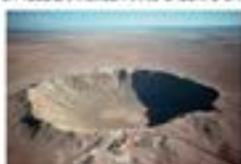
El primer hueso de dinosaurio encontrado fue en China hace miles de años y se creyó que era de un dragón, ya que en China hay una cultura milenaria relacionado a ellos.



Nada más sano que imaginar a esos seres balanceando por todas partes. Varios paleontólogos han confirmado que los dinosaurios hacían un tipo de baile y movían sus colas como seducción a su pareja. Mentiras más balabán, más probabilidad había de que se pudieran aparear.



¿DÓNDE CAYÓ EL ASTEROIDE?
Tal impacto debió espumar polvo y escambros hacia la atmósfera, lo que oscureció el planeta durante meses y pudo haber generado otros eventos como una lluvia súper ácida, tormentas de fuego globales y mega tsunamis. Todos los dinosaurios que vivían hace 65 millones de años se extinguieron, y el asteroide cayó en Yucatán, México. Ahí se encontró el impacto.



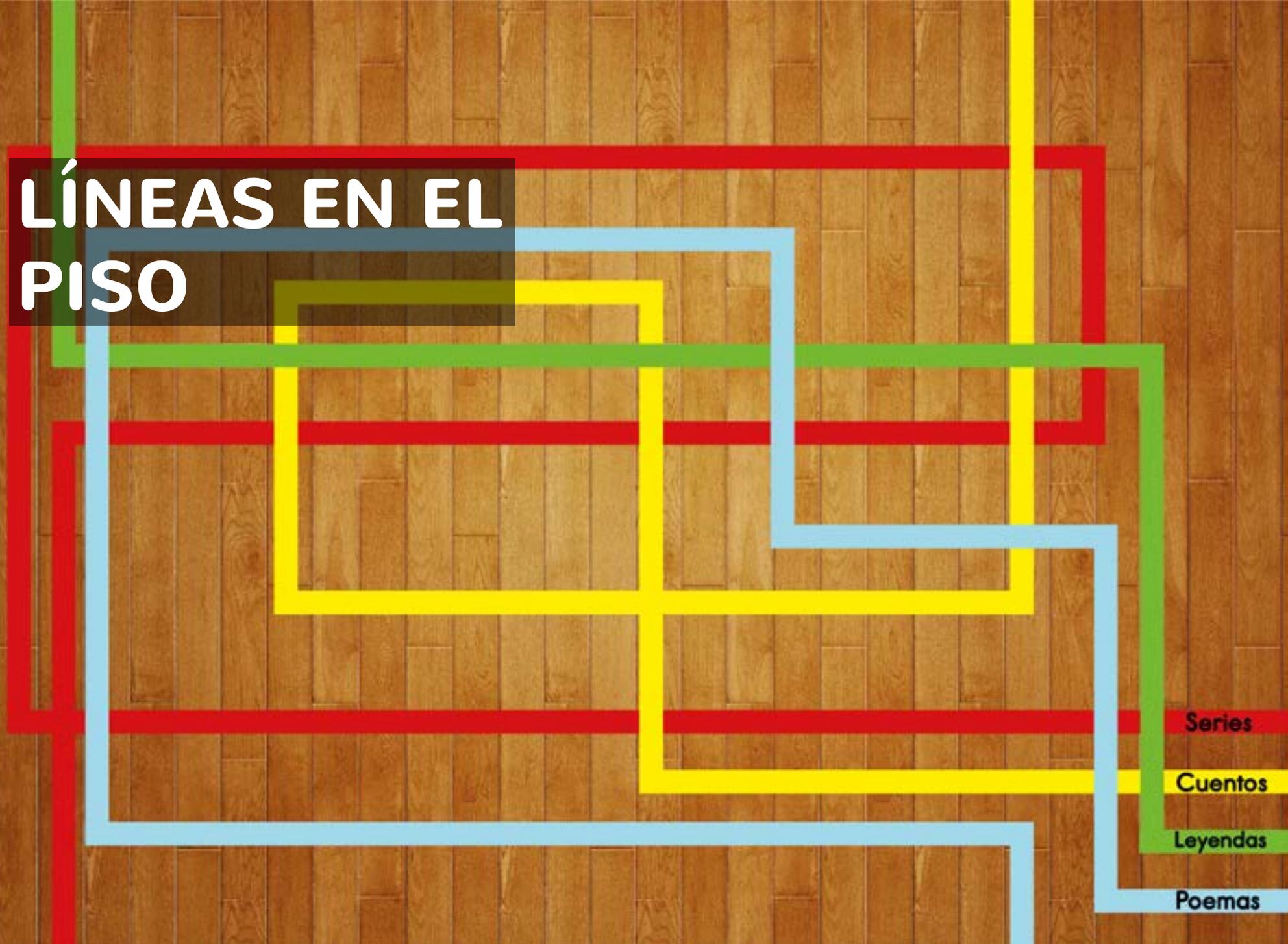
EL TRICERATOPUS
Nombre: Triceratops
Data: Herbívoro
Peso: 7 toneladas
Método: Cretácico Superior
Estructura: En tierra
El Triceratops dominó su mundo cuando que aparecieron los dinosaurios.
El Triceratops se alimentaba de plantas que crecían en las orillas de los ríos y lagos, y luego se movía a los bosques.
El Triceratops se alimentaba de las plantas que crecían en las orillas de los ríos y lagos, y luego se movía a los bosques.
El Triceratops se alimentaba de las plantas que crecían en las orillas de los ríos y lagos, y luego se movía a los bosques.



