



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD DE  
**DISEÑO**  
**ARQUITECTURA**  
**Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño Editorial para la promoción  
de la identidad ecuatoriana en niños  
entre los diez y catorce años en las  
áreas urbanas**

Trabajo de Graduación previo a la  
obtención del título de:

**Licenciada en Diseño Gráfico**

Autora:

Tammy Daniela Morocho Carchipulla

Director:

Ing. Óscar Gustavo Vintimilla Ugalde, Ph.D.

**2024**

Cuenca, Ecuador







UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD DE  
**DISEÑO**  
**ARQUITECTURA**  
**Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño Editorial para la promoción  
de la identidad ecuatoriana en niños  
entre los diez y catorce años en las  
áreas urbanas**

Trabajo de Graduación previo a la  
obtención del título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Autora:

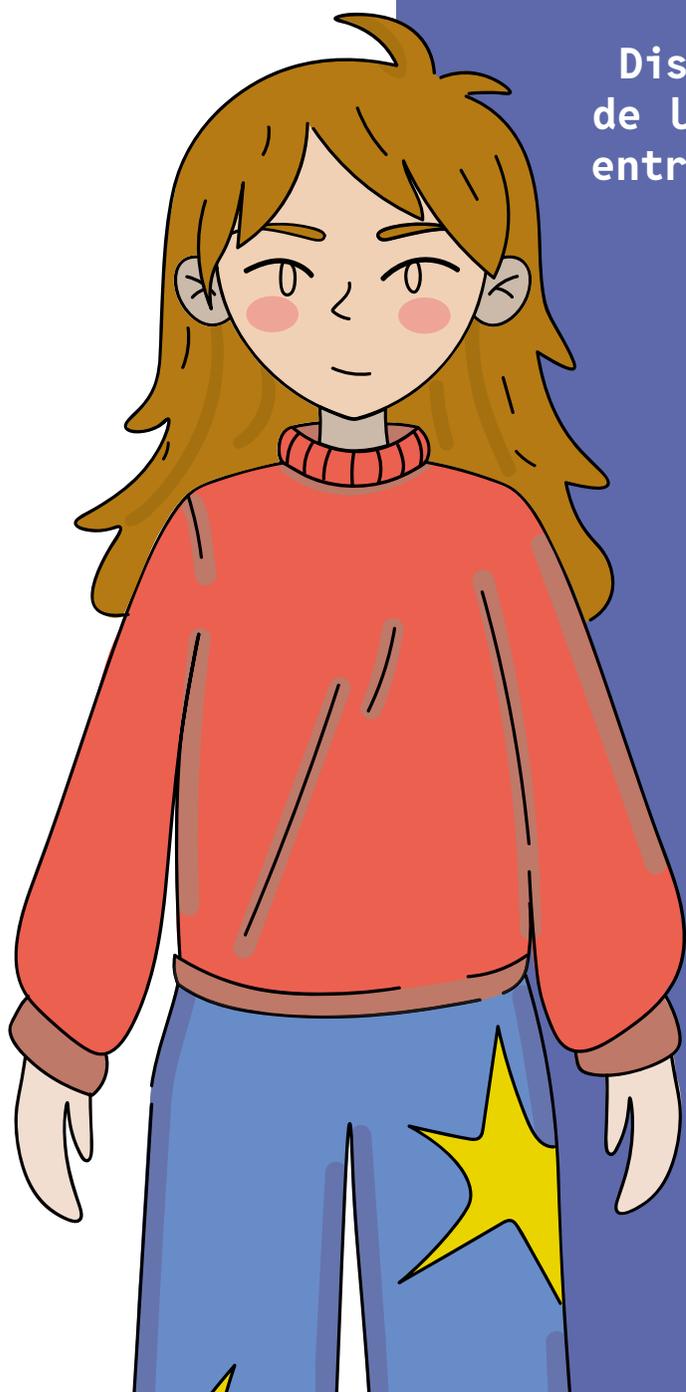
Tammy Daniela Morocho Carchipulla

Director:

Ing. Óscar Gustavo Vintimilla Ugalde, Ph.D.

2024

Cuenca, Ecuador





## **Autora**

Tammy Morocho

## **Tutor**

Ing. Óscar Gustavo Vintimilla Ugalde, Ph.D.

## **Fotografía – e – ilustraciones**

Son realizadas por la autora, excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva

## **Diseño y Diagramación**

Tammy Morocho

## **Cuenca – Ecuador**

2024

# Dedicatoria

Este libro está dedicado a mis padres y a mi hermano, quienes siempre me han mostrado su apoyo y me han enseñado a nunca rendirme y dar lo mejor de mí.

A mi familia y amigos, que siempre me han dado su compañía y me han enseñado todo lo bonito de la vida.

# Agradecimientos

A mis padres por confiar en mí y darme todo su apoyo incondicional. Además, a mi hermano que siempre me entretuvo e inspiró en cualquier proyecto.

A mi familia y amigos que estuvieron a mi lado acompañándome durante mi carrera.

Finalmente, quiero agradecer a mis profesores Óscar Vintimilla, Jhonn Alarcón y Cristian Alvarracín, quienes me ayudaron y guiaron de la mejor manera este proyecto.

# Índice de contenidos

Dedicatoria	6
Agradecimientos	7
Índice de contenidos	8
Resumen	14
Abstract	15
Objetivos	16
Introducción	17
Anexos	117
Bibliografía	120

## Capítulo 01 19

Contextualización	19
Introducción del capítulo	20
Antecedentes y Problematicación	21
Estado del Arte	22
Marco Teórico	26
Investigación de Campo	34
Homólogos	36
Conclusiones del capítulo	39



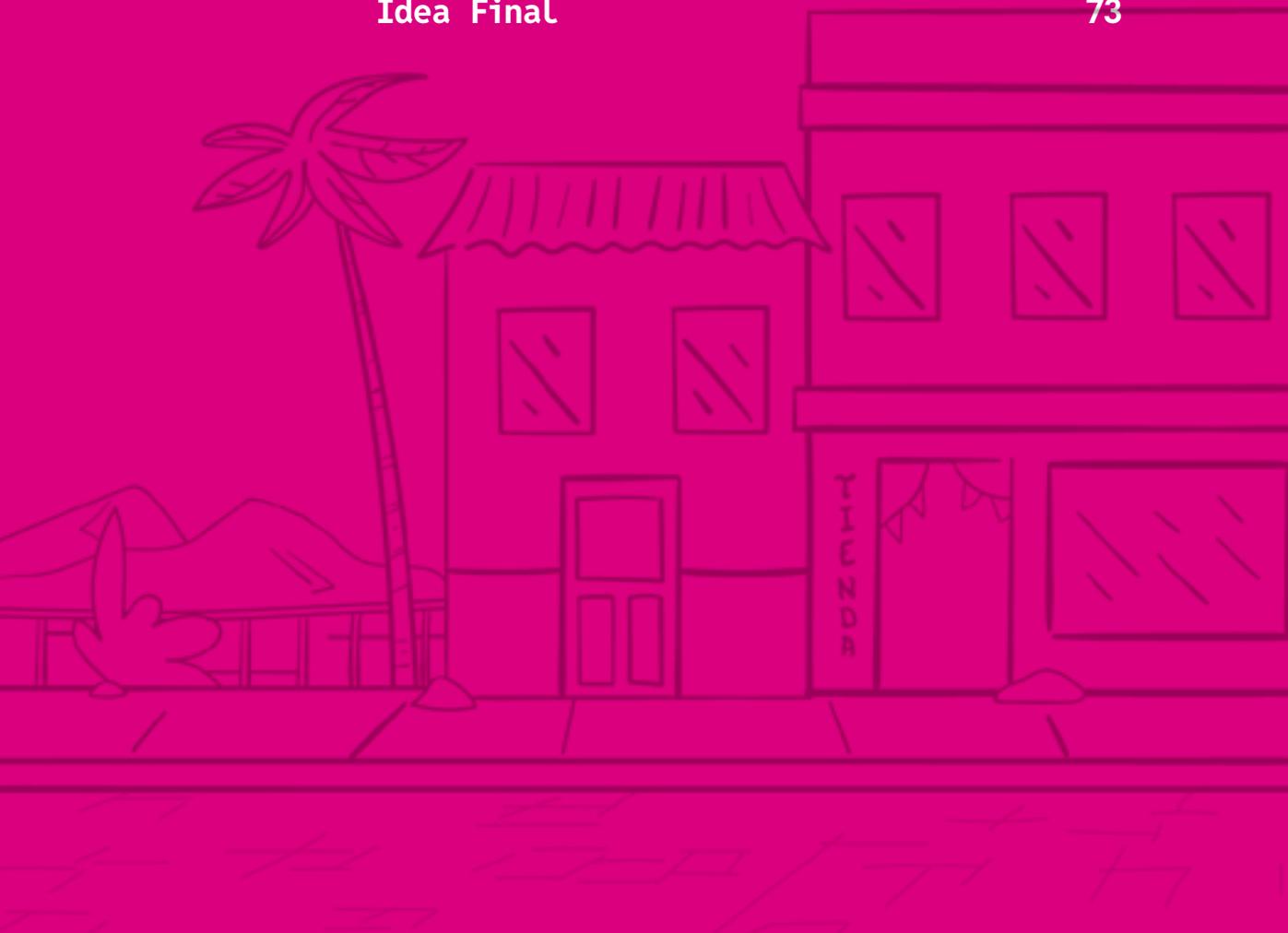
# Capítulo 2 41

Programación	41
2.1 Análisis y definición del usuario	42
2.2 Brief de Producto	48
2.3 Partidos de diseño	52
2.4 Definición del Contenido	58
2.5 Proceso de Diseño (hoja de ruta)	60
Conclusión del capítulo 2	61



# Capítulo 3 63

Ideación	63
Introducción del capítulo	64
Proceso de generación de ideas	wew
10 ideas propuestas	66
3 ideas	72
Sitio web	73
Idea Final	73



# Capítulo 4 75

Diseño	75
4.1 Sitio Web	76
4.2 El personaje	92
4.3 Libro	94
4.4 Producto Final: Soporte Digital	108
Producto Final: Soporte Impreso	110
4.5 Validación	114
Conclusión	115
Recomendaciones	116



# Índice de imágenes

Imagen 1- <a href="https://unsplash.com/es/fotos/edificio-de-hormigon-marron-y-blanco-bajo-el-cielo-azul-durante-el-dia-EsAYLuSDmCo">https://unsplash.com/es/fotos/edificio-de-hormigon-marron-y-blanco-bajo-el-cielo-azul-durante-el-dia-EsAYLuSDmCo</a>	27
Imagen 2- <a href="https://unsplash.com/es/fotos/fotografia-plana-de-mujer-sentada-en-un-piso-de-parquet-de-madera-marron-rodeada-de-libros-Mmi_sUHNazo">https://unsplash.com/es/fotos/fotografia-plana-de-mujer-sentada-en-un-piso-de-parquet-de-madera-marron-rodeada-de-libros-Mmi_sUHNazo</a>	29
Imagen 3- <a href="https://unsplash.com/es/fotos/libro-de-codigos-de-color-LPWl2pEVGKc">https://unsplash.com/es/fotos/libro-de-codigos-de-color-LPWl2pEVGKc</a>	30
Imagen 4- <a href="https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-leyendo-libro-para-ninos-pequenos-1741231/">https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-leyendo-libro-para-ninos-pequenos-1741231/</a>	31
Imagen 5- <a href="https://unsplash.com/es/fotos/dos-mujeres-hablando-mientras-miran-una-computadora-portatil-7okkFhxrNw">https://unsplash.com/es/fotos/dos-mujeres-hablando-mientras-miran-una-computadora-portatil-7okkFhxrNw</a>	33
Imagen 6- <a href="https://www.wonderbly.com/">https://www.wonderbly.com/</a>	36
Imagen 7- <a href="https://www.wonderbly.com/">https://www.wonderbly.com/</a>	36
Imagen 8- <a href="https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9096">https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9096</a>	37
Imagen 9- <a href="https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9096">https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9096</a>	37
Imagen 10- <a href="https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_178_final">https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_178_final</a>	38
Imagen 11- <a href="https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_178_final">https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_178_final</a>	38
Imagen 12- <a href="https://unsplash.com/es/fotos/assorted-title-novel-book-lot-w8JiSVyJy-8">https://unsplash.com/es/fotos/assorted-title-novel-book-lot-w8JiSVyJy-8</a>	44
Imagen 13- <a href="https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-apple-cuaderno-boligrafo-4173334/">https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-apple-cuaderno-boligrafo-4173334/</a>	44
Imagen 14- <a href="https://www.freepik.com/free-psd/cute-smiling-girl-portrait_37303769.htm#page=26&amp;query=latin%20american%20kid&amp;position=0&amp;from_view=keyword&amp;track=ais&amp;uuid=064378ea-bcee-45dd-8222-e3d714194399">https://www.freepik.com/free-psd/cute-smiling-girl-portrait_37303769.htm#page=26&amp;query=latin%20american%20kid&amp;position=0&amp;from_view=keyword&amp;track=ais&amp;uuid=064378ea-bcee-45dd-8222-e3d714194399</a>	46
Imagen 15- <a href="https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-en-camisa-blanca-de-manga-larga-con-papel-de-impresora-blanco-6437499/">https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-en-camisa-blanca-de-manga-larga-con-papel-de-impresora-blanco-6437499/</a>	48
Imagen 16- <a href="https://media.mymagicstory.com/media/product/652/args/es/GN_arg2.webp">https://media.mymagicstory.com/media/product/652/args/es/GN_arg2.webp</a>	50
Imagen 17- <a href="https://www.pexels.com/es-es/foto/libros-en-estanteria-de-madera-negra-159711/">https://www.pexels.com/es-es/foto/libros-en-estanteria-de-madera-negra-159711/</a>	51
Imagen 18- <a href="https://www.averyandaugustine.com/blog/2017/2/26/the-curious-case-of-the-missing-mammoth.html">https://www.averyandaugustine.com/blog/2017/2/26/the-curious-case-of-the-missing-mammoth.html</a>	52
Imagen 19- <a href="https://www.deviantart.com/keylaworld100/art/Adventure-Time-Finn-PNG-965519445">https://www.deviantart.com/keylaworld100/art/Adventure-Time-Finn-PNG-965519445</a>	52
Imagen 20- <a href="https://www.nanmagazine.com/la-chola-cuencana-con-mayusculas/">https://www.nanmagazine.com/la-chola-cuencana-con-mayusculas/</a>	53
Imagen 21- <a href="https://www.pexels.com/es-es/foto/papel-de-impresora-blanco-196645/">https://www.pexels.com/es-es/foto/papel-de-impresora-blanco-196645/</a>	53
Imagen 22- <a href="https://gravityfalls.fandom.com/pt/wiki/Cabana_do_Mist%C3%A9rio">https://gravityfalls.fandom.com/pt/wiki/Cabana_do_Mist%C3%A9rio</a>	54
Imagen 23- <a href="https://www.netflix.com/ec/title/81706101">https://www.netflix.com/ec/title/81706101</a>	54
Imagen 24- <a href="https://www.behance.net/gallery/92757621/Lightfall-Cover">https://www.behance.net/gallery/92757621/Lightfall-Cover</a>	54
Imagen 25- <a href="https://www.etsy.com/es/listing/1300231158/the-bright-topic-3-estilos-informal?epik=dj0yJnU9dUtCYzJsTVdVVDlkbHZ0eVU5MVlxc1luSmwyRU9ZalcmcD0wJm49U2RabGRKaTBsLU0xbThDOXVsa0pkdyZ0PUFBQUFBFR1kM0Jv">https://www.etsy.com/es/listing/1300231158/the-bright-topic-3-estilos-informal?epik=dj0yJnU9dUtCYzJsTVdVVDlkbHZ0eVU5MVlxc1luSmwyRU9ZalcmcD0wJm49U2RabGRKaTBsLU0xbThDOXVsa0pkdyZ0PUFBQUFBFR1kM0Jv</a>	54
Imagen 26- <a href="https://www.behance.net/gallery/4933081/K11-Design-Store-Booth-in-HK-Art-Fair">https://www.behance.net/gallery/4933081/K11-Design-Store-Booth-in-HK-Art-Fair</a>	55
Imagen 27- <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Over_the_Garden_Wall_characters">https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Over_the_Garden_Wall_characters</a>	55
Imagen 28- <a href="https://www.behance.net/gallery/169362177/Magical-Animals-Card-Game?log_shim_removal=1">https://www.behance.net/gallery/169362177/Magical-Animals-Card-Game?log_shim_removal=1</a>	66
Imagen 29- <a href="https://static01.nytimes.com/images/2018/10/30/books/review/30tinybooks2/merlin_145525644_e5fee950-0474-4af8-b52a-de0c7e7d2a58-superJumbo.jpg?quality=75&amp;auto=webp">https://static01.nytimes.com/images/2018/10/30/books/review/30tinybooks2/merlin_145525644_e5fee950-0474-4af8-b52a-de0c7e7d2a58-superJumbo.jpg?quality=75&amp;auto=webp</a>	66
Imagen 30- <a href="https://i.pinimg.com/originals/61/36/66/61366635bda0b5d9a715a0f6d0af896c.jpg">https://i.pinimg.com/originals/61/36/66/61366635bda0b5d9a715a0f6d0af896c.jpg</a>	67
Imagen 31- <a href="https://i.pinimg.com/474x/0d/95/df/0d95df18637283e448210cfd1f5c9c78.jpg">https://i.pinimg.com/474x/0d/95/df/0d95df18637283e448210cfd1f5c9c78.jpg</a>	67
Imagen 32- <a href="https://weesociety.com/products/go-my-adventure-journal">https://weesociety.com/products/go-my-adventure-journal</a>	67
Imagen 33- <a href="https://i.pinimg.com/originals/0f/c7/03/0fc7038c90227b1bec0f5ba3112f11f8.jpg">https://i.pinimg.com/originals/0f/c7/03/0fc7038c90227b1bec0f5ba3112f11f8.jpg</a>	68
Imagen 34- <a href="https://www.experimenta.es/wp-content/uploads/2021/03/mejo-los-puzzles-de-diseno-de-creta-rompecabezas-con-acento-italiano-14-800x1067.jpg">https://www.experimenta.es/wp-content/uploads/2021/03/mejo-los-puzzles-de-diseno-de-creta-rompecabezas-con-acento-italiano-14-800x1067.jpg</a>	68
Imagen 35- <a href="https://ludocube.fr/links/image/affiche13.jpg">https://ludocube.fr/links/image/affiche13.jpg</a>	68
Imagen 36- <a href="https://i.pinimg.com/564x/1c/74/a4/1c74a4593742263ed8c4bd2e635fa052.jpg">https://i.pinimg.com/564x/1c/74/a4/1c74a4593742263ed8c4bd2e635fa052.jpg</a>	69
Imagen 37- <a href="https://www.decopeques.com/wp-content/uploads/2012/07/libro-infantil-manualidades-1.jpg">https://www.decopeques.com/wp-content/uploads/2012/07/libro-infantil-manualidades-1.jpg</a>	69
Imagen 38- <a href="https://lh3.googleusercontent.com/proxy/w42GDJlTHXRqh_Xu1-b2aqong7Oehfs4MNhDCT57fdym6BhOMzHddUVo6vIV_7PUrx_PXCdUNS9mghb0VkixupM7xaDhhfm8sdnOSd77LBtyxgZaslXxjwhk-dxV234_D8x11uRv">https://lh3.googleusercontent.com/proxy/w42GDJlTHXRqh_Xu1-b2aqong7Oehfs4MNhDCT57fdym6BhOMzHddUVo6vIV_7PUrx_PXCdUNS9mghb0VkixupM7xaDhhfm8sdnOSd77LBtyxgZaslXxjwhk-dxV234_D8x11uRv</a>	86
Imagen 39- <a href="https://fundacionmuseosquito.gob.ec/wp-content/uploads/2022/11/Chau-Chau-Ano-Viejo-1.jpg">https://fundacionmuseosquito.gob.ec/wp-content/uploads/2022/11/Chau-Chau-Ano-Viejo-1.jpg</a>	86
Imagen 40- <a href="https://static.wikia.nocookie.net/doblaje/images/9/98/Mabelpines.png/revision/latest?cb=20121220194556&amp;path-prefix=es">https://static.wikia.nocookie.net/doblaje/images/9/98/Mabelpines.png/revision/latest?cb=20121220194556&amp;path-prefix=es</a>	86
Imagen 41- <a href="https://i.pinimg.com/originals/80/b7/35/80b735e4b59797e772a5e37201348639.png">https://i.pinimg.com/originals/80/b7/35/80b735e4b59797e772a5e37201348639.png</a>	94
Imagen 42- <a href="https://i.etsystatic.com/40769502/r/il/e4f8c6/5932879504/il_1588xN.5932879504_lleb.jpg">https://i.etsystatic.com/40769502/r/il/e4f8c6/5932879504/il_1588xN.5932879504_lleb.jpg</a>	94
Imagen 43- <a href="https://architecturalcuenca.com/wp-content/uploads/2022/05/3-1.jpg">https://architecturalcuenca.com/wp-content/uploads/2022/05/3-1.jpg</a>	98
Imagen 44- <a href="https://i.pinimg.com/564x/eb/6d/06/eb6d06a121ef3e75d944faff9b2e9023.jpg">https://i.pinimg.com/564x/eb/6d/06/eb6d06a121ef3e75d944faff9b2e9023.jpg</a>	98
Imagen 45- <a href="https://i.pinimg.com/564x/e1/2c/30/e12c30c67cb73d0710113ca0da00211a.jpg">https://i.pinimg.com/564x/e1/2c/30/e12c30c67cb73d0710113ca0da00211a.jpg</a>	98
Imagen 46- <a href="https://www.flickr.com/photos/76073860@N06/7586545936">https://www.flickr.com/photos/76073860@N06/7586545936</a>	98
Imagen 47- <a href="https://media.tacdn.com/media/attractions-content--1x-1/12/17/f7/f1.jpg">https://media.tacdn.com/media/attractions-content--1x-1/12/17/f7/f1.jpg</a>	98
Imagen 48- <a href="https://blog.fiat.ec/hubfs/FIAT/IM%20C3%81GENES%20POST/Fiat%20500C%20de%20vacaciones%20por%20la%20costa%20ecuatoriana/Fiat%20Ecuador%20-%20Ayampe%20Ecuador.jpg">https://blog.fiat.ec/hubfs/FIAT/IM%20C3%81GENES%20POST/Fiat%20500C%20de%20vacaciones%20por%20la%20costa%20ecuatoriana/Fiat%20Ecuador%20-%20Ayampe%20Ecuador.jpg</a>	98
Imagen 49- <a href="https://www.artstation.com/artwork/qQa6BL">https://www.artstation.com/artwork/qQa6BL</a>	99
Imagen 50- <a href="https://i.pinimg.com/564x/1f/86/01/1f8601662260c7f19f052f5d57bfd894.jpg">https://i.pinimg.com/564x/1f/86/01/1f8601662260c7f19f052f5d57bfd894.jpg</a>	99
Imagen 51- <a href="https://www.google.com/search?sca_esv=137e48d954afa8b7&amp;q=falda+chola+cuencana&amp;uds=ADvngMh_SdoDdFiiNsnjtNRH_ukY7PO2h2XCTQ4A2hgFzRQPee4OKh0VioTyWXnikOxtulCe5GrLPCNFakOOKiZkkp8IC3l7X_n8L-D7OHVblXp-j8VtRs-jAWn-_UZoRlBtOWmTNLgajDmHWJXS-7tNlnmqd-UQjqjFO3pp4fl3cgQASumrF0nM2eSBo3mhy2SgO3yg30_ywEdqMgMdmA16KsJtzDw29Zx1-KJTQvgAVIDGu5-NrYnFayHs0yDJllKESH3cg9KvKDCdXPDR8TfxTOtOWqa0CRtOAQGb-HTQ9fOCBLP8W9jVINvxdXz--WgyH38AVLk_MW2ooUNOFFP6Sck8nQ&amp;udm=2&amp;prmd=ivsnmbtz&amp;sa=X&amp;ved=2ahUKewiHofjt3JuGAXWMSTABHWPtAYEQtKgLegQICxAB&amp;biw=1001&amp;bih=808&amp;dpr=1.8#vhid=02-AYPJFlrWEFM&amp;vssid=mosaic">https://www.google.com/search?sca_esv=137e48d954afa8b7&amp;q=falda+chola+cuencana&amp;uds=ADvngMh_SdoDdFiiNsnjtNRH_ukY7PO2h2XCTQ4A2hgFzRQPee4OKh0VioTyWXnikOxtulCe5GrLPCNFakOOKiZkkp8IC3l7X_n8L-D7OHVblXp-j8VtRs-jAWn-_UZoRlBtOWmTNLgajDmHWJXS-7tNlnmqd-UQjqjFO3pp4fl3cgQASumrF0nM2eSBo3mhy2SgO3yg30_ywEdqMgMdmA16KsJtzDw29Zx1-KJTQvgAVIDGu5-NrYnFayHs0yDJllKESH3cg9KvKDCdXPDR8TfxTOtOWqa0CRtOAQGb-HTQ9fOCBLP8W9jVINvxdXz--WgyH38AVLk_MW2ooUNOFFP6Sck8nQ&amp;udm=2&amp;prmd=ivsnmbtz&amp;sa=X&amp;ved=2ahUKewiHofjt3JuGAXWMSTABHWPtAYEQtKgLegQICxAB&amp;biw=1001&amp;bih=808&amp;dpr=1.8#vhid=02-AYPJFlrWEFM&amp;vssid=mosaic</a>	102

# Índice de cuadros y tablas

Tabla 1: Mapa de Actores	43
Tabla 2: Mapa de Empatía	47
Tabla 3: Estructura de una narrativa	57
Tabla 4: Definición del contenido en un editorial	58
Tabla 5: Definición del contenido del sitio web	59
Tabla 6: matriz para generación de propuestas	65
Tabla 7: Evaluación de ideas	71

# Resumen

Debido a razones como la globalización y la escasez de recursos culturales, se observó un desinterés por parte de los niños y adolescentes hacia su propia identidad cultural, lo que puede causar problemas de aceptación personal. A través del diseño gráfico como herramienta para abordar soluciones contemporáneas, se emplearon narrativas e ilustraciones como medio para promover la valoración de la identidad cultural entre los jóvenes. La propuesta, que aborda la tradición del año viejo en el Ecuador, se materializó con la creación de un libro personalizable a través de un sitio web, lo que permite a los usuarios adaptar la historia según sus preferencias individuales.

