



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD DE  
DISEÑO  
ARQUITECTURA Y ARTE

*Escuela de Diseño Gráfico*

*Diseño de un producto editorial  
interactivo para la conservación  
del Parque Nacional Cajas*

**AUTORA:**

**María Amparo  
Contreras Alvear**

**DIRECTOR:**

**Paúl Carrión**

Trabajo de Graduación previo  
a la obtención del título de:

**Licenciada en Diseño Gráfico**

**Cuenca, Ecuador, 2025**





# DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre, Cristina, y a mi padrastro, Tito, por ser la luz que guió mis pasos a lo largo de este camino. Gracias por no dejarme caer, por su apoyo incondicional y por creer siempre en mí. Sin ustedes, este logro no habría sido posible. A mi padre Jorge, que desde el cielo estará sentado viendo con orgullo que, con esfuerzo, miedo y dedicación, logré cumplir una de mis grandes metas. Espero que este logro te llegue como un homenaje lleno de amor y gratitud.

A mi abuela Bertha, quien me abrió las puertas al mundo del arte desde muy pequeña y nunca dudó de mis habilidades. La diseñadora que soy hoy no existiría sin su inspiración constante. A Juan, por estar a mi lado en los momentos más difíciles, por su apoyo cuando sentía que no podía más y por ser mi impulso cuando más lo necesitaba.

A mis amigas Gabriela y Emillia, por sus consejos llenos de cariño, por su mirada crítica y por motivarme a dar siempre lo mejor de mí en cada idea. Finalmente, a mi yo chiquita, la que rayaba paredes, dibujaba en los libros del colegio y creció rodeada de arte. Gracias por elegir una carrera llena de creatividad, por no rendirte y por demostrarme que la vida no tiene por qué ser en blanco y negro, sino llena de colores.

# AGRADECIMIENTOS

Este proyecto ha sido uno de los mayores retos de mi vida académica, y sería imposible nombrar a todas las personas que, de una u otra forma, estuvieron para mí a lo largo de este camino. Por eso, agradezco profundamente a quienes creyeron en mí, a quienes me tendieron la mano cuando me faltaban las fuerzas, y a quienes me recordaron que sí era capaz.

A mis profesores, gracias por su vocación, paciencia y guía. Cada aporte, observación y palabra de aliento fue clave para que pudiera desarrollar este proyecto con compromiso y confianza. Gracias por motivarme a sacar lo mejor de mí y por acompañarme en este proceso con generosidad.

Agradezco con el corazón a mi familia, a mis amigos y a mi pareja. Su apoyo constante, su amor y su presencia en los momentos más difíciles han hecho de este logro algo que no es solo mío, sino también de ustedes.

# INDICE DE CONTENIDOS

## 01.

### CONTEXTUALIZACIÓN

<b>1.1 Introducción del capítulo</b>	<b>13</b>
<b>1.2 Antecedentes</b>	<b>15</b>
<b>1.3 Estado del arte</b>	<b>18</b>
<b>1.4 Marco teórico</b>	<b>28</b>
1.4.1 Conciencia ambiental	29
1.4.1.1 Conciencia ecológica	30
1.4.1.2 Conocimiento ambiental	30
1.4.1.3 Responsabilidad personal	31
1.4.2 Comunicación visual	32
1.4.2.1 Elementos de la comunicación visual	33
1.4.2.2 El color	33
1.4.2.3 Contornos	34
1.4.2.4 Líneas y flechas	35
1.4.3 Producto editorial interactivo	36
1.4.3.1 La interactividad	36
1.4.4 Sistema gráfico	37
1.4.4.1 Sistemas de retícula	38
1.4.4.2 Tipos de retícula	39
1.4.5 Ilustración	40
1.4.5.1 Ilustración infantil	41
1.4.6 Diseño editorial	42
1.4.6.1 Proceso creativo	43
1.4.6.2 Impacto social	43
<b>1.5 Investigación de campo</b>	<b>45</b>
1.5.1 Entrevista José Cáceres	46
1.5.2 Entrevista Juan Diego Orellana	48
<b>1.6 Análisis de homólogos</b>	<b>50</b>
1.6.1 Libro interactivo	50
1.6.2 Libro interactivo	52
1.6.3 Plataforma en línea	54
<b>1.7 Conclusiones</b>	<b>56</b>

## 02.

### PROGRAMACIÓN

<b>2.1 Análisis / Definición de usuario</b>	<b>60</b>
2.1.1 Segmentación de mercado	61
2.1.2 Persona Design	62
2.1.3 Mapa de empatía	63
<b>2.2 Brief</b>	<b>64</b>
<b>2.3 Definición de contenido</b>	<b>70</b>
<b>2.4 Proceso de diseño</b>	<b>71</b>
<b>2.5 Conclusiones</b>	<b>73</b>



[Regresar al índice](#)

## 03. IDEACIÓN

75

<b>3.1 Introducción del capítulo</b>	<b>76</b>
<b>3.2 Sistemas de diseño</b>	<b>77</b>
3.2.1 Formal	77
3.2.2 Funcional	79
3.2.3 Tecnológico	81
<b>3.3 Proceso de generación de ideas</b>	<b>83</b>
<b>3.4 Proceso de elección de ideas</b>	<b>84</b>
<b>3.4 Evaluación de ideas</b>	<b>89</b>
<b>3.5 Idea final</b>	<b>90</b>

## 04. DISEÑO

93

<b>4.1 Introducción del capítulo</b>	<b>94</b>
<b>4.2 Diseño final</b>	<b>95</b>
<b>4.3 Sistema de guías</b>	<b>96</b>
4.3.1 Tipo de retícula	96
4.3.2 Márgenes y zonas de seguridad	97
<b>4.4 Tipografía</b>	<b>98</b>
4.4.1 Tipografías utilizadas	98
4.4.2 Usos tipográficos	100
<b>4.5 Sistema cromático</b>	<b>101</b>
4.5.1 Fondos llanos	101
4.5.2 Guardas	102
4.5.3 Ilustraciones naturales	103
4.5.4 Personaje: Paramito	104
<b>4.6 Imágenes</b>	<b>105</b>
4.6.1 Creación de imágenes	105
4.6.2 Realidad virtual	106
4.6.3 Creación de personaje	110
4.6.4 Geometrización y contrucción de rasgos	111
<b>4.7 Forma</b>	<b>112</b>
4.7.1 Actividades interactivas	112
<b>4.8 Bocetación</b>	<b>117</b>
4.8.1 Cuadros de conversación	117
4.8.2 Apertura de capítulos	118

# INDICE DE IMÁGENES

## 01.

### CONTEXTUALIZACIÓN

1. Amparo Contreras
2. Amparo Contreras
3. Salva el Cajas ahora
4. Salva el Cajas ahora
5. Salva el Cajas ahora
6. Gabriela Corral
7. Gabriela Corral
8. Gabriela Corral
9. JC Pizarro y J Johnson
10. JC Pizarro, J Rau y CB Anderson
11. Grupo investigador
12. Grupo investigador
13. Grupo investigador
14. Hernández. M, Moreno. M y Nuñez T
15. Hernández. M, Moreno. M y Nuñez T
16. Hernández. M, Moreno. M y Nuñez T
17. Karina Grabowska
18. Cottonbro studio
19. Pixabay
20. MESSALA CIULLA
21. Rawpixel
22. Katya Wolf
23. Anna Kófaragó
24. Sthefani Cavada
25. Katya Wolf
26. Ivan Samkov
27. picjumbo.com
28. Jonathan Borba
29. Kaboompics.com
30. José Cáceres
31. Bomberos Cuenca
32. Juan diego orellana
33. Amparo Contreras
34. La casita de celia
35. La casita de celia
36. La casita de celia
37. La casa curiosa
38. La casa curiosa
39. iNatural history custodium
40. inaturalistec
41. inaturalistec

## 02.

### PROGRAMACIÓN

42. Matheus Bertelli
43. Tabla de segmentación de mercado
44. Tabla de persona design
45. Tabla de mapa de empatía
46. cottonbro studio
47. Tabla de definición de contenido
48. Gráfico de proceso de diseño
49. Tabla de Diagrama de GANNT

## 03.

### IDEACIÓN

- 50. Bonnie Lynn
- 51. Elina Fairytale
- 52. George Milton
- 53. Matriz de generación de propuestas
- 54. Matriz de propuestas
- 55. Amparo Contreras
- 56. Yusuf Timur Çelik
- 57. Tabla de evaluación de ideas
- 58. Amparo Contreras

## 04.

### DISEÑO

- 59. Producto final
- 60. Amparo Contreras
- 61. Amparo Contreras
- 62. Amparo Contreras
- 63. Amparo Contreras
- 64. Amparo Contreras
- 65. Amparo Contreras
- 66. Amparo Contreras
- 67. Amparo Contreras
- 68. Amparo Contreras
- 69. Amparo Contreras
- 70. Amparo Contreras
- 71. Amparo Contreras

# RESUMEN

El Parque Nacional Cajas, uno de los ecosistemas más importantes de la región andina ecuatoriana, enfrenta una creciente amenaza ambiental causada por la falta de conciencia ecológica. Debido a esto, se propuso desarrollar un producto editorial dirigido a niños que sirva como una herramienta educativa que fomente el respeto por la naturaleza. Se aplicaron conceptos de ilustración infantil, diseño interactivo tangible y comunicación visual, lo que dio como resultado un libro impreso interactivo que ofrece una experiencia de exploración sensorial y aprendizaje activo dentro del parque, incentivando el respeto por la naturaleza a través del juego y la observación directa.

**Palabras clave:** ilustración infantil, conciencia ecológica, aprendizaje, exploración sensorial, interactivo



# ABSTRACT

Cajas National Park, one of the most significant ecosystems in the Ecuadorian Andes, faces an increasing environmental threat due to a lack of ecological awareness. In response to this issue, an editorial product aimed at children was developed as an educational tool to promote respect for nature. The project incorporated principles of children's illustration, tangible interactive design, and visual communication, resulting in an interactive printed book that provides a sensory exploration experience and active learning within the park. Through play and direct observation, the book encourages environmental awareness and fosters a deeper appreciation for the natural world.

**Keywords:** children's illustration, ecological awareness, learning, sensory exploration, interactive



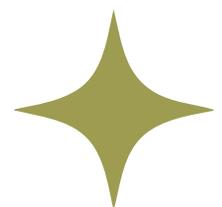
# OBJETIVOS

## **OBJETIVO GENERAL:**

Fomentar la conciencia ambiental y el cuidado del ecosistema a través del diseño de un sistema gráfico aplicado a un producto editorial interactivo, para educar a los visitantes sobre la importancia del parque nacional Cajas.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Analizar la problemática y los posibles abordajes teóricos del proyecto.  
Definir los elementos y condicionantes centrales con los que el proyecto trabajará.  
Diseñar un producto editorial interactivo para concientizar a la ciudadanía sobre la importancia del Parque Nacional El Cajas.



# INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico es una disciplina capaz de transformar ideas complejas en mensajes accesibles. En un mundo donde la desconexión con la naturaleza se ha vuelto cada vez más común, es urgente replantear la forma en que comunicamos temas ambientales a las nuevas generaciones. La ilustración, particularmente la infantil, tiene la virtud de traducir realidades en historias visuales que educan y permanecen en la memoria.

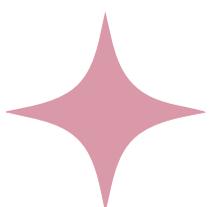
El Parque Nacional Cajas, uno de los ecosistemas más importantes de la región andina ecuatoriana, enfrenta amenazas constantes debido al turismo irresponsable, la contaminación y la falta de conciencia ambiental. Aunque existen esfuerzos institucionales por protegerlo, estos no siempre logran llegar de forma efectiva a los visitantes, y mucho menos a los niños. Esta realidad plantea una necesidad crítica: crear herramientas educativas que no solo informen, sino que también inspiren a cuidar el entorno desde la infancia.

Este proyecto surge como una respuesta a esa necesidad. Se plantea el diseño de un producto editorial interactivo dirigido a niños de 7 a 12 años, que combine el poder narrativo de la ilustración con estrategias lúdicas de aprendizaje. A través de actividades sensoriales, juegos de observación, bitácoras de exploración y personajes ilustrados, se busca transformar la visita al parque en una experiencia significativa, que despierte la curiosidad y siembre conciencia ambiental desde una edad temprana.



CAPÍTULO

# 01 contextualización



## 1.1

# Introducción del capítulo

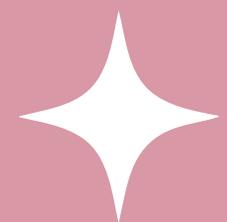
En este capítulo se abordará la importancia del Parque Nacional Cajas, que es una de las **áreas naturales más importantes para la región**. Se tocan temas como el Plan de Manejo Integral del parque, que duró más de 7 meses en organizarse, ya que tenía objetivos claros de desarrollo sostenible para usar los recursos naturales del parque de una buena forma, y todos los esfuerzos de las autoridades en hacer que los objetivos se cumplan.

El estado del arte se aborda de una manera conservativa, donde los proyectos están centrados en cuidar la biosfera así como las especies que viven en ellos. Entre campañas sociales que buscan crear unión entre la ciudadanía para la recolección de basura, estrategias de educación ambiental centradas en especies y estrategias gráfico-ambientales que buscan enseñar a los visitantes de distintos parques cómo cuidar a la naturaleza. Dentro del marco teórico se tocaron temas de diseño gráfico como el **diseño editorial** y la **comunicación visual**, y cómo estos conceptos son de **vital importancia para este proyecto** debido a que el producto final se planea que tenga todas estas características.

Además, dentro del marco se tocó temas naturalistas como la conciencia ambiental y cómo se puede fomentar mediante el diseño gráfico.

Se hicieron entrevistas a 2 conocedores del parque y de sus áreas protegidas, **José Cáceres** logró explicar el estado actual del Cajas y cómo se va a gestionar a los visitantes luego del incendio, también explicó que se necesita un cambio urgente en la mentalidad de la gente. Mientras que **Juan Diego Orellana** explicó su labor como guía independiente dentro del Cajas, insistiendo en que el cambio de mentalidad de las personas es una urgencia para el parque.

Como homólogos se analizó un libro centrado en la conservación ambiental, es un libro para niños que fomenta el cuidado del mundo desde la educación. Además, se analizaron productos digitales como una página web que sirve como catálogo de especies y un videojuego emotivo que toca el tema de la conciencia ambiental desde un enfoque crudo.



## 1.2

# Antecedentes

El Parque Nacional Cajas es una de las áreas naturales más importantes de la región, especialmente para Cuenca siendo este la fuente principal de agua asegurando suministro hídrico para la ciudad, sus habitantes y sus alrededores, gracias a su ecosistema de páramo actúa como sumidero de carbono ayudando a combatir el cambio climático. El parque no solo mantiene el equilibrio ecológico sino que también es hogar de 722 especies, muchas de las cuales están en peligro de extinción, lo que lo convierte en un refugio de vida natural (Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica, s.f.).

Esta área natural protegida recibe aproximadamente de **60,000 a 70,000** visitantes al año por lo que enfrenta la nula conciencia ambiental de la mayoría de ellos al no respetar los senderos y arrojar basura que va desde plásticos hasta colillas de cigarro. Estos desechos impactan negativamente al parque alterando su ecosistema. ETAPA, ha implementado varios programas de recolección de basura mediante sus guardaparques, sin embargo, los esfuerzos no han sido suficientes.

El problema radica en la mentalidad de sus visitantes, su falta de educación y conciencia ambiental. Es necesario un cambio en los hábitos de las personas para preservar este ecosistema y garantizar que siga siendo una fuente de agua. Desde el diseño gráfico editorial y la interactividad es posible dotar de información que concientice a los usuarios sobre el gran problema de la contaminación.

En el año 2000, bajo la supervisión de la Gerencia General Operativa (GGO) del Ministerio de Obras Públicas y Comunicaciones, y con la colaboración técnica de ETAPA, un grupo consultor organizó el Plan de Manejo Integral del Parque Nacional Cajas. Este plan, que duró más de siete meses en su elaboración, contó con la participación de 20 profesionales especializados en áreas como ecología, sociología, derecho ambiental, entre otras. (ETAPA EP, 2000).



## 16. Capítulo 1. | Contextualización

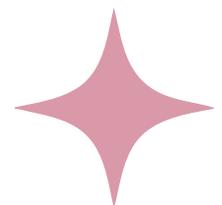
Este plan se centró en el desarrollo sostenible y el uso de adecuado de los recursos naturales que ofrece el parque es por eso que a pesar de estar liderado por organismos locales, también buscaron contar con la participación activa de comunidades que residen cerca del parque, consiguiendo así su misión principal, que es proteger un ecosistema que es crucial para la biodiversidad y la provisión de agua potable para la ciudad de Cuenca y sus alrededores.

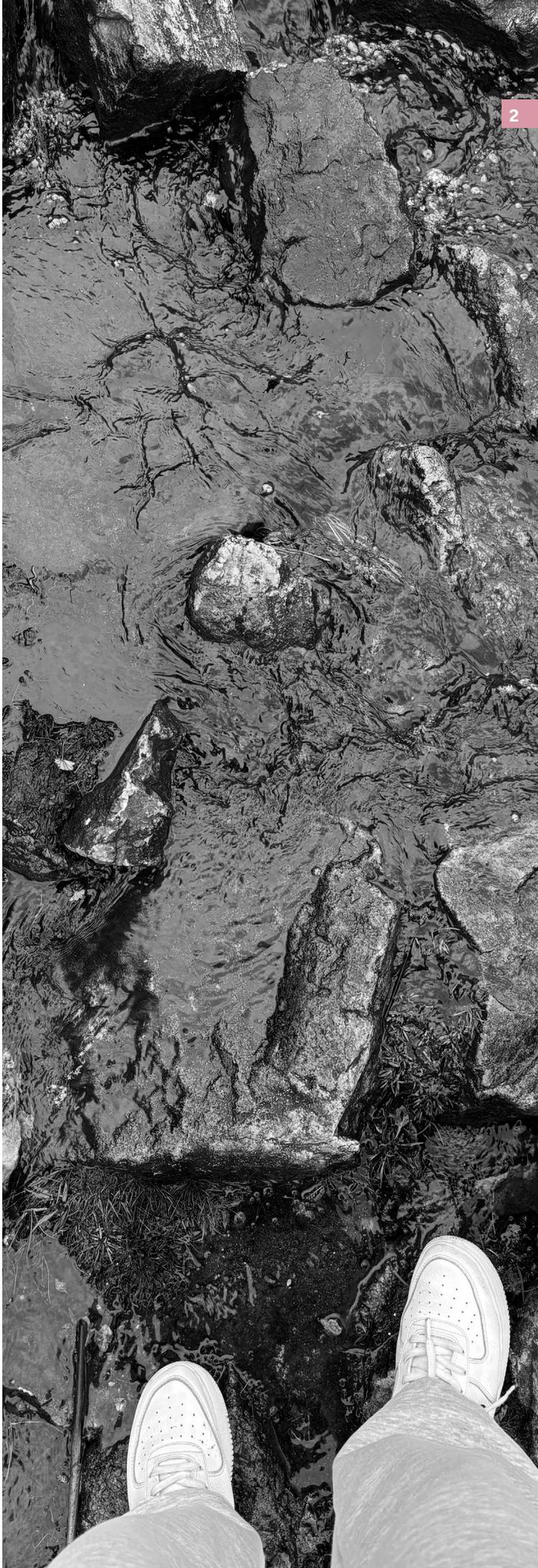
Según Etapa (2000) Se pensó garantizar un equilibrio sano entre la conservación y el turismo consciente, por eso dividieron al parque entre **zonas de exclusión estricta para el público** tales como la microcuenca del río Mazán ya que en esta zona existe la presencia de especies endémicas por lo que se dictó la prohibición de actividades como el pastoreo y la extracción de recursos para mantenerla como un refugio biológico, además del mazán existen otras microzonas como el bosque alto de LLaviuco y áreas de páramo de almohadillas que también están protegidas bajo regulaciones estrictas debido a su valor con el ecosistema.