TIRANOSAURUS REX
Nombre: Tyrannosaurus rex
Data: Carnívoro
Peso: 7 toneladas
Método: Cretácico Superior
Estructura: En tierra
Uno de los más grandes y poderosos dinosaurios que vivió en el mundo.
Su dentadura era tan fuerte que podía morder a través de la piel de otros dinosaurios.
El Triceratops se alimentaba de las plantas que crecían en las orillas de los ríos y lagos, y luego se movía a los bosques.



LÍNEAS EN EL PISO



Para los niños y niñas el juego es un momento de mucha diversión, en el que pueden disfrutar de un momento de libertad con otras personas y su entorno.

Con los juegos se pretende que el ambiente se vuelva dinámico e interactivo, se haga aún más divertido el hábito lector.z



4.3

DISEÑO FINAL





SISTEMA GRÁFICO

Todas las composiciones están representadas con lo más destacado de la época de los dinosaurios, en donde árboles, volcanes, arbustos, montañas y dinosaurios arman un escenario y cuentan una historia diferente.

Como se mencionó anteriormente, en todo el sistema gráfico se utilizaron los mismos elementos, pero varía su posición, su forma y su color.

A continuación, se explicarán las constantes y variables de cómo se creó todo el sistema gráfico:

| | CONSTANTES | VARIABLES |
|-------------------------------|--|---|
| ESCENARIOS | Mismas figuras en todos los escenarios. | Cambian su posición |
| PERSONAJE PRINCIPAL | Va a estar en todos los escenarios en el centro. | Cambia su forma (Parado, Caminando, Saludando) |
| PERSONAJES SECUNDARIOS | Acompañan al personaje principal. | Puede ser como el pterodáctilo o el Tiranosaurio. |
| FRASES | 3 Frases en cada escenario. | Frases diferentes y también varía su posición. |

DISEÑO FINAL / 1ERA PARED

Para realizar todos los diseños se vio la necesidad de investigar teorías acerca de la composición de la imagen, en el cual la teoría de Dondis fue la que se aplicó a todo el diseño. La sintaxis de la imagen, nos indica que debe haber un peso visual equilibrado, ya que mediante este proceso se fija la imagen u

objeto previsto en cada eje vertical y horizontal, encontrando una estabilidad. El recorrido de la mirada Dondis explica que la vista del espectador comienza desde la parte superior central, baja y se dirige a la izquierda y luego a la derecha, y al terminar observa toda la imagen completa.