Palabras clave

Personalización, Sitio Web, Libro de Cuento, Ilustración, Narrativa, Año viejo

# Abstract

Due to reason such as globalization and the scarcity of cultural resources, there has been a lack of interest among young children and adolescents toward their own cultural identity, which could lead to a problem of personal acceptance. Through graphic design as a tool to address contemporary solutions, narratives and illustrations were employed as a medium to promote appreciation of cultural identity among young people. The proposal, which addresses the tradition of the “New Year’s Eve” in Ecuador, was materialized through the of a customizable book via a website, allowing users to adapt the story according to their individual preferences.

## Key Words

Personalization, Website, Illustration, Narrative, New Year’s Eve, Storybook

# Objetivos

## Objetivo General

Contemporizar las tradiciones y costumbres mediante el diseño editorial impreso, con el propósito de despertar el interés por la identidad en la nueva generación de niños.

## Objetivos Específicos

Recopilar datos históricos y definir elementos del diseño tradicional para su integración en este proyecto.

Diseñar un sistema gráfico que empatice con los niños y adolescentes.

# Introducción

Este proyecto pretende incentivar a que los niños y adolescentes aprecien su cultura mediante herramientas modernas de personalización en editoriales impresas. La necesidad de abordar esta problemática surgió al observar que los preadolescentes están perdiendo interés en su desarrollo cultural, siendo afectados de manera subconsciente por la globalización y la inmigración. Por lo tanto, se exploraron las causas para proponer un editorial que resuene con ellos, enfocándose en festividades y leyendas populares. La selección de este grupo de edad se fundamenta en su etapa de desarrollo, durante la cual enfrentan los desafíos del autodescubrimiento y la formación de identidad.

En el primer capítulo, se identificó la problemática mediante la exploración de artículos relacionados con la identidad y la cultura en la sociedad contemporánea. Se recopilaron puntos clave para el marco teórico, revisando las contribuciones de expertos en diseño gráfico y cultura, estableciendo así una base conceptual para el proyecto. Además, se realizó una investigación de campo que incluyó entrevistas a niños sobre sus actividades diarias, con el objetivo de comprender cómo un producto podría complementar sus rutinas cotidianas.

Se analizaron varios trabajos de diseño gráfico (homólogos) como referentes para proponer ideas innovadoras para este proyecto. Basándonos en estos análisis y estudios, en el capítulo tres, se creó propuestas que fomenten el interés de los niños y adolescentes en su propia cultura, fortaleciendo su identidad en un mundo globalizado. El proyecto incluye una etapa de ideación para optimizar y ampliar las perspectivas con más ideas. Luego, en la etapa de diseño, las ideas cobran vida mediante ilustraciones, creando un sitio web y un libro que se complementan mutuamente. Finalmente, se validó el proyecto con los niños especificado, asegurando su efectividad y resonancia con el público objetivo.





# Capítulo 01

Contextualización

# Introducción del capítulo

Este proyecto pretende incentivar a que los niños y adolescentes tengan un aprecio por su cultura utilizando herramientas modernas de personalización en editoriales impresas. La necesidad de acercarse a esta problemática surgió al observar que los pre-adolescentes están desviándose de su interés en cuanto a su desarrollo cultural, siendo afectados de manera subconsciente por la globalización y la inmigración. Por lo tanto, se exploraron las causas para proponer un editorial que simpatice con ellos, considerando el tema de las festividades y leyendas populares en cuanto a la cultura. La selección de este grupo de edad se fundamenta en su etapa de desarrollo, durante la cual enfrentan los desafíos del autodescubrimiento y la formación de identidad.

Partiendo del estado del arte, se procedió a identificar la problemática mediante la exploración de artículos relacionados con la situación actual que configura la identidad y la cultura en la sociedad contemporánea. Asimismo, se recopilaron los puntos clave para el marco teórico, revisando las contribuciones de expertos en diversos temas relacionados con el diseño gráfico y la cultura, estableciendo así una base conceptual para el proyecto. Además, se llevó a cabo una investigación de campo que incluyó entrevistas a niños sobre sus actividades diarias, con el objetivo de comprender cómo un producto podría complementar sus rutinas cotidianas.

Se analizaron varios trabajos de diseño gráfico (homólogos) como referentes dentro del tema para proponer ideas innovadoras para este proyecto. Basándonos en estos análisis y estudios, se generó propuestas que fomenten el interés de los niños y adolescentes en su propia cultura, para poder fortalecer su identidad en un mundo globalizado.

# Antecedentes y Problematicación

Hoy en día, se evidencia que los niños y adolescentes han ido perdiendo el interés en su identidad cultural. La discusión del tema surgió debido a la preocupación por la falta de conexión que tienen con sus raíces.

Para iniciar, la identidad cultural se define como “esos rasgos compartidos que afectan al espíritu, la creencia, la tradición, los comportamientos rutinarios aprendidos, los valores, las formas de comunicarse, y hace dignos de ser preservados de generación en generación” (Soria, 2020, p. 29). Sin embargo, está en riesgo de perderse debido a factores como la globalización, la migración, la falta de acceso a recursos culturales y la falta de su adaptación a nuevas tecnologías que podrían visibilizarlas más.

Focalizarse en los niños y adolescentes de entre diez y catorce años que residen en áreas urbanas, dado que se encuentran en una etapa de desarrollo y son altamente influenciados por su entorno. En este sentido, Sandoval y Checa (2019) de la Universidad Regional Autónoma de los Andes, explican que la influencia involuntaria y el fenómeno social mundial de la globalización, provocan la pérdida de identidad propia que deben tener esos niños, responsables de mantener viva su

cultura para que trascienda en el tiempo. Tampoco se puede culparlos por no estar en contacto con su cultura, por lo que no hay suficientes recursos actuales, como en otras culturas occidentales.

Por esto se presenta una oportunidad para que el diseño gráfico intervenga, creando medios editoriales que apoyen a nuestra cultura, contemporizando las tradiciones con uso de narrativas y contenidos que les inspiren a valorar y apreciar su identidad. Bajo este contexto, Rodríguez (2015), explica que la utilización de las narrativas, el exaltar las historias y relatos sobre un país, desempeñan un papel importante en la construcción de la identidad nacional, la cultura y la política de ese país.

Concientizar a los niños de su identidad para que se sientan orgullosos de su herencia y reconozcan el valor de su patrimonio. Valorar las costumbres, fiestas tradicionales, arte, gastronomía, productos autóctonos, saberes ancestrales y las distintas prácticas, de manera que nos permita desechar arraigos de vergüenza ante lo propio e integrar en las nuevas generaciones el amor por su identidad como pueblo. (Guerrero, Pilaquinga, Salazar, 2021).

# Estado del Arte

A continuación, se presentarán proyectos e investigaciones sobre las razones que explican la situación actual de la pérdida de identidad en comunidades latinoamericanas.

## Artículo 01

En el año 2019, se publicó el artículo “Pérdida de Identidad Cultural en los Niños, Niñas y Adolescentes de la Comuna Chiguilpe de la Nacionalidad Tsáchila del Ecuador”, redactado por Sandovsal y Checa, miembros de la Carrera de Derecho de la Universidad UNIANDES.

La investigación se centró en identificar el impacto que tiene la tecnología en los adolescentes, específicamente en un sector de Tsáchilas. En cuanto, el objetivo y el propósito fue determinar el grado de influencia que estas variables tienen en la pérdida de la identidad cultural en los adolescentes de esta comunidad. Crearon una hoja de ruta que comprende varias fases como metodología para este proyecto.

Inicialmente, se llevó a cabo un estudio de observación directa para identificar el problema a abordar. Después se procedió a la generación de ideas y a la evaluación de los hechos, buscando un entendimiento más profundo de la situación. Se evaluó la posibilidad de que las suposiciones identificadas

se materializaran, determinando su viabilidad y relevancia. La metodología se adaptó de manera flexible, con modificaciones y estuvo abierta a nuevas ideas según fuera necesario, lo que permitió ajustarse a los hallazgos a lo largo del proceso de investigación.

Se concluyó que ante la falta de acciones para preservar la identidad cultural Tsáchila en los niños, corre el riesgo de desaparecer en un periodo estimado de 15 años y solo quedarán registros bibliográficos que relaten la historia de los Tsáchilas. Finalmente, ellos crearon un sistema con opciones de para generar un rescate cultural, donde agregaron involucrar las artes.

## **Artículo 02**

El artículo “Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato” de realizado en el 2019 por Stalin Bonilla, examina la ausencia de diseño editorial dedicado a los juegos tradicionales en Ambato, así como el posible impacto de estos juegos en los niños de educación básica.

El autor tomó encuestas y entrevistas donde se consideró que al establecer una editorial se contribuye al desarrollo social y mental del niño, ya que estos juegos se fundamentan en el compañerismo. Además, con las encuestas, alrededor de la mitad no estaban seguros de que en algún libro se encontraría el origen de estos juegos.

En la investigación de Bonilla se propone utilizar el diseño editorial para contribuir a la recuperación de estas prácticas culturales. Los juegos tradicionales, que en un parte inherente de la identidad de un pueblo, han perdido relevancia con el tiempo debido a varios factores, sin un respaldo editorial. La inclusión fortalece la conexión cultural y promueve un aprendizaje significativo para los niños.

## **Artículo 03**

En 2017, en la Universidad Politécnica Salesiana, Luisa Pichazaca llevó a cabo un análisis sobre las “Causas que inciden en la pérdida del idioma kichwa en el CECIB Miguel Ignacio Cordero Moncayo de la Comunidad de Cahuazhun Granda”.

El objetivo de este estudio fue examinar cómo se devalúa una cultura, para ello, se realizaron estudios de campo observando las actividades de los docentes, además de entrevistar y encuestar a autoridades, estudiantes y padres de familia.

La falta de conocimiento del idioma kichwa por parte de los profesores emergió como un factor clave que desincentiva a los estudiantes. Esta falta de competencia lingüística en el cuerpo docente afecta directamente la motivación de los alumnos para aprender y practicar el idioma. Además, se identificó una carencia significativa de material didáctico, lo cual contribuye a que los estudiantes no encuentren recursos atractivos y relevantes en su entorno educativo. Estos descubrimientos resaltan la importancia crítica de abordar la representación cultural en el desarrollo de material educativo para garantizar una educación que respete y valore la diversidad cultural.

## Artículo 04

En el artículo “Las Narrativas de la Carranga Fusión: Una Oportunidad para Reconocer nuestro Patrimonio Inmaterial cultural e identidad cultural Cundiboyacense” realizado por la diseñadora Paola Velasco de la Universidad Piloto de Colombia en 2019, tuvo como objetivo analizar los factores de riesgo que contribuyen a la pérdida de identidad cultural, centrándose en la experiencia de los jóvenes indígenas.

Se señaló que el factor de riesgo está relacionado con el ámbito social, abarcando temas como la influencia de tendencias, la inmigración, los métodos de crianza, las relaciones interpersonales, el género y la época.

Como metodología para esta investigación, se basó en la focalización de contenidos educativos previamente elaborados para el nivel de grado (en este caso séptimo). Este enfoque permitió no solo aprovechar los recursos ya existentes, sino también llevar a cabo un análisis para identificar las áreas de mejora en estos materiales pedagógicos. Además, se llevó a cabo un proceso de entrevistas y encuestas con los niños.

El estudio ayudó al objetivo de resolver el objetivo de reconocer la tradición oral presente en las narrativas de la carranga-fusión, mediante la construcción de una herramienta educativa. En este contexto, se lleva a cabo la identificación del grupo investigado, clasificándolo según los tres niveles de comprensión, con el propósito de guiar la propuesta de diseño.

Al realizar el proyecto, el resultado que se obtuvo fue la percepción que los demás tienen sobre el diseño gráfico en cuanto desarrollar una propuesta más efectiva y funcional. Además, considerando el éxito de este proyecto, existe la posibilidad de expandir a otras instituciones, como el Ministerio de Educación y el Ministerio de Cultura.

Dado que comparto la misma intención de valorar los recursos para los adolescentes, consideraré la metodología utilizada para identificar y localizar contenidos educativos previamente elaborados. Este enfoque es valioso para mi proyecto, ya que demuestra ser una estrategia efectiva para optimizar la recopilación de recursos educativos pertinentes y adaptados a las necesidades de ese grupo específico.

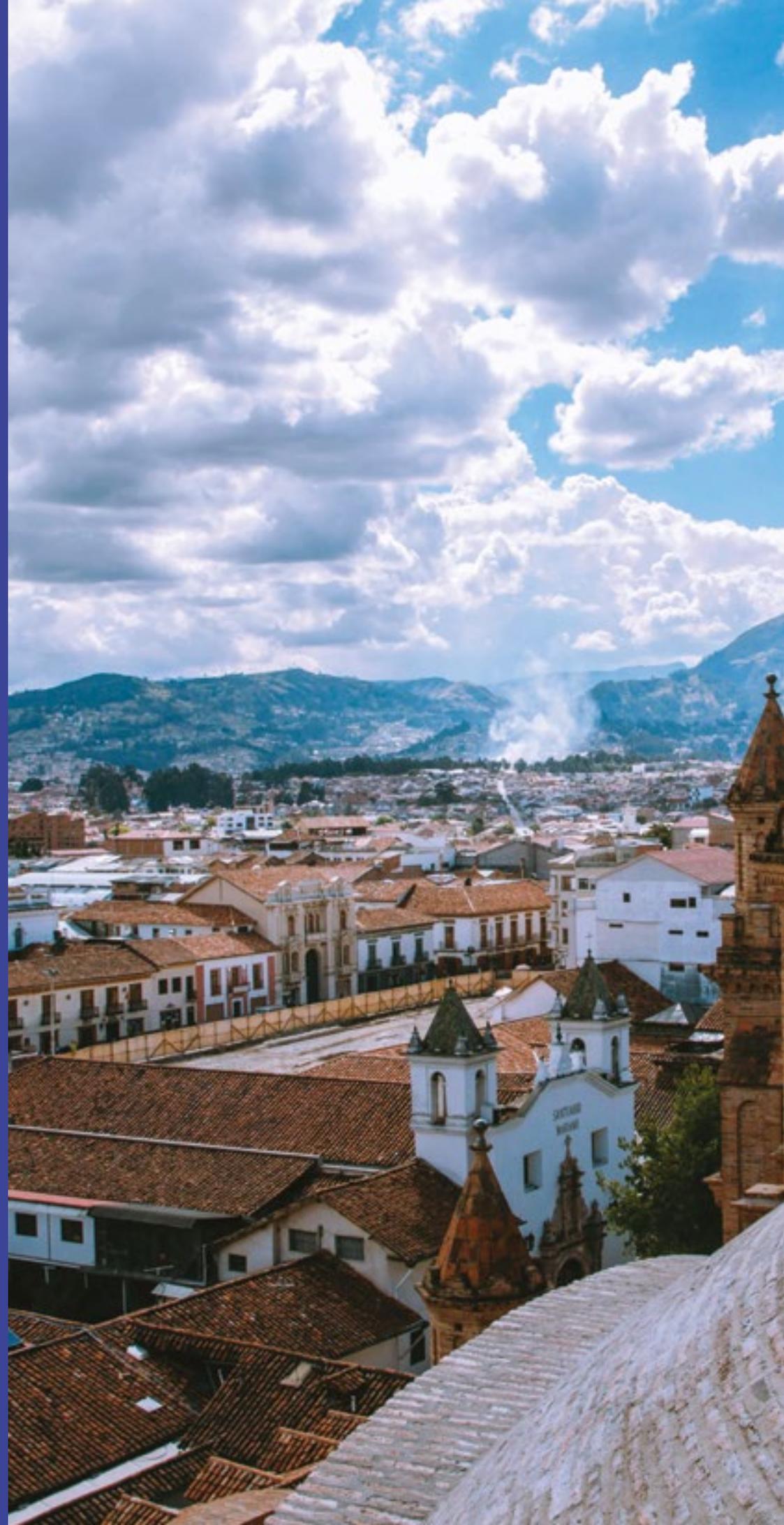
## **Artículo 05**

El proyecto titulado “Ilustración de leyendas populares del cantón Quilanga”, desarrollado por Ludeña Yaguana de la Universidad Técnica Particular de Loja en el año 2018, tiene como objetivo principal recopilar información sobre las leyendas ocurridas en el cantón de Quilanga.

Con este propósito, se propone la creación de una serie de ilustraciones digitales basadas en la leyenda del cantón, que se llama 'Tute Pure', para su inclusión en un libro ilustrado. Para llevar a cabo esta iniciativa, se realizó una investigación exploratoria que involucró entrevistas y fichas de observación con los habitantes de Quilanga, con el fin de integrar sus perspectivas y lograr una identificación más profunda. La ilustración desempeña un papel crucial, ya que enfoca el relato hacia los niños y el público en general.

En cuanto a los alcances, se llega a la conclusión de que la narración desempeña un papel fundamental en la creación de relatos significativos. El libro resultante no solo se presenta como un recurso didáctico valioso, sino que también emerge como una herramienta para la promoción turística, ya que contribuye a resaltar y compartir la riqueza cultural y las tradiciones del cantón de Quilanga. La combinación de ilustraciones y narrativas no solo busca preservar las leyendas populares, sino también mostrar el orgullo local y el conocimiento de la identidad cultural entre los residentes y visitantes de Quilanga.

**Marco  
Teórico**



# 1.1 Identidad Cultural

La identidad cultural se define como la conexión que uno establece con su comunidad. Esta conexión se manifiesta cuando uno experimenta un rechazo involuntario hacia sí mismo. Los atributos comunes que influyen en el alma, la convicción, la herencia cultural, las conductas habituales adquiridas, los principios, las modalidades de interacción, y que merecen ser transmitidos de una generación a otra (Fernández-Soria, 2020).

## 1.1.1 Globalización

La globalización cultural, canalizada principalmente a través de los medios de comunicación de masas y el comercio internacional, ha desencadenado un proceso de transnacionalización cultural. Este fenómeno, según Ander-Egg (2007), se ha caracterizado por una expansión propagandística y publicitaria masiva que ha facilitado la globalización cultural, alineándose con los valores del modelo de globalización neoliberal.

En este contexto, surge la preocupación sobre la pérdida de identidad cultural, un fenómeno en el cual las influencias de la globalización amenazan con impactar negativamente la diversidad y singularidad de las identidades culturales locales. Este problema plantea interrogantes cruciales sobre la preservación y protección de la riqueza cultural en un mundo cada vez más interconectado.

## 1.1.2 Fiestas Populares

“La fiesta como expresión de la cultura popular tradicional contiene en sí la potencialidad de reforzamiento de lo comunitario en la práctica social” (Escudero Sánchez, 2017, p.30). En lo que explica Sánchez que estas festividades suelen tener un significado profundo y reflejan la identidad cultural de un grupo de personas. Además, estas celebraciones fomentan un sentido de pertenencia y cohesión social, ya que reúnen a las personas en torno a un propósito común y fortalecen los lazos comunitarios.

## 1.1.3 Contemporáneo

Lo contemporáneo se refiere a lo que está relacionado con la época actual. “Aunque ser contemporáneo no significa necesariamente superar o mejorar una condición de vida. Ser contemporáneo significa conocer y respetarse a sí mismo en la evolución de la vida” (Niglio, 2020, p.69).

En otras palabras, se hace referencia a las obras y prácticas artísticas que están en sintonía con las ideas y estilos predominantes en la actualidad. En este caso, el enfoque se centra en hacer referencia a la cultura para los niños.



## 1.2 Diseño Editorial

El editorial ofrece una variedad de opciones para cubrir las necesidades de comunicación en el diseño. Considerando los tiempos cambiantes de la tecnología, “una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones” (Zapatero, 2008, p.8). La forma en que el editorial es versátil demuestra lo relevante que es, aparte que este medio necesita tener una evolución rápida para estar al día con las necesidades del público.



Imagen 2

### 1.2.1 Libro

El diseño editorial juega un papel fundamental en la creación de libros que no solo sean visualmente atractivos, sino también efectivos en la transmisión de su contenido.

Bhaskaran (2008) describe las posibilidades en cuanto la producción de libros, que abarca “variedad de formas, desde los de gran formato, atractivos y lujosos” (p.88). En vista de que cada diseñador debe estar familiarizado de los conceptos necesarios para llevar a cabo un proyecto editorial, el autor resalta la importancia de que el “formato, estructura y concepto de diseño final deben estar relacionados con él” (p.88).

Esta conexión entre el contenido y el diseño gráfico implica la consideración de cómo representar el material, con el objetivo de hacer que la experiencia de lectura sea memorable y a la vez efectiva. No solo garantiza la coherencia entre el contenido y su presentación visual, sino que también destaca la necesidad de lo creativo.

## 1.3 Elementos del Diseño Gráfico

### 1.3.1 Color

La utilización del color es un factor a tener en cuenta, puesto que no solo representa elementos de la cultura, sino que también juega un rol significativo en captar el atractivo visual del público. Adams, autor del libro "El Color en el Diseño Gráfico", afirma lo siguiente:

El ojo humano y el cerebro experimentan el color básicamente, mentalmente y emocionalmente. Así los colores poseen significados. El simbolismo de los colores es casi siempre una convención cultural, y las opiniones sobre las asociaciones que provocan son variadas y, en ocasiones, encontradas (2018, p.24).

La elección cuidadosa de los colores es fundamental, ya que contribuyen a la representación cultural, al atractivo general y estético para la audiencia.

### 1.3.2 Retícula

La cuadrícula se convierte en una herramienta que comunica la claridad y orden cuando se presenta la información. "El empleo de la retícula como sistema de ordenación constituye la expresión de cierta actitud mental, en tanto que manifiesta que el diseñador concibe su trabajo de forma constructiva y orientada hacia el futuro" (Muller-Brookmann, 2012, p.10). Significa un compromiso con la creación de diseños que no solo sean estéticamente agradables, sino también estratégicamente organizados, anticipándose a las necesidades y expectativas de las audiencias.

### 1.3.3 Tipografía

La elección cuidadosa de la tipografía es primordial, especialmente cuando se considera el medio específico a través del cual se transmite el mensaje. Cada medio de diseño exige un enfoque personalizado para garantizar una comunicación eficaz (Willberg y Forssman, 2002). Uno de los muchos elementos que un diseñador tiene que considerar, dependiendo del tipo de lettering, que crea mayor impacto, así como la jerarquización de la tipografía.

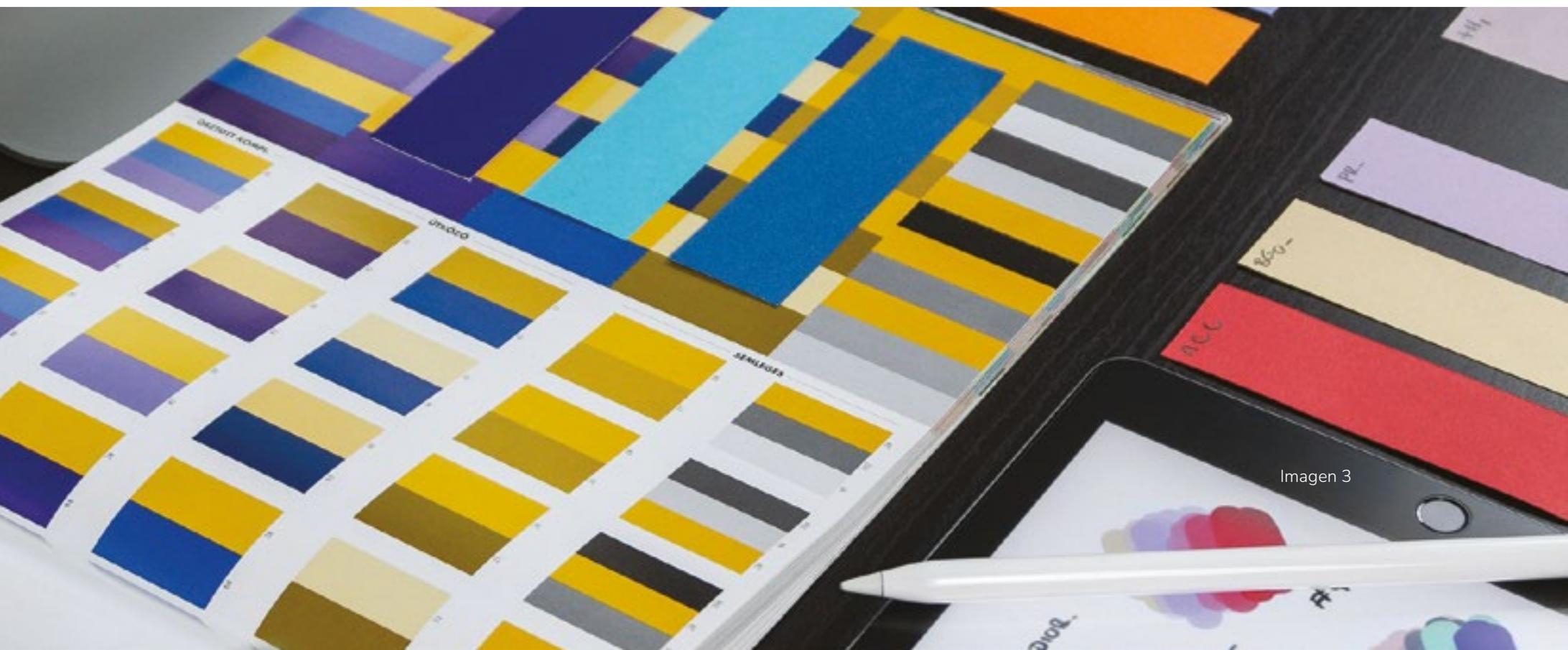


Imagen 3



Imagen 4

### 1.3.4 Ilustración

La ilustración es la representación visual de un concepto, idea, narrativa o tema, en el cual complementa el diseño y la comunicación. Se trata de un recurso beneficioso y versátil que abarca todas las edades. Como señala Male (2014), "La ilustración también ha influido significativamente en las generaciones actuales. Gracias a los medios de impresión, las imágenes en movimiento y, más recientemente, la revolución digital, la accesibilidad está al alcance de todos" (p. 9). A medida que uno continúa desarrollándose y cultivando su interés en la ilustración, es esencial crecer en el papel de pre-practicante y mantener la disciplina necesaria para convertirse en un verdadero ilustrador.