Según lo citado por Etapa (2000) Las áreas de recreación y turismo incluyen las **lagunas de Luspa, La Toreadora, Mataderos y LLaviuco bajo además de senderos y franjas dentro del bosque y páramo**. A pesar de ser zonas abiertas para el público se priorizan actividades que no vayan a dañar la compactación del suelo o la cubierta vegetal, es por eso que existen guardaparques o senderistas encargados de liderar las caminatas y explicar la flora y fauna del lugar.

### El plan trazó objetivos para los próximos 5 años:

1. Conservar los recursos del parque asegurando la protección del mismo y manteniendo el ecosistema en condiciones óptimas.
2. Gestión participativa del parque, es decir, fortalecer la administración del parque incluyendo a las comunidades locales, instituciones nacionales e internacionales.
3. Financiamiento sostenible que busca reducir la dependencia de los fondos gubernamentales y más bien propone la compensación del uso del agua en donde los usuarios contribuyen económicamente, y fomentar el ecoturismo para generar ingresos dentro del parque.
4. Desarrollar programas en las zonas cercanas promoviendo actividades sostenibles y creando programas de educación ambiental en las comunidades cercanas al parque.
5. Investigación y monitoreo ambiental de los recursos del parque para generar información clave que ayude a la toma de decisiones a largo plazo.
6. Educación y sensibilización a los visitantes mediante programas educativos

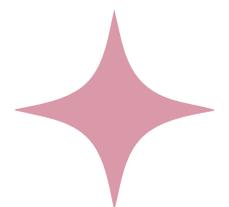




En el 2013 la UNESCO declaró al parque como Reserva de Biosfera, sin embargo, muchos de estos planes protectores no se implementaron a tiempo. Durante los cinco años de la declaratoria, el único avance fue la elaboración del Plan de Gestión y Manejo del Macizo del Cajas para 10 años, y que fue presentado en 2017 por el Ministerio de Ambiente (El Comercio, 2017).

Silvio Cabrera, coordinador zonal 6 del Ministerio de Ambiente, aseguró que **“no se trata de crear otro ente para manejar la biósfera, sino articular y apoyar el trabajo de todas las instituciones involucradas para impulsar la conservación”** El Plan de Gestión y Manejo reconoce como parte de los problemas de este territorio la minería, la agricultura, la ganadería y las camaroneras. Pero Cabrera dijo que las amenazas se presentan cuando estas actividades se realizan de manera irresponsable y no cumplen normativas ambientales.

A pesar de todos los planes y los esfuerzos en cuidar al parque, en 2023, se descubrió un gran depósito clandestino de basura en el kilómetro 21 del camino al parque exactamente a la altura de Dos Chorreras, activando alertas de protección y cuidado del área, Carlos Orellana administrador de la comisión de gestión ambiental (CGA) indicó que tras el descubrimiento se implementaron medidas y sanciones garantizando que en una futura situación de contaminación natural seguirán todos los procedimientos legales para penalizar a los responsables.



## 1.3

# Estado del arte

**Título:** Salva el Cajas ahora

**Autor:** ONG y club rotario

Esta campaña se creó debido a la cantidad de basura que existe dentro del Parque Nacional el Cajas, un grupo de personas se juntaron para crear consciencia sobre este gran problema y mediante un grupo de voluntarios, se dirigen al parque cada cierto tiempo para recoger la basura que encuentran en las lagunas, senderos y hasta en la vía Cuenca-Molleturo.

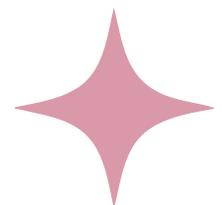
El lema central de la campaña es:

“No es mi basura, pero si mis montañas, y las vamos a proteger.”

Se creó un llamado claro y emotivo a la acción comunitaria, recordando a la ciudadanía que a pesar de que todos los desechos encontrados en el parque no son generados por nosotros, como cuencanos tenemos el deber de cuidar este espacio protegido. La campaña propuso un enfoque colaborativo en el que todos sumen esfuerzos para mantener limpio y saludable este importante recurso natural. Es por esto que su misión es motivar a la ciudadanía a involucrarse participativamente en la preservación del medio ambiente.

El resultado fue una campaña que ayudó a concientizar a la población de la ciudad de Cuenca mediante sus imágenes, cada una de ellas mostraba un grupo de voluntarios con bolsas de basura, todo extraído del Cajas, al entender que a pesar de ser algo tan importante para la ciudad y aun así la gente no lo valora, se generó una ola de incredulidad entre los usuarios.

Esta campaña es valiosa ya que permite entender el peso que tiene que las personas vean la situación real que existe en el Cajas debido al turismo inconsciente, es crucial ver el papel de estas en la campaña, ya que tienen el poder de generar un impacto visual inmediato y llegar a cambiar a las personas mediante el componente emocional.





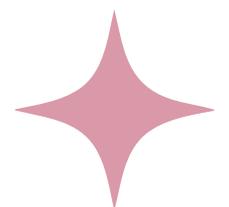
**IMG03: Grupo de voluntarios en campaña de limpieza del Parque Nacional Cajas.** Foto: Salva El Cajas Ahora, 2021. Recuperado de la página de Facebook *Salva El Cajas Ahora*.



**IMG04: Grupo de voluntarios en campaña de limpieza del Parque Nacional Cajas.** Foto: Salva El Cajas Ahora, 2021. Recuperado de la página de Facebook *Salva El Cajas Ahora*.



**IMG05: Grupo de voluntarios en campaña de limpieza del Parque Nacional Cajas.** Foto: Salva El Cajas Ahora, 2021. Recuperado de la página de Facebook *Salva El Cajas Ahora*.



**Título:** Diseño de una campaña publicitaria que apoye al cambio de posicionamiento del Parque Nacional Cajas.

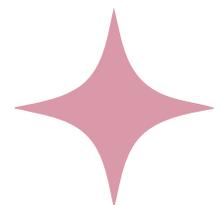
**Autor:** Gabriela Corral Maldonado

Se creó una línea gráfica que luego fue usada en una campaña publicitaria para la conservación del parque El Cajas, se diseñaron souvenirs del parque y un stand de venta que mostraba una *serie de patrones rescatados de los colores de las aves, o el agua y el aire del parque*, todo con la finalidad de poder crear un posicionamiento en la mente de las personas sobre la importancia de este lugar.

Estos folletos y souvenirs se centraron en los colores vivos, en la unión de la cromática, y surgieron patrones que a pesar de ser abstractos a la vista, cada producto cuenta una historia diferente. Se esperó que con la ayuda de los souvenirs y los productos las personas pudieran conocer más acerca de este lugar. Ya que también se implementó una serie de vallas publicitarias exponiendo el valor de la flora y fauna del Cajas con el fin de que la gente lo valore aún más.

El resultado fue una campaña que contaba con souvenir + su respectivo packaging dependiendo de la especie a la cual se hace alusión en el patrón, stand de venta condicionado a que se entienda que va dirigido a la conservación del parque, posts para redes sociales y una serie de vallas publicitarias que servirán para la concientización.

De esta campaña se destaca principalmente el uso de un diseño abstracto que se usará para venderse y así autofinanciar el proyecto. Se crearon diferentes colecciones, tales como *COLECCIÓN CAJAS FAUNA, FLORA Y AGUA*, en donde se evidencia claramente el cambio en la cromática y cómo se puede dividir dependiendo de sus características físicas.





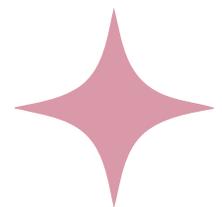
**Título:** Cara-a-cara con el caracara”: una propuesta para reconectar a las personas con la naturaleza a través de la observación de aves

**Autor:** J. Cristóbal Pizarro, Jaime Rau y Christopher B. Anderson

Se desarrolló este proyecto enfocado en el Caraca que es un ave originaria de Sudamérica, el objetivo fue educar a la ciudadanía sobre la naturaleza y conectarla con esta especie. Para esto crearon talleres, observaciones guiadas por la área donde vive esta especie y actividades educativas que sirvieron para involucrar a las personas directamente con la especie y su hábitat natural.

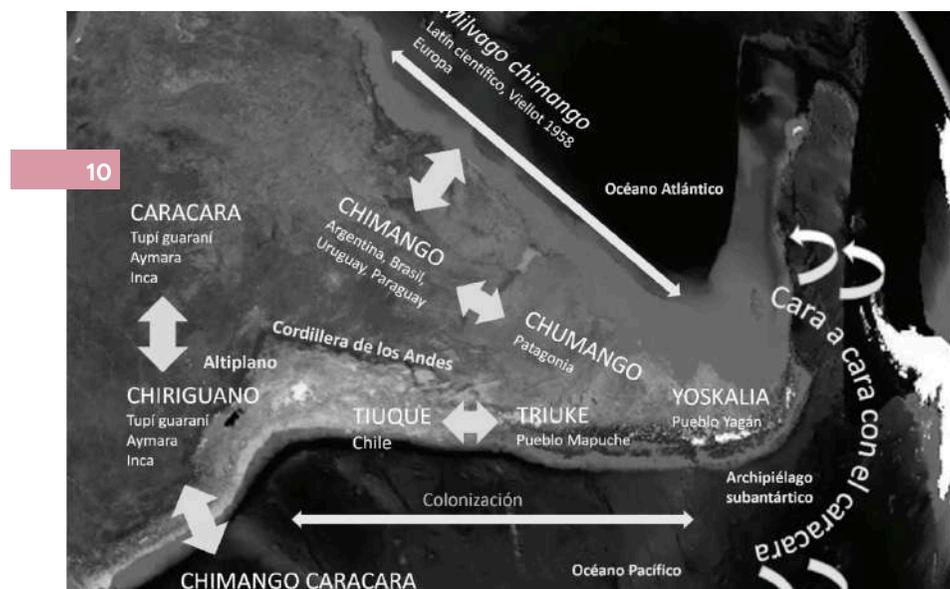
El Caraca fue el elemento clave que se usó durante toda la campaña para sensibilizar a las personas, lo usaron como símbolo de biodiversidad y conservación logrando establecer una conexión emocional con la naturaleza y así lograron aumentar el interés de las personas hacia esta especie y con ello conservar su hábitat.

Es por esto que se destaca desarrollar estrategias de educación ambiental que estén enfocadas en diseñar experiencias participativas para crear conciencia dentro de la ciudadanía.

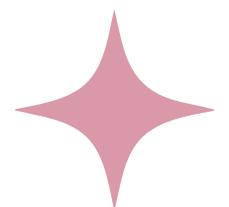




IMG09: Imágen que muestra la relación entre las personas y las aves. Foto: JC Pizarro, J Johnson, 2017. Recuperado de SciELO.



IMG10: Representación de los nombres del Chimango y su transformación a través de procesos culturales y taxonómicos en el Cono Sur. JC Pizarro, J Rau, CB Anderson, 2017. Recuperado de SciELO.



**Título:** Diseño de una campaña visual del Parque Nacional Cotopaxi, mediante la aplicación de productos gráficos y audiovisuales, para difundir el cuidado de esta reserva natural del cantón Latacunga, en el período 2014

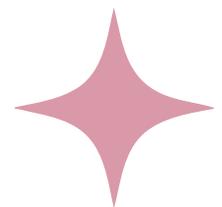
**Autor:** Tamayo Hinojosa Lenin René

Para este proyecto se diseñó una campaña visual enfocada en promover la conservación del Parque Nacional Cotopaxi, se utilizaron productos gráficos y audiovisuales para demostrar a los visitantes el impacto que tienen los desechos no degradables en la fauna y la biodiversidad.

Para lograr identificar cuáles eran las principales problemáticas ambientales que azotan al parque se hizo investigación de campo y con esto se desarrollaron herramientas visuales como señalética y contenido visual educativo buscando mejorar el impacto de estos mensajes ambientales en los visitantes

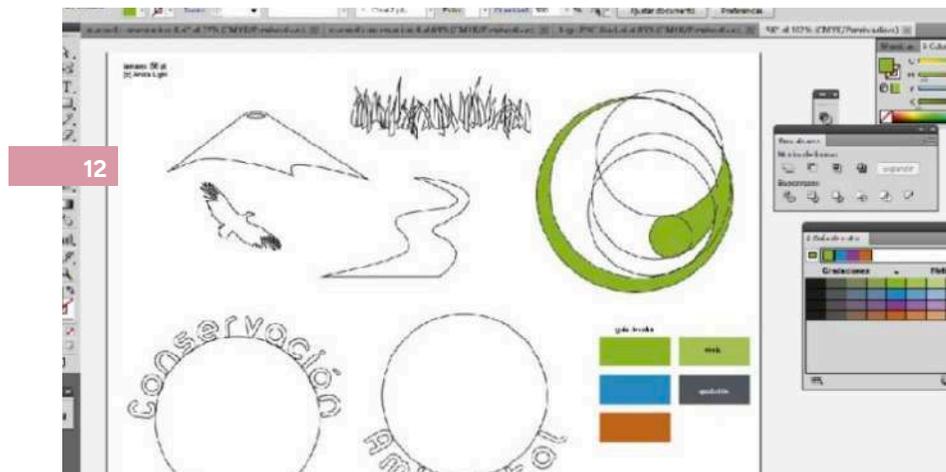
El proyecto tiene como objetivo impulsar la conciencia ambiental en la ciudadanía sobre la conservación del parque Cotopaxi y los recursos naturales que ofrece, para así dar a entender a los visitantes que es su responsabilidad cuidar de este espacio natural. Para esto plantearon soluciones atractivas visualmente que ayudaron a los visitantes a asumir esta responsabilidad.

*Este proyecto se destaca por el diseño de una campaña educativa efectiva que combina estrategias de comunicación visual y conciencia ambiental para fomentar la responsabilidad dentro de este espacio.*





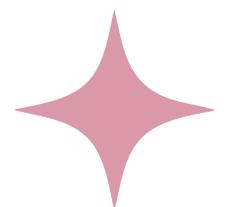
**IMG11: Dimensión del isologotipo.** Grupo Investigador, 2014. Recuperado del repositorio institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi.



**IMG12: Ilustración y digitalización del isologotipo.** Grupo Investigador, 2014. Recuperado del repositorio institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi.



**IMG13: Bocetación del isologotipo de la campaña.** Grupo Investigador, 2014. Recuperado del repositorio institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi.



**Título:** Parque Nacional Piedras Blancas: Propuesta de estrategia gráfica ambiental para el impulso de su imagen como destino turístico ecológico.

**Autor:** Hernández Alfaro, Mariángel Moreno Vásquez, María Fernanda Nuñez Ramírez

Para este proyecto se creó una estrategia gráfica para elevar la imagen del Parque Nacional Piedras Blancas como un buen destino turístico que a la vez es ecológico, con el objetivo principal de aumentar su visibilidad de forma sostenible y así aprovechar su biodiversidad. Se aplicaron técnicas gráficas para crear materiales promocionales sobre la identidad del parque, para ello se analizaron las necesidades del turismo y qué recursos podrían ser utilizados como un atractivo del parque y así captar la atención de los visitantes.

Se planteó una propuesta visual en la cual se promovió al parque como un destino turístico ecológico tanto a nivel nacional como internacional, esta estrategia sirvió para incentivar un turismo sostenible que ayude a contribuir con el desarrollo económico mientras se conserva la biodiversidad.

Este proyecto se destaca por el hecho de ser una referencia para integrar estrategias visuales que combinan la creatividad con la sostenibilidad.





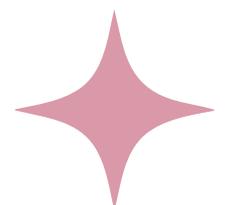
IMG14: Paleta de colores del logotipo. Hernández. M, Moreno. M y Nuñez T, 2020. Recuperado del repositorio institucional de la Universidad Nacional de Costa Rica.



IMG15: Logotipo principal. Hernández. M, Moreno. M y Nuñez T, 2020. Recuperado del repositorio institucional de la Universidad Nacional de Costa Rica.



IMG16: Otros usos del logotipo. Hernández. M, Moreno. M y Nuñez T, 2020. Recuperado del repositorio institucional de la Universidad Nacional de Costa Rica.



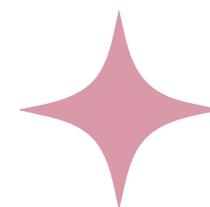
## 1.4

# Marco teórico

El marco teórico es uno de los pilares fundamentales de este proyecto ya que permite contextualizar la problemática dentro de un conjunto de conocimientos previamente establecidos. A través de una revisión exhaustiva de fuentes bibliográficas y documentos académicos se busca construir una base conceptual sólida que oriente el desarrollo del proyecto y sustente las decisiones tomadas.

En este apartado se abordan los conceptos clave que permiten comprender en profundidad el caso de estudio. Esta recopilación no solo tiene el propósito de explicar los términos y principios involucrados, sino también de identificar vacíos, contrastes y aportes significativos que enriquezcan el análisis.

El marco teórico permite establecer vínculos entre la investigación actual y otros trabajos previos, facilitando el análisis del conocimiento ya existente. Este apartado servirá como punto de partida para interpretar la información y proponer soluciones eficaces.



## 1.4.1

### Conciencia ambiental

Para Naomi Klein (2014), el mal ya está hecho y no tiene sentido siquiera intentar otra cosa que no sea contemplar el paisaje mientras nos hundimos. Esto significa que el planeta, además de estar en peligro, depende completamente del ser humano. Sin una correcta conciencia ambiental, el ser humano está destinado a habitar en un planeta tierra que se está cayendo a pedazos.