DISEÑO FINAL / 2DA PARED





DISEÑO FINAL / PARED GIRATORIA ANALÓGICA



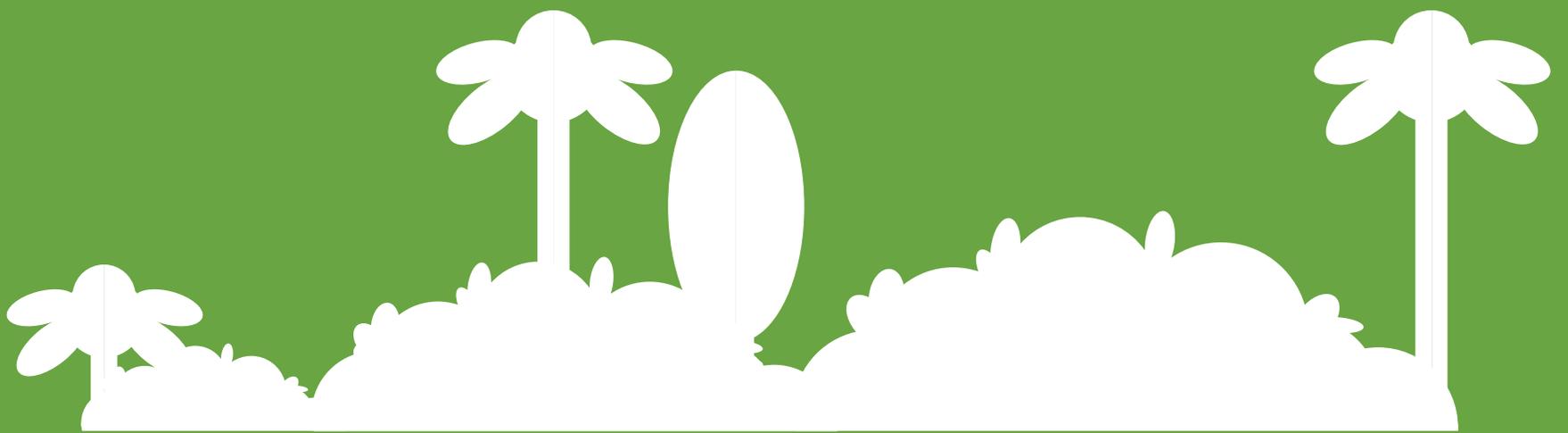
DISEÑO FINAL / PARED GIRATORIA ANALÓGICA