### 1.3.5 Narrativa

Una narrativa es una forma de comunicación que relata una historia o describe una secuencia de eventos. Las narrativas son fundamentales para la experiencia humana y sirven como medio para comprender, interpretar y compartir información. Según Barton y Levstik (2004) citado en López (2015) quienes explican cómo el uso de narrativas, como cuentos, novelas y películas, constituye una herramienta poderosa para entender la historia. Comprender las narrativas es esencial no solo para apreciar la literatura, sino también para reconocer cómo éstas dan forma a nuestras creencias y valores culturales.

Marco Teórico: Referido a las áreas de Diseño y sus conceptos

### 1.3.6 La personalización

En la medida en que la era digital avanza, los libros y la tecnología convergen de manera significativa. La personalización se ha vuelto más relevante, ya que los consumidores buscan experiencias adaptadas a sus preferencias. Krishan Arora, miembro del Consejo de Forbes en el año 2023, destaca en su artículo “The Power Of Personality: Hypertargeting In The Digital Age” cómo la personalización está surgiendo como el futuro del marketing digital.

Este enfoque implica “comprender las necesidades, preferencias y comportamientos únicos de cada cliente y utilizar esos conocimientos para crear experiencias personalizadas que aumenten el compromiso, la lealtad y, en última instancia, las conversiones” (Arora, 2023, parr. 3).

El artículo enfatiza que la nueva era del diseño exige una consideración más profunda al crear contenido. Ahora, al abordar la interacción de este concepto con la educación de los niños y su identidad cultural, se destaca cómo “la idea de personalización del aprendizaje o aprendizaje personalizado se enlaza directamente con la tradición de las pedagogías centradas en el niño o el aprendiz y de los enfoques y propuestas constructivas en educación” (Coll, 2017, p.3).

La personalización no sólo redefine la manera en que nos conectamos con productos y servicios, sino que también ofrece un camino para involucrar a los niños en el aprecio de su identidad cultural. Al adaptar las experiencias educativas a sus necesidades individuales, se convierte en una herramienta para inspirar el interés y la conexión emocional con su patrimonio cultural.





Imagen 5

### **1.3.7 Sitio web**

Los sitios web son y han sido el futuro del diseño, así como cualquier proyecto práctico, se ha considerado el proceso de diseño. Thüer de la universidad Nacional de Río Cuarto explica:

“La construcción de una interfaz de usuario, la organización y distribución de la información, la redacción de textos para ser leídos en pantalla, y la planificación de estrategias de comunicación –entre otras-, supone la intervención de competencias disímiles vinculadas a diferentes disciplinas que integran el campo de estudio de la comunicación” (Thüer, 2002, p.9).

Que el sitio web proporcione opciones que permitan a los usuarios personalizar diversos aspectos del libro, como los nombres de los personajes, los escenarios e incluso los giros de la trama, posibilita que los lectores establezcan una conexión más profunda con la narrativa.

# Investigación de Campo

Se llevaron a cabo entrevistas con adolescentes para explorar sus opiniones sobre la cultura y su participación en ella. Las preguntas realizadas:

- ¿Qué tipo de películas, música o programas te gustan?
- ¿Hay cosas sobre tu cultura que te parezcan interesantes o importantes?
- ¿Cómo crees que la tecnología, como Internet y las redes sociales, ha cambiado la forma en que nos conectamos con personas de todo el mundo?
- ¿Crees que las cosas que ves en Internet o en los medios afectan tus intereses o preferencias?
- ¿Por qué crees que es importante conservar y transmitir nuestras tradiciones culturales a las generaciones futuras?

## Entrevista 01

Juan Carpio es un estudiante de 14 años con una actitud curiosa y entusiasta hacia el aprendizaje que vive en un barrio urbanizado. Juan, además de los estudios, tiene como afición los deportes, principalmente el fútbol y el baloncesto.

**¿Qué tipo de películas, música o programas te gustan?**

La serie espíritu de lucha y música, la banda tres días de gracia

**¿Hay cosas sobre tu cultura que te parecen interesantes o importantes?**

Lo único interesante que veo es el deporte, más el fútbol

**¿Cómo crees que la tecnología, como Internet y las redes sociales, ha cambiado la forma en que nos conectamos con personas de todo el mundo?**

La tecnología nos ayuda bastante, pero opino que tiene sus ventajas y desventajas

**¿Crees que las cosas que ves en Internet o en los medios afectan tus intereses o preferencias?**

Posiblemente no porque hay muchas cosas que me gustan y una que otra que no

**¿Por qué crees que es importante conservar y transmitir nuestras tradiciones culturales a las generaciones futuras?**

Porque son nuestras raíces de las cuales los primeros pobladores iniciados y no sería correcto abandonar ese legado

## Entrevista 02

Paulina Vintimilla es una estudiante de 14 años que reside en el cantón Santa Isabel. Su vida está centrada en el estudio, pero también tiene variados intereses, como el deporte y mantenerse conectada con sus amigas.

**¿Qué tipo de películas, música o programas te gustan?**

Películas de ciencia ficción o simplemente novelas, la música pop, programas informativos o educativos.

**¿Hay cosas sobre tu cultura que te parecen interesantes o importantes?**

Sí, me parece interesante e importante nuestra vestimenta, ya que cada parte de los vestuarios tiene un significado.

**¿Cómo crees que la tecnología, como Internet y las redes sociales, ha cambiado la forma en que nos conectamos con personas de todo el mundo?**

Ha cambiado a las personas de manera sociable, porque nos interactuamos con las personas de nuestro entorno, sino simplemente por el internet.

**¿Crees que las cosas que ves en Internet o en los medios afectan tus intereses o preferencias?**

Sí, porque todo lo que se publica es apto para la visualización de todas las edades que navegan por Internet.

**¿Por qué opinas que es importante conservar y transmitir nuestras tradiciones culturales a las generaciones futuras?**

Es importante porque tenemos que llevar de generación en generación lo nuestro, es nuestro origen.

Los resultados revelaron un fuerte interés por el contenido mainstream, que incluye programas de televisión y música popular. Los adolescentes expresaron la creencia de que la cultura es esencial y reconocieron su importancia, destacando que se transmite principalmente de generación en generación.

# Homólogos

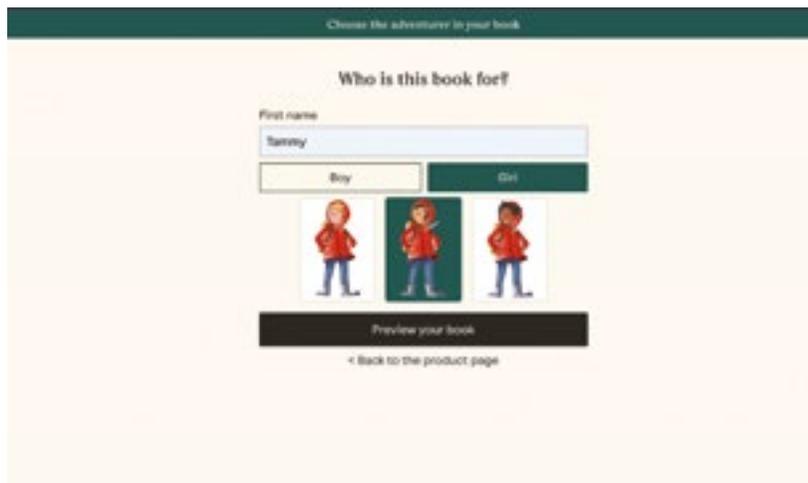


Imagen 6: Personalización del personaje



Imagen 7: Personaje reflejado en el libro

## Homólogo Tecnológico

### Wonderbly

Wonderbly es una empresa ubicada en Londres, Inglaterra, que se dedica a la creación de libros personalizados desde 2013, con el objetivo principal de que los niños y adultos se sientan protagonistas de su propia historia. Han desarrollado una amplia variedad de libros, y en este caso nos centraremos en su obra "Un Camino Maravilloso", escrita por Julia Gray e ilustrada por Adam Hancher.

El proceso de personalización comienza en el sitio web de Wonderbly, donde se elige el libro deseado y se proporcionan características físicas y cualidades del niño para que el libro sea único. En cuanto a su forma, el libro tiene unas dimensiones de 11.7" x 8.3" y se puede personalizar incluso en la portada. Lo que hace que este libro sea tan especial es su enfoque en la individualidad de cada persona, ofreciendo una experiencia única y valiosa para quien lo recibe.



Imagen 8: Ilustraciones del Corpus Christi



Imagen 9: Ilustrado dentro del album ilustrado

## Homólogo Forma

### Diseño de un producto editorial ilustrado para preservar y difundir las fiestas populares entre los jóvenes Cuenecanos

El proyecto “Diseño de un producto editorial ilustrado para preservar y difundir las fiestas populares entre los jóvenes Cuenecanos” hecho por Francisco Espinoza Suárez analizó que debido a la globalización, los jóvenes corren el riesgo de perder su identidad cultural. En el 2019, en la ciudad de Cuenca, este proyecto se realizó para brindar una comprensión más profunda del problema y crear una editorial enfocada en un tema de fiestas populares del Ecuador con la intención de informar y entretener.

El producto final tiene la función de preservar la identidad cultural de los jóvenes con el uso de ilustraciones y tradiciones mezcladas con un tema que une a la gente como las fiestas populares. Un álbum ilustrado que aprovecha el uso de la ilustración entre lo que es popular entre los jóvenes también, considerando artistas ecuatorianos y permitiendo colores saturados que se asemejan al color ya establecido dentro de las culturas. Utilizando herramientas como InDesign para diagramar ese libro e ilustrador para crear imágenes representativas.

# Homólogos



Imagen 10: Revista Vol. 178 Chispola

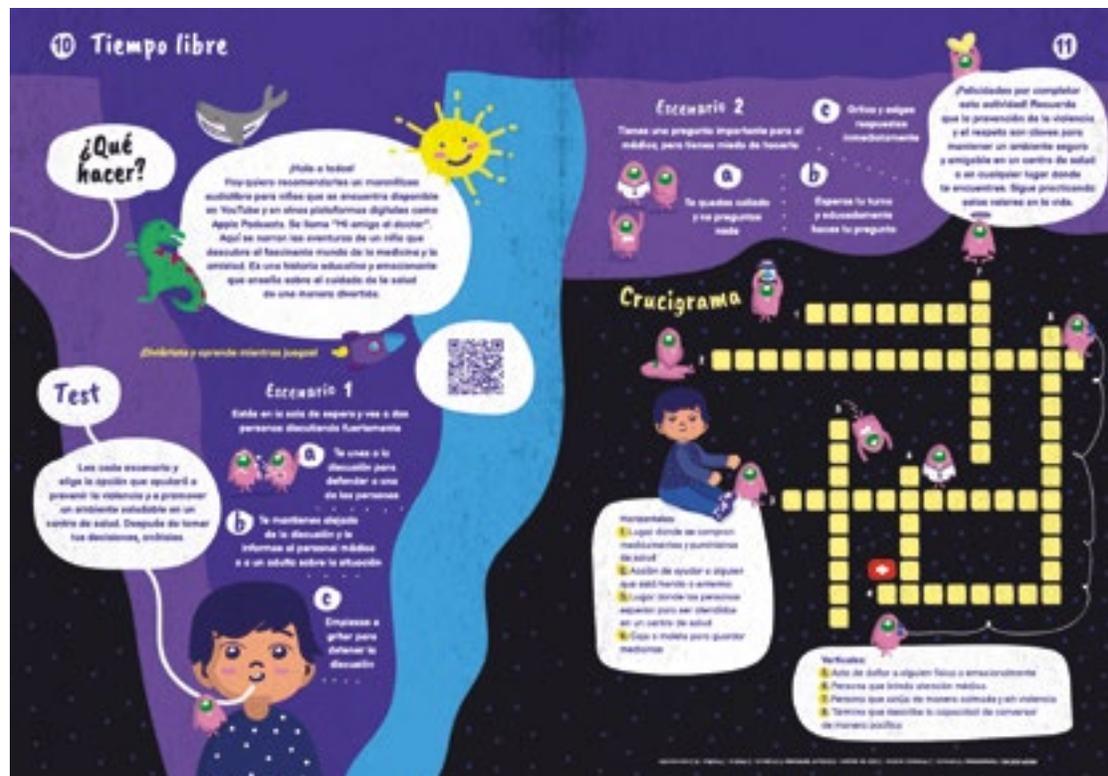


Imagen 11: Juego didáctico en revista Chispola

## Homólogo Función

### Chispola

Chispola, en colaboración con el Ministerio de Educación, promueve el compromiso educativo entre los niños a través de sus revistas mensuales. Estas publicaciones están seleccionadas para abordar temas como la educación, el género y la comprensión intercultural dentro del país. Lo que distingue a Chispola es su enfoque para crear una experiencia interactiva con ilustraciones para niños. Los juegos didácticos no solo mejoran las habilidades cognitivas, sino que también contribuyen a una experiencia educativa que alimenta la curiosidad entre los lectores.

Además, utilizar la forma que usa Chispola para presentar los temas refleja una profunda comprensión de las necesidades educativas contemporáneas para estas nuevas generaciones en el cual se pueda participar en su identidad.

## Conclusiones del capítulo

Nuestra identidad cultural es muy importante que se deba mantener y poder generar nuevos recursos para transmitirla. La concientización de los niños y de los adolescentes acerca de su herencia cultural no sólo les proporciona un sentido de pertenencia, sino que también contribuye a la diversidad y riqueza cultural en un contexto globalizado.

A través de la revisión de artículos, se evidencia la pérdida de identidad cultural en comunidades específicas y se proponen estrategias, como la integración de las artes, para preservarla. También, con la ayuda de la investigación de campo, se pudo ver exactamente las opiniones y poder considerar el cómo piensan realmente sobre la cultura hoy, consideran estos tiempos modernos.

Para concluir, el proyecto se enfoca en concientizar a los niños, fortaleciendo su identidad. El diseño gráfico se posiciona como una herramienta importante para crear editoriales que rescaten tradiciones, inspirando a los niños a valorar su identidad. La personalización y el uso de narrativas permiten que se sientan representados, contribuyendo así a la conexión emocional con su cultura.





# Capítulo 2

Programación

## **2.1 Análisis y definición del usuario**

En esta etapa, basándonos en la investigación de campo, el objetivo es crear un producto personalizado para el público objetivo. Para lograrlo, se emplearán diversos métodos y herramientas para identificar influencias y segmentar el grupo adecuadamente.

## 2.1.1 Mapa de Actores

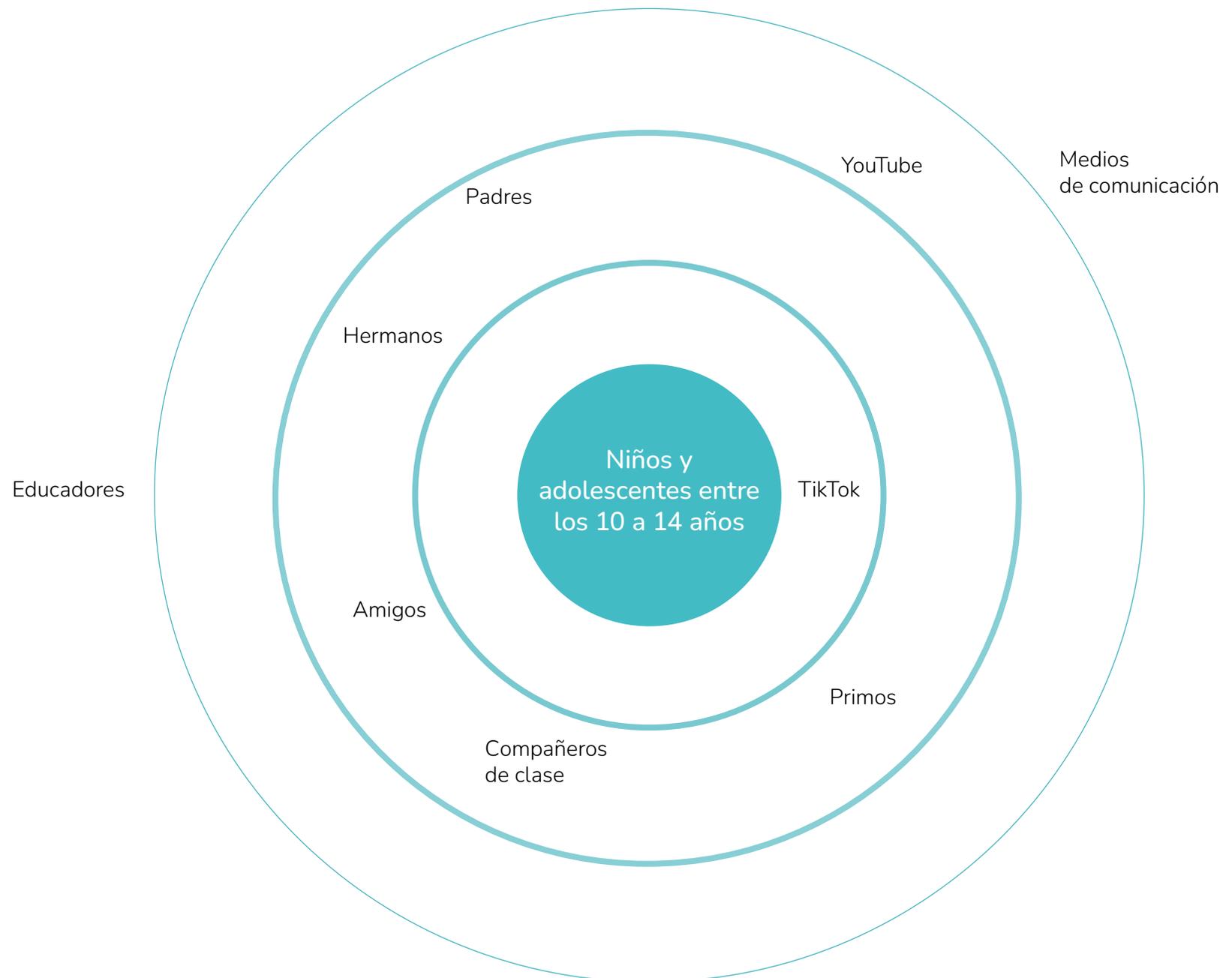


Tabla 1: Mapa de Actores

## 2.1.2 Escenarios

### Escenario 1:

Mientras un estudiante hojea las páginas de algunos de los más vendidos, nota una falta de libros escritos por autores de culturas y etnias subrepresentadas. Las novelas en los estantes muestran predominantemente historias desde una perspectiva occidental, y hay una exploración limitada de las ricas narrativas y tradiciones de otras partes del mundo.



Imagen 12

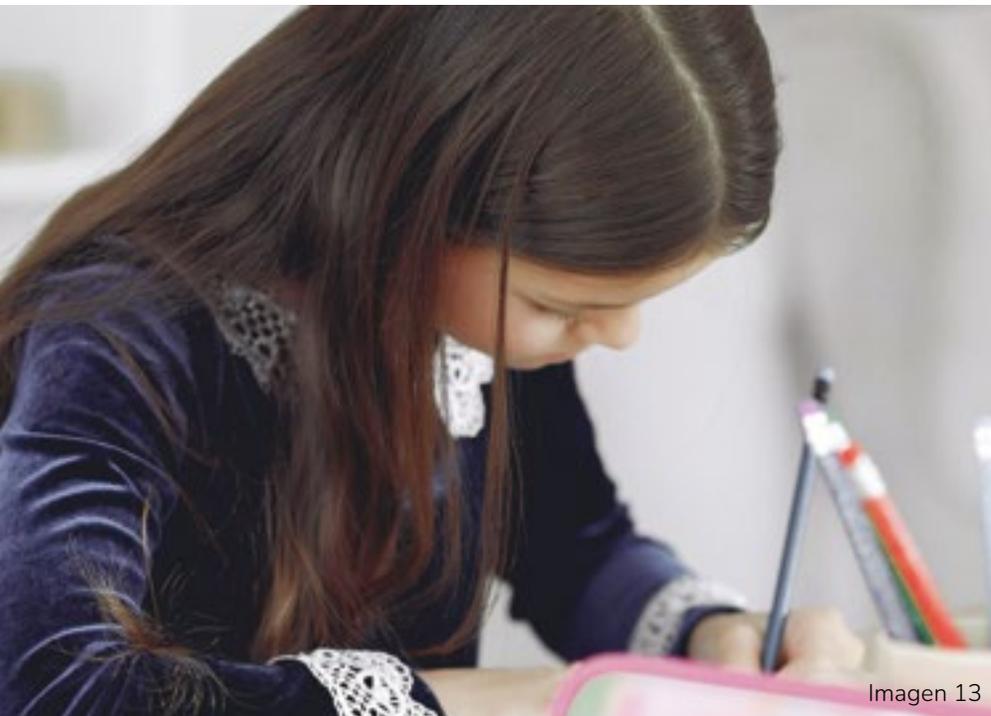


Imagen 13

### Escenario 2:

Una estudiante de Cuenca, Ecuador, tiene la tarea de encontrar un tema único e interesante relacionado con las culturas ecuatorianas para su proyecto escolar. El objetivo es mostrar la diversidad y riqueza del patrimonio cultural del Ecuador. Sin embargo, se encuentra luchando por identificar un tema que se destaca y no ha sido cubierto extensamente.

## 2.1.3 Segmentación del Mercado

### Variable Socio-Demográficos

**Edad:**  
10-14 años  
**Sexo:**  
Ambos  
**Nivel Social:**  
Todos  
**Nacionalidad:**  
Ecuatorianos  
**Religión:**  
n/a

### Variables Geográficas

**Ubicación geografía:**  
Ecuador  
**Ámbito local-global:**  
Cuenca  
**Delimitación por zonas:**  
Área Urbana

### Variables Psicográficas

**Personalidad:**  
Curiosos, alegres, motivados, participativo  
**Estilo de vida:**  
Estudiantes que disfrutan ir a clase principalmente para ver a sus amigos, realizar actividades extraescolares. Volver a casa a hacer los deberes y estar en las últimas tendencias  
**Gustos Personales:**  
TikTok, YouTube, momentos con amigos y familia

### Variables de Conducta

**Beneficios Buscados:**  
Experiencia única, patriotismo, aprender  
**Conveniencia:**  
Importante como un pasatiempo  
**Decisión de compra:**  
El interés de lo personal que es  
**Riesgo percibido:**  
Financiera  
**Expectativas:**  
La familiaridad, las conexiones y estar a la moda

# Persona Design



**Sofía Álvarez**

## Acerca del usuario

Edad: 12 años  
Ubicación: Cuenca, Ecuador  
Ocupación: Estudiante  
Religion: N/A

### Personalidad

- Curiosa
- Alegre

## Descripción

Sus días están llenos de la alegría de asistir a clases, donde se conecta con entusiasmo con amigos para discutir los últimos programas y tendencias de las redes sociales. Sofía marca tendencias por derecho propio y siempre se mantiene actualizada con el contenido más nuevo en plataformas como TikTok y YouTube.

## Objetivos

- Aprendizaje continuo
- Estar en tendencia
- Conexión social con amigos y familia
- Exploración Cultural

## Problemas

A pesar de su curiosidad, aún no ha explorado la profundidad de su identidad cultural. Esto podría convertirse en un desafío si se encuentra con situaciones en las que comprender sus antecedentes e identidad se vuelve crucial.

## Desafíos

- Cambios Físicos y Emocionales
- Presiones Sociales
- Presión Académica
- Desarrollo de la Identidad
- Manejo de Emociones

## Motivaciones

**Disfrutar del entretenimiento:** Los últimos programas y contenidos en las plataformas de redes sociales es una motivación para el entretenimiento y el disfrute en su vida diaria

**Redes social (conexión digital):** La preferencia por mantenerse actualizada en las plataformas digitales apunta a una motivación por la conexión digital y el deseo de ser parte de la comunidad en línea.

## Necesidades como estudiante

**Educación:** Acceso a una educación de calidad que estimule su desarrollo cognitivo y habilidades académicas.

**Interacción Social:** Oportunidades para interactuar con compañeros, desarrollar habilidades sociales y construir amistades.

**Exploración de Intereses:** Oportunidades para explorar y desarrollar sus intereses individuales, ya sea a través de actividades artísticas, deportivas o académicas.

**Cultural y Identidad:** Reconocimiento y apoyo para explorar y comprender su identidad cultural, así como el respeto por su diversidad.

## Mapa de Empatía

¿Qué piensa y siente?	¿Qué oye?	¿Qué ve?	¿Qué dice y hace?
<p>Siente la frustración al notar la falta de variedad en las opciones disponibles.</p> <p>De ahí piensa como un reto de de explorar y aprender sobre narrativas y tradiciones de diferentes partes del mundo.</p>	<p>Escucha su amiga hablar del último video salió de su programa favorito.</p> <p>Conversaciones de su profesor por la falta de representación en los diferentes tipos de medios.</p>	<p>Ve el contenido que mas consumen sus amigos y ella es contenido estadounidense</p> <p>Frustración al notar la falta de variedad en las opciones disponibles.</p>	<p>Comenta a sus amigos y compañeros, la dificultad de la falta de diversidad.</p> <p>Decide buscar más sobre los cuentos y leyendas ecuatorianas.</p>
Esfuerzos (motivaciones)		Resultados (expectativas)	
<p>La motivación principal podría ser ver representadas sus propias experiencias y las de comunidades subrepresentadas.</p> <p>El deseo de contribuir a la promoción de una mayor diversidad y representación en las redes sociales puede ser otra motivación significativa.</p>		<p>Contribuye a la conciencia sobre la importancia de la diversidad en las plataformas digitales.</p>	

Tabla 2: Mapa de Empatía

## 2.2 Brief de Producto

### Objetivo

Que el editorial impreso sea un estímulo para despertar el interés de niños y adolescentes en su propia identidad, sirviendo como punto de partida para su exploración y aprendizaje continuo sobre su cultura.



Imagen 15

## Breve descripción del producto gráfico

El libro donde te conviertes en el protagonista del cuento. Creas tu libro personalizado que explora las diferentes temáticas de la cultura ecuatoriana. Primero accederás a un sitio web donde podrías crear tu propio personaje, y escoger como uno quiere su historia, en el cual luego se reflejará en el libro físico. Una experiencia diseñada para conectar con el lector.

## Tendencia del mercado

### Global

Una de las principales tendencias es la búsqueda de la personalización. Volviendo al artículo “El poder de la personalidad: hiperfocalización en la era digital”, se destaca cómo el consumo excesivo ha afectado el bienestar de esta generación. Al respecto, Arora de Forbes afirma que “En un entorno tan saturado, el contenido genérico y de talla única se ha convertido en el equivalente al ruido blanco” (2023, parr. 2). Debido a estas acciones, muchos consumidores son selectivos e indecisos con respecto a las cosas que están recibiendo, que últimamente la gente se interesa más por productos especializados para ellos, por experiencias que solo están dirigidas a uno mismo.