En base a la idea anterior, la conciencia ambiental se refiere a la comprensión que las actitudes humanas, no sólo individuales, sino en colectivo también, tienen sobre el medio ambiente. Los seres humanos están habitando un mundo en donde el cambio climático, la contaminación, la deforestación, las malas prácticas sobre la naturaleza y la pérdida de especies son problemas cada vez más graves.

Según Rachel Carson (2001) El más alarmante de todos los atentados del hombre contra su circunstancia, es la contaminación del aire, la tierra, los ríos y el mar con peligrosas y hasta letales materias. Ya que tener conciencia ambiental no solo implica estar informado sobre el estado del medio ambiente, sino primordialmente es optar una actitud responsable en torno al consumo de los recursos que ofrece la naturaleza. Esto significa que cada individuo sea consciente de que cada decisión diaria tendrá repercusiones sobre el medio ambiente.



### 1.4.1.1

## Conciencia ecológica

La conciencia ecológica se refiere a la comprensión profunda de la interdependencia entre los seres vivos y el entorno natural. Se basa en la idea de que todas las acciones humanas tienen un gran impacto en el equilibrio natural y, por lo tanto, requieren una consideración cuidadosa. La gente con un alto nivel de conciencia ecológica reconoce la necesidad actual de preservar los ecosistemas y promover un desarrollo sostenible y entiende que este nivel de conciencia se desarrolla a través de la educación, la exposición a la naturaleza y la reflexión sobre las consecuencias ambientales de las actividades humanas.

### 1.4.1.2

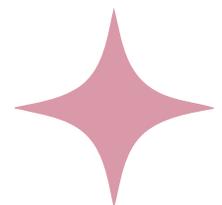
## Conocimiento ambiental

“¿Hemos caído en un estado de mesmerismo que nos hace aceptar como inevitable lo inferior o perjudicial, como si hubiéramos perdido la voluntad o la visión de demanda de lo bueno?” (Rachel Carson, 2001, pág 22)

Tomando en cuenta lo mencionado previamente el conocimiento ambiental se refiere a la información y la comprensión que las personas tienen sobre los problemas ambientales y sus soluciones. Significa que comprende temas como el cambio climático, la contaminación, la pérdida de biodiversidad y la gestión de residuos.

Este conocimiento es fundamental para tomar decisiones informadas y que exista un desarrollo asertivo con la naturaleza. Sin embargo, el conocimiento por sí solo no garantiza la acción, es decir que es necesario complementarlo con estrategias que fomenten la participación activa y el compromiso personal con la protección ambiental.

Considerando lo anterior, optar por productos amigables con el medio ambiente, como bolsas reutilizables o reciclables puede reducir significativamente la generación de residuos, si cada persona hiciera pequeños cambios personales esto potenciaría a grandes mercados a adaptarse a estos modelos más sostenibles.

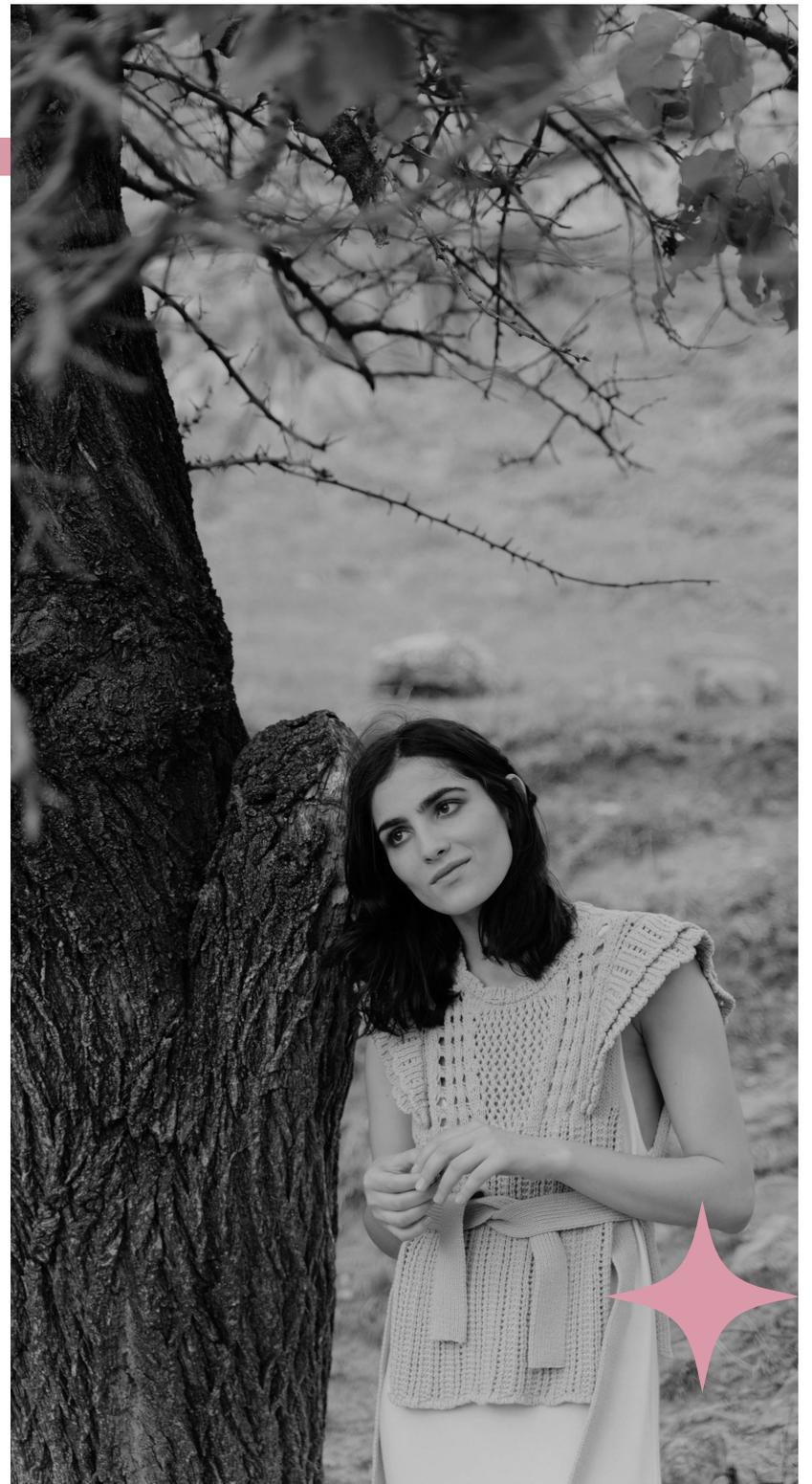


### 1.4.1.3

#### Responsabilidad personal

La responsabilidad personal significa reconocer que las acciones individuales de cada ser humano tienen un gran impacto en el medio ambiente y por lo tanto, se tiene un compromiso activo para reducir su huella en el medio ambiente. Esto puede incluir hábitos como el reciclaje, el uso racional de los recursos naturales, la elección de productos sostenibles y la promoción de prácticas ecológicas en la comunidad. Es por esto que la responsabilidad personal está estrechamente relacionada con los valores y la ética ambiental, que influyen en la disposición de una persona para actuar en favor del medio ambiente.

Es por esto que para este proyecto, se planea propagar el mensaje de concientización ambiental desde el área de diseño gráfico, creando una serie de productos que crearan un cambio dentro de la mentalidad de los visitantes del Parque Nacional Cajas.



**IMG18: Mujer recostada sobre el tronco de un árbol.** Foto: Cottonbro Studio, 2021. Recuperado de Pexels.

## 1.4.2 Comunicación visual



La comunicación visual, según Bruno Munari (1980) es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos. Todo en el entorno comunica, así no esté pensado para expresar un mensaje directo, es por eso que la comunicación puede ser intencional o casual.

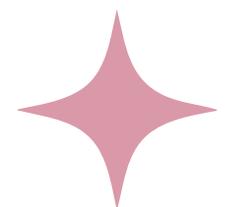
A partir de lo expuesto la comunicación visual es un proceso el cual permite al diseñador expresar sus ideas de modo que el usuario las entienda, para ello se emplea el uso de imágenes, tipografía, cromática, símbolos y otros elementos visuales que aseguran el claro entendimiento del mensaje. En esencia, la comunicación visual aprovecha el uso de estos sistemas gráficos para facilitar la comprensión de diversos temas y así lograr una conexión más potente con el público objetivo.

*“El diseñador de comunicación visual trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido.” (Frascara, 2006, pág 24)*

En línea con esta idea los diseñadores gráficos tienen la necesidad de captar la atención del receptor en contextos donde el tiempo es reducido; el peso del entendimiento del mensaje recae sobre los procesos de diseño que sean empleados. Al momento de diseñar, se tienen que tener en cuenta diversos factores que van más allá de lo gráfico, como por ejemplo, el contexto cultural, la composición visual e incluso las emociones que pueden transmitir al receptor.

*“Conocer la comunicación visual es como aprender una lengua, una lengua hecha solamente de imágenes, pero de imágenes que tienen el mismo significado para personas de cualquier nación, y por tanto de cualquier lengua.” (Munari, 1973, pág 75)*

**IMG19: Primer plano de un ojo humano.** Foto: Karina Grabowska, 2018. Recuperado de Pexels.



### 1.4.2.1

## Elementos de la comunicación visual

Mark Edwards (2016) afirma que el verdadero valor de la comunicación visual reside en su capacidad para ayudarte a presentar tu historia, sin limitarte a contarla simplemente. Para que el diseñador logre apropiarse de su diseño existen varias herramientas que actúan para lograr comunicar una idea de manera asertiva, tales como:

### 1.4.2.2

## El color

Según Heller (2004), los colores tienen una fuerte influencia tanto en los sentimientos como en los procesos racionales, lo que demuestra su papel esencial dentro del diseño visual. Es por esto que utilizado de manera correcta desempeña un papel crucial al momento de agregar sentido dentro de un diseño en específico además de mejorar la estética y el atractivo visual del mismo. Tiene la capacidad de influir en la percepción del público ya que, al ser un lenguaje visual universal se enfoca en dirigir la atención del público hacia los elementos más importantes dentro de una composición visual.

Cada color está relacionado a un sentimiento o contexto, lo cual permite asociarlos con el objetivo del diseño. Por ejemplo el rojo está relacionado con la pasión y fuerza, el amarillo con la alegría, el verde con la naturaleza y así con toda la paleta cromática que se tenga a disposición, el uso meditado de cada uno hará que destaquen ciertos elementos, sin embargo, el uso de varios colores jugando con sus contraste servirá para crear

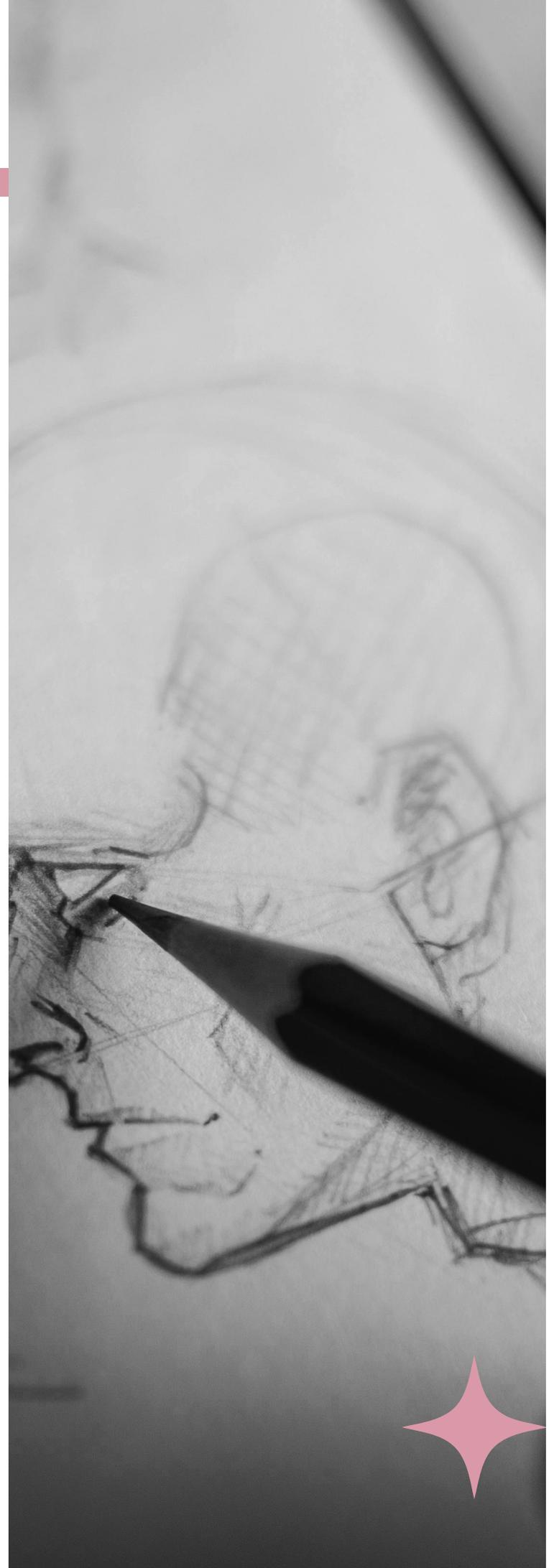


### 1.4.2.3

## Contornos

Dondis (1973) explica que el contorno es el límite que define una forma visual, y que existen tres figuras básicas (el círculo, el triángulo y el cuadrado) cuyas características específicas transmiten distintos significados. Estos sentidos pueden surgir de asociaciones culturales, atribuciones convencionales o de la manera en que los percibimos psicológica y fisiológicamente.

Debido a esto la palabra utilizada dentro de un diseño cuenta con algunas características pensadas para crear impacto al espectador ya sea la tipografía, el tamaño o el color, sin embargo, estas cualidades a veces quedan cortas en su cometido. Es por esto que colocarlas dentro de un contorno puede influir en cómo los espectadores perciben las palabras o el mensaje que ellas quieren transmitir, la elección en cuanto a color, grosor, forma o posición proporcionan la posibilidad de atribuirle más significados y efectos.



### 1.4.2.4

## Lineas y flechas

Según Edwards (2016) Las líneas y las flechas sirven para mucho más que simplemente conectar elementos e indicar la dirección; presentan muchas utilidades para el comunicador visual actual. Es importante crear esta distinción sobre la línea ya que al ser un elemento tan básico se olvida las millones de acciones que pueden existir.

Las líneas se utilizan para conectar elementos y así ordenar la cantidad de información que contiene un diseño, para separar y dividir, subrayar o dar énfasis a algún componente gráfico y por último para indicar el orden en el que se debería visualizar el contenido.

En este proyecto final de grado, la comunicación visual es fundamental debido a que se centra en mejorar la comunicación entre emisor y receptor, asegurando la propagación de un mensaje independientemente de las condiciones culturales o visuales que lo rodeen.

Por ende es importante entender el peso que conlleva la comunicación dentro del diseño y como este puede cambiar completamente una idea.



### 1.4.3

## Producto editorial interactivo

Según Salmond y Ambrose (2014) La creatividad es la piedra angular del diseño interactivo, permitiendo generar ideas innovadoras y originales. Es por esto que para lograr un producto editorial que sea interactivo, se necesita combinar los principios del diseño tradicional y además añadir elementos actuales que le darán ese componente de la interactividad.

Con esto se logrará crear experiencias más dinámicas y atractivas para el usuario ya que lo involucran desde el aspecto gráfico, generando un vínculo más cercano con el contenido y el objetivo del producto editorial. En este contexto educativo su importancia es alta ya que permiten adaptar información compleja a un nivel de comprensión apto para el lector, subiendo así su efectividad y asegurando la pregnancia del mensaje.

#### 1.4.3.1

### La interactividad

“Los objetos que usamos todos los días deben ser fáciles de entender, fáciles de usar y proporcionar una experiencia satisfactoria. Si el diseño no se adapta al usuario, el producto se convierte en una fuente de frustración.” (Norman, 2013, p. 45). Debido a esto, en el ámbito del diseño este concepto debe significar una conexión entre la experiencia y el usuario enfocándose principalmente en captar su atención y asegurar el aprendizaje óptimo de los contenidos.

Una de las características principales es la capacidad de combinar texto, actividades y fotografías creando así una experiencia nueva que varía de la lectura convencional y tradicional. Además de añadir valor a la lectura y las actividades, esto enriquece la narrativa facilitando así una mejor comprensión del tema principal sin desviarse del objetivo principal.



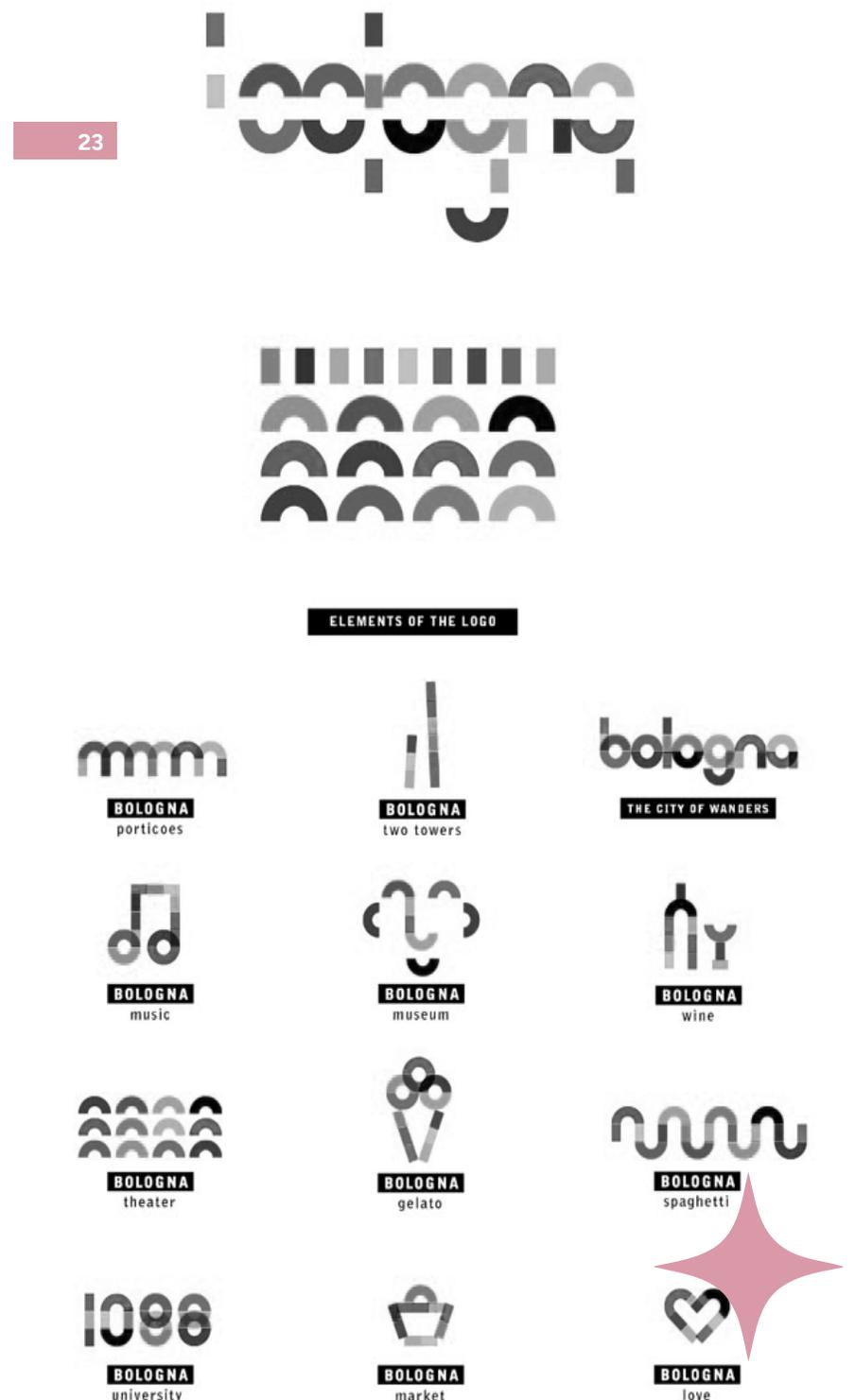
## 1.4.4 Sistema gráfico

Para Timothy Samara (2005) El orden y la claridad se convirtieron en los dos objetivos más importantes de los diseñadores gráficos que ayudaron a la sociedad a progresar tras dos guerras inimaginables. Los sistemas gráficos son estructuras visuales encargadas de brindar orden y comunicar el mensaje principal, es decir, que los sistemas gráficos trabajan a la par con los elementos gráficos para que el usuario pueda acceder a la idea de una forma más sencilla.