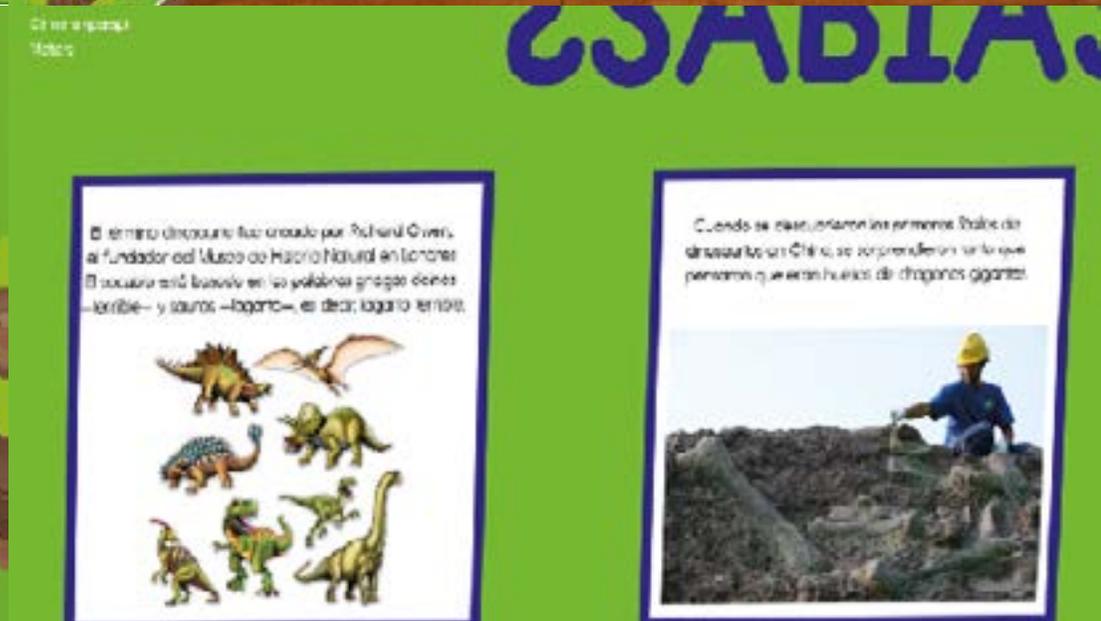
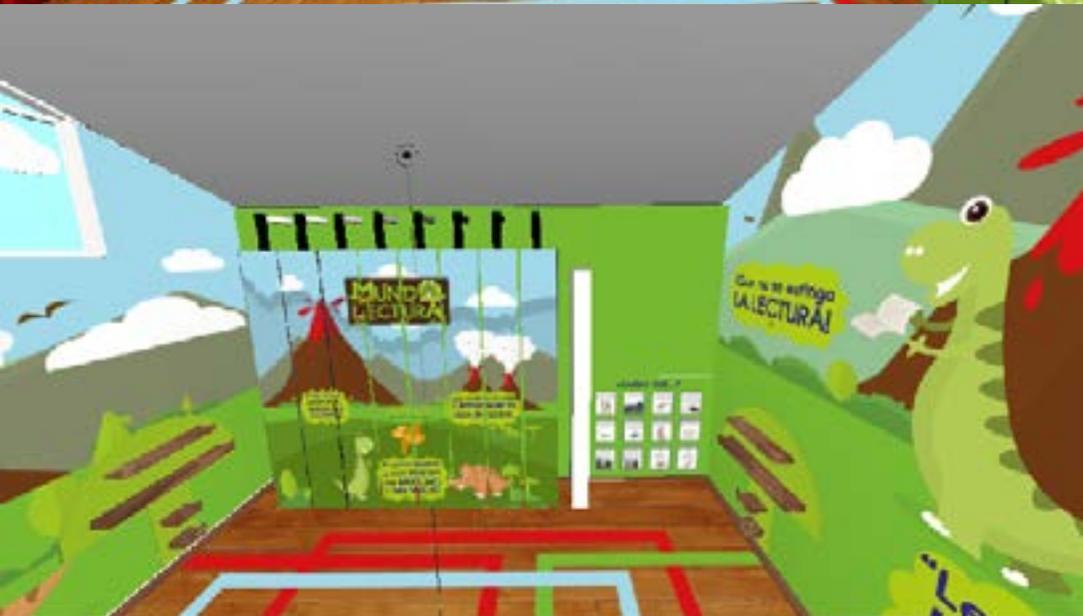
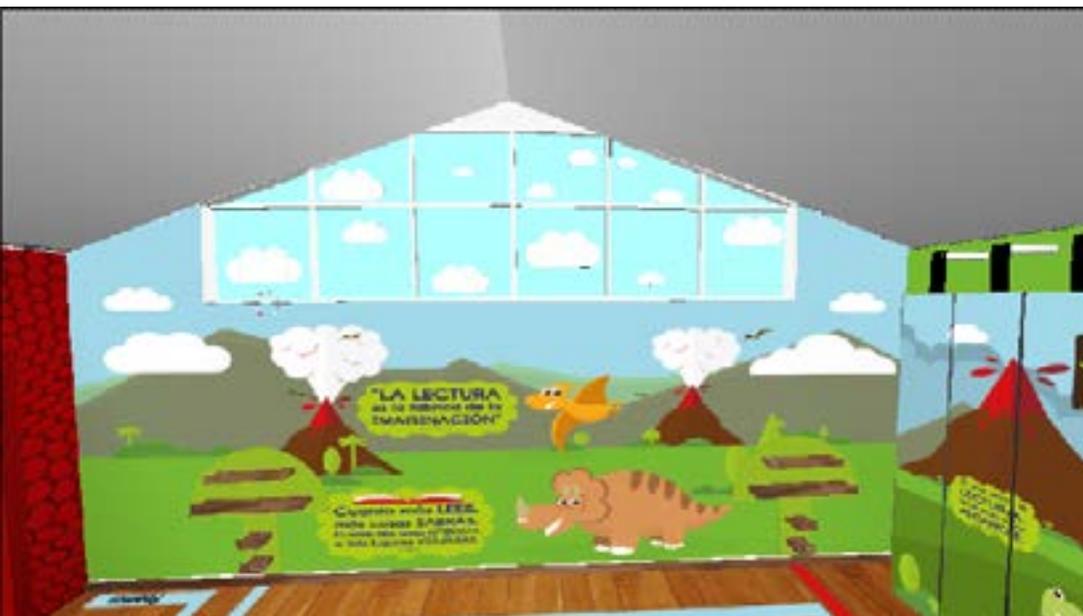
4.4

SIMULACIONES





SIMULACIONES / AULA DE LECTURA



SIMULACIONES / AULA DE LECTURA



4.5

1ERA VALIDACIÓN



1ERA VALIDACIÓN CON NIÑOS DE SEGUNDO DE BÁSICA

1era VALIDACIÓN

Al haber terminado todo el diseño de la Gráfica Ambiental interactiva, se procedió a hacer una primera validación con los niños de 2do de educación básica de la Escuela "Francisca Arízaga Toral", en donde se les mostró cómo va a quedar el aula de lectura mediante una simulación en 360°, mediante unas gafas virtuales, los niños se quedaron sin palabras al ver que su nueva aula de lectura está con bastantes dibujos y juegos, la mayoría dijo que le gustaba muchísimo ya que los dinosaurios son sus personajes favoritos, también se notó ese entusiasmo por estar ahí y leer, ya que algunos preguntaban que si podían traer sus cuentos de la casa para poder leerlos en la habitación.