### Nacional

Como país, el Ministerio de Turismo promueve activamente sus festividades y cultura en otros países, principalmente con el objetivo de atraer turistas. Recientemente, Ecuador ganó la Feria Internacional de Turismo FITUR 2024 (La Hora, 2024), lo que muestra esto como una tendencia por el esfuerzo de promoción proactiva. También, como país, ellos subrayan la importancia de promover eventos y tradiciones culturales y mostrar el abundante patrimonio en una plataforma internacional.

### Local

Últimamente, la ciudad de Cuenca se da el gusto de promocionar sus fiestas y eventos, especialmente en el ámbito turístico, promocionando a pequeños y grandes comercios en las redes sociales. En el día del evento, existen ferias donde pueden mostrar sus artesanías y comida típica.

## Ciclo de vida del producto en el mercado

El concepto de personalización ya tiene su presencia en el mercado por parte de la empresa de Wonderbly, que en el año 2013, fue la fase inicial del producto. A lo largo de los años, lo han ido perfeccionando ofreciendo una variedad de opciones que se pueden personalizar.

Ahora bien, este concepto todavía está en movimiento de crecimiento, especialmente ahora que estamos en una época en la que la gente busca algo que lo haga suyo. Este punto marca una fase de crecimiento, lo que implica un momento propicio para numerosas innovaciones. La creciente demanda de personalización actúa como un punto focal y brinda amplias oportunidades para mejoras futuras.



Imagen 16

## Ventaja competitiva del producto

Si bien existen libros personalizados en el mercado estadounidense, lo que distingue a este libro en particular es su aspecto contemporáneo de la cultura ecuatoriana.

Para lograr esta contemporaneidad, el producto utiliza ilustraciones que se basan en el contenido popular presente en diversos medios de comunicación. A la vez, otra ventaja es que se posiciona como una herramienta educativa, que brinda a los lectores una introducción a la cultura y sirve como un impulso para un mayor aprendizaje.

## Análisis del consumidor

Niños y adolescentes entre las edades de 10 a 14 años en Cuenca. Son influenciados por lo que ven en sus respectivos entornos, ya sea en la escuela o en las redes sociales. También, son bien activos en las redes sociales y plataformas digitales y les gusta estar conectados especialmente con sus amigos.

Lo que toman en cuenta ante el producto es el interés de ser protagonista en algún tipo de contenido, que al ver en profundidad la apreciación de su cultura como ecuatorianos.

## Competencia

### Directo:

La empresa Wonderbly, que crea libros personalizados, representa una competencia directa en el mismo mercado, lo cual también destaca por su especialidad de personalización y por tener historias de diferentes géneros que hasta ofrecen como opciones de regalo.

### Indirecto:

Los libros tradicionales y digitales, como mangas, novelas, cuentos e historias, constituyen una competencia indirecta debido a la diversidad de historias y géneros que también atraen la atención de niños y adolescentes. Este mercado, es tan accesible que incluye libros de otros países y culturas, lo que indirectamente influye en los usuarios y desvía su interés hacia contenidos que no reflejan su identidad cultural.

Además, los contenidos de televisión y de streaming son muy populares entre el público joven, con una amplia variedad de géneros que incluyen producciones orientales como el anime, así como programas de televisión estadounidenses y dibujos animados.

## Análisis del proceso de compra

### 1. Fase de descubrimiento: Por interés/conciencia

Investigación: El usuario conocería primero este producto a través de las redes sociales, con la intención principal de que sea un producto que pueda personalizar. Uno puede ir al sitio web y crear sin ninguna otra intención.

### 2. Reconocimiento

A medida que uno avanza, surge el interés de comprar el producto, el sitio web brinda información sobre el libro y la narrativa de que es un tema cultural.

Reconoce la importancia de la identidad cultural

### 3. Toma de Decisión

Basa su decisión en la cautividad del libro al ver que es una experiencia única, no necesariamente por lo que representa la cultura ecuatoriana. Con el permiso de los padres y de que los padres vean la importancia de este libro, se toma la decisión de comprar.

### 4. Compra y Consumo

Realizar compra: Dentro del plazo se entrega el libro al niño o adolescente, donde al recibir se genera aprecio, al sentir que es algo coleccionable para uno mismo. Uno lee esa historia y se ve a sí mismo en la narrativa.

### 5. Compartir

Comparte el sitio web con sus amigos y familiares

## Particularidades del sector

Se va a introducir en Cuenca, una ciudad muy rica en cultura y activamente involucrada en la promoción y difusión de la misma. También, mostrar este producto (editorial) específicamente en las bibliotecas y librerías de la ciudad urbana. En relación con el mercado de libros en la zona, podría considerarse de tamaño medio, ya que es común entre los jóvenes visitar estos lugares, dado que ofrecen una diversidad de libros y contenido.

## Análisis del proceso de uso

Tiene una curiosidad ante la idea de crear su propio personaje, lo que lleva al usuario en realizar los pasos ante un soporte tecnológico para realizar su pedido. Una vez que recibe su producto, lo lee y adquiere información sobre su identidad cultural. Este es un producto que, por su especificidad, es algo que resulta agradable de abrir una y otra vez.

## 2.3 Partidos de diseño

### 2.3.1 Formal



Imagen 18

#### Formato

Con base en el segundo homólogo, se creará un libro de tamaño grande de 21 x 21 cm. Tener un libro en un formato más grande facilita la comprensión del usuario.



Imagen 19

#### Estilo y/o tendencia

La preferencia entre niños y adolescentes es por contenido animado y/o ilustrado (por ejemplo, anime, manga, Disney).



Imagen 20

### Cromática

Se seleccionarán colores que representen el contenido de la festividad que se aborda, teniendo en cuenta los colores locales de la vestimenta típica (como el rojo, verde y amarillo) y optando por tonalidades más saturación de estos los colores.

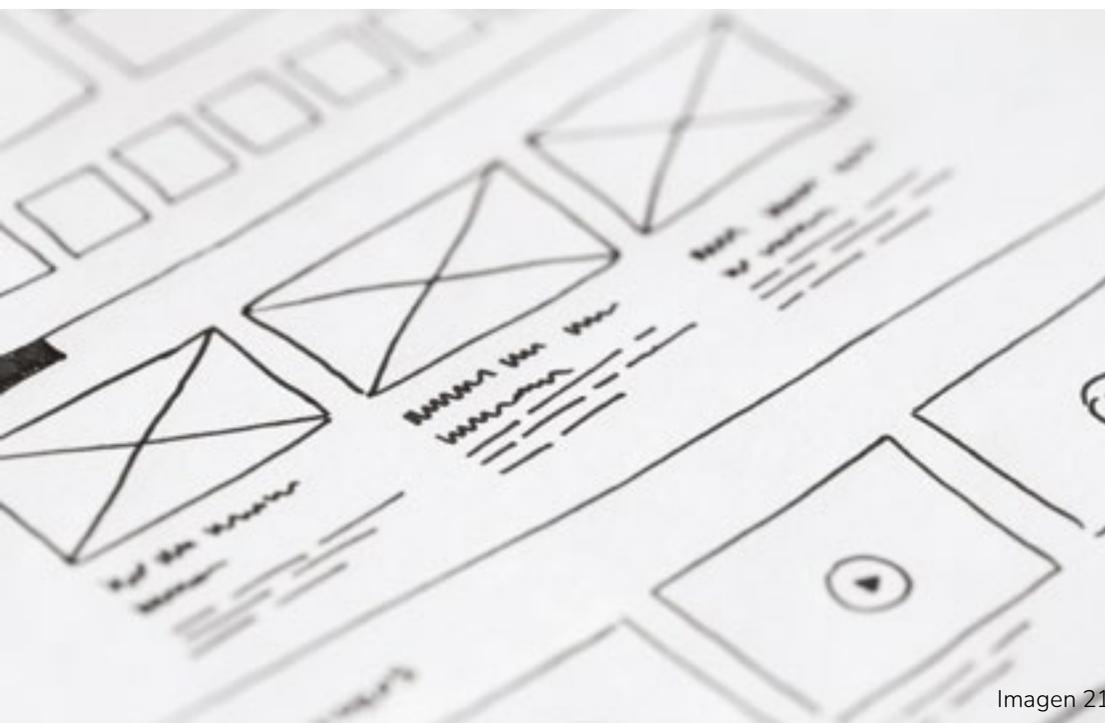


Imagen 21

### Jerarquía de información

Se emplea una diagramación basada en retículas para organizar textos y diversos elementos.

### 2.3.1 Formal



Imagen 22



Imagen 23

## Elementos gráficos

Se utilizarán elementos ilustrados orientados hacia la audiencia específica, tomando inspiración de programas y series de televisión populares como Gravity Falls y Pokémon, para acercarse al medio actual en el producto final. Este estilo se puede caracterizar como bidimensional, clásico y sencillo, facilitando la transmisión de cualquier mensaje.

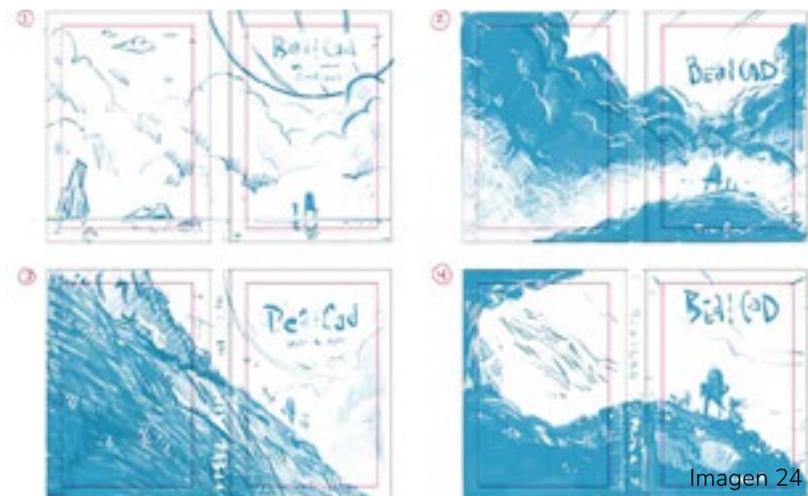


Imagen 24



Imagen 25

## Sistema gráfico

Tener estas consideraciones asegura la coherencia y la cohesión visual del producto final. Tanto el sitio web como el libro tendrán enfoques diferentes, pero considerarán:

Constantes: La utilización del color, textos, forma y línea en el soporte impreso garantiza una estructura uniforme en el diseño.  
Variables: Los elementos del diseño que pueden cambiar dependiendo de las necesidades específicas del editorial. Estas variaciones permiten flexibilidad y adaptabilidad en el diseño.

## Tipografía

Para una mayor legibilidad, se considerará una tipografía Sans Serif debido a su facilidad de integración con otras tipografías (bold, cursiva)

## 2.3.2 Funcional

### Soporte Impreso

#### Función general

Se busca entretener y a la vez enseñar sobre la identidad cultural.

#### Funciones específicas

La interactividad en cuanto con el uso de elementos visuales y referentes.

#### Ergonomía visual

A la vez se podría valorar la inclusión en cuanto la adaptabilidad de los usuarios. Aspectos que se consideran es la diagramación del contenido a base de tamaño y el contraste del texto y elementos visuales.



Imagen 26

#### Interactividad

La interactividad se incluye en cuanto uno personaliza su personaje (características físicas como la vestimenta y accesorios).

#### Consideraciones de utilización

Considerar el contenido y medios populares hoy en día los niños y adolescentes consumen para la creación del libro.

### Soporte Digital

Para poder implementar el uso de la personalización al libro, se complementa con un soporte digital.

#### Función general

Un sitio web donde uno puede ir a crear su libro personalizado.

#### Funciones específicas

Las diferentes opciones para poder crear el personaje.



Imagen 27

#### Consideraciones de uso

Considerar el contenido que los niños y adolescentes consumen para implementar en el sitio web.

## 2.3.3 Tecnológico

### Soporte Impreso

#### Sustratos de impresión

Papel bond brillante, Impresión de texturas gráficas son una opción de acabados especiales.

#### Tecnologías de impresión

Láser

#### Software

Creación del libro se utilizará InDesign e Ilustrador

#### Tecnologías complementarias

Sitio Web

#### Materias y/o tecnología complementaria

Sitio Web

#### Si la producción será artesanal, semi-artesanal o industrial

Industrial

### Soporte Digital

#### Pantalla

Un sitio web para computadora y dispositivos móviles

#### Software/app

Software para creación de sitio web como Wix y Squarespace

Programa para crear personalización en un libro podría denominarse "software de personalización de libros" o "herramienta de creación de libros personalizados". Este software permitiría a los usuarios ingresar datos personales, como nombres, preferencias e incluso fotografías, y luego generar un libro personalizado adaptado a esas especificaciones.

## 2.3.4 Conceptual

### Estructura de una narrativa

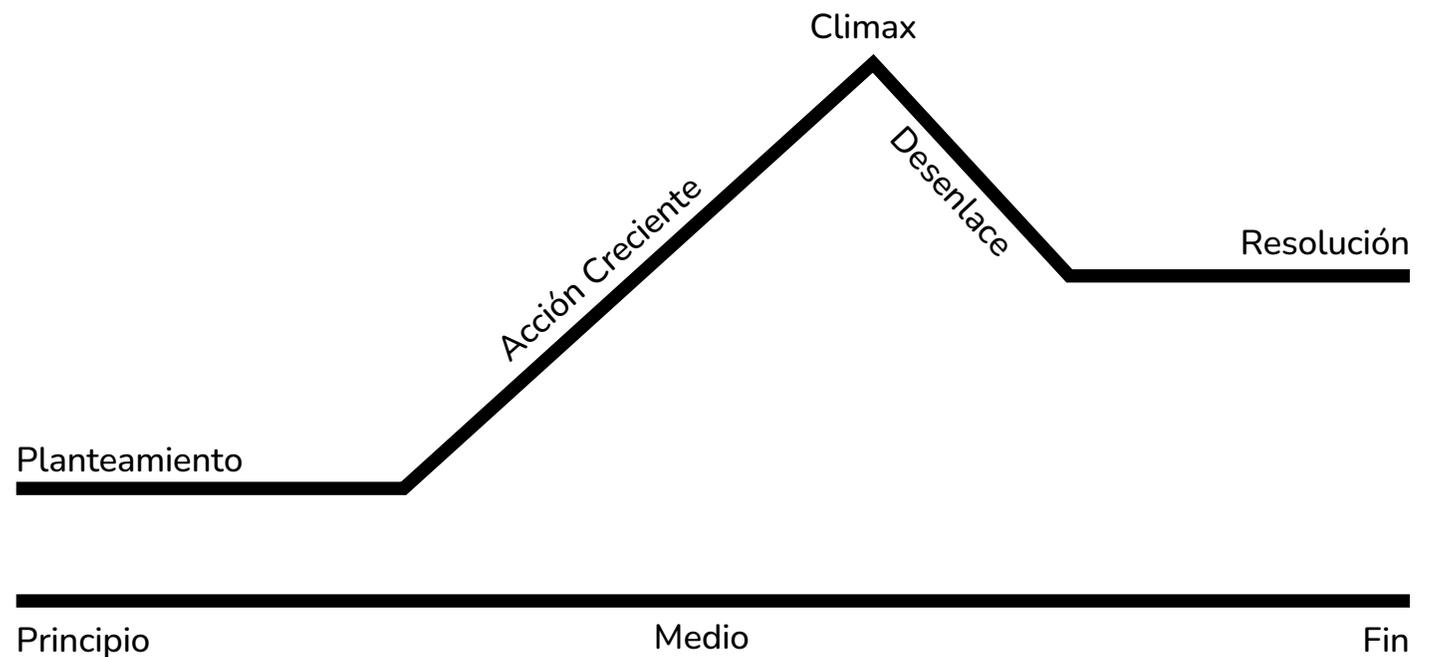


Tabla 3: Estructura de una narrativa

### Estructura de la narrativa

Para crear esta historia, se tomaron en cuenta diferentes estructuras narrativas. Se optó por seguir una estructura narrativa clásica, la más conocida y fácil de identificar, presentando los hechos de manera cronológica a través de los 3 actos: el primero con la introducción de los protagonistas y el detonante que rompe la linealidad; el segundo que trata la problemática a abordar (nudo), y el tercero que presenta la solución (desenlace), incluyendo por supuesto los respectivos puntos de giro que responden al factor sorpresa de la historia.

### Storytelling

El storytelling se caracteriza por mezclar lo informativo con lo afectivo y buscar trascender con la historia. La trama se centra en un viaje a través de una festividad popular en Ecuador, la cual en muchas ocasiones, no es valorada por su significado, sino únicamente por tratarse de una festividad más. Esta festividad local es especialmente querida por los niños de la zona, lo que les permitirá sentirse más identificados con la historia.

Los elementos visuales estarán inspirados en caricaturas, programas y películas populares. Utilizando herramientas como Illustrator y Photoshop, se crearán personajes con los que los niños puedan empatizar y disfrutar de su entorno. A través de estos personajes, se busca generar un discurso que trascienda en el espectador.

## 2.4 Definición del Contenido

### Editorial

Página	Tipo de contenido	Formato	Objetivo	Audiencia
Inicio (Cover)	Presentación al tema	Texto y imágenes	Presentar el editorial	Niños y adolescentes
Introducción al tema	Inicio del cuento (storytelling)	Texto	Cautivar al usuario	Niños y adolescentes
Incidente iniciador (Quiere algo)	Desarrollo del cuento (storytelling)	Texto y imágenes	Usuario aprenda de la cultura	Niños y adolescentes
Clímax	(Punto indicador de cuento storytelling)	Texto y imágenes	Usuario aprenda de la cultura	Niños y adolescentes
Resolución	(Punto que decremента las acciones de cuento storytelling)	Texto y imágenes	Usuario aprenda de la cultura	Niños y adolescentes
Final	Conclusión	Texto y imágenes	Que le interese y incentivar que busque más contenido y aprendan sobre su identidad cultural	Niños y adolescentes

Tabla 4: Definición del contenido en un editorial

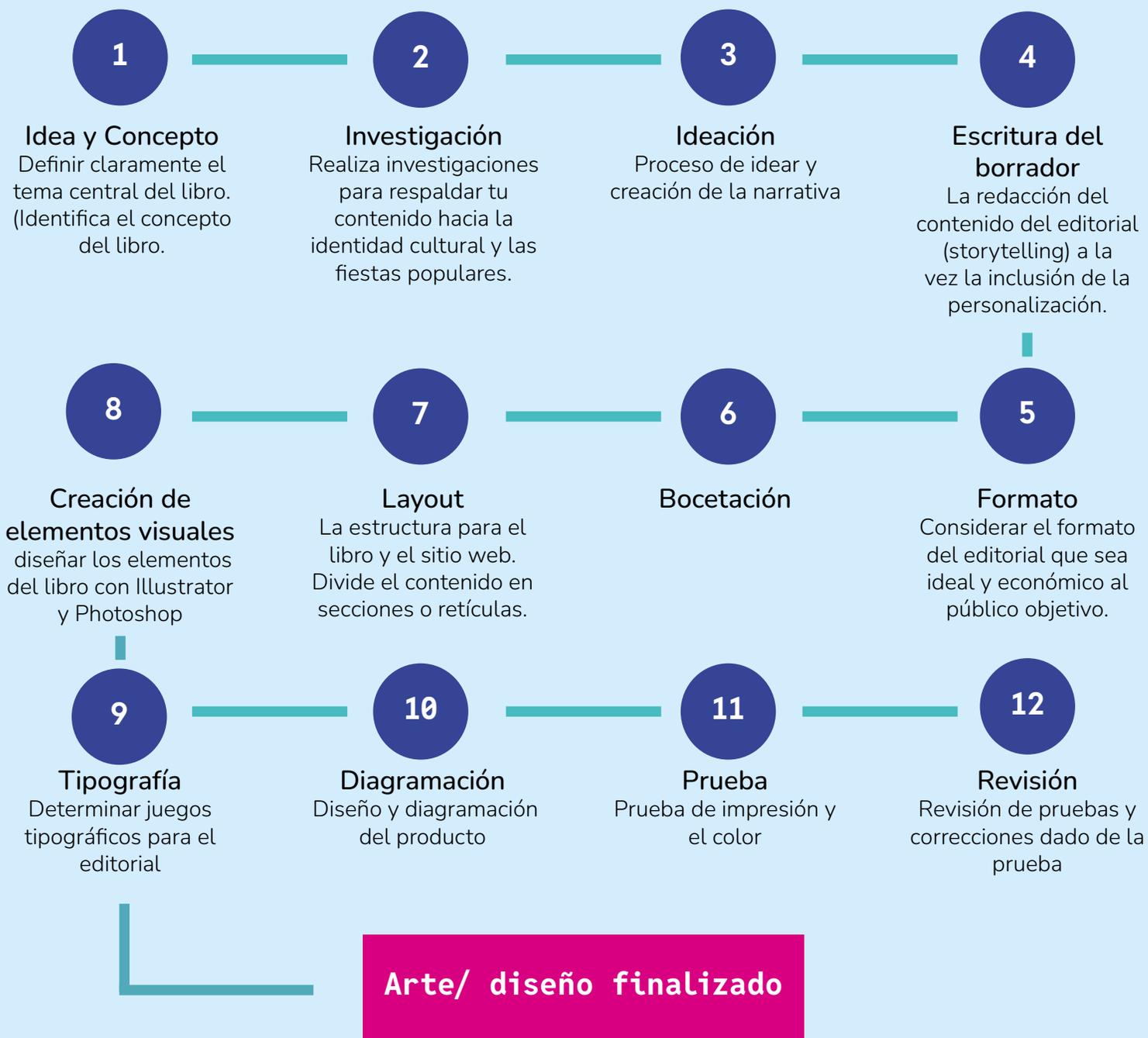
## Sitio web

Página	Tipo de contenido	Formato	Objetivo	Audiencia
Página Principal	Introducir el concepto del libro, para personalizar	Texto y imágenes	Cautivar al usuario	Niños y adolescentes
Página de creación del personaje	Donde uno pone los atributos físicos del personaje	Texto y imágenes	El interés en crear su propio usuario	Niños y adolescentes
Página de creación del personaje	Donde uno pone los atributos cualitativos del personaje	Texto y imágenes	El interés en crear su propio usuario	Niños y adolescentes
Página de información del libro	Información del libro (precio, sinopsis)	Texto y imágenes	Afirmar de lo que trata el libro ante un adulto	Niños y adolescentes y padres de familia
Confirmar la orden	Que acepten la orden y realizar compra	Texto y imágenes	Proporcionar una compra valiosa que quieran el libro	Niños y adolescentes

Tabla 5: Definición del contenido del sitio web

# 2.5 Proceso de Diseño (hoja de ruta)

El flujo que seguirá el diseño a lo largo de la fabricación de los productos.



## Conclusión del capítulo 2

En conclusión, este capítulo ha destacado la importancia de la programación del producto y la planificación dirigida al público objetivo. A través del análisis del grupo, se considera cada aspecto para el producto. Por medio de un análisis exhaustivo del grupo, basado en las entrevistas previamente realizadas, se ha diseñado un producto que se centra específicamente en sus intereses y necesidades culturales. Considerando cada aspecto del proyecto, desde su estructura hasta su funcionalidad, se busca ofrecer una propuesta que no solo sea una experiencia enriquecedora, sino que también motive a los individuos a fortalecer su identidad cultural.





# Capítulo 3

Ideación

# Introducción del capítulo

Esta etapa permite considerar una amplia variedad de ideas que pueden ser utilizadas para este proyecto. Lo que se consideró para este proyecto es la interactividad que se puede complementar en con el soporte. Se exploraron diferentes formatos y funciones que atraen a esta demografía, lo que contribuyó a la generación de ideas para el proyecto.

## Proceso de generación de ideas

Se hizo una matriz para la generación de propuestas:

Función	Estrategias/Conceptos	Soporte	Estética	Recurso
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incentivar el interés de la cultura</li> <li>- Personalizable</li> <li>- Enseñar sobre el tema</li> <li>- Afirma la identidad</li> <li>- Preservar la cultura</li> </ul>	1. Metáforas visuales	Libro de Capítulos	Moderno/ Contemporáneo	Uso de textura
	2. Crear (personajes)	Álbum ilustrado	Estilo kawaii (coreano)	Estilo kit y promociones
	3. Lenguaje Popular	Pocket books	Manga	Uso de solapas
	4. Referentes directas/ realistas	Libro (kit de manualidades)	Contenido de animaciones que están en tendencia <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hora de aventura</li> <li>- Gravity falls</li> <li>- Pokemon</li> </ul>	Cromos
	5. Fotografías más ilustraciones	5. Fotografías		
		6. Flip Book		
		7. Libro con Manualidades		
		8. Pop-Up		
	9. Cromos			

Tabla 6: matriz para generación de propuestas

# 10 ideas propuestas

## Idea 01

### Álbum ilustrado

La obra presentar con poco texto para permitir que la narrativa gráfica e ilustrativa desempeñe su función principal. El libro ilustrado está repleto de metáforas visuales y, además, cuenta con cromos de los diversos elementos del cuento, que los lectores pueden coleccionar y jugar a lo largo de la lectura.



Imagen 28



Imagen 29

## Idea 02

### Pocket books

Con estrategias del lenguaje popular. El soporte de pocket books en cada set de libros contiene las diferentes temáticas, en este caso festividades. Tiene un estilo del contenido de "hora de aventura en un kit animaciones con personajes que puede jugar.

## Idea 03

### Libro de capítulos

Con la mezcla de uso de referentes con uso de fotografía y metáforas visuales para motivar el interés en los niños utilizando un soporte de libro de capítulos de estilo contemporáneo que recibe recursos de postales.



Imagen 30



Imagen 31

## Idea 04

### Llevar un diario con aspectos de la cultura

Cada sección mes del diario contiene una actividad relacionada con el tema tratado. Además, ofrecer un libro que combina actividades de journaling, donde los lectores pueden reflexionar mientras avanzan en la lectura y completan las secciones correspondientes.

## Idea 05

### Libro con actividades didácticas

Cada sección del libro incluye actividades y juegos relacionados con el tema tratado. El propósito de estos juegos es fomentar la interacción del lector con la historia, brindando una experiencia dinámica y participativa. Además, ofrecemos un libro con actividades y recortables para una experiencia aún más divertida y educativa.