La coherencia visual que contenga el mensaje será el núcleo de un buen diseño, para lograr este cometido, el diseñador debe procurar seguir el estilo gráfico previamente establecido, independientemente del soporte. Con esto logrará reforzar la identidad de la marca u organización, además de facilitar la experiencia para el usuario. Además, al momento de producir productos o materiales, se ahorra tiempo gracias al estilo preestablecido.

“Expresamos y recibimos mensajes visuales a tres niveles: representacionalmente, que es aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia; abstractamente, la cualidad cinestésica de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementales básicos, realzando los medios más directos, emocionales y hasta primitivos de confección del mensaje; simbólicamente, el vasto universo de sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que adscribe un significado.” (Donis A. Donis, 1973, pág 83)

Esta visión es una herramienta valiosa para construir significados más complejos y efectivos ya que explica que una imagen no solo transmite lo que muestra literalmente, sino también lo que sugiere emocionalmente. Por esto no basta con trabajar con elementos reconocibles sino que es esencial considerar cómo las formas, los colores e incluso los símbolos activan distintas reacciones. Esta perspectiva resulta útil cuando se busca generar experiencias visuales más profundas y significativas en contextos como en este caso la educación.

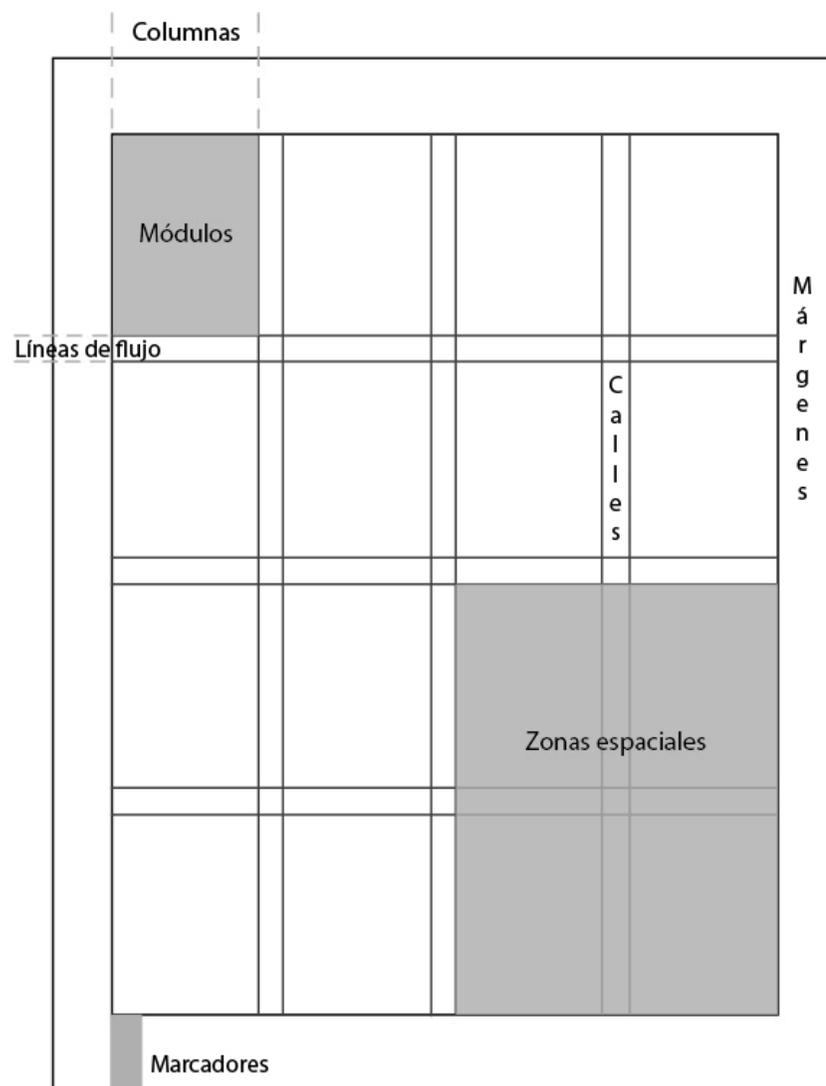


IMG23: Cambios de un sistema gráfico.  
Anna Kófaragó. Recuperado de Pinterest.

### 1.4.4.1 Sistemas de retícula

Para Timothy Samara (2005), los beneficios que reporta trabajar con una retícula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad. Es por esto que se considera que el uso de la retícula dentro del diseño es un pilar fundamental para crear una composición óptima, ya que estas actúan creando una guía alineando y posicionando los elementos correctamente. Independientemente del estilo visual del proyecto, siempre habrá una retícula que se adapte, ya sea una retícula modular o de columnas.

24



Siguiendo esta cita, una retícula funciona invisiblemente, generalmente son líneas que no se quedarán permanentemente dentro del diseño, solo guían por donde tiene que ir la información para que esta tenga sentido, dividen el espacio en módulos y áreas específicas que servirán para luego obtener una composición en la cual imágenes, texto y títulos no compitan por protagonismo, en efecto, sería lo contrario, donde todos los elementos tengan un orden específico.

**IMG24: Esquema de retícula editorial.**  
Sthefani Cavada. Imagen recuperada del blog Sthefania Cavada (2017), ¿Qué es una retícula?



## 1.4.4.2 Tipos de retícula

Cada tipo de retícula se ajusta a las necesidades de cada diseño:

**Retícula de columnas:** Su objetivo es dividir la página en columnas verticales para facilitar el uso de texto e imágenes de manera ordenada

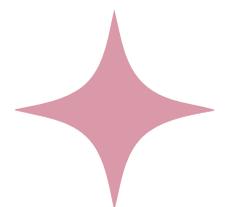
**Retícula modular:** Además de dividir la composición en columnas crea una especie de malla de módulos para más información.

**Retícula basada en una línea base:** Se centra en alinear el texto y los elementos adicionales a una línea invisible e uniforme para crear un aspecto más serio.

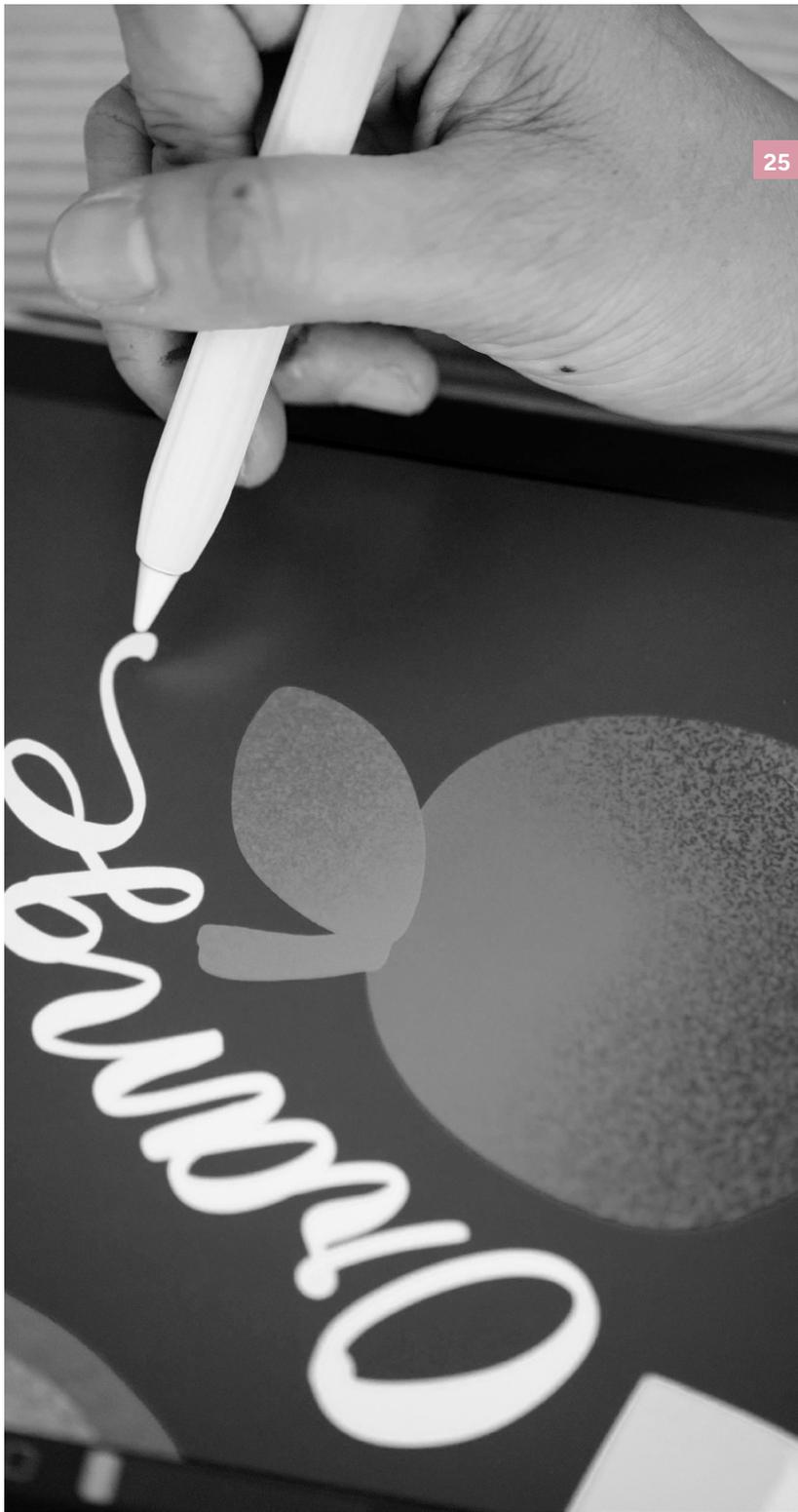
**Retícula simétrica:** Permite al diseñador experimentar con los elementos en el espacio, conserva el orden visual pero crea composiciones más dinámicas.

Esto explica que para cada proyecto gráfico habrá una retícula asegurando su armonía visual. Como lo asegura Donis A. Donis (1973) El interés de probar libremente soluciones visuales es, sin embargo, un inevitable deber para cualquier artista o diseñador que parta de la hoja en blanco y quiera avanzar hacia la composición y terminación de un plan visual.

Para este proyecto, la armonía visual además de el correcto entendimiento del contenido vienen a ser pilares fundamentales. Es por esto que entender cómo crear sistemas gráficos efectivos y ponerlos en práctica es de vital importancia para poder propagar el mensaje de conservación de la naturaleza.



## 1.4.5 Ilustración

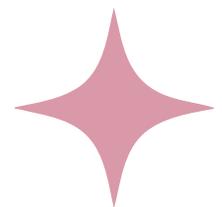


La ilustración ha ganado protagonismo mediante el paso del tiempo, ya que su propósito principal es comunicar efectivamente una idea mediante imágenes. A diferencia de otras formas de expresión visual la ilustración se destaca por su necesidad de comunicar, así como lo afirma Dalley (1992) “la ilustración, a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre debe tener una razón para existir” (p. 6). Esta aclaración subraya la idea de que cada componente así sea visual debe ser funcional y comunicativo.

En este contexto el ilustrador actúa como un interprete visual de sus propias ideas, su labor consiste en entender el mensaje que será emitido, adaptarlo al público objetivo y por último traducirlo a un lenguaje visual que logre captar la atención de dicho público. Esto implica no solo entender la composición y la narrativa visual sino a su vez ser consciente del estilo, color e intención del proyecto. .

Como lo expresa Rees (2008), “lo que se espera de un ilustrador no es simplemente un dibujo bonito, sino una solución visual efectiva para un problema de comunicación” (p. 26). Es decir, la ilustración no es un elemento decorativo, sino que es una herramienta estratégica que añade valor y resuelve las necesidades de comunicación.

Además, en el contexto actual y las actualizaciones dentro del ámbito del diseño gráfico, la ilustración ha adquirido un nuevo componente gracias a su fácil integración con tecnologías digitales e interactivas. Desde libros ilustrador con realidad aumentada como es el caso de este proyecto hasta experiencias gráficas animadas, la ilustración se ha expandido enormemente como un medio de expresión visual pero sin perder su esencia funcional.



### 1.4.5.1 Ilustración infantil

La ilustración infantil es una gran rama especializada en acoplarse para crear imágenes visuales aptas para niñas y niños, generalmente en el contexto de libros, materiales educativos y productos visuales. A diferencia de otras formas gráficas, su propósito va más allá de acompañar a una idea, busca estimular la imaginación facilitando la comprensión generando un vínculo emocional con el Target.

Según Rojas (2010), la ilustración infantil no solo complementa el texto, sino que también desempeña un papel fundamental en el desarrollo estético y cognitivo del niño, al permitirle explorar y comprender el mundo que lo rodea a través de imágenes que estimulan su imaginación y creatividad. Por ende este tipo de ilustración se centra en ser un complemento para el aprendizaje ya que traduce ideas complejas a un lenguaje visualmente accesible.

Además, este tipo de ilustración debe estar muy vinculada con el desarrollo del lector, es decir, según la edad o el nivel de comprensión. Esto implica un trabajo no solo a nivel gráfico sino que a nivel psicológico también, debido a que el diseñador debe comprender la capacidad de los niños de observar e interpretar libremente a las imágenes.

Un elemento esencial para este proyecto fue la creación de un personaje ilustrado que sirve como una guía emocional y narrativa de la idea central del proyecto. Su diseño debe ser reconocible y coherente con la edad del Target, permitiendo que los niños conecten mejor con el personaje.



26

**IMG26: Mano dibujando en un ipad.**  
Foto: Ivan Samkov. Recuperado de Pexels.

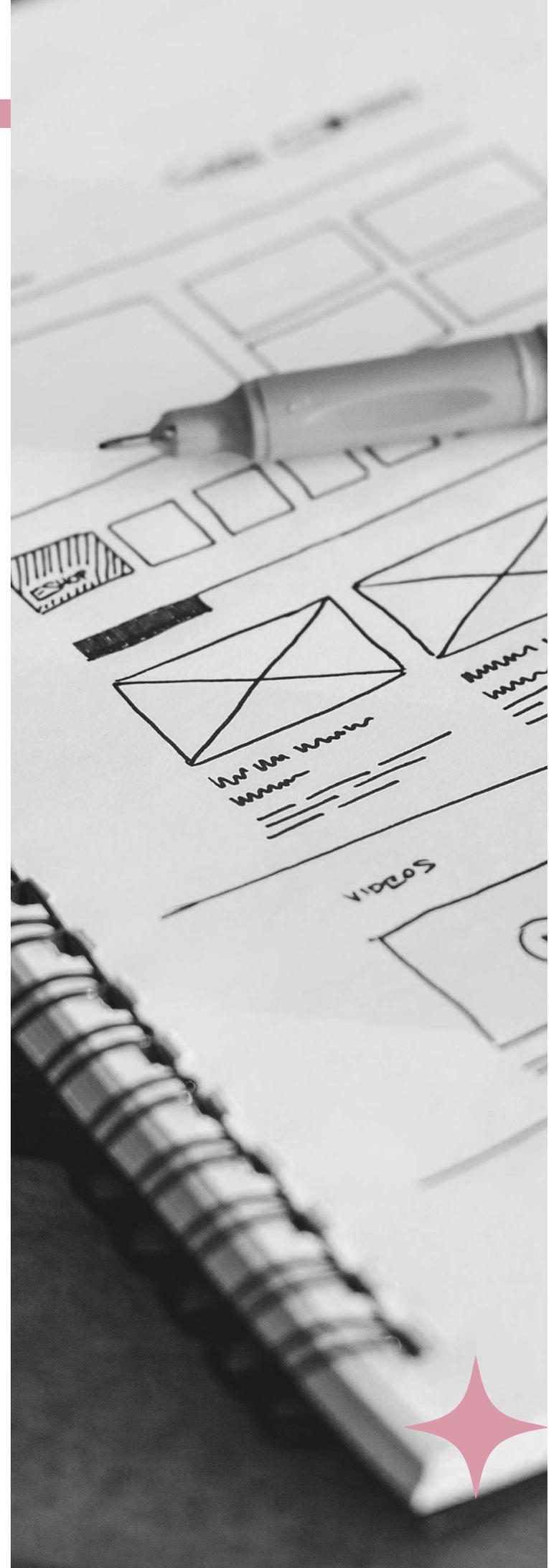
## 1.4.6 Diseño editorial

Para Bhaskaran (2006), los diseñadores de publicaciones deben trabajar más duro que nunca para captar y conectar. Es por esto que el diseño editorial es de vital importancia, es una rama del diseño gráfico que se enfoca en la maquetación de la información y la presentación visual para productos impresos.

Combina la estética y la funcionalidad para crear un medio de comunicación eficaz y atractivo para el lector. Además de preocuparse por organizar y jerarquizar la información en una forma que resulte coherente para el usuario, este concepto considera la tipografía, el uso de color y las imágenes para crear productos coherentes.