Para poder ver la simulación 360 diríjase al siguiente link:





4.6

INSTALACIÓN DE LA GRÁFICA AMBIENTAL



LIMPIEZA DE LAS PAREDES



INSTALACIÓN DE LOS VINILOS ADHESIVOS





RESULTADO FINAL / PAREDES



RESULTADO FINAL / PARED CON VENTANA



4.7

INSTALACIÓN DE STAND EN FORMA DE ÁRBOLES



Se procedió a instalar los stand en forma de árboles, estos fueron colocados en cada esquina de la habitación, además se instaló arbustos pequeños a lado de cada árbol.



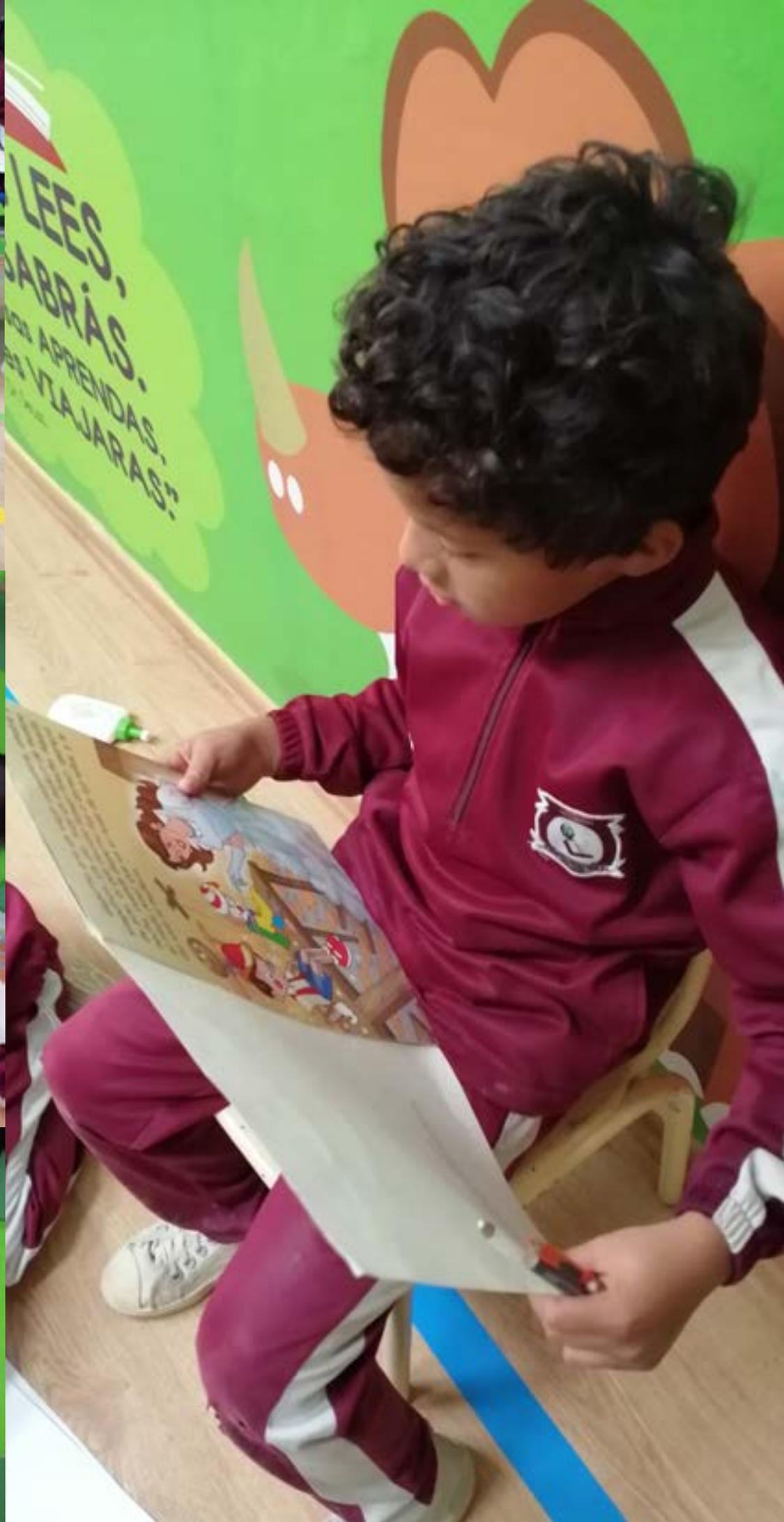




4.8

VALIDACIÓN FINAL









En esta validación final se puede apreciar toda la gráfica aplicada en los diferentes soportes tanto en las paredes como en el piso del aula, además para la interacción se creó juegos lúdicos para que los niños se sientan entretenidos y atentos, esta es la misma gráfica que se les mostró anteriormente a los niños de 2do de educación básica de la Escuela "Francisca Arízaga Toral", mediante la simulación de 360 grados.