Imagen 32



Imagen 33

## Idea 06

### Un libro ilustrado con códigos QR

que proporcionan acceso a información adicional sobre el tema. Los lectores tendrán la oportunidad de explorar más detalles sobre el contenido, lo que les permitirá acceder a recursos multimedia, información complementaria y animaciones relacionadas con la historia. Además, podrán visualizar su personaje y disfrutar de animaciones interactivas que enriquecen aún más la experiencia de lectura.

## Idea 07

### Libro que viene acompañado de un kit de manualidades

Este libro de capítulos incluye un complemento especial: un rompecabezas que permite a los lectores interactuar de manera creativa con la historia. Además, el kit incluye una figura en 3D del personaje principal en un estilo contemporáneo, brindando una experiencia única y divertida para complementar la lectura.



Imagen 34



Imagen 35

## Idea 08

### Libro Pop-Up

Una experiencia interactiva donde podrás interactuar con los contenidos a través de texturas de papel y personajes emergentes del libro. Este libro presenta ilustraciones modernas con metáforas visuales que cobran vida con cada página que giras, proporcionando una experiencia de lectura única.



Imagen 36

## Idea 09

### Libro con recortables

Cada capítulo del libro incluye una actividad que puede realizarse según el tema tratado. Este libro ofrece la experiencia adicional de contar con recortables: al leer, los lectores encontrarán elementos que pueden recortar y usar para construir diferentes figuras y objetos, agregando una dimensión interactiva y creativa a la lectura.

## Idea 10

### Libros con solapas o despleables

Estos libros ofrecen elementos móviles, como solapas que los lectores pueden levantar para descubrir información adicional o imágenes ocultas. Inspirados en el estilo de Hora de Aventura, cada página es interactiva al leer, lo que proporciona una experiencia de lectura dinámica y envolvente para los lectores de todas las edades.



Imagen 37

# Presentación de Las ideas

La etapa de ideación presentada manualmente con imágenes e ilustraciones.



## Evaluación de las ideas

Este gráfico se centró en varios aspectos: para algunos proyectos, el tiempo fue una limitación, mientras que para otros, la funcionalidad fue la principal preocupación. Las ideas pueden no transmitir directamente los mensajes previstos y es posible que no tengan un impacto duradero en el público objetivo. En cuanto a los aspectos positivos, podemos ver la viabilidad de algunas ideas para continuar con este proyecto.

	Objetivos	Innovación	Funcionalidad	Factibilidad	Tiempo	Promedio
Prop. 1	8	6	9	10	9	8,4
Prop. 2	7	8	8	9	5	7,4
Prop. 3	7	6	7	10	6	7,2
Prop. 4	9	8	9	9	4	7,8
Prop. 5	10	5	7	9	5	7,2
Prop. 6	10	7	5	6	3	6,2
Prop. 7	8	7	4	5	4	5,6
Prop. 8	10	7	9	10	7	8,6
Prop. 9	9	6	6	7	8	7,2
Prop. 10	9	6	9	9	8	8,2

Tabla 7: Evaluación de ideas

# 3 ideas

## Idea 1

### Álbum ilustrado

La obra presentará con poco texto para permitir que la narrativa gráfica e ilustrativa desempeñe su función principal. El libro ilustrado está repleto de metáforas visuales y, además, cuenta con cromos de los diversos elementos del cuento, que los lectores pueden coleccionar y jugar a lo largo de la lectura.

## Idea 8

### Libro Pop-Up

Una experiencia interactiva donde podrás interactuar con los contenidos a través de texturas de papel y personajes emergentes del libro. Este libro presenta ilustraciones modernas con metáforas visuales que cobran vida con cada página que giras, proporcionando una experiencia de lectura única.

## Idea 9

### Libro con recortables

Cada capítulo del libro incluye una actividad que puede realizarse según el tema tratado. Este libro ofrece la experiencia adicional de contar con recortables: al leer, los lectores encontrarán elementos que pueden recortar y usar para construir diferentes figuras y objetos, agregando una dimensión interactiva y creativa a la lectura.

## Conceptos

El concepto detrás de cada idea gira en torno al formato del libro como un álbum ilustrado, donde las ilustraciones y la narrativa pueden complementarse fácilmente. La segunda idea se centra en el uso de texturas, especialmente en la interacción entre barnices brillantes y mates que las imprentas pueden proporcionar, añadiendo profundidad y compromiso táctil a la experiencia de lectura. Por último, la tercera idea introduce el uso de solapas, ofreciendo una interactividad directa con el contenido del libro, mejorando el compromiso e inmersión del lector.

# Idea Final



Idea Final: del sitio web y libro

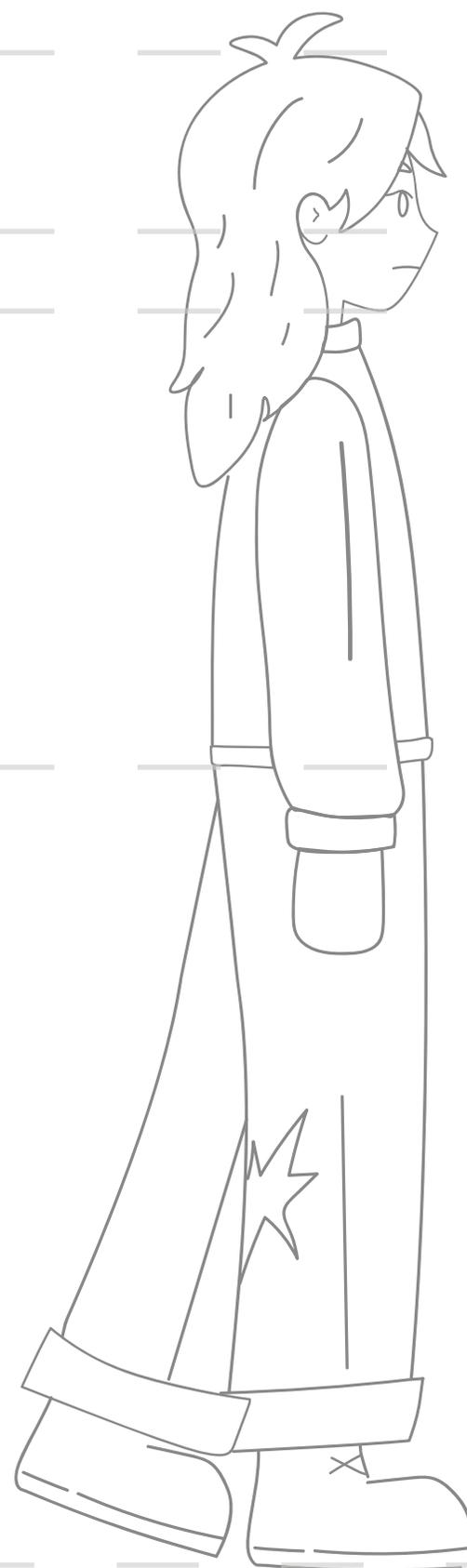
## Sitio web

Un sitio web diseñado para guiarte a través de una selección de libros e historias basadas en la cultura ecuatoriana. Al elegir tu historia preferida, personaliza tu experiencia de lectura ingresando tu nombre y creando un personaje que se asemeje a ti mismo. Además, adapta el desenlace de tu historia en función de las decisiones tomadas por tu personaje.

## Editorial

Un sitio web diseñado para guiarte a través de una selección de libros e historias basadas en la cultura ecuatoriana. Al elegir tu historia preferida, personaliza tu experiencia de lectura ingresando tu nombre y creando un personaje que se asemeje a ti mismo. Además, adapta el desenlace de tu historia en función de las decisiones tomadas por tu personaje.

La historia de este proyecto trata sobre “El Año Viejo”, donde el personaje emprenderá un viaje y aprenderá sobre su identidad y la cultura ecuatoriana. Invita a reflexionar sobre el valor de las tradiciones y ofrece una experiencia única con nombres, personajes y escenarios personalizables.



# Capítulo 4

Diseño

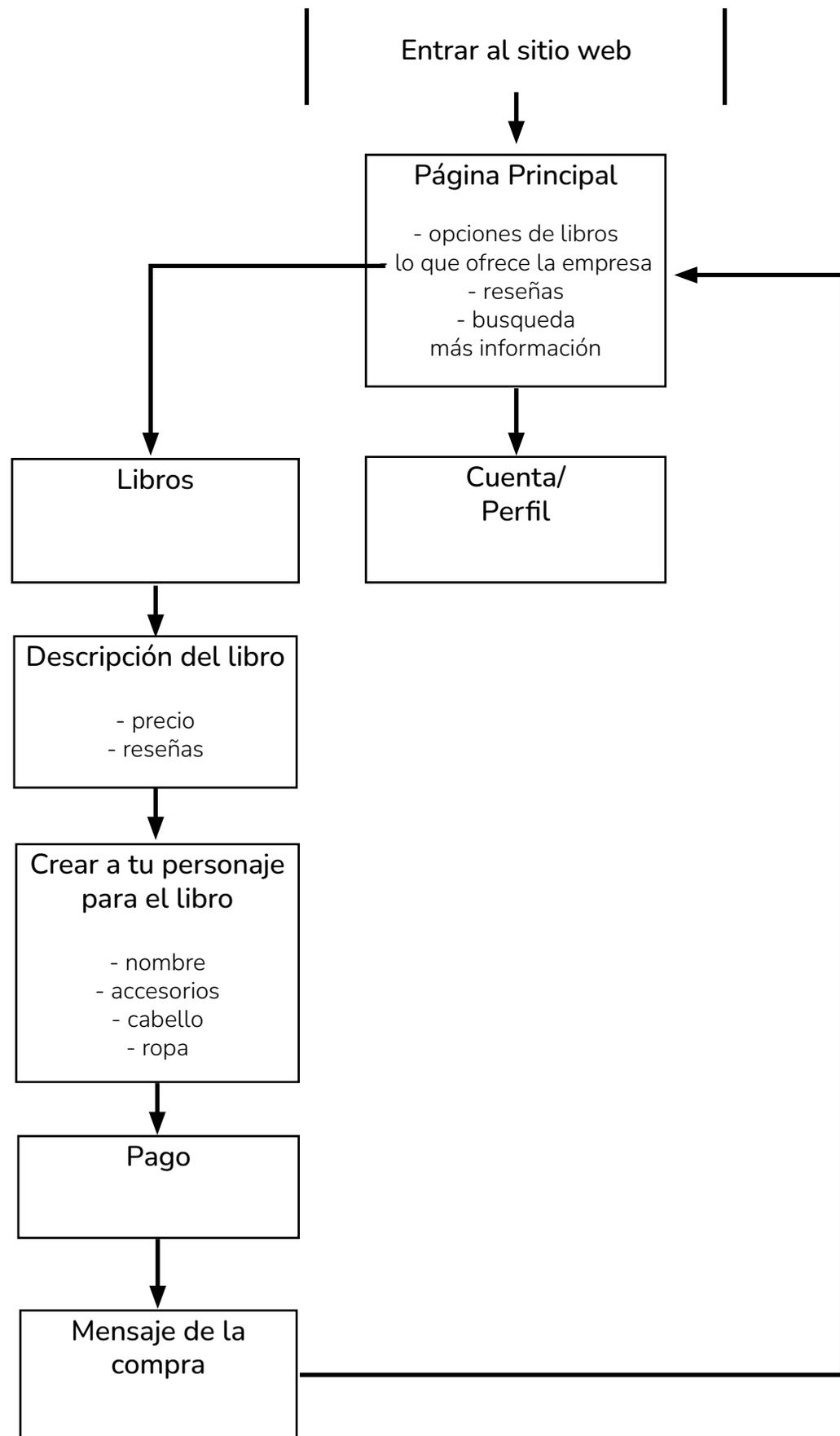
# 4.1 Sitio Web

Se necesita un sitio web para personalizar las historias. El objetivo es que los usuarios exploren varias historias y elijan la que les interese.

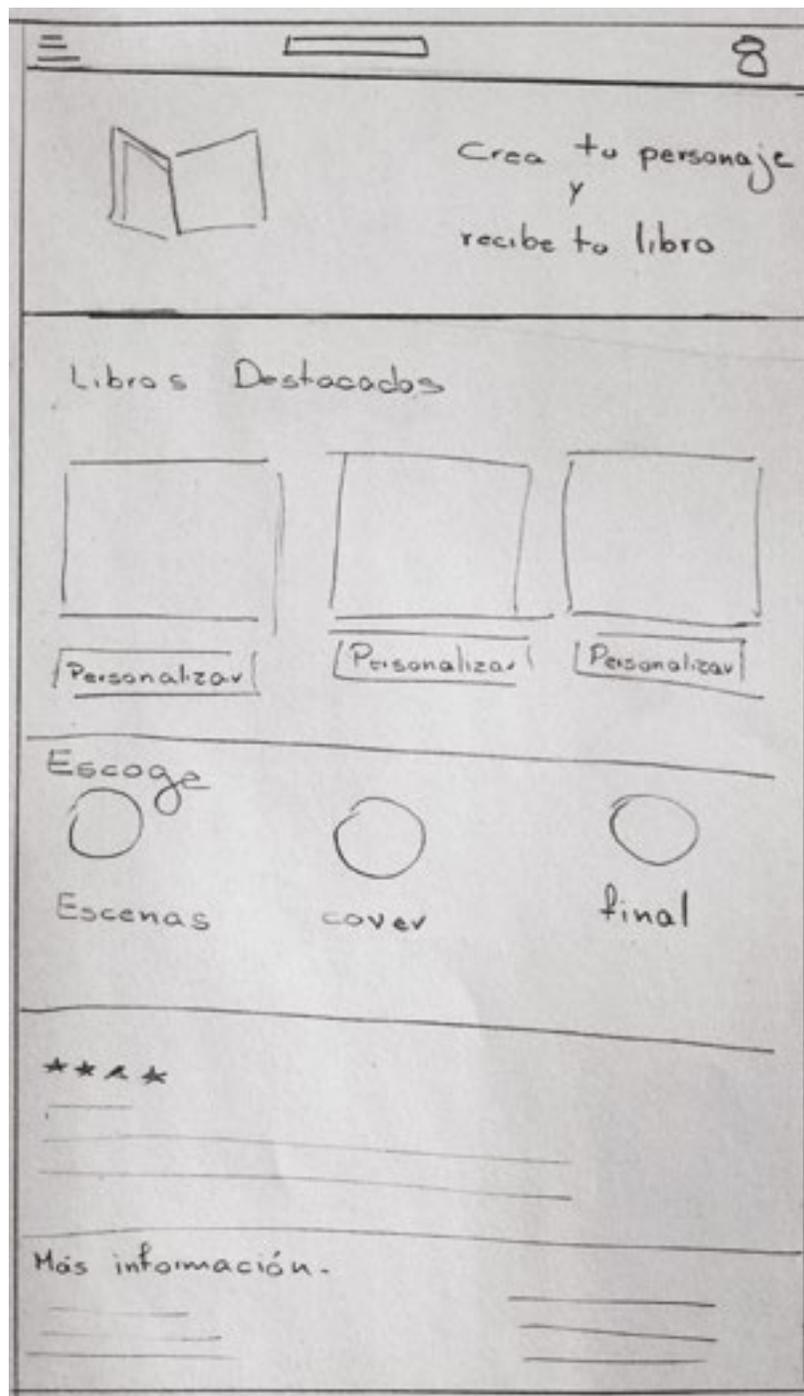
Una vez que hayan elegido su libro, podrán comenzar a realizar los cambios necesarios para personalizarlo. Esto incluye elegir el escenario, agregar su nombre o el de los miembros de la familia, cambiar las características físicas de los personajes y seleccionar el final deseado.

## Arquitectura de la Información

Esta sección presenta la navegación básica que seguirán los usuarios para navegar, personalizar y comprar su historia.



## 4.1.2 Bocetaje



Página Principal



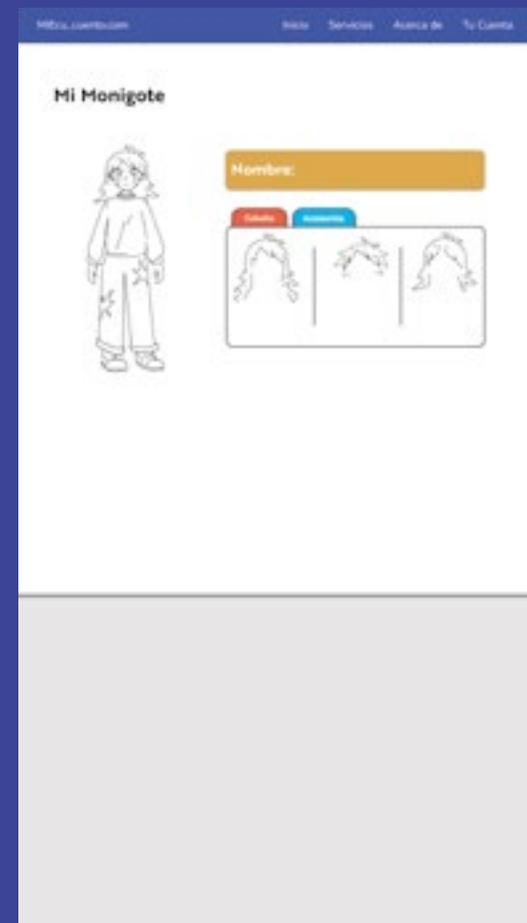
Páginas secundarias donde escoge su libro y para personalizar



Página para elegir escenario y ver el producto que va a recibir.

## 4.1.3 Digitalización

En este paso, los bocetos se pasaron a formato digital para su posterior refinamiento. Este proceso implicó seleccionar los mejores conceptos y asegurar que las proporciones fueran correctas. Dado que los bocetos se realizaron originalmente en papel, fueron recreados en formato digital utilizando el software Adobe Illustrator.



Sitio Web realizado en Adobe Illustrator



## 4.1.4 Cromática

El fondo del soporte digital utiliza un color blanco roto para facilitar la navegación y ser agradable a la vista. El sitio web que es distinto del material impreso, está diseñado orientado a la familia, fomentando que los padres naveguen junto con sus hijos al comprar el libro.

Los colores que representan el soporte digital son el verde y el amarillo, relacionados con la creatividad y la confianza. Principalmente, porque los niños son atraídos por colores brillantes y saturados, además de darle un tono más sutil y seguro para los adultos, creando un sitio confiable para recibir un producto.

La coherencia en la paleta de colores refuerza la identidad del sitio, mantiene una apariencia cohesiva y facilita la navegación. Los botones, enlaces y otros elementos interactivos se destacan claramente, ayudando a los usuarios a utilizar las funciones del sitio con comodidad.

Nunito Regular

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890

Nunito Black

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

## 4.1.5 Tipografía

La tipografía utilizada es una variación de Nunito, una fuente sans serif simple. Esta elección, clásica y moderna a la vez, facilita la navegación tanto para niños como para padres, gracias a su diseño limpio y legible.

## 4.1.6 Figma

Posteriormente, se transfirió a Figma, un programa en línea para crear, compartir y probar diseños de sitios web y aplicaciones móviles. Este proyecto se finalizó aquí y se muestra la propuesta del sitio web para que el usuario pueda navegar y personalizar el libro.



Libro  
**Mi Monigote**

Las más queridas le tratan de sus marigotos de día a día, cuentan un monigote con su rostro en su cara, lo que lo hace a una verdadera parte compenetrar su significado. El libro de Olivia Monigote por descubrir y personalizar con personajes e historias, el libro describe el valor de la tradición de los niños y obtener la importancia del nuevo año.

**Personaliza Ahora**

**Lo que aprendes con este libro**

- Celebra la identidad y la cultura ecuatoriana.
- Invita a reflexionar sobre el valor de las tradiciones y la esperanza.
- Ofrece una experiencia única con nombres, personajes y escenarios personalizables.

**Reseñas**

★★★★★ | **Laura**

Este libro personalizado fue increíble! Mi hijo de 12 años quedó fascinado al ver su nombre en la historia y descubrir como el protagonista. Definitivamente lo recomendaría para cualquier niño que busque una experiencia de lectura emocional!

★★★★★ | **Javier**

Compré este libro para el cumpleaños de mi sobrino de 11 años y fue todo un éxito. Ver su rostro iluminarse al descubrir que era la heroína de su propia aventura fue impagable. Definitivamente es el regalo perfecto para cualquier niño que ama sumergirse en mundos mágicos y sentirse parte de la historia!

**Cuando compras nuestro libro, Recibes:**

- Un libro de un cuento personalizado bellamente elaborado.
- Una narrativa única diseñada para reflejar la cultura ecuatoriana en cuentos y elementos históricos.
- Ilustraciones de alta calidad que dan vida a la historia.

Descripción del libro

MiEcu\_Cuentos Inicio Servicios Acerca de Tu Cuenta

**Crea tu personaje**

Crea el personaje para tu libro, puede ser tú o un ser querido

Elige el color de piel

← Continuar

<b>Producto</b>	<b>La Empresa</b>	<b>MiEcuCuentos</b>
Nombre Producto	Nombre Empresa	MiEcu Cuentos
Nombre y apellido	Contacto	MiEcu Cuentos
Oficina	País y Ciudad	MiEcu Cuentos
Información de Entrega	País de Proveniencia	MiEcu Cuentos
Tu Cuenta		MiEcu Cuentos

Creación del personaje: Eligir color de piel

MiEcu\_Cuentos Inicio Servicios Acerca de Tu Cuenta

**Crea tu personaje**

Crea tu personaje para tu libro de cuentos

Elige peinado

← Continuar

<b>Producto</b>	<b>La Empresa</b>	<b>MiEcuCuentos</b>
Nombre Producto	Nombre Empresa	MiEcu Cuentos
Nombre y apellido	Contacto	MiEcu Cuentos
Oficina	País y Ciudad	MiEcu Cuentos
Información de Entrega	País de Proveniencia	MiEcu Cuentos
Tu Cuenta		MiEcu Cuentos

Creación del personaje: Eligir peinado

Estas son las páginas donde se puede elegir las características del personaje, el escenario y finalmente otros elementos para personalizar la historia.

## 4.1.7 La Marca

### MiEcu\_Cuentos

Este nombre fue concebido para combinar diferentes palabras, fusionando elementos de personalización, identidad y narración.

#### **Público objetivo**

Niños y adolescentes entre las edades de 10 a 14 años, así como padres, quienes son los principales tomadores de decisiones con respecto a su valor como compra.

#### **Valores de la marca:**

- Amigable
- Moderna
- Innovadora
- Segura

#### **Personalización**

El prefijo "miecu" sugiere un sentido de propiedad o conexión personal. Podría interpretarse como "mi Ecuador", lo que transmite una relación personal e íntima con el contenido o las historias ofrecidas por la marca.

#### **Identidad**

La inclusión de "ecu" en el nombre de la marca la asocia directamente con la cultura ecuatoriana. Esto señala a la audiencia que el contenido está arraigado en nuestro patrimonio nacional, tradiciones o narrativas.

#### **Narración de cuentos**

Al incluir el término "cuentos" en el nombre de la marca, se comunica su enfoque principal en las historias.

## 4.1.8 Viaje del Usuario

A continuación se presenta el proceso en el que el usuario, junto con un adulto, interactúa con el sitio web, desde el descubrimiento inicial hasta la conclusión de su objetivo. Desde el momento en que visualiza y crea su personaje, hasta llevar a cabo el proceso de compra del libro.

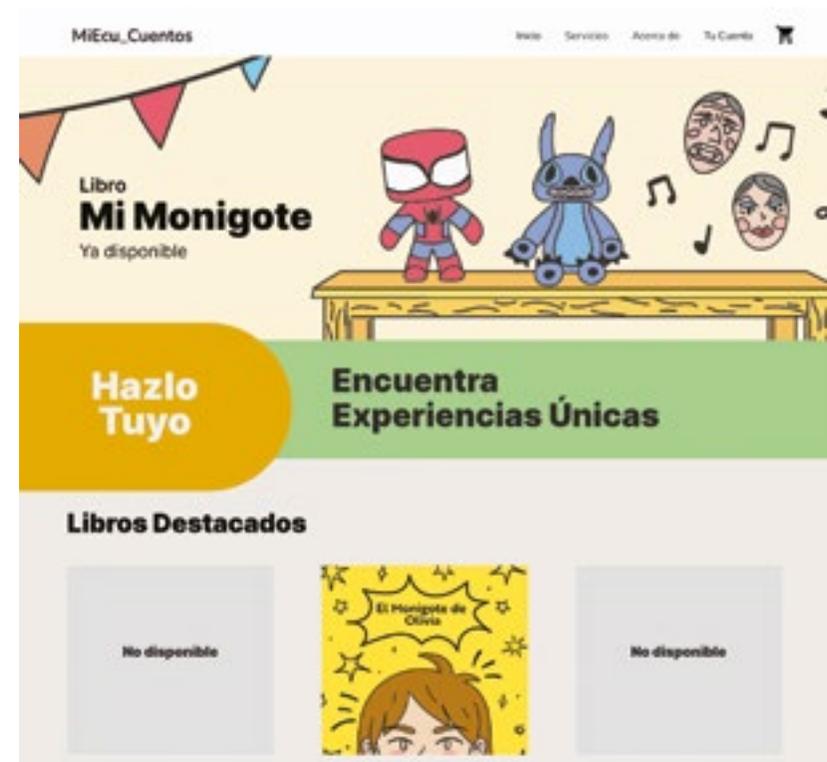
1

### Descubrimiento a través de las redes sociales

Un usuario de redes sociales interesado en cuentos y la cultura ecuatoriana podría encontrarse en las redes sociales de @ecu\_cuentos. Esta cuenta publica contenido relacionado con las historias tradicionales ecuatorianas. Un día, el usuario se encuentra con una publicación que promociona un libro personalizable llamado "Mi Monigote", que celebra la identidad ecuatoriana y la tradición del monigote.

La publicación destaca la capacidad de personalizar el libro y reflexionar sobre el valor de las tradiciones culturales. Intrigado por esta propuesta, el usuario decide hacer clic en el enlace proporcionado en la biografía de @ecu\_cuentos para obtener más información.