Para Diego Luis Alvarez Fernandez (2012), el diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar. Por lo tanto implica planificar estratégicamente el ritmo visual, jerarquía y coherencia entre lo que se diseña y lo que se planea comunicar.

Es por esto que cada decisión, desde la elección de la tipografía hasta el formato de página que fortalecen la identidad del producto, contribuyen a guiar al lector en una experiencia única de lectura que asegurará la comprensión y el impacto del mensaje.



### 1.4.6.1

#### Proceso creativo

Existen varias consideraciones al momento de diseñar un producto editorial efectivo, especialmente cuando se entiende que este proceso es una construcción creativa que va más allá de únicamente ubicar textos o imágenes dentro de un proyecto. En este sentido el diseño editorial implica una secuencia de decisiones y estrategias puntuales que transmitirán la visión del diseñador.

### 1.4.6.2

#### Contenido

“El diseño editorial va más allá de la simple estética visual. Es un proceso creativo que consiste en organizar y estructurar la información para que el contenido sea comprensible de cara al lector y destaque el mensaje principal” (Universidad Europea, 2023, párr. 1). Por esta razón el contenido va a depender del producto; por ejemplo, en una novela el contenido va a ser más texto que elementos gráficos, pero en una revista u otro libro el contenido va a ser imágenes, texto o ilustraciones.

Todos esos elementos pueden ser usados para crear atractivo visual. Es por eso que entender el contenido y cómo puede ser explotado es vital, las imágenes normalmente crean un contenido más subjetivo y artístico que va a aportar valor al producto.



28

**IMG28: Mano dibujando flores en papel.**  
Foto: Jonathan Borba, 2015. Recuperado de Pexels.

### 1.4.6.3 Texto como imagen

Si se quiere optar por un estilo más minimalista, limpio o simplemente no existen fotos de buena calidad que puedan ser usadas para la publicación, una buena alternativa es el texto y cómo es usada la tipografía. Una buena tipografía mezclada con un tamaño diferente puede crearse en una imagen que atraiga la atención del usuario. Es una alternativa efectiva y a la vez económica.

### 1.4.6.4 Impacto social

En un mundo saturado de información, un buen diseño editorial es imprescindible, este actúa como un filtro que intenta destacar lo más relevante para la distribución de información. Por otro lado, está enfocado en preservar una identidad cultural sana donde se expongan temas que vayan a ayudar al mundo, o en este caso al medio ambiente. Así como lo afirma Almansa (2023), el diseño editorial también puede entenderse como una herramienta de transformación social, ya que tiene la capacidad de presentar información relevante y fomentar el compromiso de la sociedad frente a problemáticas actuales.

Para este proyecto se planea crear un producto editorial enfocado en la preservación del Parque Nacional Cajas, y cómo este puede influir dentro de la mentalidad de los visitantes. Es por esto que conocer sobre cómo crear un producto editorial que vaya a dejar un cambio en cada visitante es de vital importancia para esta tesis.



# 1.5

## Investigación de campo

Se realizaron entrevistas como parte del proceso de investigación con el objetivo de conocer de primera mano las percepciones, experiencias y conocimientos de personas vinculadas directamente con la conservación del Parque Nacional Cajas. Estas entrevistas se dirigieron a técnicos ambientales y profesionales que trabajan activamente en el parque. A través de sus testimonios, fue posible identificar no solo los impactos visibles, como los incendios o el turismo descontrolado, sino también las problemáticas estructurales que afectan al parque, como la falta de apoyo gubernamental y la desinformación ciudadana.

Este acercamiento humano y técnico permitió obtener una visión más profunda, crítica y contextualizada de la realidad del Cajas, información que no podría haberse conseguido únicamente mediante fuentes teóricas o documentales. Las entrevistas ofrecieron un insumo valioso para fundamentar el enfoque del proyecto desde una perspectiva sensible y comprometida, evidenciando la urgencia de generar herramientas de comunicación que puedan involucrar a la ciudadanía desde edades tempranas.

En ese sentido, estas voces contribuyeron directamente a la construcción del producto editorial interactivo propuesto, confirmando la necesidad de un medio gráfico que eduque, sensibilice y promueva una relación más consciente entre las nuevas generaciones y su entorno natural



## 1.5.1 Entrevista a José Cáceres

### José Cáceres

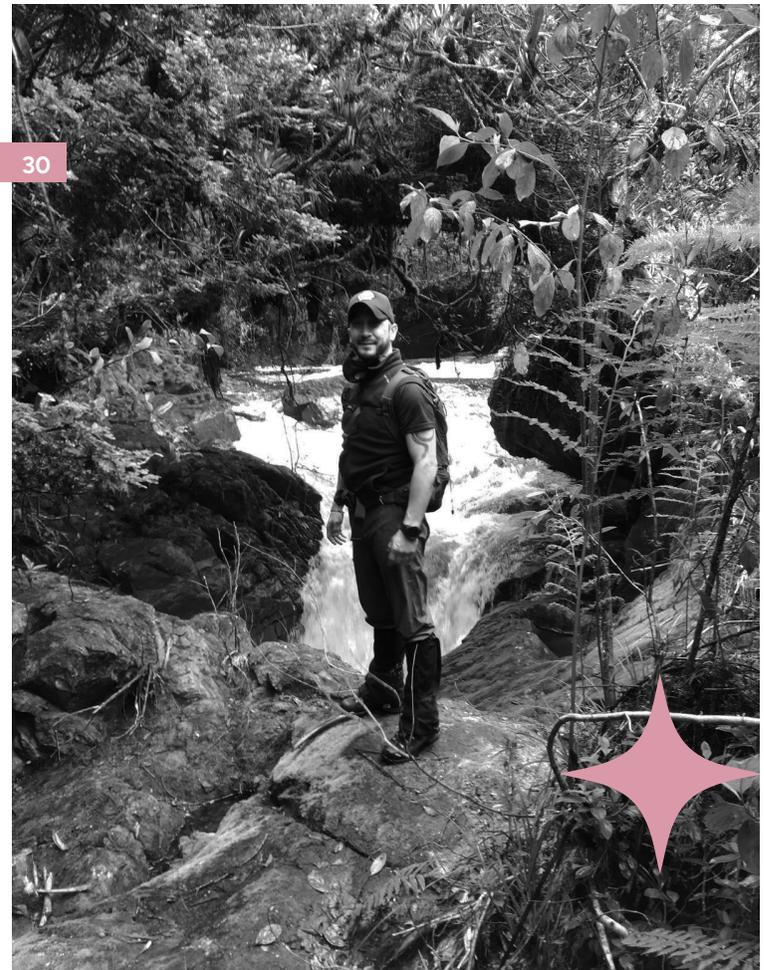
#### Administrador general de las áreas protegidas e investigación del Parque Nacional Cajas

*La entrevista se llevó a cabo el día 13 de Diciembre del 2024 en la casa de gestión ambiental dentro de las instalaciones de Etapa en Ucubamba, se recopilaron 54 minutos de entrevista de manera presencial.*

### Objetivos de la entrevista

El objetivo de llevar a cabo esta entrevista era obtener información sobre el estado actual del Parque Nacional Cajas luego del incendio ocurrido el 14 de noviembre, así como entender la gestión interna enfocada en su conservación y el trabajo de los guardaparques con los turistas. Se buscaba conocer la perspectiva de alguien directamente vinculado con el cuidado del parque, que experimenta a diario las amenazas que enfrenta su biodiversidad.

José, técnico en conservación, compartió una visión profunda: "Todos y todas tenemos ese deber, pero también es un tema de supervivencia y, si quieres ponerlo un poco más allá, es un tema ético porque se lo debemos a la gente que viene ahora, los guaguas qué culpa tienen de que hayamos tomado malas decisiones y hayamos manejado el planeta de manera tan irresponsable e ignorante" (José, comunicación personal, 2024).



30

IMG30: José Cáceres.  
Foto: José Cáceres, 2020.

Gracias a esta entrevista se comprendió que el valor del Cajas va más allá de su categoría de parque o zona protegida: **su existencia garantiza el acceso al agua potable para Cuenca y sus alrededores**, agua no solo destinada al consumo, sino también al riego de cultivos. Para José, el Cajas es salud, vida y futuro. Además, recalcó que existe una profunda falta de información por parte de la ciudadanía sobre la crisis ambiental actual, y subrayó la urgencia de comunicar de forma efectiva que el cambio climático ya está ocurriendo. “Desde cada carrera, profesión o actividad en la que uno se encuentre, debe propagarse el mensaje del cambio antes de que sea muy tarde”, expresó.

El desconocimiento generalizado sobre la importancia ecológica del Cajas, sumado a la falta de empatía hacia los procesos de conservación, evidencia la necesidad de un recurso educativo que traduzca estos temas complejos a un lenguaje accesible y comprensible para las nuevas generaciones. El diseño editorial interactivo, al incorporar ilustración, narrativa y participación, tiene el potencial de sensibilizar y educar la percepción de los niños sobre su entorno natural.

Desde el campo del diseño gráfico, esta problemática representa una oportunidad clave para ejercer un rol activo como agente de cambio. El diseño no solo comunica; también puede provocar reflexión, generar empatía y movilizar comportamientos. En este caso, se convierte en puente entre el conocimiento técnico sobre conservación y la comprensión ciudadana. Al diseñar un libro interactivo protagonizado por un personaje cercano, Paramito, se establece un canal directo entre el niño lector y la problemática del Cajas, transformando al lector en un pequeño explorador consciente de su rol en el cuidado del ambiente.

En coherencia con el objetivo general de esta tesis, **esta entrevista confirmó que la raíz del problema ambiental también es un problema de comunicación**. La propuesta editorial responde a esa necesidad al ofrecer una herramienta gráfica que, desde el juego, la ilustración y la experiencia narrativa, permite sembrar conciencia ecológica en la infancia, un paso esencial para asegurar la preservación futura del parque.



**IMG31: Concentración del personal de emergencia previo al ingreso a la zona del incendio forestal.**

Foto: Bomberos Cuenca, 2024. Imagen recuperada del sitio web del Servicio Nacional de Gestión de Riesgos y Emergencias del Ecuador.

## 1.5.2 Entrevista a Juan Diego Orellana

### Juan Diego Orellana

**Estudiante de Ingeniería Ambiental, bombero voluntario, cofundador del Club de Andinismo Oso de Anteosjos y guía independiente.**

*La entrevista se llevó a cabo el día 4 de enero del 2025 por Zoom; se recopilaron 35 minutos de entrevista de manera virtual.*

### Objetivos de la entrevista

El objetivo principal de esta entrevista fue comprender la perspectiva de un guía independiente del Parque Nacional Cajas, así como conocer los desafíos que enfrentan al acompañar a los visitantes por los senderos del parque. También se buscaba indagar en el comportamiento de los visitantes, sus intereses durante el recorrido y, especialmente, sus necesidades informativas dentro del entorno natural. Gracias a la conversación con Juan Diego, guía local con experiencia directa en el terreno, se identificaron problemáticas prácticas que afectan la experiencia turística y que evidencian carencias comunicacionales urgentes dentro del parque.

Uno de los aspectos más relevantes fue la falta de señalética adecuada en varios senderos, lo cual representa un riesgo tanto para la seguridad de los visitantes como para la conservación de las rutas establecidas. Juan Diego relató que, en algunos casos, la señalización estaba pintada sobre piedras que, con el paso del tiempo, se desgastaron hasta volverse imperceptibles.



IMG32: Juan Diego Orellana.  
Foto: Juan Diego Orellana, 2023.

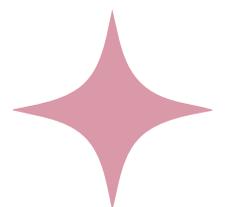


Otro punto crítico identificado fue la necesidad de mejorar los recursos informativos actuales. Según Juan Diego, muchos de estos contenidos están desactualizados y no funcionan sin conexión a internet, lo que limita seriamente su utilidad dentro del parque, donde no hay señal. Expresó que existe una necesidad real de una herramienta que sea funcional offline, visualmente clara y capaz de acompañar el recorrido, ya sea como aplicación o material físico. Además, mencionó que los visitantes suelen hacer preguntas frecuentes sobre animales o plantas que encuentran en el camino, y que como guía, se sentiría más respaldado si contara con un recurso visual de apoyo para complementar su labor educativa.

Su testimonio refuerza la idea de que la experiencia de visita al Cajas debe ir acompañada por un sistema de comunicación visual claro, accesible y empático, que no solo guíe al visitante, sino que también fomente el respeto. Como él mismo expresó: “No hay otra forma en que la gente quiera tener esa iniciativa de cuidar lo propio, porque sí, como cuencanos, tal vez estamos orgullosos de que tenemos un sitio tan lindo y tan reconocido a nivel internacional, pero no muchos saben el rol que cumple”.

Desde el campo del diseño gráfico, esta situación evidencia la urgencia de proponer soluciones visuales que faciliten la orientación y la educación ambiental. Un producto editorial interactivo como el propuesto en esta tesis reforzaría la conexión entre la experiencia en el parque y el conocimiento que puede construir ciudadanía responsable. El diseño, en este caso, actúa como un agente de cambio, capaz de crear herramientas que acompañen tanto a guías como a visitantes.

En concordancia con el objetivo general de esta investigación la entrevista con Juan Diego demuestra que la falta de herramientas informativas claras no solo afecta la experiencia del visitante, sino también la transmisión del valor ambiental del parque.



## 1.6 Análisis de homólogos

### 1.6.1 Libro interactivo

**Título:** El libro inquieto  
**Autor:** Los Krickelkrakels  
**Año:** 2012

Este libro cuenta con una propuesta innovadora y divertida porque invita a los niños a participar activamente en la lectura mediante instrucciones que les piden sacudir, soplar, girar y presionar las páginas para “hacer que sucedan cosas” dentro del libro. Sus ilustraciones coloridas y dinámicas convierten la lectura en un juego debido a que estimula la creatividad y la motricidad de los pequeños lectores. Su enfoque lo hace ideal para primeras experiencias lectoras ya que fomenta la imaginación y la exploración a través de la interacción física con el contenido.



IMG34: Página de *El libro inquieto*. Foto: La casita de Celia. Imagen recuperada de Celia (2018), *El libro inquieto*. La casita de Celia.



IMG35: Página de *El libro inquieto*. Foto: La casita de Celia. Imagen recuperada de Celia (2018), *El libro inquieto*. La casita de Celia.



IMG36: Página de *El libro inquieto*. Foto: La casita de Celia. Imagen recuperada de Celia (2018), *El libro inquieto*. La casita de Celia.

## Forma

Diseño colorido y llamativo con ilustraciones vibrantes que estimulan la imaginación infantil.

Uso de letra mayúscula, facilitando la lectura para niños que están en las primeras etapas de aprendizaje.

Páginas con instrucciones visuales y verbales que incentivan la manipulación directa del libro.

## Función

Estimula la creatividad, la coordinación motriz y la comprensión de causa y efecto mediante acciones como sacudir, soplar o tocar las páginas.

Introduce a los niños en la lectura de una manera divertida, evitando una narrativa lineal y permitiendo que la experiencia sea más personalizada.

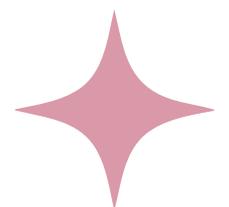
Refuerza el aprendizaje a través del juego, promoviendo la exploración activa en lugar de la lectura pasiva.

## Tecnología

Uso de papel resistente para soportar la manipulación constante por parte de los niños

Diseño editorial pensado para maximizar la interacción sin necesidad de mecanismos electrónicos, aprovechando únicamente elementos físicos y gráficos.

Impresión en colores vivos y con detalles nítidos para captar la atención y facilitar la comprensión de las acciones propuestas.



## 1.6.2 Libro interactivo

**Título:** El gran libro-juego para salvar el planeta  
**Autor:** Gaëlle Bouttier-Guérive  
**Año:** 2018

Recurso educativo centrado en enseñar a los niños sobre la importancia de cuidar el medio ambiente mediante juegos de mesa, actividades sensoriales y cuestionarios. Sus temas van desde el cambio climático, la biodiversidad y la sostenibilidad para que desde pequeños los niños aprendan de manera divertida la importancia de cuidar el planeta tierra.



IMG37: Página de El gran libro-juego para salvar al planeta. La casa curiosa. Imagen recuperada de La casa curiosa.



IMG38: Página de El gran libro-juego para salvar al planeta. La casa curiosa. Imagen recuperada de La casa curiosa.

## Forma

Uso de ilustraciones coloridas y atractivas que refuerzan el contenido y captan la atención de los niños.

Tipografía legible y amigable, diseñada para facilitar la lectura y comprensión del contenido.

Diagramación dinámica con una distribución equilibrada entre texto, imágenes y actividades interactivas.

Estructura no lineal que permite la exploración libre de los contenidos, incentivando la autonomía del niño.

## Función

Educar a las nuevas generaciones sobre la importancia de conservar el medio ambiente de una manera didáctica y entretenida.

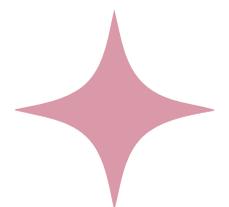
Promueve la conciencia ecológica ya que ofrece opciones a los niños a que estos reflexionen sobre sus acciones.

Interactúa activamente con el consumidor mediante juegos didácticos y actividades varias.

## Tecnología

Uso de códigos QR que los niños pueden escanear con ayuda de sus padres, los códigos llevan a contenidos adicionales como videos, canciones y más actividades recreativas.

A pesar de ser un libro impreso, actúa también como un libro en línea gracias a su tecnología que permite esta dualidad adaptándose a las necesidades de cada usuario





**IMG39: Mujer usando la app iNaturalist.** Foto: University of California, Berkeley, 2024. Imagen recuperada de UC Berkley News.