El resultado fue positivo y de mucho agrado por parte de los alumnos, ya que al ingresar sintieron emoción y ese cambio de ambiente, entraban y quedaban observando las ilustraciones de los dinosaurios y leían las frases que se encontraban en las paredes, la mayoría con mucho interés se abalanzaron sobre los diferentes cuentos y libros que se encontraban en los stand y se ponían a leer, de forma de que todos tenían una actividad para realizar.

CONCLUSIONES

El proyecto de tesis tiene como objetivo crear un sistema gráfico ambiental interactivo, en el cual los niños puedan tener una experiencia enriquecedora hacia la lectura en un espacio exclusivamente para ellos, mediante el desarrollo de gráficas ambientales, que aporten el aprendizaje de una manera más interactiva a la institución.

A partir de un proceso de investigación a varias teorías relacionadas, y el desarrollo de ilustraciones, textos, cromática y gráficas se produce la iniciativa de crear el producto final que da paso a la creación de un personaje llamativo para los niños, el cual contiene características amigables y tiernas, los mismos que son de gran compañía y ayuda para los más pequeños, se complementa con la gráfica de la época de los dinosaurios, la cual es un tema interesante y llamativo, escogido por los mismos niños, además el aula cuenta con juegos interacti-

vos analógicos que ayudan a tener una mejor concentración y dedicación.

Se realizó una primera validación en donde se mostró como quedaría el aula, a través de una simulación de 360 grados, esta se aplicó al público objetivo que son los niños de 2do de básica, los cuales están entre las edades de 6 a 7 años, se escogió un grupo pequeño el cual pudo observar todo el producto final, dando como resultado un agrado total por parte de los niños, en donde se pudo constatar el interés que ellos tienen por la lectura.

Con este proyecto se quiso aumentar el interés de los niños por la lectura y su relación con los contenidos, además permite mostrar un nuevo método de enseñanza en donde elementos como la gráfica ambiental, la experiencia y la interactividad se vuelvan herramientas útiles para formar futuros profesionales amantes de la lectura.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que si se va a trabajar con grandes ilustraciones las cuales van a ser pegadas en las paredes es necesario tener conocimientos previos de cómo se colocan los vinilos adhesivos, de no ser el caso contratar profesionales, ya que al no saber se puede dañar todo el diseño, de igual manera en la construcción de objetos.

También es importante trabajar con personas de otras áreas, con esto se consigue experiencia y una ayuda al momento de realizar cualquier trabajo.