2



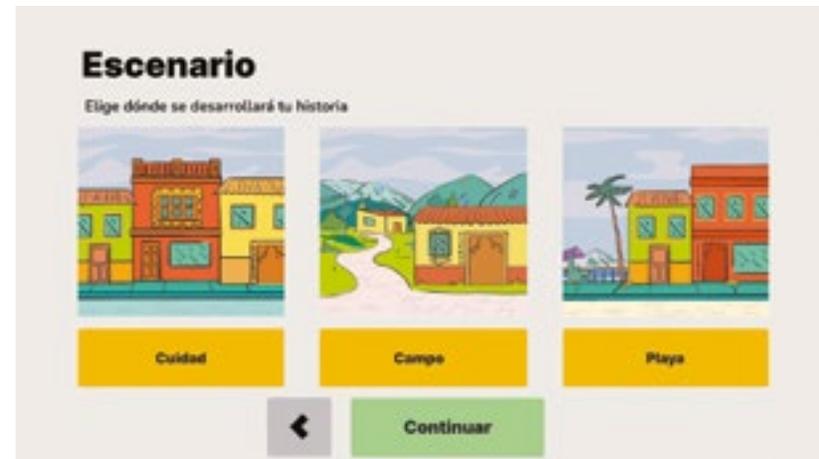
### Inicio del Viaje

Los niños y los padres ingresan al sitio web y son recibidos con la opción de elegir un libro. Optan por "Mi Monigote".

3

### Exploración del Producto

En la página del libro “Mi Monigote”, los usuarios encuentran información sobre el libro y sus características. Descubren que el libro es personalizable y celebra la identidad ecuatoriana, así como reflexiona sobre el valor de las tradiciones.



4

### Personalización del Libro

Al hacer clic en la opción de personalización, los usuarios son llevados a varias páginas donde pueden crear el personaje principal, la escena y, finalmente, el producto completo.

5



### Visualización del Producto

Después de completar la personalización, los usuarios son dirigidos a una página donde pueden ver una vista previa del libro personalizado con su personaje y escena elegidos.

6



### Compra del Producto

Finalmente, los usuarios tienen la opción de agregar el libro personalizado a su carrito de compras y realizar la compra de manera segura y conveniente. Una vez finalizado el proceso de compra, el libro estará disponible para ser recogido en las bibliotecas locales designadas. Este acuerdo brinda a los usuarios seleccionar una ubicación conveniente para recuperar el artículo comprado, facilitando así su recorrido como usuario.

## 4.2 EL personaje



Imagen 38



Imagen 39



Imagen 40

### Moodboard

En esta etapa se realiza la bocetación y se establecen las bases para el diseño final. Aquí se detallan las actividades y el propósito de la etapa de boceto:

Estas caricaturas fueron y siguen siendo conocidas por la mayoría de los niños y adolescentes. Programas populares como Gravity Falls y Pokémon se utilizaron como una guía para las ilustraciones de este proyecto. Al adoptar este estilo, se explican nuestras tradiciones de manera que los niños y adolescentes se sientan identificados, tanto visualmente como culturalmente.



### 4.2.1 Bocetación

Los bocetos ofrecen información sobre el personaje, enfatizando que este personaje es personalizable. Sirve como plantilla dentro del sitio web, que se refleja en el libro físico. La ropa ilustrada se centra en un tipo de ropa casual más neutral, siendo neutral en cuanto al género y alineándose con las tendencias actuales entre los adultos jóvenes.

## 4.2.2 Personaje Personalizable

### Plantilla

Una vez definido el personaje, cuando se limpió un poco la ilustración, se estableció el personaje base. Es la plantilla donde uno se puede personalizar.



### Elementos constantes

Lo que permanecerá constante y no se podrá cambiar es la vestimenta, el color y la forma del rostro. El estilo y el peso de la línea también permanecerán uniformes en cada diseño. Garantiza una estética cohesiva y reconocible en todas las personalizaciones, manteniendo la integridad y la identidad de los diseños de los personajes.

### Líneas simples y definidas

Los personajes y entornos se dibujan con líneas limpias y definidas, lo que les otorga un aspecto pulido y fácilmente reconocible.

### Diseños expresivos

Los personajes están diseñados inspirados en el estilo anime japonés, con expresiones distintivas.

### Sombras

Se agregó una capa de sombra en las orejas y en el cuello para facilitar la aplicación en una capa del tono de piel en Illustrator.

### Vestimenta

La ropa moderna y de moda ayuda a sentirse actual y identificable con la audiencia, incluso si la historia se desarrolla en la época contemporánea. La elección de la ropa refleja la personalidad del personaje; por ejemplo, un suéter rojo brillante sugiere una personalidad audaz y segura, mientras que las zapatillas deportivas implican una sensación de practicidad.

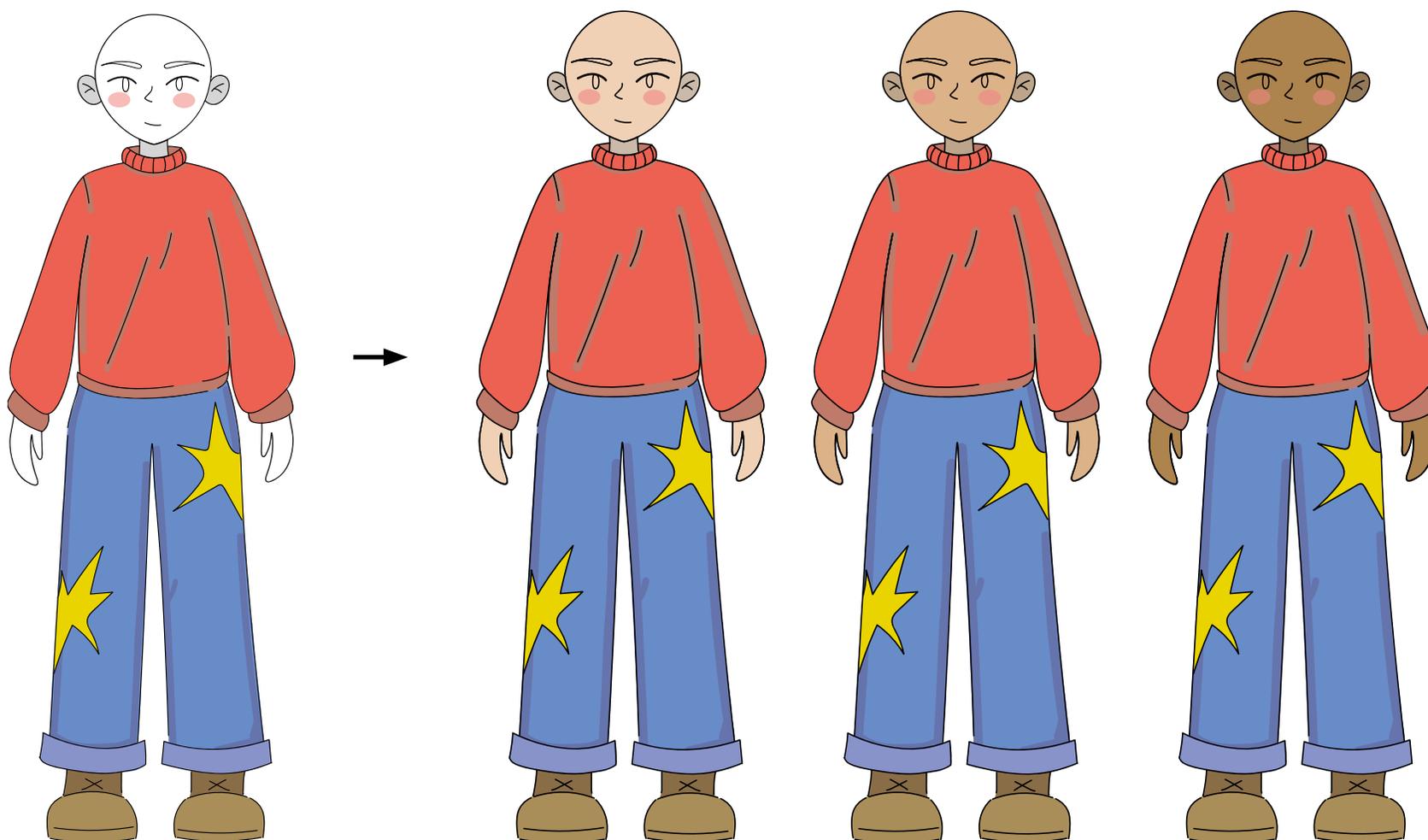
### Características Personalizables

Los usuarios tendrán la capacidad de personalizar diferentes aspectos, tales como el peinado y el color de piel. Esta plantilla proporciona una manera sencilla y rápida para que los diseñadores integren estas características, generando así una amplia gama de variaciones y resultados posibles tanto en el sitio web como en el libro que recibirá el usuario.



### Color de Piel

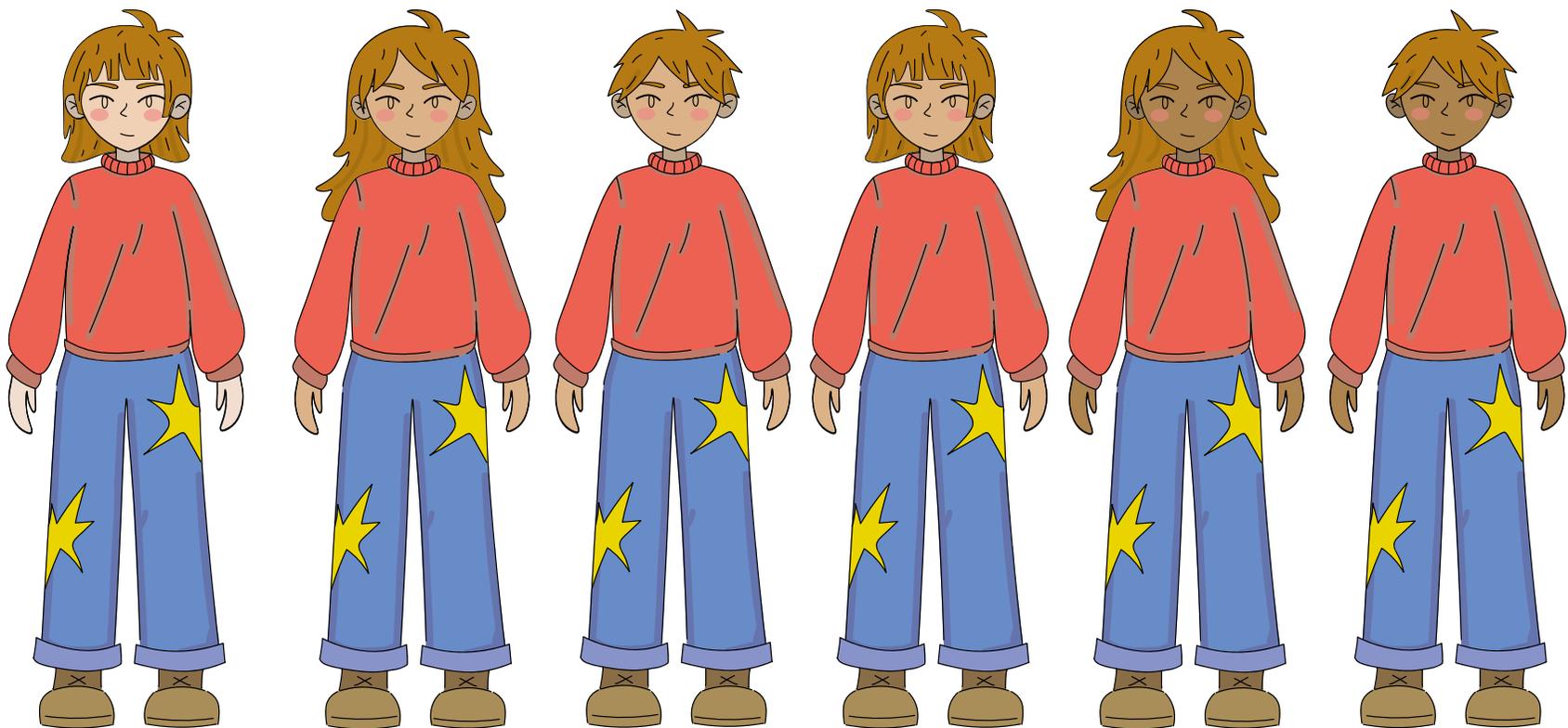
Al permitir que los usuarios elijan el tono de piel de sus personajes, se reconoce y celebra la variedad de colores de piel que existen, especialmente en nuestra sociedad ecuatoriana. Esto ayuda a que se sientan más aceptados y empoderados al permitirles expresar su individualidad y sentirse identificados con los personajes que crean, estableciendo así una conexión más profunda con el contenido.





### Cabello

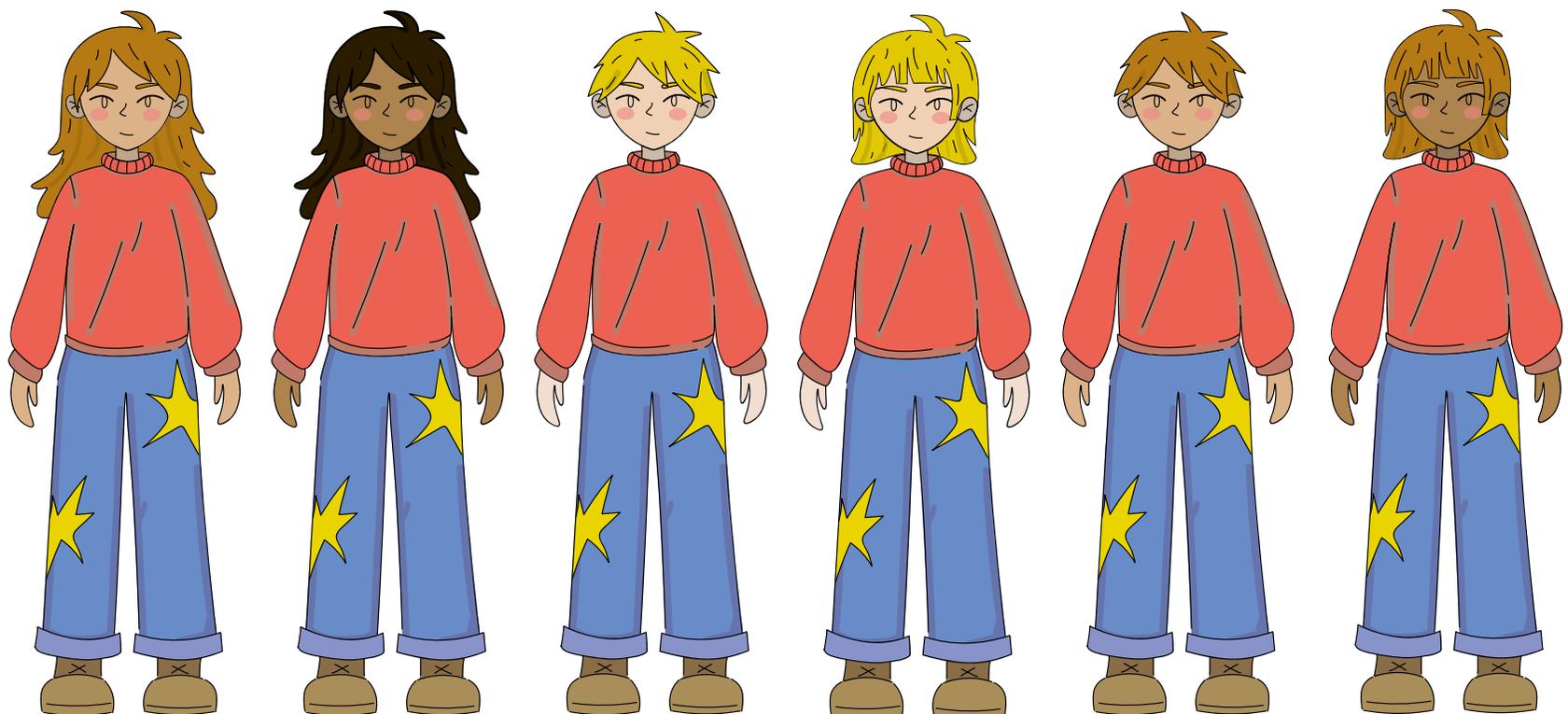
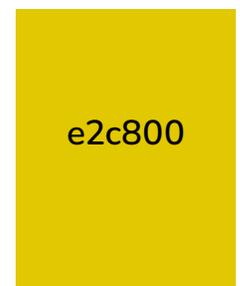
La opción de cabello permite a los usuarios personalizar el aspecto de los personajes eligiendo entre una variedad de estilos y longitudes. Esta característica no solo les brinda la oportunidad de reflejar su propia identidad o la de personas que conocen, sino que también los hace sentir más involucrados en el proceso creativo.





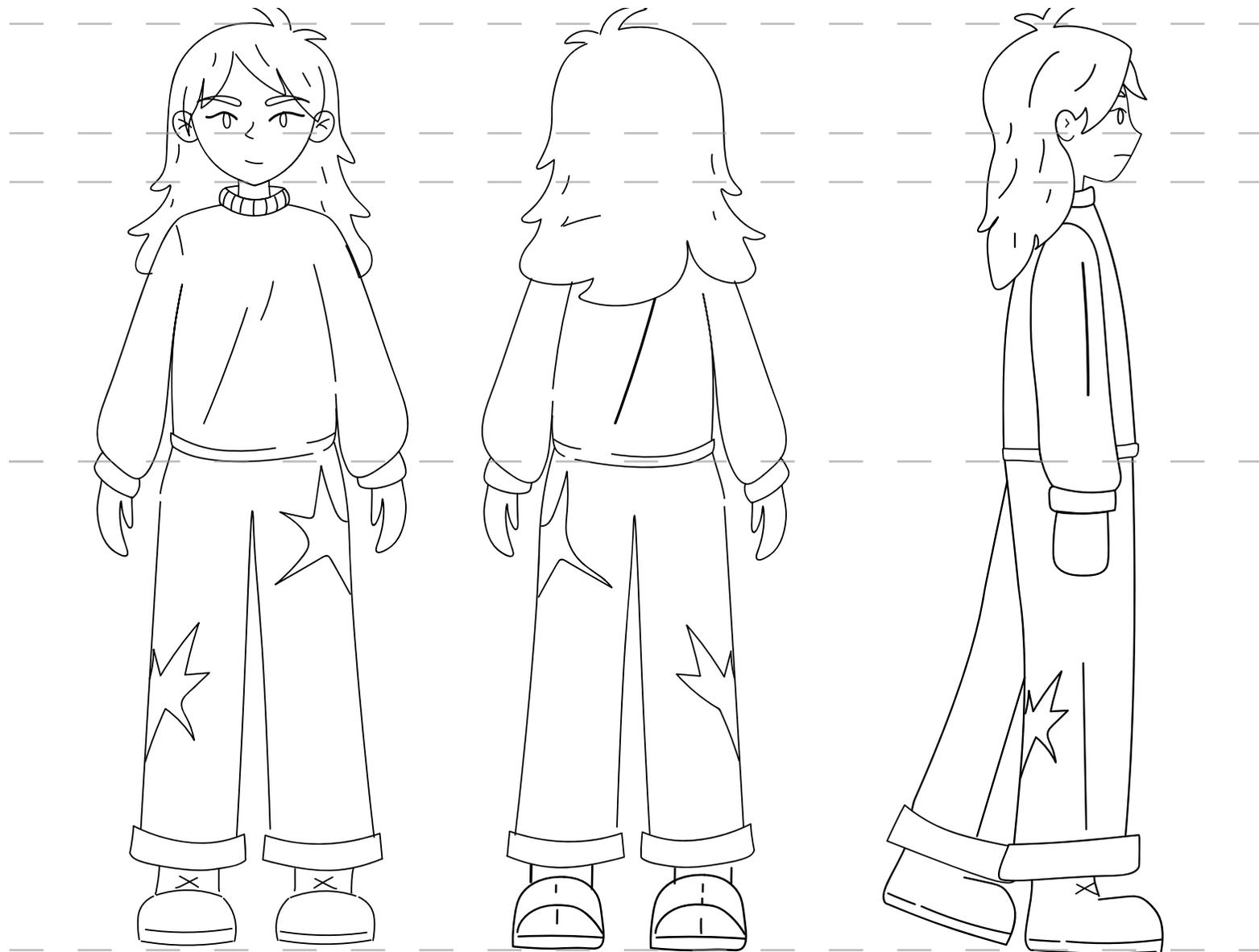
### Color de Pelo

Los usuarios pueden crear personajes que se asemejen a ellos mismos o a personas que conocen, lo que aumenta la conexión emocional y la identificación con el personaje.



## 4.2.3 Sistema Gráfico

La creación de ilustraciones de personajes de seis cabezas de altura es especialmente adecuada para un público de entre 10 y 14 años porque logra un equilibrio entre realismo y estilización. Esta proporción es ligeramente más madura que los personajes típicamente exagerados y con cabezas más grandes diseñados para niños más pequeños, lo que se alinea con las preferencias visuales y el desarrollo cognitivo de los preadolescentes y adolescentes.





## 2.3 Libro

### 2.3.1 Narrativa

#### Nochevieja

La narrativa de este proyecto se centra en la víspera de Año Nuevo. Para crear esta historia, se recopiló información sobre la festividad para elaborar una narrativa que transmita efectivamente la identidad cultural.

#### Elementos clave:

##### Monigotes

Los monigotes están hechos para simbolizar deshacerse de la mala energía acumulada durante el año pasado y comenzar de nuevo en el nuevo. Estas efigies pueden representar personajes favoritos, familiares o políticos. Están creados para exorcizar miedos e incertidumbres de la vida. Hechos con ropa vieja, rellenos de paja, cartón y, a veces, llenos de explosivos, se llevan las desgracias del año mediante la purificación por el fuego para un año mejor. La tradición se acompaña de fuegos artificiales, música, abrazos y buenos deseos.

##### Caretas

Son máscaras hechas para poner en los monigotes, una forma divertida de decorarlos y añadir un toque personal.

##### Testamentos

Escribir un "testamento es una costumbre en la que se redactan mensajes humorísticos o simbólicos para despedir el año que termina. Se suele leer al monigote antes de quemarlo. La lectura del testamento suele ser un momento de unión y alegría, en el que las personas se reúnen para compartir risas y reflexiones sobre el año que concluye.

##### Viudas

Las viudas de Año Viejo se caracterizan por sus disfraces originales y extravagantes. Recolectan limosnas, que luego se reparten entre los participantes.



Imagen 41



Imagen 42

## 2.3.2 Estructura

### Personaje Principal:

Niño que duda de las tradiciones locales, ve los monigotes de Año Viejo como una superstición con sin fundamento. Ha tenido un año complicado y se siente distanciado de las celebraciones comunitarias.

### Problemática

Problema Interno: El personaje se siente desconectado de las tradiciones locales y no comprende su significado.

Conflicto Externo: Intenta destruir el monigote en el cual se puede decir que es un símbolo de una tradición que no entiende ni acepta.

Resolución: A través de la comprensión y la aceptación de la tradición, encuentra un nuevo significado y conexión con su comunidad y su propia familia.

### Acto 1: La Sorpresa

#### Planteamiento

Contexto: Comunidad preparándose para la víspera de Año Nuevo.

Personaje Principal: Un niño que no comparte la emoción de la gente por la tradición de los monigotes.

Situación Inicial: Observa cómo la ciudad se prepara para la víspera de Año Nuevo y considera la tradición de los monigotes como una superstición sin fundamento.

#### Acción Creciente

El personaje descubre un monigote con su propio rostro en el patio de su casa. Se siente avergonzado y confundido, y confronta a su familia. Su madre le explica que lo hicieron con cariño para traer buena suerte en el nuevo año.

### Acto 2: La Determinación

Sueña con el monigote y despierta decidido a deshacerse de él. El personaje prueba varios métodos para destruir el monigote, pero falla en todos ellos. Se siente frustrado y resignado al ver que incluso su perro se encariña con el monigote.

#### Interacción con la Comunidad

- Observa cómo sus amigos y la comunidad abrazan la tradición de los monigotes con alegría.
- Su primo le explica el significado profundo de la tradición, cómo simboliza dejar atrás los problemas del año pasado y dar la bienvenida al nuevo año con esperanza y optimismo.

### Acto 3: La Celebración

#### Clímax: (Revelación del personaje)

Las palabras de su familia resuenan en su mente y comprende que la tradición de los monigotes es una expresión profunda del deseo humano de renovación y decide participar en la celebración.

#### Desenlace: (La Celebración)

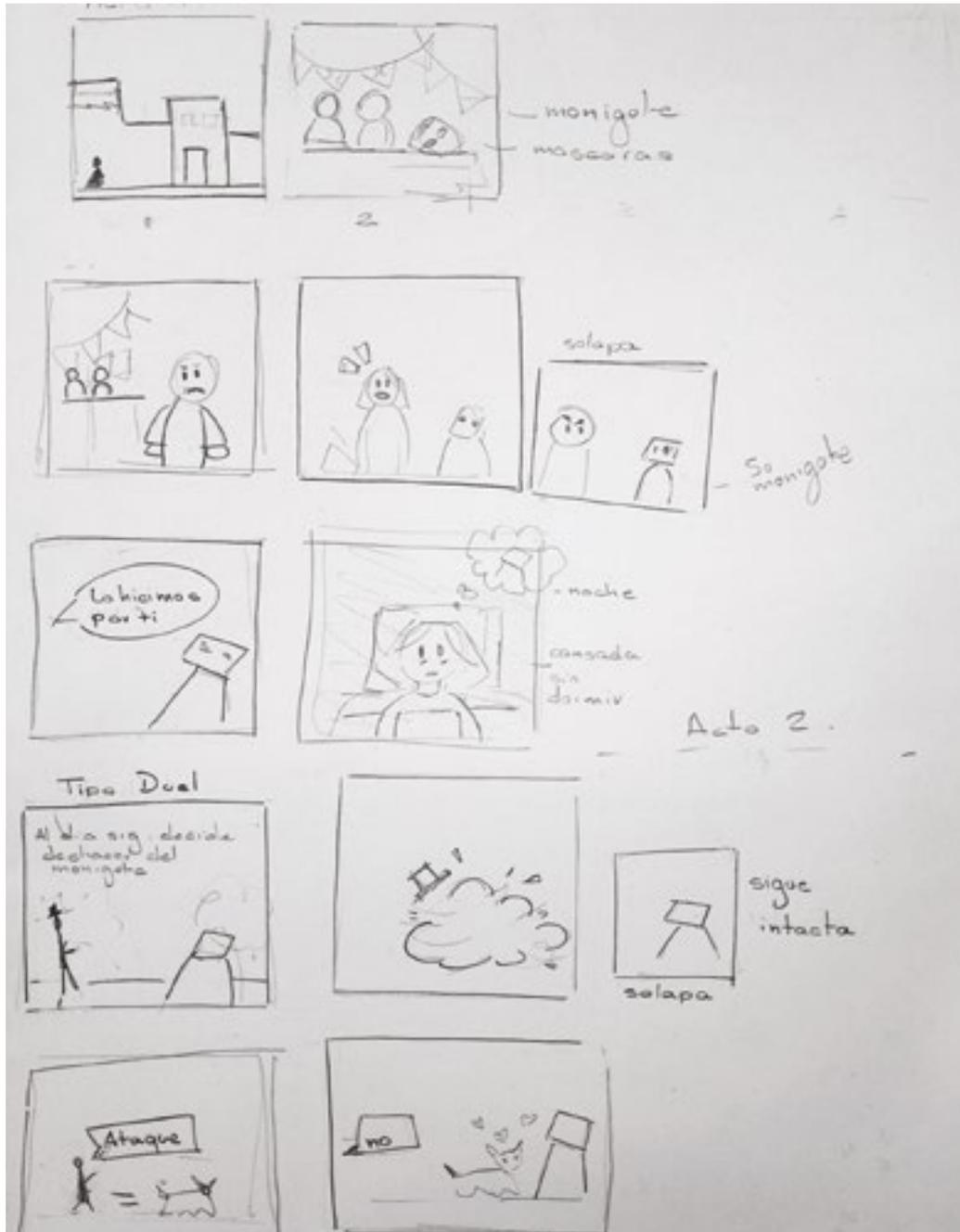
El personaje y su familia celebran la víspera de Año Nuevo junto a amigos y vecinos. Durante la quema del monigote, expresa su deseo de dejar atrás los miedos y dudas del pasado. Las llamas devoran al monigote, simbolizando el renacimiento de la esperanza.