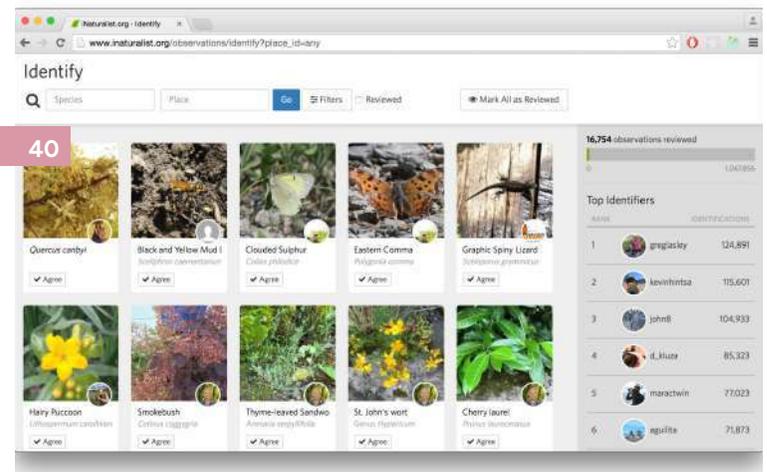
## 1.6.3 Plataforma en línea

**Título:** iNaturalist

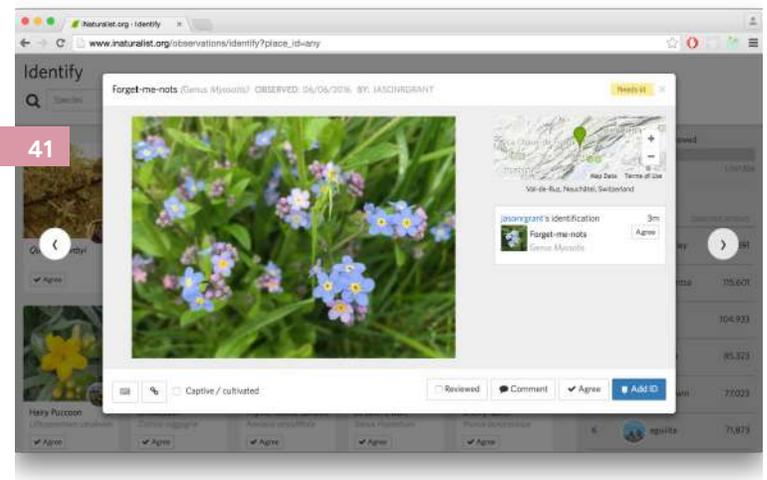
**Autor:** Academia de Ciencias de California y la Universidad de California en Berkeley

**Año:** 2008

Es una página web y aplicación móvil diseñada para fomentar a que los usuarios suban sus hallazgos en cuanto a biodiversidad. Creando una comunidad virtual, ayuda a conectar a usuarios de todo el mundo interesados por un mismo tema y sirve como herramienta para biólogos y científicos para estudiar la biodiversidad.



**IMG40: iNaturalist para computadora.** iNaturalist. Imagen recuperada de iNaturalist.



**IMG41: iNaturalist para computadora.** iNaturalist. Imagen recuperada de iNaturalist.

## Forma

Interfaz minimalista y funcional enfocada en las especies.

Cromática neutra, centrada en los colores de la naturaleza.

Uso de mapas y botones interactivos que facilitan la exploración sin saturar la página.

Disponible en varios idiomas para conectar a todo el mundo.

## Función

Conectar a los usuarios interesados en la biodiversidad y facilitar su documentación.

Funciona como una herramienta educativa.

Permite a expertos y aficionados crear una comunidad en donde sus hallazgos puedan estar presentes en proyectos científicos.

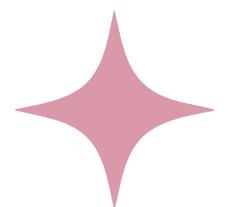
## Tecnología

Uso de inteligencia artificial para categorizar los hallazgos mediante un sistema de reconocimiento de imágenes.

Tecnología GPS que ayuda a localizar rápidamente la ubicación de las observaciones .

Los hallazgos encontrados se integran en plataformas científicas como el Global Biodiversity Information Facility.

Disponible como aplicación móvil y página web.



# 1.7

## Conclusiones

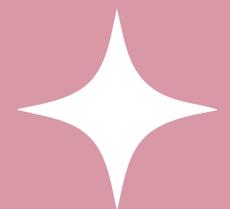
El primer capítulo de contextualización me permitió comprender más claro el contexto detrás de mi problemática, identificando factores externos e internos que rodeaban al tema y que podían interferir de distintas maneras a mi proyecto. Además de poder evidenciar tesis que resolvieron problemáticas similares en distintos puntos del mundo.

El marco teórico sirvió como punto clave en la identificación de conceptos que me acompañarán durante todo el proyecto como base teórica. Me proporcionó una guía en la cual pude identificar las teorías y citas clave de diseñadores que mejoraron la idea base del proyecto, como la comunicación visual que es fundamental para entender cómo plasmar mis ideas coherentemente. En el área del diseño interactivo comprendí cómo se pueden crear experiencias que conecten al usuario con la naturaleza mediante una buena creación visual.

El diseño editorial junto con la creación de sistemas gráficos se abarcaron las pautas que debe tener una composición visual para que no se vea saturada y logre transmitir el mensaje correcto, abarcando todos los temas necesarios dentro del proyecto. Los contenidos revisados dentro de este marco teórico me servirán para crear un producto editorial interactivo que tenga como objetivo principal el crear conciencia ambiental en cuanto al Parque Nacional Cajas.

La investigación de campo permitió contextualizar a nivel local la teoría y la literatura revisada con esto se pudo mejorar el proceso de escritura del capítulo. Al ser una de las fuentes de información más relevantes de este proyecto debido a su conexión con el usuario, contribuyó a adaptar el contenido a las particularidades de los visitantes del parque considerando sus diversos contextos.

El análisis de homólogos resultó inspirador para entender los productos ya existentes y poner un punto de partida para este proyecto. Al analizar los proyectos identifiqué técnicas que podrán enriquecer mi proyecto como el uso de la cromática para transmitir diferentes tipos de información, además del uso de la tecnología para conectar con todos los públicos. Esta etapa aclaró varias dudas en cuanto a la forma del producto así como su tecnología.



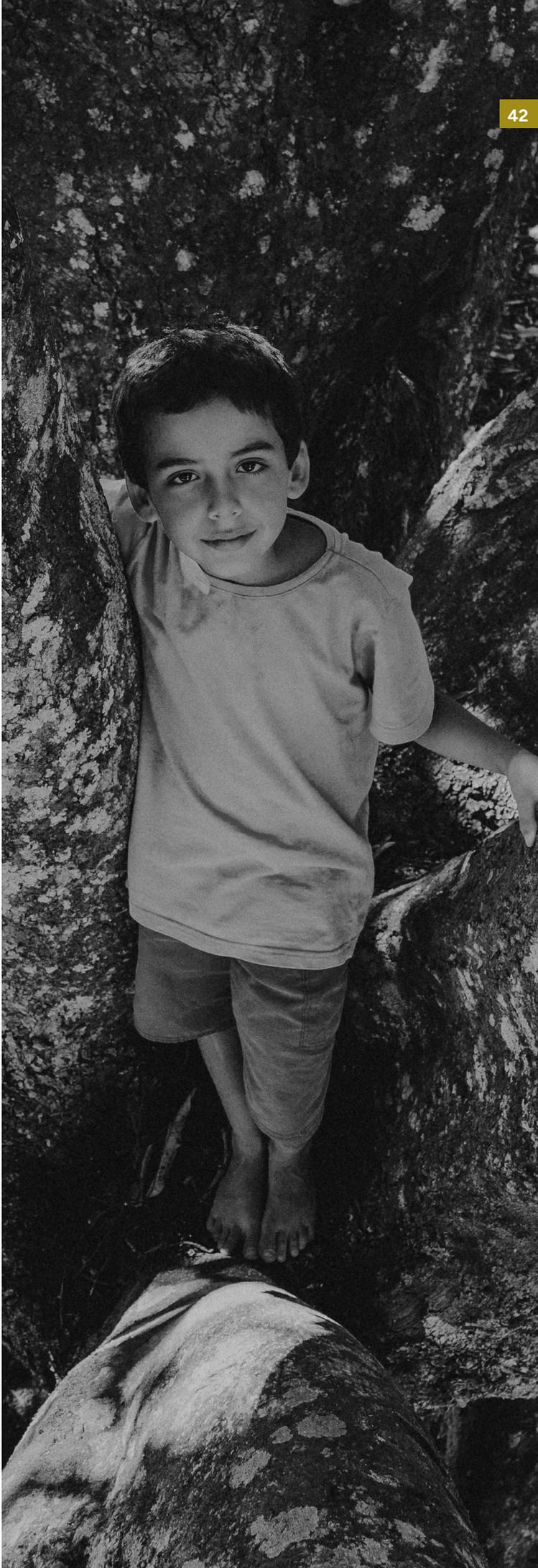


CAPÍTULO

# 02

programación





## 2.1

# Análisis / Definición de usuario

Para este proyecto se planteó desarrollar el producto final dirigido a niños de entre **7 y 12 años**. Considerando la diversidad de intereses, comportamientos y niveles de desarrollo que se presentan en esta etapa.

Para sustentar esta segmentación, se realizó una recolección de información mediante entrevistas a niños y guías del Parque Nacional Cajas, así como una revisión de estudios sobre el desarrollo cognitivo y consumo editorial infantil. Esta información permitió identificar patrones comunes y necesidades específicas dentro del rango planteado.

Con base en los resultados, se construyó un persona design y un mapa de empatía, herramientas que ayudaron a representar de forma concreta al usuario final. Estas herramientas permitieron asignarle rostro, intereses, emociones y motivaciones al lector ideal, reforzando la orientación del diseño hacia un perfil infantil específico y facilitando la toma de decisiones visuales y narrativas a lo largo del desarrollo del producto editorial.



## 2.1.1 Segmentación de mercado

Luego de recopilar información sobre el usuario, se organizaron los datos en una tabla que permitió definir una segmentación de mercado clara. El rango de 7 a 12 años se eligió con base en teorías del desarrollo cognitivo; según Piaget (1972), en esta etapa los niños desarrollan habilidades para comprender, razonar y participar activamente en actividades educativas.

VARIABLES	SEGMENTOS	INFORMACIÓN
Variables socio-demográficas	Edad	Niños de 7 a 12 años, acompañados de guías o padres
	Nivel socioeconómico	Clase media o alta, con ingresos suficientes para permitirse realizar actividades recreativas
	Género	Mixto
Variables psicográficas	Estilo de vida	Aventurero, valora la naturaleza
	Personalidad y valores	Conservación del medio ambiente, siempre en movimiento y conexión con la naturaleza
	Gustos personales	Actividades al aire libre, exploración divertida y juegos interactivos
Variables de conducta	Beneficio buscado	Educación ambiental, funcionalidad reutilizable y entretenimiento
	Motivación de compra	Fomentar un recuerdo significativo de su visita al parque, brindar a los niños una experiencia de aprendizaje mientras conocen la naturaleza
	Riesgo percibido	Impacto ambiental, valor del producto
	Expectativas	Entretenimiento y educación ambiental, originalidad y representando la esencia del parque
Variables geográficas	Ubicación	Principalmente residentes de la ciudad de Cuenca o visitantes que buscan un destino turístico ecológico

43



Tabla 1. Matriz de segmentación de mercado.  
Fuente: Elaboración propia.

## 2.1.2 Persona design

Mediante el análisis de la información recaudada, se creó un persona design óptimo para lograr conocer mejor al usuario directo y así entender su rutina diaria en donde entraría el producto.

"No quiero solo caminar por el parque, quiero saber por qué es especial mientras juego con mis amigos y tener algo para recordar ese día."



### SANTIAGO MARTINEZ

Estudiante curioso y amante de la naturaleza

44

#### INFORMACIÓN

8 años  
Cuenca, Ecuador

#### RUTINA DIARIA

Santiago disfruta de los videojuegos y de estar al aire libre. Cuando visita el Parque Nacional Cajas con su familia, le gusta la aventura, **pero no siempre entiende lo que ve ni por qué es importante.**

Se emociona con los paisajes y los animales que encuentra, pero siente que le falta algo que lo guíe y le enseñe de forma divertida sobre el parque mientras explora.

#### DESAFIOS Y FRUSTRACIONES

Santiago ha visitado el Parque Nacional Cajas con su familia y su escuela, **pero siente que solo camina por los senderos sin entender realmente su importancia.** No conoce el valor real del parque ni por qué es un lugar único en el mundo.

Cuando le han hablado del parque, ha sido con **explicaciones largas y poco interactivas**, lo que hace que pierda el interés. Además, en su colegio ha tenido pocas oportunidades de aprender sobre el Cajas de una forma entretenida y participativa.

#### METAS PERSONALES

Santiago quiere aprender más sobre el Parque Nacional Cajas, **pero de una manera interactiva y emocionante.** Le gustaría descubrir cómo cuidar el parque y su biodiversidad mientras juega y explora con sus amigos.

Valora experiencias que lo hagan sentir parte de algo especial. Sueña con convertir sus visitas al Cajas en aventuras inolvidables donde, además de divertirse, **entienda su importancia y se sienta motivado a protegerlo.**



**Tabla 2. Persona design.**  
Fuente: Elaboración propia.

## 2.1.3 Mapa de empatía

Para entender mejor al usuario, se elaboró un mapa de empatía como hipótesis de diseño, basado en observaciones proyectadas sobre niños. Esta herramienta facilitó decisiones más empáticas y se vincula con la problemática al proponer un enfoque visual que reconecte a los niños con el valor ambiental del Parque Nacional Cajas.



**Tabla 3. Matriz de mapa de empatía**  
Fuente: Elaboración propia.

## 2.2

# Brief

### 1. Breve descripción del producto gráfico

Producto editorial impreso interactivo

**Central:** Producto educativo

**Real:** Producto editorial impreso con material interactivo

**Aumentado:** Producto interactivo que enseña a los niños sobre la importancia del Parque Nacional Cajas

### 2. Ventajas competitivas del producto

**Conexión con el contexto actual:** Este producto se enfoca específicamente en el Parque Nacional Cajas que es un destino turístico cercano de gran importancia para las nuevas generaciones y que últimamente ha sufrido las consecuencias del cambio climático y la actividad humana. Al crear este proyecto se crea un vínculo entre los niños y la naturaleza para que entiendan la necesidad de proteger este espacio.

**Interactividad:** A diferencia de otros materiales impresos tradicionales, este producto combina la diversión y el aprendizaje para asegurar que los niños tengan un recuerdo memorable del parque. Crea una experiencia agradable para los niños debido a que mientras ellos recorren el parque, asocian los elementos del recorrido con sus cromos coleccionables y aprenden jugando.

**Público objetivo:** El producto está enfocado en niños de 7 a 12 años, etapa en la que la curiosidad, la creatividad y las ganas de aprender son clave. Al enfocar el diseño en esta etapa de crecimiento permite adaptarse a las necesidades e intereses asegurando su objetivo principal que es el aprendizaje.



### 3. Ciclo de vida del producto en el mercado

Es un producto en la etapa de introducción al mercado, ya que a pesar de que ya existen libros impresos que actúan de manera interactiva con el público este producto es nuevo y destaca e innova por su capacidad de combinar la necesidad de cuidar el parque con un diseño atractivo para los niños. Además, con su formato impreso asegura el aprendizaje activo y que el usuario lo use regularmente, por lo que no presenta un desperdicio para el parque, sino una herramienta educativa que cambia la experiencia de visitar el Cajas.

### 4. Particularidades del sector

El sector del diseño interactivo ha evolucionado en los últimos años debido a la necesidad de crear productos que contribuyan con la conservación ambiental y el aprendizaje participativo. Aunque los productos digitales están creciendo gradualmente, para esta área del aprendizaje es mejor un producto tangible, especialmente si se trata de combatir una problemática ambiental.

Aunque en este sector existe una competencia entre los medios digitales e impresos como aplicaciones o videojuegos, el factor más importante para este proyecto es la nostalgia y la emoción de conectar emocionalmente con la naturaleza. Además, con la colaboración de instituciones educativas y programas de conservación ambiental de la región existen oportunidades de distribución, promoción y alcance en el mercado local.



## 5. Tendencias del mercado

Categoría: Sector educativo

**A nivel global:** Existe un creciente interés por productos editoriales interactivos que fomenten el aprendizaje, especialmente en el público infantil. Esto se refleja en el éxito de colecciones como Usborne Books o los libros “pop-up” de Robert Sabuda, que combinan narrativa y exploración táctil para involucrar activamente al lector. Según el informe de la Feria del Libro Infantil de Bolonia (2022), los libros ilustrados con componentes interactivos han aumentado su presencia en el mercado debido a su valor pedagógico y sensorial.

**A nivel nacional:** Dentro del país existe una gran demanda de libros con un diseño especializado en el aprendizaje activo, por ejemplo, libros de cuento sobre la biodiversidad o álbumes ilustrados sobre parques nacionales empiezan a ganar popularidad. Un claro ejemplo sobre este tema es El bosque encantado, un libro educativo que busca educar a los niños sobre la flora y fauna del Ecuador.

**A nivel local:** Dentro de Cuenca existe una tendencia a la preservación del medio ambiente y la conexión con la naturaleza debido a la cercanía con el Cajas, sin embargo, aún no se ha creado un producto específico de la zona que aborde estas problemáticas. Existen iniciativas educativas locales que promueven este movimiento, aunque carecen de un producto tangible.



## 6. Competencia directa e indirecta del producto

### Directa:

Libros impresos como “El gran libro de la naturaleza”  
Creadores de contenido que se enfocan en la conservación de la naturaleza.  
Escuelas y programas educativos  
Cursos relacionados con la conservación del medio ambiente

Sus fortalezas son que su contenido es atractivo e interesante y facilita el aprendizaje, sin embargo su mayor debilidad es que carecen de interactividad, lo que puede llegar a aburrir al público objetivo.

### Indirecta:

Videojuegos  
Cuentos ilustrados  
Películas  
Material educativo digital

Sus fortalezas son que son altamente interactivos y llamativos, ofrecen una gran variedad de recursos como videos, música o animaciones que resultan interesantes dentro del target, sin embargo, no tienen el mismo valor que un producto impreso que puede generar más curiosidad al momento de aprender.



## 7. Análisis del consumidor

Niños de 7-12 años  
Interesados en la naturaleza y curiosos sobre la misma

Los usuarios de este producto muestran comportamientos asociados al descubrimiento activo y la exploración, características propias de su etapa evolutiva. Según principios del diseño centrado en el usuario, es fundamental crear entornos que promuevan la participación lúdica, la autonomía y la interacción social (Norman, 2013). En este sentido, los niños buscan productos que puedan manipular, compartir con amigos y transportar fácilmente, lo que refuerza el vínculo emocional con el objeto.

## 8. Análisis del proceso de compra

El usuario comienza el proceso analizando los contenidos del producto, busca imágenes impactantes e ilustraciones atractivas. Se visualiza intercambiando cromos con sus amigos o identificando los elementos de los mismos en su próxima visita al Cajas. Analiza las actividades dentro del álbum para asegurar su diversión al momento de usarlo y se imagina la experiencia de pegar los cromos mientras aprende de ellos.



## 9. Análisis del proceso de uso

Visualiza las páginas detenidamente mientras ves las ilustraciones, los colores y las imágenes en ellas. Está más interesado en la curiosidad de un nuevo paquete de cromos y cómo se van a ver. Pega sus nuevos cromos mientras ve las imágenes de la naturaleza o las ilustraciones que hay en ellos y va aprendiendo. Comparte con sus amigos el producto e incluso intercambian cromos entre ellos.