ÍNDICE DE IMÁGENES

| | | |
|---------|---|----|
| Img. 01 | https://pixabay.com/es/illustrations/narrativa-la-historia-sue%C3%B1o-decir-794978/ | 22 |
| Img. 02 | https://wallhere.com/es/wallpaper/1331391 | 23 |
| Img. 03 | https://pixabay.com/es/photos/retrato-beb%C3%A9-cara-estado-de-%C3%A1nimo-89193/ | 24 |
| Img. 04 | https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1o-diversi%C3%B3n-familia-el-amor-3046494/ | 25 |
| Img. 05 | https://pixabay.com/es/photos/libro-biblioteca-lectura-literatura-3480216/ | 26 |
| Img. 06 | https://pixabay.com/es/photos/libro-la-lectura-ni%C3%B1a-mujer-690763/ | 27 |
| Img. 07 | https://pixabay.com/es/photos/libros-librer%C3%ADa-libro-lector-985954/ | 28 |
| Img. 08 | https://pixabay.com/es/photos/foto-los-libros-asunto-libro-108539/ | 29 |
| Img. 09 | https://wallhere.com/es/wallpaper/1032908 | 30 |
| Img. 10 | https://pixabay.com/es/illustrations/animales-roedores-dibujos-animados-1454000/ | 31 |
| Img. 11 | https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1os-jugando-los-ni%C3%B1os-2493214/ | 32 |
| Img. 12 | https://pixabay.com/es/photos/personas-ni%C3%B1os-ni%C3%B1o-feliz-1560569/ | 33 |
| Img. 13 | https://pixabay.com/es/illustrations/de-papel-desordenado-notas-resumen-3033204/ | 34 |
| Img. 14 | https://pixabay.com/es/illustrations/m%C3%A1quina-mec%C3%A1nica-ojo-azul-mirar-1776925/ | 35 |
| Img. 15 | https://pixabay.com/es/illustrations/globos-celebraci%C3%B3n-arte-resumen-2434982/ | 37 |
| Img. 16 | https://pixabay.com/es/illustrations/cerebro-mente-psicolog%C3%ADa-idea-2062058/ | 38 |
| Img. 17 | https://pixabay.com/es/photos/l%C3%A1pices-de-colores-colorear-ni%C3%B1o-1209804/ | 40 |
| Img. 18 | https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1o-colores-nepal-india-tradici%C3%B3n-3194977/ | 41 |
| Img. 19 | http://www.acesignco.com/interior-signs/environmental-graphics/ | 42 |
| Img. 19 | http://www.acesignco.com/interior-signs/environmental-graphics/ | 43 |
| Img. 20 | https://www.hollisandmiller.com/environmental-graphic-design/ | 44 |
| Img. 21 | https://pixabay.com/es/illustrations/signo-de-interrogaci%C3%B3n-pila-2492009/ | 45 |
| Img. 22 | https://wallhere.com/es/wallpaper/211499 | 46 |
| Img. 23 | https://wallhere.com/es/wallpaper/725359?fbclid=IwAR3wH1FW53gtqfnHsyXqD9e12LnEJzngHQM76jNX6kgEEDJY-Lx5sDWqcso | 47 |
| Img. 24 | https://pixabay.com/es/photos/m%C3%A1quina-de-escribir-vintage-escribir-1170657/ | 48 |
| Img. 25 | https://www.wallpaperup.com/2380/Typography_avant_garde.html | 49 |
| Img. 26 | https://pxhere.com/es/photo/1437975 | 50 |
| Img. 27 | https://pxhere.com/es/photo/1433451 | 51 |
| Img. 28 | https://sites.google.com/a/correo.usa.edu.co/lorainerivadeneira/ | 52 |
| Img. 29 | https://www.eypae.com/index.php/environmental-graphic-design | 53 |
| Img. 30 | https://segd.org/jackie-and-harold-spielman-childrens-library | 68 |
| Img. 31 | http://www.skolnick.com/property/childrens-reading-room/?fbclid=IwAR2qI62AxqP0PfebAR2C62YsZAxLy0sekyuLRfjp5jGzNREhrnPP3JNCfJY | 71 |
| Img. 32 | http://www.skolnick.com/property/dimenna-childrens-history-museum/?fbclid=IwAR3FZP345MxkIOEL89IXOBIK0R3HJfINKS-2IA4Asg5MXaBmNmMmaLr53eks | 72 |
| Img. 33 | http://www.skolnick.com/property/jetblue-childrens-play-space/?fbclid=IwAR1SjwpkvYqvbKKqzhuC6xNTvTv4OCqKY6WhroVmX-vpVJ03XK2Fu0ADTs8 | 75 |
| Img. 34 | https://pixabay.com/es/photos/la-escuela-profesor-la-educaci%C3%B3n-1782427/ | 82 |
| Img. 35 | https://pxhere.com/es/photo/1331154 | 83 |
| Img. 36 | https://wallhere.com/es/wallpaper/599780 | 85 |
| Img. 37 | https://pixabay.com/es/photos/sonriendo-profesor-mujeres-1280975/ | 87 |
| Img. 38 | https://pixabay.com/es/photos/freelancer-apple-imac-iphone-763730/ | 89 |
| Img. 39 | https://www.gettyimages.es/detail/ilustración/flat-design-nature-landscape-ilustraciones-libres-de-derechos/480113346 | 91 |
| Img. 41 | https://graffica.info/glober-fuente-sans-serif/ | 91 |
| Img. 40 | https://ovacen.com/vinilos-decorativos/ | 91 |
| Img. 42 | https://pixabay.com/es/photos/negocio-papeleo-deal-acuerdo-3152586/ | 93 |

Andalucía, F. d. (Septiembre de 2011). LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA DESDE LA INFANCIA. Obtenido de Temas para la educación: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8644.pdf>

Barrena, P. (Diciembre de 1996). El niño y las imágenes. Obtenido de LA LITERATURA INFANTIL: <http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d088.pdf>

Dixon, P. (2014). ¿Qué es el diseño gráfico experiencial? [XGD]. Obtenido de SEGD: <https://segd.org/explore-experiential-graphic-design>