#### Resolución

La madre le entrega una caja con una sorpresa, siente una oleada de felicidad y gratitud, abrazando al gato. Se une a la celebración con una sonrisa radiante, listo para enfrentar el nuevo año con su nuevo compañero a su lado.

## 4.3.3 StoryBoard

Un storyboard hecho a mano organizó visualmente las escenas de la historia para el libro. Cada ilustración muestra una acción específica o un momento en el que el personaje interactúa con los elementos del año viejo, su familia y otros diálogos relevantes.



Primera página del storyboard



Segunda página del storyboard



Tercera página del storyboard

## 4.3.4 Personalización en el libro

### Escenarios

Para crear esta narrativa, que ofrece diferentes escenarios y resultados, se utilizaron herramientas como la inteligencia artificial. Esta herramienta ayudó a proporcionar espacios donde estas escenas se podían agregar con facilidad.

#### Establecimiento del Escenario

Las escenas sitúan al público en el contexto de la historia, describiendo el entorno en las que el personaje se encuentra. Esto es fundamental para que la audiencia pueda visualizar y entender mejor la narrativa.

Por eso, existe la opción de elegir dónde se lleva a cabo este historia. Las opciones disponibles incluyen la ciudad, el campo y la costa. Las siguientes ilustraciones se basaron en elementos característicos de la región de Ecuador. Esta página está situada en la primera página de la historia, estableciendo el contexto.

A continuación, se presentan ejemplos de cómo comenzaría la historia si se elige una escena específica.

#### Ciudad

En la ciudad, donde las casas coloniales se tiñen de colores, vivía Olivia. Las calles rebosaban de color con los monigotes de Año Viejo, esos personajes de papel y cartón que despedían el año con humor, pero Olivia no compartía la emoción de la gente. Consideraba la tradición de los monigotes como una superstición sin fundamento.

#### Campo

En el campo, donde los campos se extienden hasta donde alcanza la vista y el canto de los pájaros es la banda sonora de cada día, residía un chico llamado Andrés. El pueblo se llenaban de color con los monigotes de año viejo, esas figuras de paja y tela que despedían el año con humor y algarabía, pero Andrés no compartía el júbilo de los lugareños. Consideraba que la tradición de los monigotes carecía de sentido.

#### Playa

En la costa, donde las cálidas brisas acarician las palmeras y el murmullo del mar acompaña el ritmo de la vida, residía un muchacho llamado Andrés. Las calles se llenaban de alegría con los monigotes de año viejo, esas figuras de trapo y papel que despedían el año entre risas, pero Andrés no compartía el entusiasmo de los lugareños. Veía la tradición de los monigotes como una creencia sin fundamento.

## 4.3.4 Moodboard del escenario

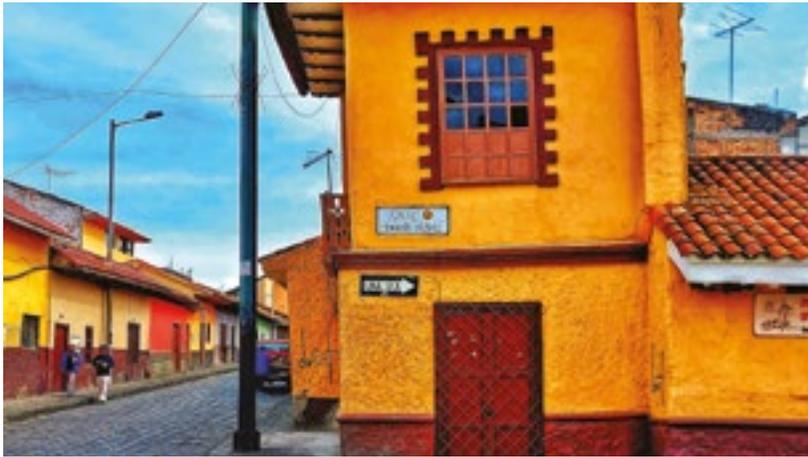


Imagen 43: La variedad de estilos arquitectónicos que tienen las ciudades ecuatorianas



Imagen 44: Fachada en la ciudad de Cuenca



Imagen 45: Las tiendas locales



Imagen 46: La vida tranquila en las montañas de la región del campo

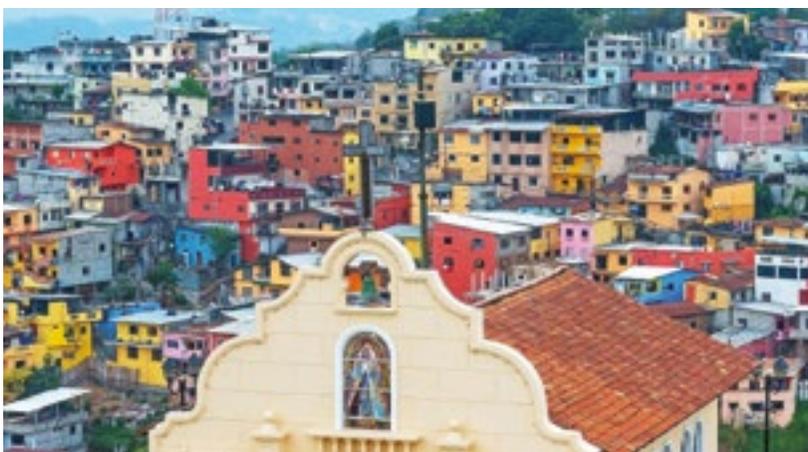


Imagen 47: Las casas coloridas de la región costera



Imagen 48: Las playas tranquilas

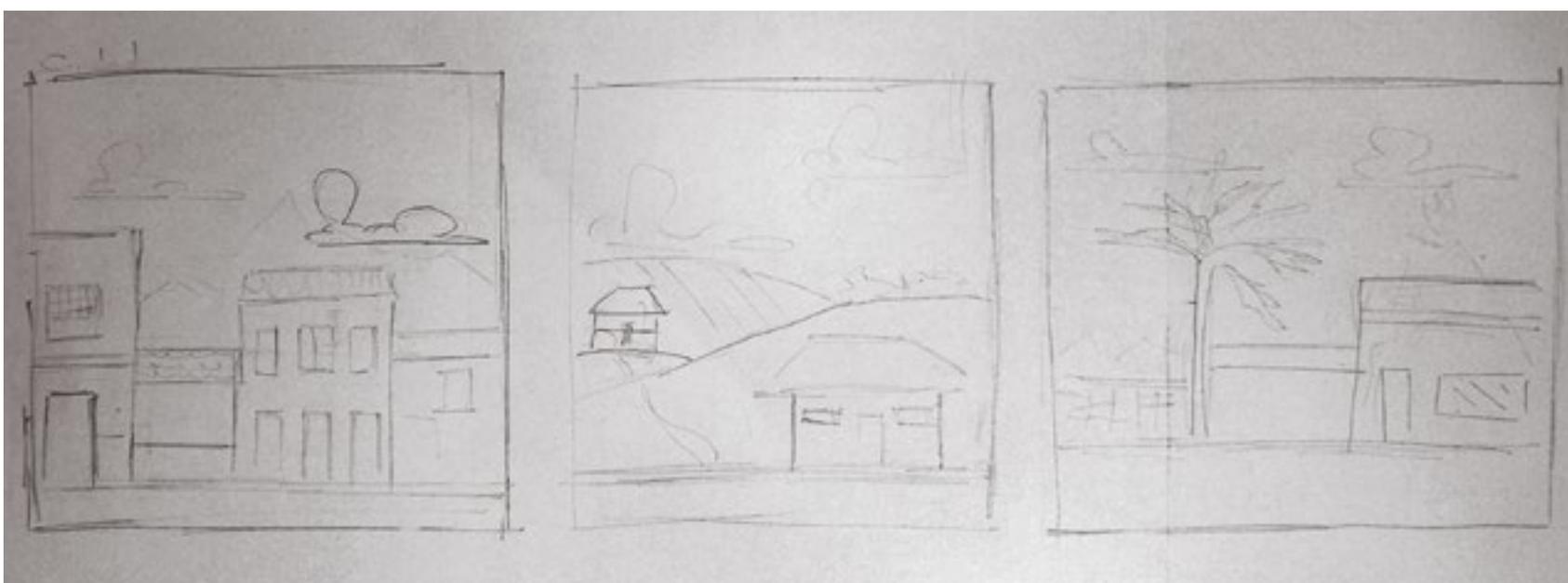


Imagen 49: La vista frontal es utilizada para la ilustración



Imagen 50: El uso de tonos cálidos

## Bocetos de los escenarios





### Costa

Las casas en las ciudades costeras ecuatorianas suelen presentar diseños modernos con paredes de ladrillo, grandes ventanales para capturar la brisa del mar y techos planos o de tejas. Estas viviendas suelen incluir balcones o terrazas, aprovechando el clima costero.

### Campo

Las casas del campo ecuatoriano suelen presentar diseños rústicos con paredes de adobe o ladrillo, techos de tejas y vigas de madera. A menudo tienen patios espaciosos, lo que refleja una conexión con la naturaleza y los métodos de construcción tradicionales.

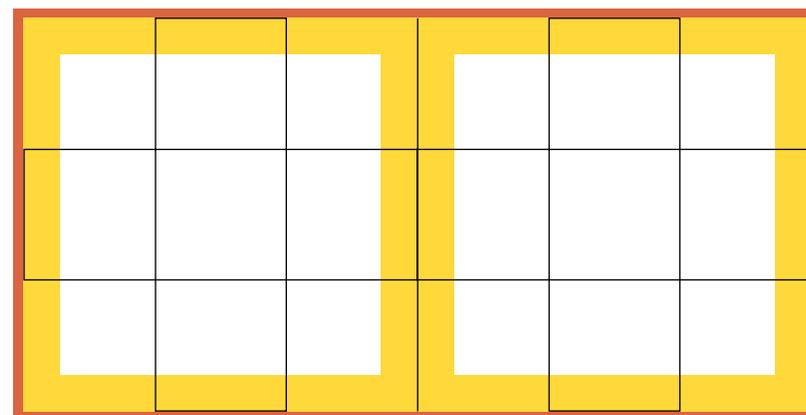
### Ciudad

El estilo de las casas en las ciudades ecuatorianas presenta una mezcla de influencias coloniales, lo que da como resultado paredes de adobe, fachadas coloridas, balcones de madera y puertas de madera intrincadamente talladas.

## 4.3.5 Formato

Las dimensiones del libro de 21 por 21 cm lo convierten en un tamaño manejable y conveniente para los lectores. Este tamaño logra un equilibrio ideal, siendo lo suficientemente grande como para permitir ilustraciones y texto detallados, pero lo suficientemente compacto para que los lectores jóvenes lo manejen cómodamente.

Además, el libro está diseñado utilizando un diseño de cuadrícula de 3 por 3. Este enfoque estructurado garantiza una presentación limpia y organizada, lo que hace que el contenido sea fácil de seguir. La cuadrícula permite una colocación equilibrada de texto e imágenes, mejorando el atractivo visual y la legibilidad.



Proporciones del libro

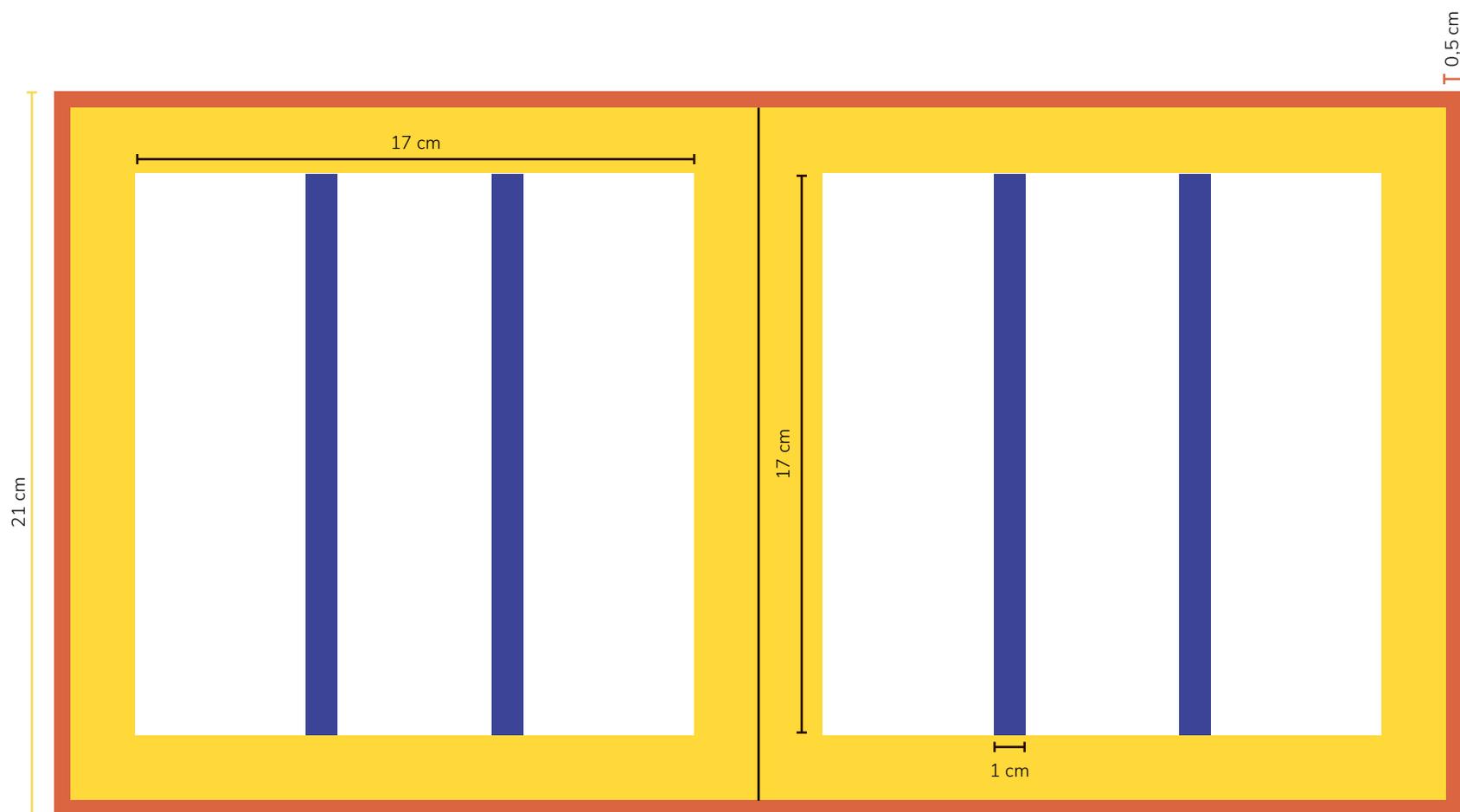
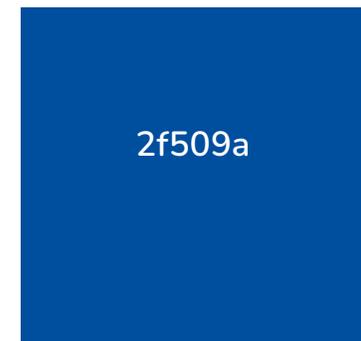
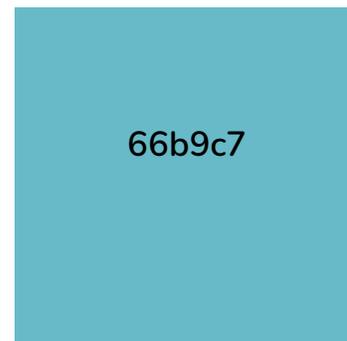
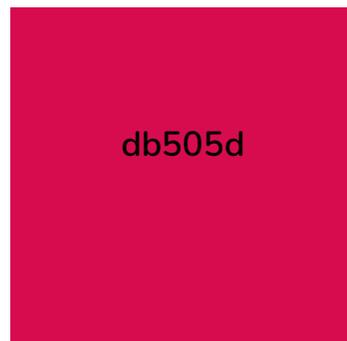
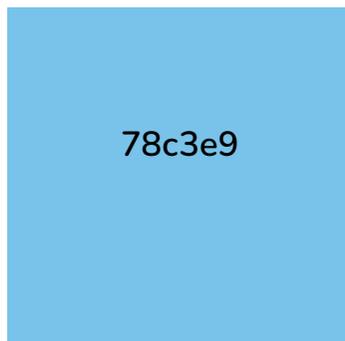




Imagen 51: Falda Chola Cuencana

## 4.3.6 Cromática

En este proyecto, nos inspiramos en los colores de las faldas de las cholas cuencanas como base para la paleta elegida. Los vestidos son reconocidos por sus colores vibrantes, como azules profundos, rojos brillantes y verdes vivos, complementados con intrincados bordados y patrones tradicionales. Esta combinación los hace visualmente llamativos y culturalmente significativos.



## 4.3.7 Tipografía

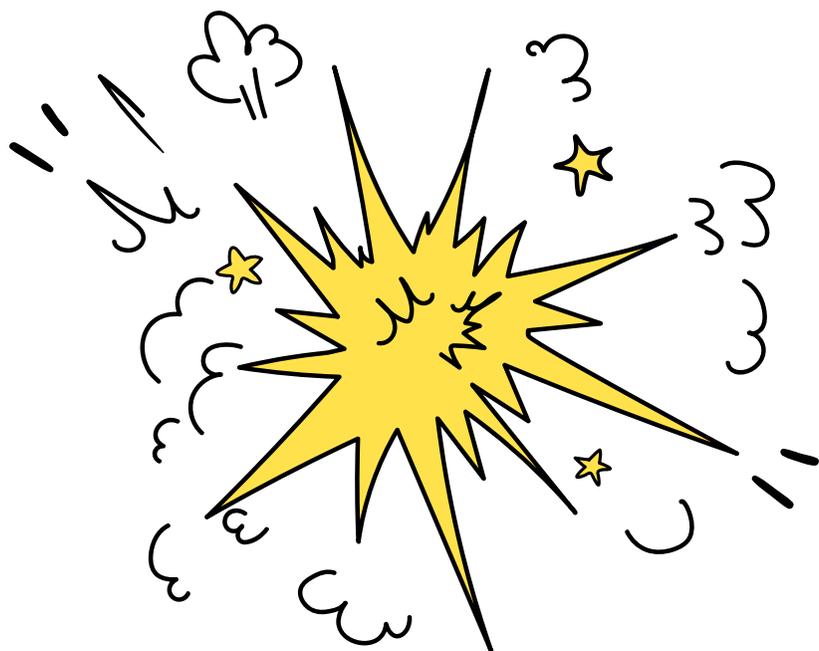
El uso de un tipo de letra en negrita en una historia mejora la legibilidad al hacer que las letras sean más distinguibles, capta y mantiene la atención de los niños, resalta palabras o frases importantes para darle énfasis, contribuye al atractivo visual del libro al complementar las ilustraciones y mejora la accesibilidad para niños con discapacidades visuales o de aprendizaje.

Los contornos que presenta esta tipografía evocan una sensación de nostalgia, lo cual puede conectar con los padres que buscan libros para sus hijos. Al mismo tiempo, su diseño moderno y limpio la hace relevante para las audiencias contemporáneas. Esta combinación de elementos clásicos y contemporáneos la convierte en una opción atractiva y versátil para una amplia gama de libros infantiles.

En este caso la tipografía utilizada es una Sans Serif llamada Brother 1816 Printed Black.

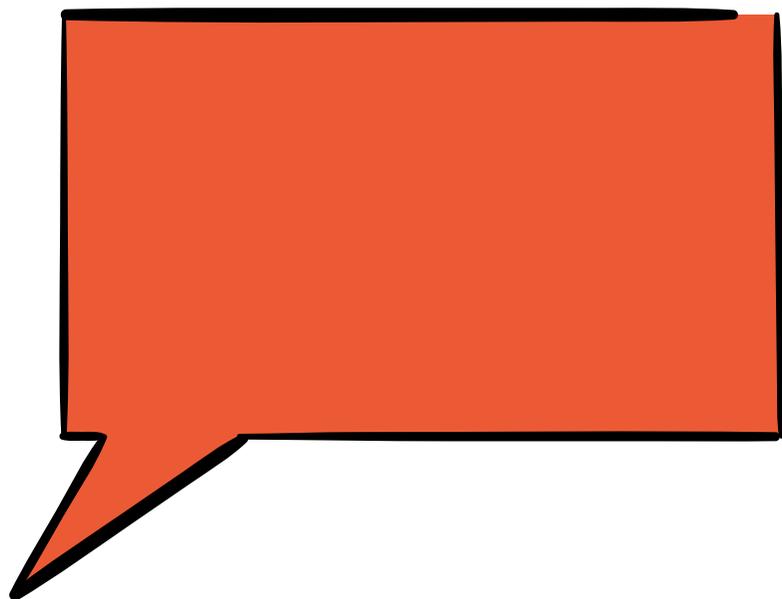
**ABCDEFGHIJKLMN-  
ÑOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrs-  
tuvwxyz**  
**1234567890**

## 4.3.8 Ilustración



### Acción/Pelea

El uso de ilustraciones bidimensionales con contornos redondeados y líneas negras es una característica prominente. Además, la incorporación de líneas para expresiones exageradas resalta en estas ilustraciones. Además, se emplean colores planos en toda la obra, contribuyendo a su estética general.



### Globo de Diálogo

El uso de cuadros de texto para mostrar texto importante durante momentos cruciales o “puntos de giro” se emplea para la funcionalidad y la participación del lector. Estos pueden servir como señales visuales, atrayendo la atención hacia el diálogo clave.



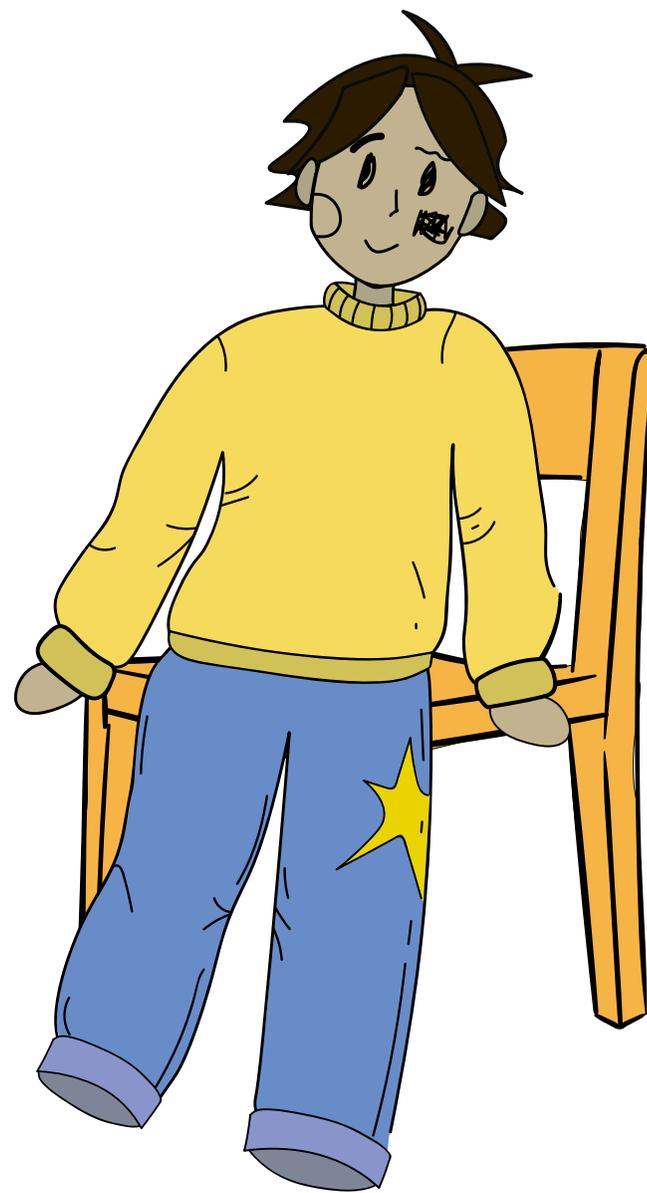
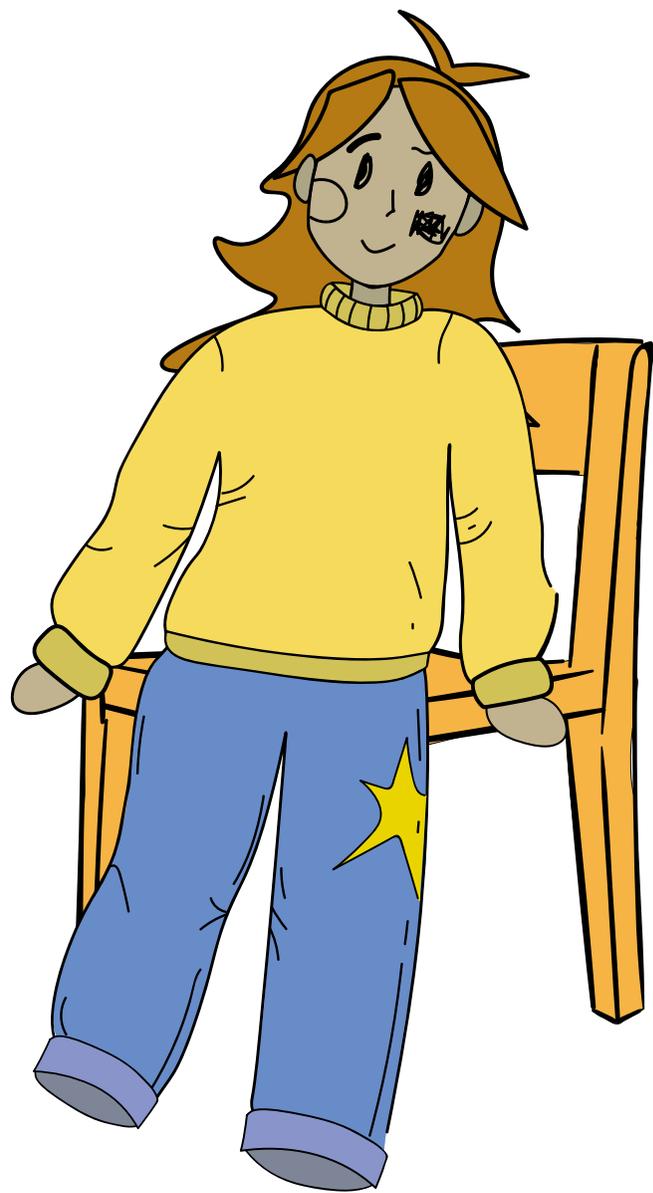
### Monigotes

La inspiración para ilustrar los monigotes proviene directamente de las calles de Ecuador, donde se venden estos personajes de películas populares. En esta festividad, la gente ecuatoriana entrelaza las tradiciones culturales con las influencias contemporáneas.