**IMG46: Niña leyendo junto a un lago.**  
Foto: Cottonbro Studio. Recuperado de  
Cottonbro Studio.

## 2.3

# Definición de contenido

Esquema tentativo sobre los contenidos del producto editorial, al ser pensado para niños tendrá los datos generales de cada tema. Se dividirá en 5 capítulos que servirán de ayuda para el aprendizaje básico del parque, asegurando diversión y aprendizaje valioso.

Capítulo	Tipo de contenido	Específicos	Formato
Primer capítulo	El Viaje Comienza	Primeras aventuras en el parque. - Actividad: Dibujar los paisajes del Cajas y las flores o animales que logra ver (dibujo)	Imágenes, texto e ilustraciones
Segundo capítulo	Recorre y aprende	En el recorrido se encontrarán con flora y senderos, mediante una foto al final del recorrido se les dará la estampilla de su descubrimiento - Actividad: Tomarse foto con la flora y fauna que logren ver en el recorrido y si quieren que les den la estampilla del recorrido deben acabarlo.	Imágenes, texto e ilustraciones
Tercer capítulo	Olores y sentidos	Explora el bosque y su ecosistema. Lo que vayan encontrando van a ir tocando, sintiendo, palpando, oliendo, escuchando - Actividad: Toca la corteza del árbol y dibújala. ¿Cómo se siente? ¿A qué huele? Toca el páramo de almohadillas ¿Es blanda, rígida? ¿Esta húmeda,, seca? Siéntate en el pajonal ¿Que logras escuchar?	Imágenes, texto e ilustraciones
Cuarto capítulo	Mi bitácora de explorador	Actividad final que permite a los niños registrar, de forma escrita y gráfica, sus observaciones y aprendizajes del recorrido. Refuerza la memoria, promueve la reflexión y fortalece el vínculo personal con el entorno natural, incentivando la conciencia de conservación.	Imágenes, texto e ilustraciones

47

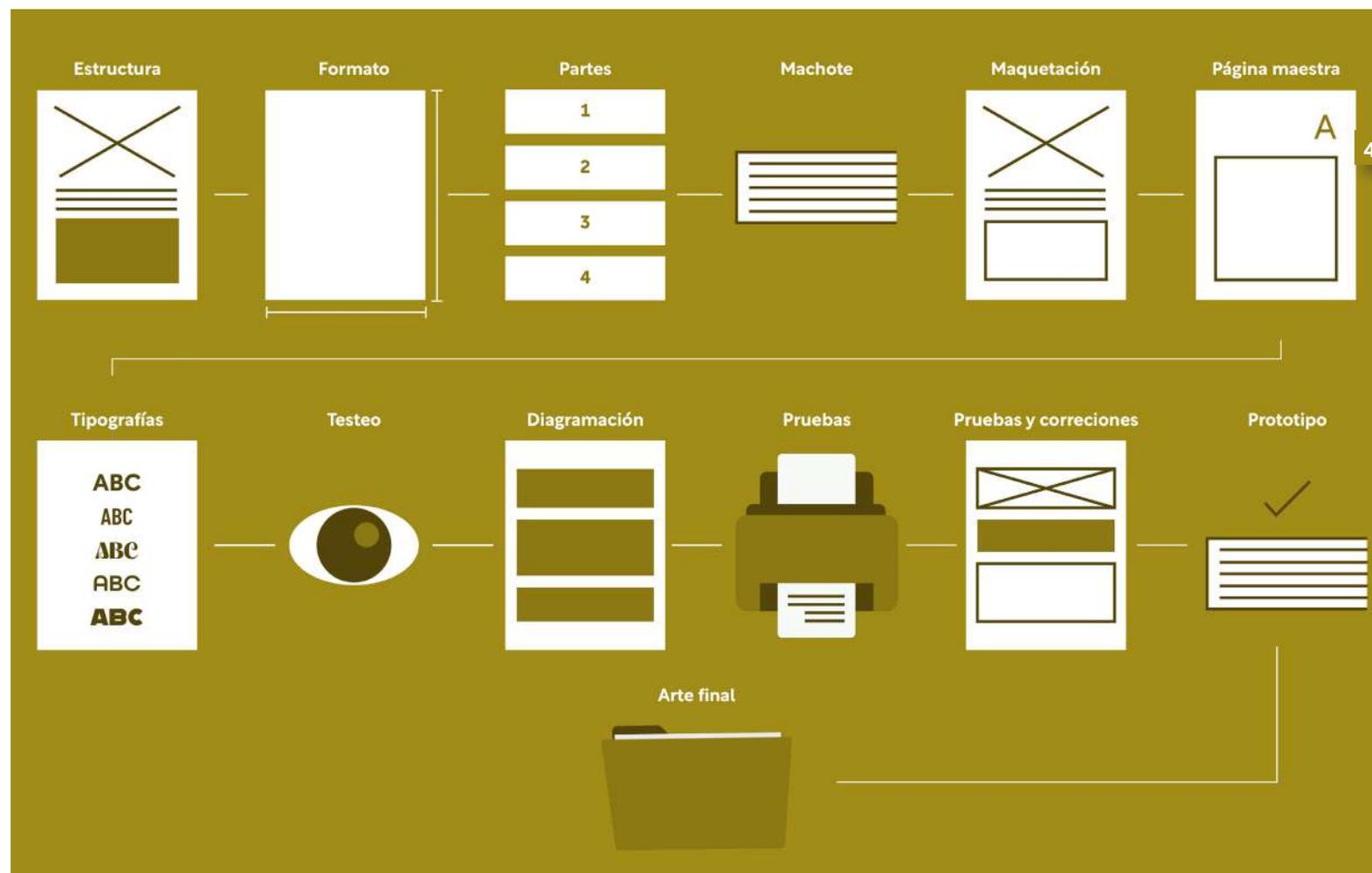
**Tabla 4. Tabla de definición de contenido.**  
Fuente: Elaboración propia.



# 2.4

## Proceso de diseño

Dentro del proceso en el que se planea completar el diseño final, se plantean varios pasos clave que serán la guía definitiva para lograr entregar el proyecto a tiempo. Con el diagrama de GANNT se logró adecuar los pasos con las fechas para tener organizado el proyecto.



**Tabla 5. Gráfico de proceso de diseño.**  
Fuente: Elaboración propia.



## 2.5

# Conclusiones

Este capítulo permitió conocer mejor al público objetivo, lo que piensan y necesitan. Se tuvo la oportunidad de empatizar con el target para decidir sobre los contenidos y otros elementos del diseño que serán claves para que el producto funcione correctamente.

La segmentación del mercado permitió identificar y agrupar correctamente al público para así poder crear un producto acorde a sus necesidades, mientras que el persona design y el mapa de empatía crearon la noción de empatizar con el público y entender que es lo que vive diariamente un niño de 7 a 12 años que podría ayudar a mejorar el resultado final del producto.

El brief del producto permitió construir las bases del proyecto para abarcar la mayor información de calidad posible, tomando en cuenta su impacto actual y cómo podría desenvolverse dentro del mercado. Con esta herramienta se logró entender el proyecto a futuro pensando en limitaciones, procesos de uso, etc...

La definición de contenido fue primordial para elegir la información relevante de un tema tan extenso como es el Parque Nacional Cajas, y poderla moldear para un público joven que está en su etapa de aprendizaje y curiosidad donde necesitan un producto que satisfaga sus necesidades educativas mientras sienten que son parte de una experiencia divertida que les dejará enseñanzas a futuro.

Por último el proceso de diseño y el diagrama de GANNT ayudaron a organizar el proyecto de grado de una forma más clara, definiendo fechas y actividades tentativas para concluir este proyecto correctamente. En conclusión este capítulo fue de gran ayuda para poder visualizar el producto final y su impacto en el usuario.



CAPÍTULO

# 03

ideación



# 3.1

## Introducción del capítulo

El capítulo 3 expone el proceso de ideación desarrollado para la construcción del producto final, detallando las fases creativas, exploratorias y conceptuales que dieron forma al diseño. La ideación es una etapa clave dentro del proceso, ya que permite transformar ideas previas en propuestas concretas a través del análisis crítico y la búsqueda de soluciones innovadoras.

A lo largo de este capítulo se presentan los primeros bocetos, esquemas conceptuales y decisiones tomadas en torno a la forma, el contenido y el lenguaje visual del proyecto. También se analiza cómo ciertas ideas iniciales fueron descartadas y adaptadas a partir del análisis entre la funcionalidad, la estética y los objetivos comunicativos del diseño.

Esta fase no solo refleja la evolución del proceso de diseño sino que también evidencia el criterio aplicado para definir la dirección final. El resultado es una propuesta fundamentada tanto en la intención conceptual como en la coherencia visual, que responde a las necesidades del público objetivo y a los valores que se desean transmitir con el producto editorial.



## 3.2 Sistemas de diseño

### 3.2.1 Formal

#### 1. Formato

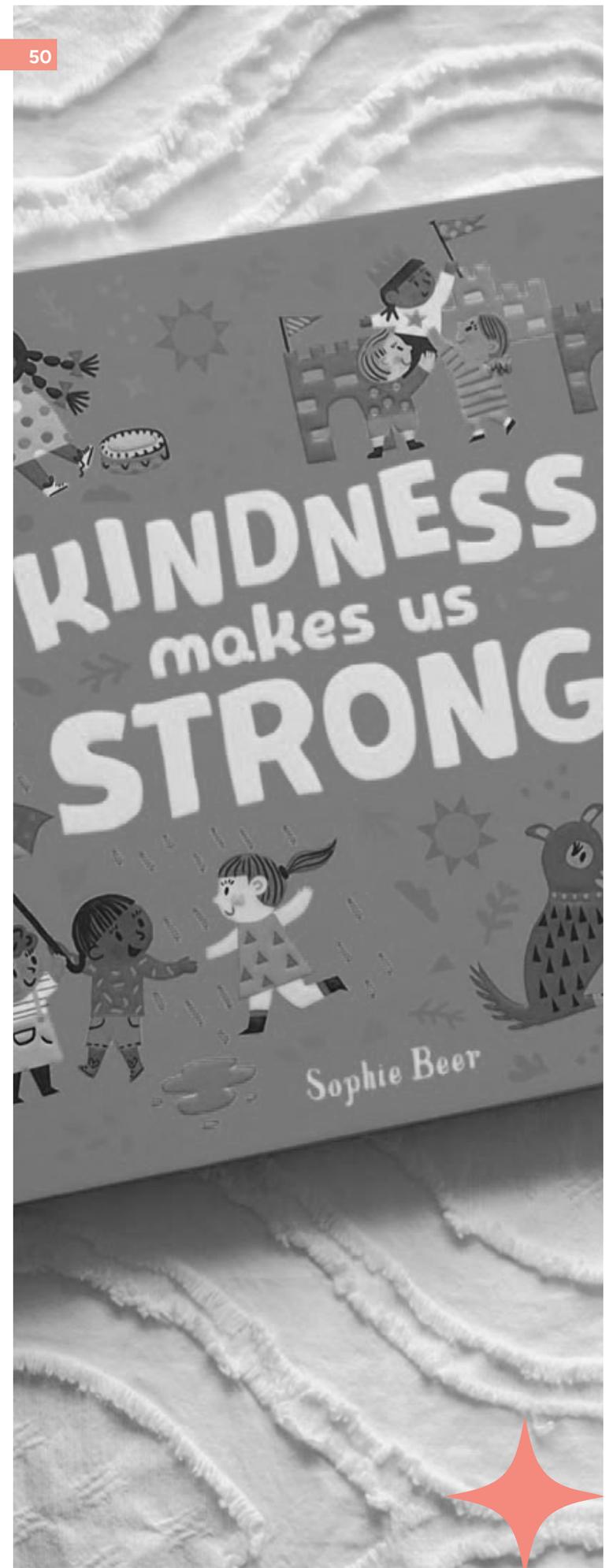
20,5 x 20,5  
Encuadernación cosida con tapa dura ideal para niños debido a su resistencia y durabilidad.

#### 2. Cromática

Al tratarse de un libro infantil, es fundamental que sea visualmente atractivo. Por ello, se empleará una paleta de colores vibrante y alegre, con tonos como turquesa, verdes musgo, marrones tierra y celestes suaves inspirados directamente en el paisaje real del parque

#### 3. Estilo

Debido al target, el estilo debe tener una ilustración viva, colorida y con alto contraste para poder llamar la atención del. Tras analizar referentes visuales de libros infantiles, se llegó a la conclusión de que era fundamental integrar un estilo que combine colores llamativos con texturas suaves, logrando así ilustraciones dinámicas y expresivas para los más pequeños.



## 4. Jerarquía de información

**Las ilustraciones ocupan un rol protagonista:** mapas, escenas del parque y el personaje están diseñados para guiar la atención y activar la curiosidad sin necesidad de una lectura lineal.

**En segundo lugar,** las estampillas contarán con realidad aumentada para enriquecer la experiencia del lector.

**Finalmente,** las actividades escritas complementarán la interacción y ayudarán a reforzar el aprendizaje.

## 5. Sistema gráfico

El texto será mínimo, centrándose en los diálogos explicatorios del personaje. Las ilustraciones y actividades serán las protagonistas, guiando el recorrido de forma dinámica e interactiva.

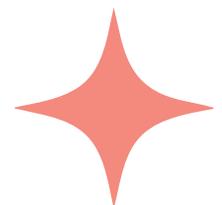
El libro se organizará en secciones de actividades, cada una guiada por un color diferente para lograr armonía y facilitar la navegación. La tipografía del cuerpo de texto será negra para asegurar un contraste claro y una lectura óptima, mientras que los títulos principales y nombres de capítulos están destacados en color amarillo.

## 6. Elementos gráficos

Las representaciones de flora, fauna, montañas y personaje combinan texturas suaves y líneas definidas, lo que aporta profundidad sin perder la sencillez. Aunque se trata de ilustraciones planas, se incorporan detalles como sombreados manuales que le dan a cada escena un toque espontáneo.

## 7. Tipografía

Tipografía Lato para los cuadros de texto, ya que es clara, redondeada y permite una lectura fluida. Mientras que para zonas donde se busque maximizar la atención del lector o dar contraste a la escena se empleará la tipografía Go Baa Handwritten Comic.



## 3.1.2 Funcional

### 1. Función general

Aprender sobre el Parque Nacional Cajas mediante una herramienta interactiva que impulse la curiosidad infantil.

### 2. Funciones específicas

Libro infantil educativo con material interactivo que contiene varias actividades diferentes que acompañarán al lector en su recorrido por el parque.

### 3. Consideraciones de uso

Lo pueden usar niños que estén interesados en el medio ambiente, además puede ser utilizado por profesores y padres de familia como una herramienta que despierte ese interés.



## 4. Ergonomía visual

Texto legible, empleando una familia tipográfica Lato que cuenta con diferentes estilos para lograr una jerarquización armoniosa. Se prioriza el contraste con tipografía negra sobre fondo colorido manteniendo la limpieza visual. Las ilustraciones y actividades son elementos principales del libro, están bien organizadas. Se utiliza una paleta cromática vibrante y cálida para facilitar la navegación.

## 5. Interactividad

El usuario podrá manipular y llenar el libro dependiendo de la actividad que decida. Funciona como un libro de viajes donde irán aprendiendo mientras pasan las páginas. Además el usuario tendrá acceso a estampillas especiales con realidad aumentada para añadir un componente especial a esta experiencia.

51



**IMG51: Niña dibujando sobre una libreta mientras está recostada.**  
Foto: Elina Fairytale. Recuperado de Pexels.

### 3.1.3 Tecnológico

#### 1. Sustratos de impresión

Papel con diferentes texturas  
Pasta dura  
Encuadernación cosida

#### 2. Tecnologías de impresión

Impresión offset ya que ofrece mayor calidad en colores.

#### 3. Software

Procreate, Illustrator, Indesign, generador de realidad aumentada y Photoshop.



## 4. Tecnologías complementarias

Redes sociales

## 5. Materiales o tecnologías

Realidad aumentada

## 6. Tipo de producción

Industrial: la imprenta se encarga de imprimir los ejemplares

52



**IMG52: Mano imprimiendo documentos.**  
Foto: George Milton. Recuperado de Pexels.

## 3.2

# Proceso de generación de ideas

El proceso de creación se basó en una matriz estructurada en cinco columnas: **Función, Estrategia, Soporte, Estética y Recurso Interactivo**. Esta matriz permitió organizar y analizar los distintos elementos esenciales del proyecto, asegurando una visión integral del trabajo.

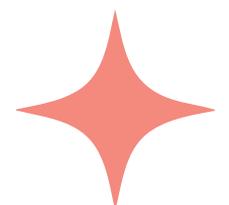
Una vez completada la matriz, se dio inicio a una fase de exploración creativa, en la que se cruzaron ideas y se experimentó con diferentes combinaciones de conceptos. Este proceso facilitó la generación de nuevas perspectivas y permitió refinar y fortalecer cada propuesta.

A partir de este análisis y experimentación, se logró desarrollar diez ideas concretas y bien definidas, cada una con un enfoque claro y alineado con los objetivos del proyecto. Estas ideas fueron sometidas a evaluación y ajustes, garantizando que cumplieran con los criterios establecidos y aportarán valor al diseño final.

	Función	Estrategia	Soporte	Estética	Recurso
1.	Enseñar a los niños sobre el Parque Nacional Cajas mediante un producto editorial interactivo	Crear un personaje como un guía explorador que acompañe a los niños en su recorrido y les cuente datos curiosos sobre cada sitio.	Cuaderno de bitácora.	Geometría simple.	Senderos como mapas del tesoro, Espacios para dibujar las especies y Actividades de buscar y encontrar especies.
2.		Utilizar las visitas al parque como parte del aprendizaje, sellando sus aventuras y descubrimientos.	Pasaporte con estampillas temáticas.	Doodle Art.	Realidad aumentada.
3.		Desarrollar la narración desde la perspectiva de los elementos naturales del parque.	Álbum de cromos.	Ilustración infantil minimalista.	Pop-up.
4.		Convertir al niño en explorador.	Cartas coleccionables ilustradas de animales y plantas.	Ilustración vibrante y psicodélica.	Cartas digitales con audios de los personajes contando su historia.
5.		Inspira la composición personal de las páginas con ayuda de sus padres.	Álbum fotográfico DIY.	Pixel art.	Reto fotográfico. Do it yourself.
6.		Impulsar el aprendizaje tangible y sensorial.	Libro de recortables.	Cartoon retro.	Espacios para pegar hojas reales recolectadas en el parque.
7.		Desarrollar personajes con nombres protagonistas, con elementos dentro del parque.	Periódico.	Trazos sueltos y texturizados.	Códigos QR.
8.		Crear una atmósfera de aprendizaje familiar.	Libro sensorial.	Acuarela gráfica.	Linterna o luz de celular para proyectar historias.
9.		Incentivar la curiosidad y la libertad de aprender a su ritmo.	Libro personalizable donde el niño elige su personaje.	Vintage scrapbook.	Plantillas de calco.
10.		Despertar el gusto por la lectura.	Comic.	Arte digital pastel y soft shading.	Libro con stickers guía.