Dzul, M. (15 de Noviembre de 2009). Lenguaje y oracion. Obtenido de Taller de lectura y redaccion: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/BV/L0402/Unidad%201/lec_lectura.pdf

Frascara, J. (2000). Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Peirse, M. (3 de Octubre de 2013). El Signo. Obtenido de EL SIGNO PARA PIERCE Y MORRIS: <https://es.slideshare.net/yhumijuradosegundo/el-signo-para-pierce-y-morris>

Peña, A. (9 de Agosto de 2010). Psicología del color en niños. Obtenido de Color: Como herramienta para el diseño infantil: https://issuu.com/m0rfe0/docs/psicologia_del_color

Piaget, V. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Obtenido de Master en Paidopsiquiatria: http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf

SEGD. (2014). ¿Qué es el Diseño Gráfico Ambiental (EGD)? Obtenido de SEGD: <https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd>

Serrano, S. (2001). La Semiotica. España: Montesinos.

Staiger, R. C. (1973). La Enseñanza de la lectura. Buenos Aires: HUEMUL S.A.

Torres, M. (2010). Ecuador Lector. Obtenido de OTRAEDUCACION: <https://otra-educacion.blogspot.com/2014/12/ecuador-lector.html>

Valenzuela, E. (13 de Julio de 2016). El diseño de la experiencia? Obtenido de Roastbrief: <https://www.roastbrief.com.mx/2016/07/el-diseno-de-la-experiencia%E2%80%A8/>

Whelan, B. (1994). La armonia en el color. FinalCopy.

Gómez, A. F. (2016). SERIES INFANTILES. Una aproximación de análisis pedagógico (PRIMERA EDICIÓN ed.). (C. D. CATALUÑA, Ed.) Cataluña, España .



ANEXOS / MODELOS DE ENTREVISTAS

PROFESORES

1. Usted sabía que en Ecuador se lee medio libro al año ¿Cuál es su opinión al respecto?

2. Porque cree que la mayoría de personas piensa que a la lectura se ve como una actividad aburrida y poco interesante. ¿Cuál es su punto de vista al respecto?

3. Para usted cuales son los beneficios de leer desde pequeños.

4. ¿Qué es lo primero que aprenden los niños al momento de aprender a leer?

5. ¿Qué métodos utiliza al momento de enseñarles a leer, como es el proceso?

6. ¿El uso de pictogramas es una herramienta útil al momento de enseñarles a leer y escribir?

7. En la actualidad uno de los retos más difíciles, es que los niños lean por iniciativa propia. Usted como profesora ¿Qué recomendaría para que los niños se sientan motivados a leer?

8. Usted cree que si los niños tuvieran un espacio adecuado en donde puedan interactuar con materiales didácticos, figuras y objetos de aprendizajes se elevaría el interés y nivel de lectura en el país ¿Que piensa al respecto?

DISEÑADORES

1. Al momento de diseñar ¿Cuál cree que son los principales puntos fuertes que se toma en cuenta?

2. En la actualidad se habla mucho que los diseñadores además de crear productos crean experiencias. ¿Cuál es su punto de vista al respecto?

3. ¿Cuál cree usted que es el objetivo del diseño experiencial?

4. La interactividad tiene que ver mucho con el diseño de experiencia. ¿Cuál es su opinión?

5. En las escuelas existen muchos gráficos en las aulas. Cree usted que estos gráficos están hechos y diseñados especialmente para niños, es decir, hubo un estudio previo de diseño.

6. ¿Cómo diseñador gráfico que me recomendaría hacer para que mi proyecto?

ANEXOS / ABSTRACT

Design of an interactive environmental graphic system to promote the reading habit

Subheading: Second year of basic education

Abstract

Often, both children and adults, consider reading as a boring and uninteresting activity, which is replaced by other activities such as watching television, playing with electronic devices or surfing the Internet. In response to this situation, this project focuses on helping children increase, as well as reinforcing the habit of reading through the creation of an interactive environmental graphic system. To create this system, several parameters were considered for a design that will allow the creation of a playful, motivating and adequate environment to encourage both curiosity and enjoyment towards reading and learning.

Key words: children, illustration, typography, chromatics, experience, cognitive development, environmental graphics



Student's Signature

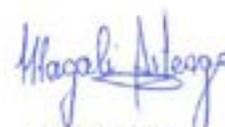


Thesis Supervisor

Student's name: Santiago Siguenza



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas



Translated by
Magali Arteaga, MA