### Caretas

Estas máscaras están dibujadas para representar algunas de las que se encuentran en el "año viejo". Interpretan expresiones faciales exageradas y colores llamativos.

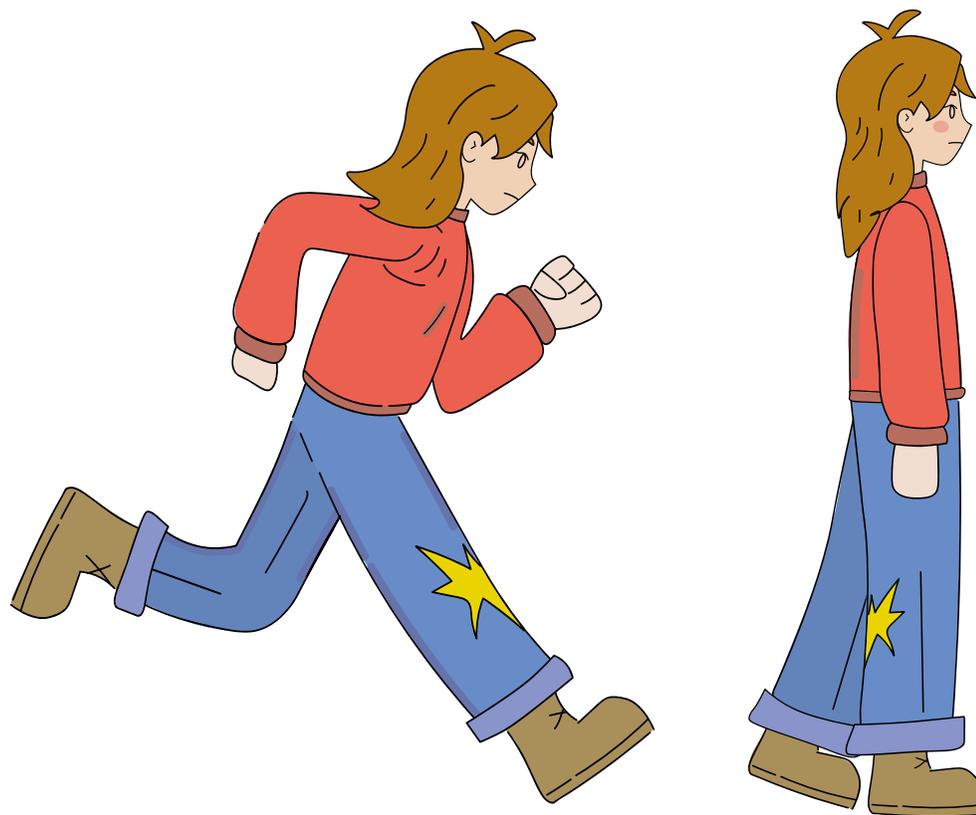
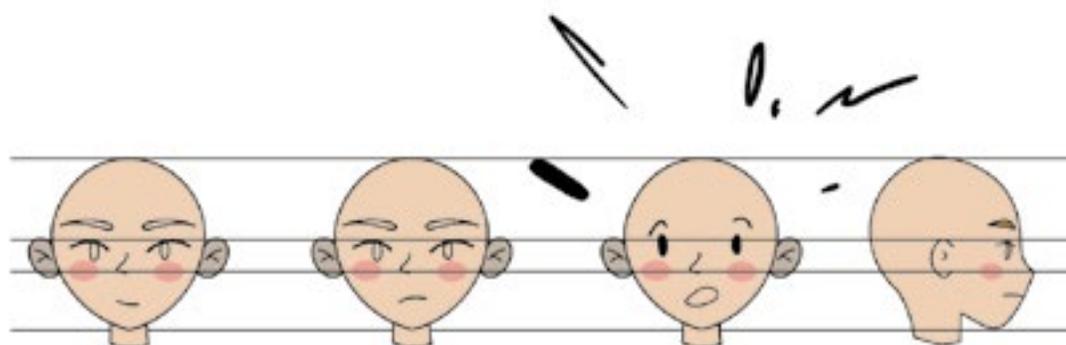


### El maniqué personalizado

Al ser una parte directa del problema que enfrenta el personaje, el maniqué forma parte de la personalización, especialmente en lo que respecta al cabello. Para describirlo con más detalle, el maniqué está relleno con materiales destinados a ser quemados, como almohadas y paja, y su rostro y cabello están elaborados con cartón. Debido a la falta de soporte, se coloca sobre una silla.

## Expresiones

Las expresiones se utilizan en la historia, sirviendo como modelo para la personalización dentro del libro. Mediante el uso de diversas expresiones y líneas externas, el personaje puede transmitir una variedad de emociones, que incluyen alegría, ira y sorpresa.

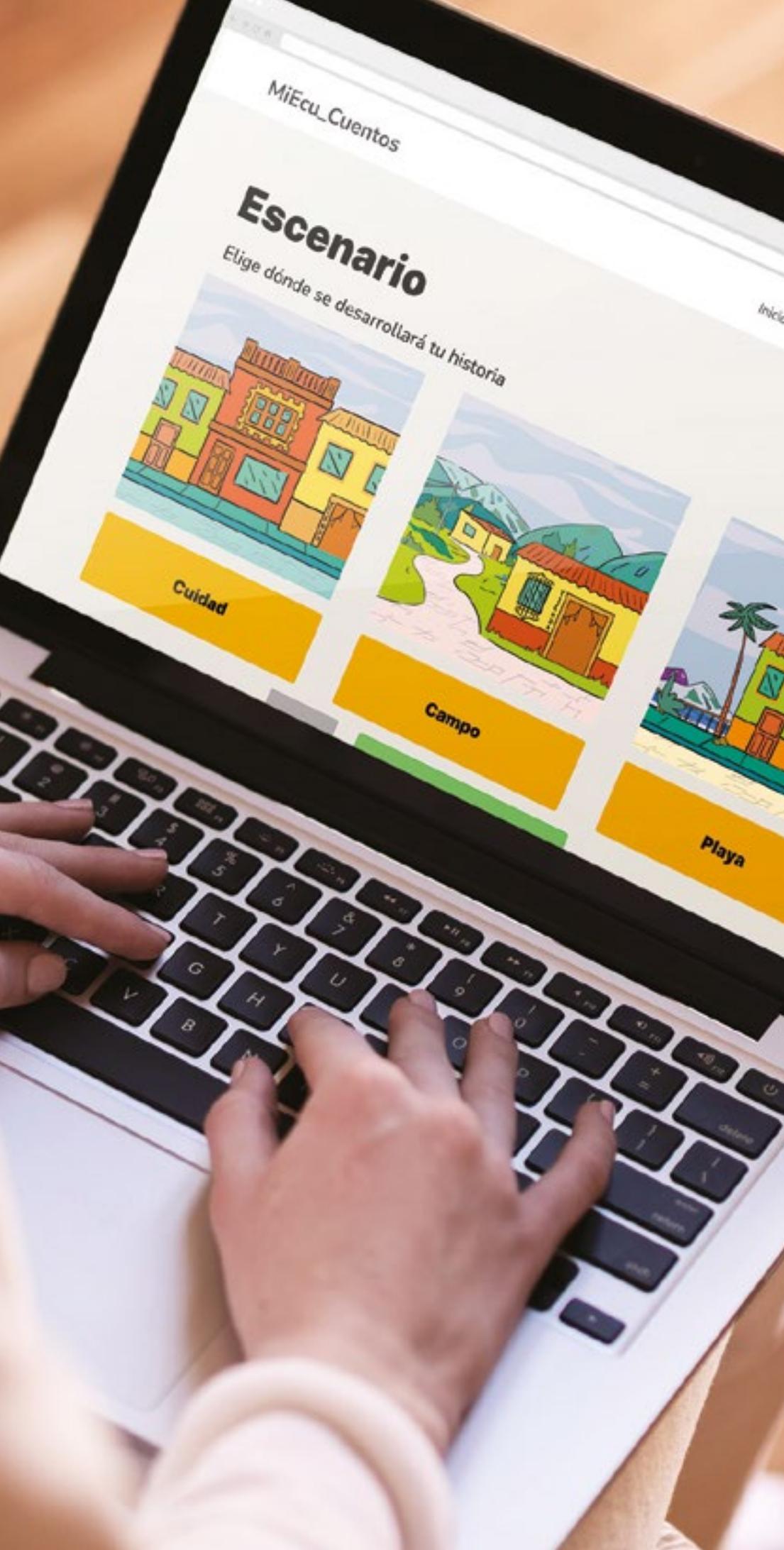


## Movimiento

El uso del movimiento de un personaje añade dinamismo al proceso de narración. Al incorporar varias poses y gestos, el personaje se vuelve más expresivo, lo que permite que la audiencia se conecte. Estas poses están diseñadas para transmitir diferentes acciones e intenciones, añadiendo así variabilidad a la historia.

# Producto Final: Soporte Digital





## Código QR del sitio web



Este código QR te llevará al prototipo del sitio web hecho en Figma, donde podrás crear tu personaje y su historia.

# Producto Final: Soporte Impreso

Portadas del libro personalizable



### Libro en diferentes escenarios y personajes personalizados





Ejemplo del resultado de la personalización 1: Personaje ve que le han hecho su monigote



Ejemplo del resultado de la personalización 2: Personaje ve que le han hecho su monigote



Inicio del acto 2: La determinación



Página del acto 2: a la destrucción del monigote

## 4.5 Validación



Se presentó un prototipo del producto para recopilar comentarios sobre las ilustraciones y el producto en general. El objetivo principal era evaluar las opiniones sobre la estética visual y la efectividad de las ilustraciones, así como determinar cómo el producto se integra con otros elementos de apoyo.

Los comentarios sobre las ilustraciones fueron mayormente positivos, con los participantes encontrándolas divertidas y vibrantes. Se destacó que los detalles capturaban fácilmente la atención. Además, al mencionar el concepto del sitio web, los participantes mostraron interés en la capacidad de crear sus propios personajes, lo que añadió una mayor validación al concepto del producto.

Un comentario destacado fue la sugerencia de explorar la aplicación del producto en diferentes tipos de festividades, lo cual podría resultar más interesante y ampliar su potencial de uso.

# Conclusiones

El desarrollo de este proyecto resalta la importancia de representar la cultura, especialmente en nuestra sociedad digitalizada. Como en muchos otros aspectos, nuestras tradiciones también deben tener la oportunidad de adaptarse a los nuevos recursos y tecnologías disponibles. Este proceso, a su vez, ha permitido entender los significados de las festividades y costumbres, así como se ha ido transmitiendo nuestro legado cultural.

Al tener la oportunidad de definir los gustos del público objetivo, se estructura un producto que se enfoque en sus intereses y necesidades culturales. Desde la planificación del el diseño hasta la funcionalidad, el objetivo es proporcionar una experiencia educativa y entretenida única para el usuario. Durante la fase de ideación, se exploró una amplia variedad

de ideas que podrían ser utilizadas en este proyecto. También se consideraron los diferentes formatos y funciones atractivas para este grupo demográfico, con la intención de fomentar la interactividad en diversas plataformas.

En el proceso de diseño, resulta especialmente interesante la contribución del diseño gráfico. Se crean historias e ilustraciones que les brindan un sentido de pertenencia hacia sus festividades y cultura, al mismo tiempo que se les ofrece la oportunidad de interactuar, crear y construir, recibiendo un producto que les permita aprender más sobre su patrimonio cultural.

# Recomendaciones

Representar una cultura con precisión y respeto es una gran responsabilidad. Siempre se debe ser consciente de lo que se desea mostrar, asegurándose de que la representación sea auténtica y respetuosa, especialmente hacia nuestra cultura. Para lograrlo de manera efectiva, es esencial utilizar fuentes confiables y precisas. Esto puede incluir libros, artículos académicos, entrevistas con expertos y miembros de la comunidad cultural, y otros recursos verificables. Al hacerlo, se garantiza una representación correcta y enriquecida de los elementos culturales.

Es importante utilizar un programa que permita una personalización más completa. Aunque Figma ofrece muchas herramientas útiles para el diseño y prototipado de este proyecto, puede carecer de algunas capacidades específicas para mostrar

completamente las posibilidades de personalización. En este caso, se recomienda incluir nombres que se vean en el producto final. Por lo tanto, es beneficioso complementar el uso de Figma con otros programas especializados que permitan satisfacer mejor las necesidades específicas del proyecto. Esto asegurará que el producto final sea más adecuado, proporcionando una experiencia más completa y satisfactoria.

Además, se debe considerar la creación de un personaje que permita la personalización. Esto no fue pensado originalmente, pero al crear la plantilla del personaje, se facilita la creación de más accesorios y variedad en la vestimenta. Esta estrategia no solo mejora la personalización, sino que también favorece la experiencia del usuario al permitir una mayor conexión y representación.

# Anexos

## Anexo 1: Guión de la narrativa

**Introducción:** Dependiendo del escenario

### **Ciudad**

En la ciudad, donde las casas coloniales se tifen de colores, vivía Olivia. Las calles rebosaban de color con los monigotes de Año Viejo, esos personajes de papel y cartón que despedían el año con humor, pero Olivia no compartía la emoción de la gente. Consideraba la tradición de los monigotes como una superstición sin fundamento.

### **Playa**

En la costa, donde las cálidas brisas acarician las palmeras y el murmullo del mar acompaña el ritmo de la vida, residía un muchacho llamado Andrés. Las calles se llenaban de alegría con los monigotes de año viejo, esas figuras de trapo y papel que despedían el año entre risas, pero Andrés no compartía el entusiasmo de los lugareños. Veía la tradición de los monigotes como una creencia sin fundamento.

### **Campo**

En el campo, donde los campos se extienden hasta donde alcanza la vista y el canto de los pájaros es la banda sonora de cada día, residía un chico llamado Andrés. El pueblo se llenaban de color con los monigotes de año viejo, esas figuras de paja y tela que despedían el año con humor y algarabía, pero Andrés no compartía el júbilo de los lugareños. Consideraba que la tradición de los monigotes carecía de sentido.

### Parte 1: La Sorpresa

Al llegar a casa, Olivia se topó con una sorpresa en el patio: un monigote con su propio rostro. Se sintió avergonzada y confundida. "¿Por qué hicieron esto?", se preguntó mientras miraba a su familia con enojo.

"¿Qué significa esto?!", les espetó con frustración.

Su madre, con voz calmada y paciente, respondió: "Olivia, lo hicimos con cariño. Este año ha sido difícil para ti y queremos que el nuevo año traiga buena suerte".

### Parte 2: La Determinación

Esa noche, el monigote acechaba a Olivia en sus sueños. Despertó decidida a terminar con el monigote. Se dirigió al patio con paso firme, a deshacerse del monigote. A acabar con la tiranía del monigote, Olivia buscó en su patio cualquier objeto que pudiera servir como arma.

"¡No puede ser!", exclamó Olivia, perpleja. "¡Te derrotaré, aunque tenga que usar mi ingenio!".

Sin embargo, cada intento resultaba en un fracaso estrepitoso. El monigote parecía inmune a cualquier intento de destrucción, desafiando la lógica y la razón con su resistencia inexplicable.

Con el perro en la correa, Olivia se acercó al monigote y le ordenó al perro que lo atacara. Pero en lugar de cumplir con su orden, el perro simplemente se sentó a los pies del monigote y comenzó a lamerlo con entusiasmo, como si fuera su nuevo mejor amigo.

"¡No, perro, no es hora de hacer amigos, es hora de destruir al enemigo!", exclamó Olivia con frustración mientras intentaba apartar al perro del monigote.

Pero el perro se resistía, negándose a obedecer las órdenes de Olivia y mostrando un afecto inesperado por el monigote. Finalmente, Olivia se rindió, resignada a la idea de que su plan había fracasado estrepitosamente.

"Supongo que tendré que encontrar otra forma de deshacerme de ti, monigote", murmuró Olivia con resignación mientras se alejaba del patio, seguida de cerca por el perro y su nuevo amigo de cartón.

### Punto de Giro: La Revelación

Mientras Olivia se aventuraba por el barrio, notó que algo peculiar sucedía a su alrededor. Familias y amigos se reunían, reían y charlaban mientras elaboraban sus propios monigotes para la próxima celebración del Año Nuevo.

Curiosa, Olivia se acercó a un grupo de sus amigos que estaban trabajando con entusiasmo en su propio monigote. Una de sus amigas, María, notó la presencia de Olivia y la saludó con la mano.

"¡Oye, Olivia! ¡Únete a nosotros!", gritó con una sonrisa alegre.

Olivia dudó por un momento, sin saber si quería que le recordaran su reciente fracaso con el monigote. Pero la cálida invitación de María era demasiado tentadora para resistirse, por lo que de mala gana se acercó para unirse a ellos.

Mientras Olivia observaba a sus amigos trabajando en su monigote con tanta alegría y entusiasmo, no pudo evitar sentir una punzada de envidia. Parecían abrazar plenamente la tradición, encontrando felicidad y camaradería en el simple acto de crear algo juntos.

De repente, uno de los primos mayores de Olivia, Carlos, se acercó al grupo con un brillo en los ojos. Sintiendo el persistente escepticismo de Olivia, Carlos decidió compartir un poco de sabiduría sobre la importancia de la tradición del monigote.

"Hola, Olivia", comenzó Carlos, su voz llena de calidez y sinceridad. "No pude evitar notar que no estás tan entusiasmada con la tradición del monigote como el resto de nosotros. Pero déjame decirte que hay más que simplemente quemar una muñeca de papel".

Carlos continuó explicando el significado más profundo detrás de la tradición, cómo simbolizaba dejar atrás los problemas del año pasado y dar la bienvenida al nuevo año con esperanza y optimismo. Carlos explica que escribe sus intenciones en un trozo de papel y lo quemó, dejando que las llamas llevaran sus deseos al universo. Habló de la importancia de la familia y la comunidad, de unirse para celebrar y apoyarse unos a otros mientras enfrentan los desafíos de la vida.

Mientras Olivia escuchaba las palabras de Carlos, algo dentro de ella comenzó a cambiar. Se dio cuenta de que tal vez se había apresurado a descartar la tradición sin comprender realmente su significado. Tal vez había más en el monigote de lo que parecía, algo que valía la pena abrazar y celebrar.

Las palabras de su madre resonaron en su mente: "Este año ha sido difícil para ti y queremos que el nuevo año traiga buena suerte".

Olivia comprendió que la tradición no era solo superstición, sino una expresión profunda del deseo humano de renovación y esperanza. La quema del monigote era un acto simbólico que le permitía despedirse del pasado y abrazar el futuro con una actitud positiva.

### Parte 3: La Celebración

Llegó la víspera de Año Nuevo y Olivia, junto a su familia, se reunió en el patio. Rodeados de amigos y vecinos, celebraron la llegada del nuevo año con música, baile y comida. Cuando llegó el momento culminante, Olivia se acercó al monigote con una sonrisa.

"Este año quemamos los miedos, las dudas y la incertidumbre", dijo con voz firme. "Que las llamas purifiquen nuestro pasado y nos den la fuerza para construir un futuro mejor".

Encendieron la mecha y, mientras las llamas devoraban al monigote, Olivia observaba con una mezcla de satisfacción y emoción. El fuego no solo consumía un símbolo, sino también las cargas del año que terminaba. De las cenizas, renacía la esperanza de un nuevo comienzo.

### **Final Feliz**

"Olivia, tenemos una sorpresa para tí", dijo su madre con complicidad.

Intrigada, Olivia la siguió hasta el borde del patio, donde una pequeña caja estaba cuidadosamente envuelta en papel brillante. Con manos temblorosas, desató el lazo y abrió la caja.

Dentro, se encontró con una adorable bola de pelo que la miraba con ojos brillantes y un ronroneo suave. Era un gatito, con manchas marrones y blancas que le daban un aspecto juguetón y tierno.

Olivia no pudo contener su emoción y abrazó al gatito con fuerza, sintiendo una oleada de felicidad y gratitud inundar su corazón. Era el regalo perfecto, un símbolo tangible de renovación y afecto que le recordaba que, incluso en los momentos más oscuros, siempre había luz y amor a su alrededor.

Con el gatito en brazos, Olivia se unió a la celebración con una sonrisa radiante en el rostro. El nuevo año prometía aventuras emocionantes y, con su fiel compañero a su lado, estaba lista para enfrentar cualquier desafío que la vida le deparara.

### **Final Mágico**

Con un solo movimiento, el monigote ardió en llamas, y en ese instante, el patio se llenó de un resplandor dorado, como si el fuego estuviera purificando el ambiente y llevándose consigo todas las preocupaciones y pesares.

Olivia sintió cómo una sensación de ligereza y alegría la envolvía mientras observaba el espectáculo resplandeciente. Sabía en su corazón que todas las preocupaciones y dificultades del pasado estaban siendo purificadas por el fuego, dejando espacio para un nuevo comienzo lleno de positividad y esperanza.

Con una sonrisa en el rostro, Olivia se unió a la celebración, sabiendo que el resplandor que iluminaba el patio era un presagio de los buenos tiempos que estaban por venir. Rodeada de sus seres queridos y con la estatua en sus manos, estaba lista para recibir el nuevo año con optimismo y determinación.

# Bibliografía

- Adams, S., & Stone, T. L. (2018). Color en el diseño gráfico: Guía de ejemplos reales del uso cromático.
- Ander-Egg, E. (2005). El proceso de globalización en la cultura. Patrimonio Cultural y turismo CUADERNOS, 145.
- Arora, K. (2023, 21 junio). The power of Personalization: Hypertargeting in the digital age. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/06/21/the-power-of-personalization-hypertargeting-in-the-digital-age/?sh=7852b2b17874>
- Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? (S. Guiu Navarro, Trans.). Index Book. <https://www.scribd.com/doc/280116150/Que-Es-El-Diseno-Editorial-Lakshmi-Bhaskaran-PDF-1>
- Byron, B. L. C. (2018). Ilustración de Leyendas Populares del Cantón Quilanga. <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/23303>
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014a). Diseño editorial : Periódicos y revistas : Medios impresos y digitales.
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014b). Diseño editorial: Periódicos y revistas: Medios impresos y digitales.
- Coll, C. (2017). La personalización del aprendizaje escolar. Ediciones SM. [chrome-extension://efaidnbmninnkpbcajpcglclefindmkaj/http://psyed.edu.es/archivos/grintie/Coll\\_2016\\_LaPersonalizaci%C3%B3nDelAprendizajeEscolar.pdf](chrome-extension://efaidnbmninnkpbcajpcglclefindmkaj/http://psyed.edu.es/archivos/grintie/Coll_2016_LaPersonalizaci%C3%B3nDelAprendizajeEscolar.pdf)
- Ecuador ganador de La Feria Internacional FITUR 2024. (n.d.). <https://www.lahora.com.ec/esmeraldas/ecuador-ganador-de-la-feria-internacional-fitur-2024/>
- El Departamento de Ciencias de la Comunicación en Red. (2000). [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Río Cuarto.
- Escudero, C.L. (2017). Las fiestas populares en el Ecuador: un factor de interacción comunitaria: Universidad y Sociedad. 9 (2). 27-33. Recuperado de <http://rus.uct.edu.cu/index.php/rus>
- Greenfield, I. (2020, August 17). La Chola Cuencana, con mayúsculas. Nan Magazine. <https://www.nanmagazine.com/la-chola-cuencana-con-mayusculas/>
- Male, A. (2014). ILUSTRACIÓN. CONTEXTO, PROCESOS CREATIVOS Y PROYECCIÓN PROFESIONAL.
- Ministerio de Educación. (2023, November 17). Chispiola - Recursos. Recursos. <https://recursos.educacion.gob.ec/red/chispiola/>
- Müller-Brockmann, J. (1982). Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos.
- Rodríguez, C. L. (2015). Repensando las narrativas nacionales: un análisis del origen, transmisión e influencia en el aprendizaje histórico. Panta rei, 1. <https://doi.org/10.6018/pantarei/2015/6>
- Sandoval, E. M. (2019, December 1). Pérdida de identidad cultural en los niños, niñas y adolescentes de la Comuna Chiguilpe de la nacionalidad Tsáchila del Ecuador. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1791>
- Soria, J. M. F. (2020). Identidad cultural y Derecho a la educación. Contextos Educativos: Revista de Educación, 26, 23-39. <https://doi.org/10.18172/con.4445>
- ThüEr, S. (2002). El Departamento de Ciencias de la Comunicación en Red [Tesis final de licenciatura, Universidad Nacional de Río Cuarto]. <https://www.lawebdelprogramador.com/pdf/9134-El-Departamento-de-Ciencias-de-la-Comunicacion-en-Red.html>
- Velasco, P. / . (2020, January 24). Las narrativas de la carranga fusión: una oportunidad para reconocer nuestro patrimonio inmaterial cultural e identidad cultural cundiboyacense. <http://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/6803>
- Vista de La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador. (s. f.). [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/530/1318](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/530/1318)
- Willberg, H. P., & Forssman, F. (2002). Primeros auxilios en tipografía: consejos para diseñar con tipos de letra.