53

**Tabla 6. Matriz de generación de propuestas.**  
Fuente: Elaboración propia.



## 3.3

# Proceso de elección de ideas

A partir de este análisis y experimentación, se logró desarrollar diez ideas concretas y bien definidas, cada una con un enfoque claro y alineado con los objetivos del proyecto. Estas ideas fueron sometidas a evaluación y ajustes, garantizando que cumplieran con los criterios establecidos y aportarán valor al diseño final.

	Función	Propuestas finales
1.	Enseñar a los niños sobre el Parque Nacional Cajas mediante un producto editorial interactivo	Crear un personaje guía que ayude al niño dentro de su cuaderno de bitácora, con estilo geométrico simple habrán senderos como mapas del tesoro, espacios en blanco para dibujar, etc..
2.		Visitas al parque como parte del aprendizaje, con un pasaporte y estampillas estilo doodle art mediante la realidad aumentada
3.		Narración desde la perspectiva de los elementos naturales, dentro de un álbum de cromos con estilo minimalista infantil y Pop-up
4.		Convertir al niño en explorador mediante cartas coleccionables con una ilustración llamativa y vibrante, las cartas serán digitales y con audios.
5.		Inspira la composición familiar de las páginas con un reto fotográfico DIY en estilo Pixel Art.
6.		Impulsar el aprendizaje tangible con un libro de recortables estilo cartoon retro donde habrán espacios para pegar las hojas o flores que se encuentran en el sendero
7.		Desarrollar una historia con personajes, estilo periódico infantil con trazos sueltos y texturizados, la historia se cuenta con código QR.
8.		Crear un aprendizaje familiar con un libro sensorial con estilo de acuarela gráfica, con el componente de luz del celular para revelar historias
9.		Incentivar la curiosidad y libertad con un libro personalizable estilo scrapbook donde mediante las plantillas de calco podrá dibujar los elementos gráficos del libro
10.		Despertar el gusto por la lectura mediante un comic con arte digital, donde vendrá con un libro con stickers guía que servirá para completar las historias

54

**Tabla 7. Matriz de propuestas.**  
Fuente: Elaboración propia.



1.

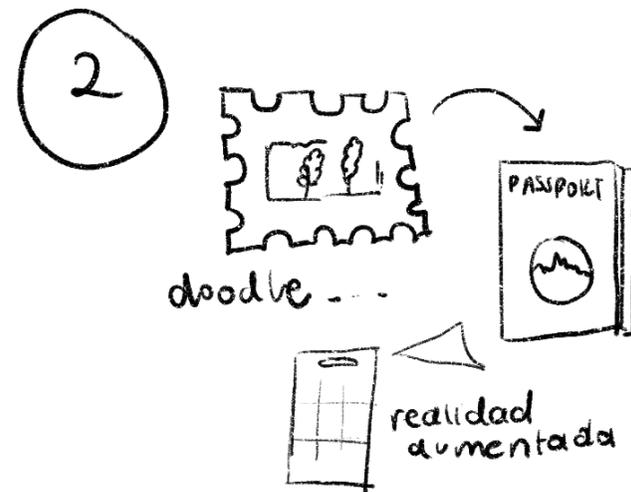
Narración desde la perspectiva de los elementos naturales, dentro de un álbum de cromos con estilo minimalista infantil y Pop-up

55



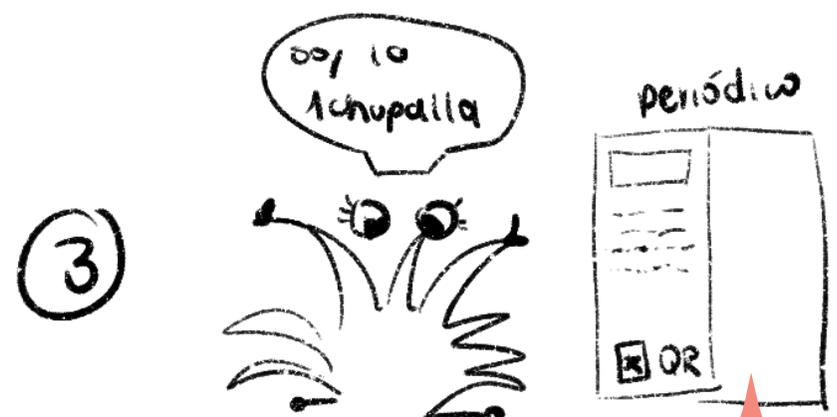
2.

Visitas al parque como parte del aprendizaje, con un pasaporte y estampillas estilo doodle art mediante la realidad aumentada



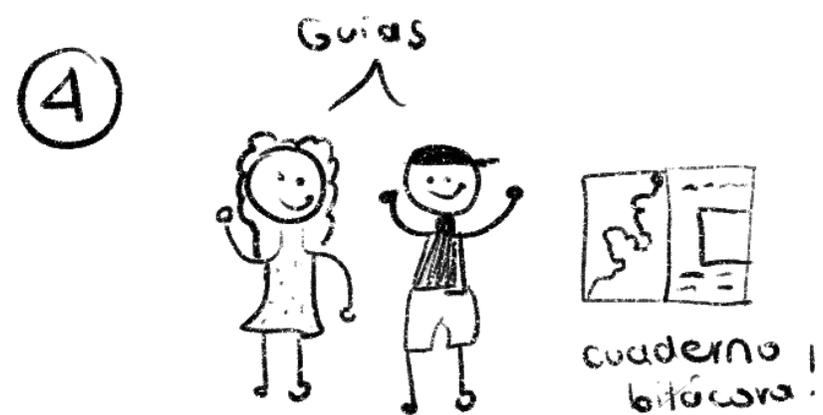
3.

Desarrollar una historia con personajes, estilo periodico infantil con trazos sueltos y texturizados, la historia se cuenta con código QR



4.

Crear un personaje guía que ayude al niño dentro de su cuaderno de bitácora, con estilo geométrico simple habrán senderos como mapas del tesoro, espacios en blanco para dibujar, etc..



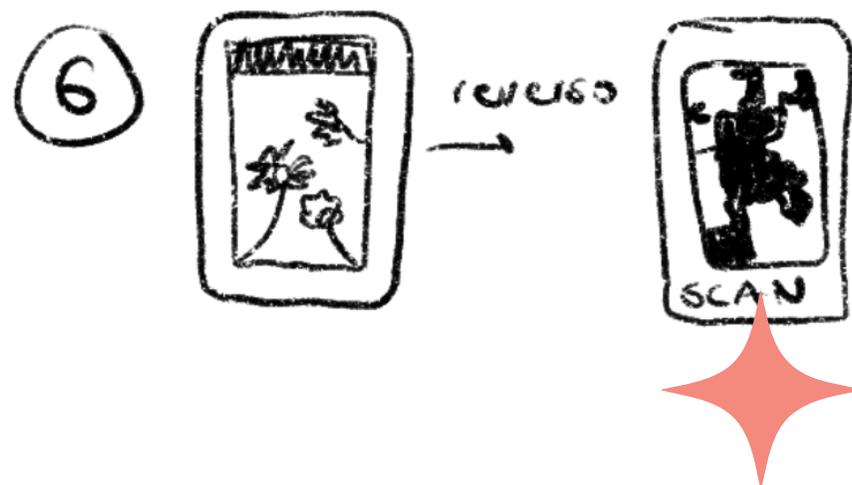
5.

Inspirar la composición familiar de las páginas con un reto fotográfico DIY en estilo Pixel Art



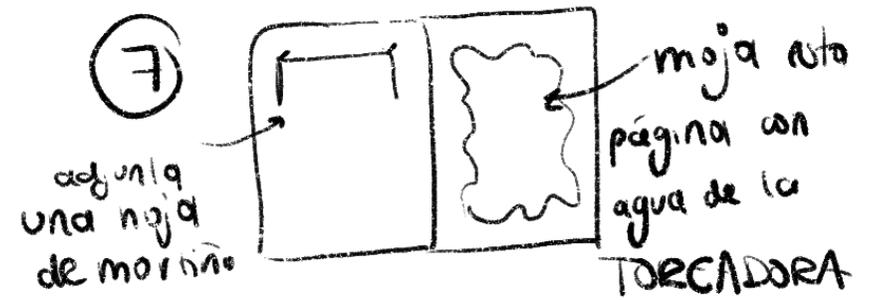
6.

Convertir al niño en explorador mediante cartas coleccionables con una ilustración llamativa y vibrante, las cartas serán digitales y con audios



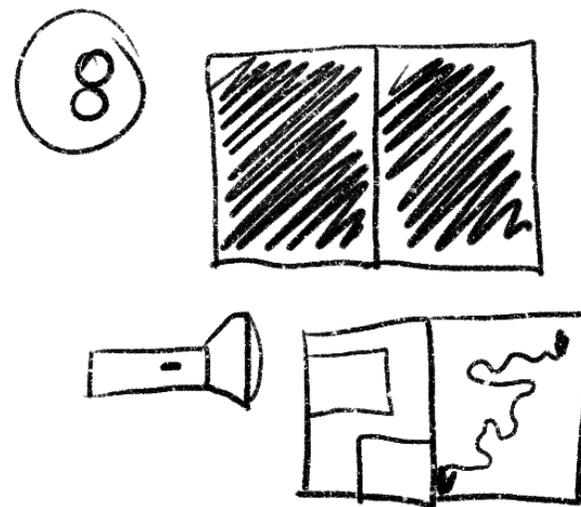
7.

Impulsar el aprendizaje tangible con un libro de recortables estilo cartoon retro donde habran espacios para pegar las hojas o flores que se encuentran en el sendero



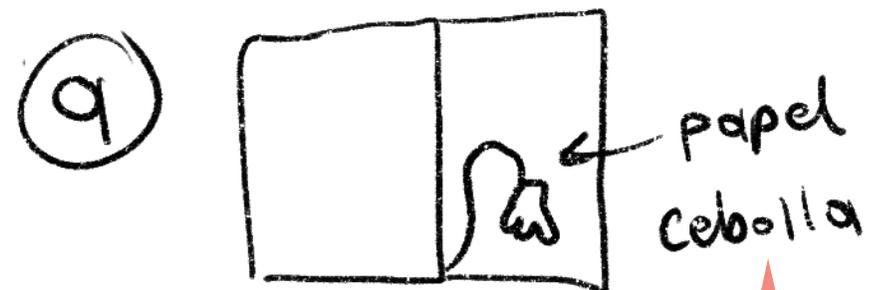
8.

Crear un aprendizaje familiar con un libro sensorial con estilo de acuarela gráfica, con el componente de luz del celular para revelar historias



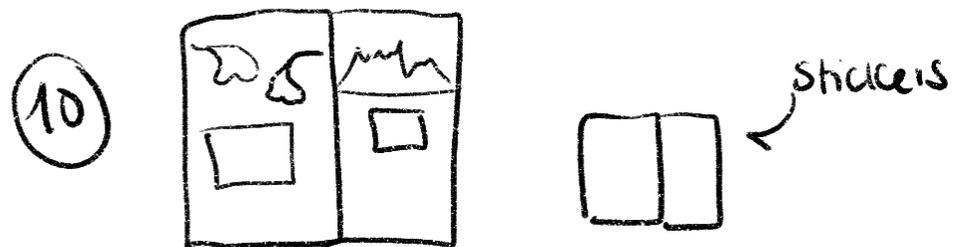
9.

Incentivar la curiosidad y libertas con un libro personalizable estilo scrapbook donde mediante las plantillas de calco podra dibujar los elementos graficos del libro

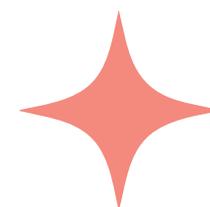


10.

Despertar el gusto por la lectura mediante un comic con arte digital, donde vendrá con un libro con stickers guía que servirá para completar las historias



IMG56: Mujer dibujando en un ipad.  
Foto: Yusuf Timur. Recuperado de Pexels.

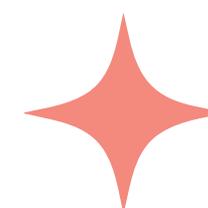


## 3.4

# Evaluación de las ideas

Tras desarrollar las 10 ideas generales se realizó un proceso de selección más detallado mediante la creación de una segunda matriz de evaluación. En esta matriz, cada propuesta fue valorada con un puntaje máximo de 30 puntos considerando varios criterios clave. Este análisis permitió realizar una comparación más objetiva y estructurada entre las opciones.

Como resultado de esta evaluación se seleccionaron las tres ideas mejor puntuadas, las cuales fueron sometidas a un estudio más profundo para determinar su viabilidad en diferentes escenarios. A partir de este análisis final, se llevará a cabo la elección de la idea definitiva, asegurando que cumpla con los objetivos del proyecto y se adapte de la mejor manera a las necesidades planteadas.



57

	Album de cromos pop-up	Pasaporte con estampillas	Periódico infantil	Cuaderno de bitácora	Album fotográfico DIY	Cartas coleccionables	Libro de recortables	Libro sensorial	Libro personalizable	Comic
Objetivos	5.	5.	3.	4.	2.	3.	2.	2.	2.	2.
Innovación	3.	5.	4.	4.	3.	2.	2.	1.	1.	1.
Tiempo	4.	3.	3.	5.	4.	4.	4.	4.	3.	3.
Factibilidad	3.	4.	2.	4.	3.	3.	3.	2.	2.	3.
Afinidad	3.	5.	3.	3.	3.	3.	2.	2.	3.	2.
Trascendencia	4.	5.	3.	3.	4.	2.	2.	2.	3.	3.

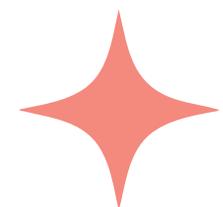
Tabla 7. Matriz de evaluación de propuestas. Fuente: Elaboración propia.

## 3.5

### Idea final

La idea final surge a partir del análisis de tres propuestas bien estructuradas, seleccionadas por su alineación con el propósito y los objetivos del proyecto. Con el fin de enriquecer el resultado, se decidió fusionar los elementos más relevantes de cada una, dando lugar a una propuesta más completa y sólida.

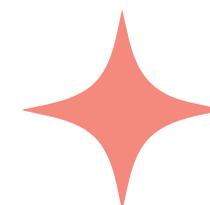
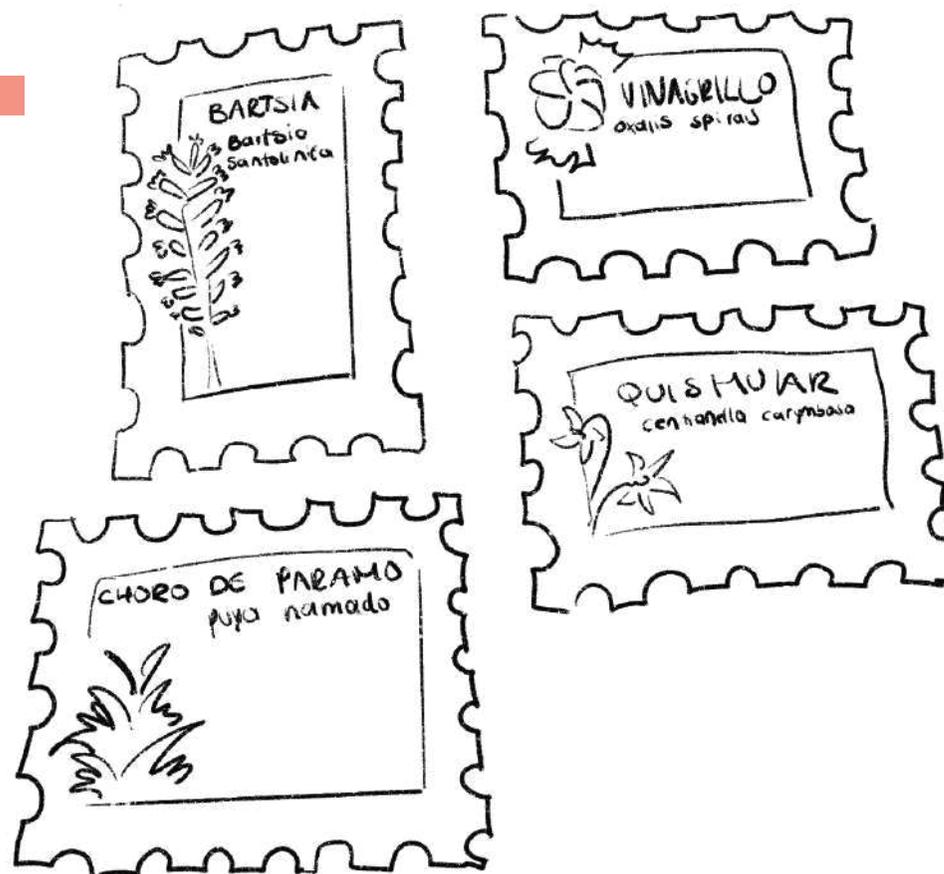
Como resultado, el producto editorial interactivo para la conservación del Parque Nacional Cajas toma forma en un libro de viajes con cinco secciones principales. Cada sección estará acompañada de diversas actividades diseñadas para involucrar a los niños en la exploración del parque de manera divertida y educativa. Entre estas actividades destaca la recolección de estampillas de flora y fauna, que incentivará la observación y el aprendizaje durante el recorrido.



El formato 20,5 x 20,5 cm fue elegido estratégicamente para brindar mayor dinamismo y facilidad de manejo a los niños, asegurando que sea accesible y cómodo para su uso en el campo. Tanto el estilo de ilustración como la paleta cromática han sido cuidadosamente seleccionados en función de las tendencias actuales y los gustos infantiles, garantizando un diseño atractivo y estimulante.

Además, el libro contará con un componente de realidad aumentada, una adición innovadora que permitirá a los niños interactuar con el contenido de manera inmersiva. Esta tecnología no solo enriquecerá su experiencia de aprendizaje, sino que también despertará su curiosidad y fomentará un vínculo más profundo con el parque y su biodiversidad.

58



CAPÍTULO

04 diseño



# 4.1

## Introducción del capítulo

El capítulo 4 presenta el desarrollo del diseño final, resultado del proceso de ideación y exploración conceptual previamente abordado. Aquí se explican detalladamente las decisiones tomadas en torno a la estructura visual del producto, las cuales responden a criterios funcionales, estéticos y comunicacionales establecidos desde el inicio del proyecto.

Se analizan elementos clave como la construcción de las guías de maquetación, el sistema cromático empleado y la integración del personaje principal como recurso narrativo y emocional. Cada uno de estos componentes fue definido de manera estratégica para garantizar la coherencia visual, la accesibilidad del contenido y la conexión afectiva con el público objetivo.

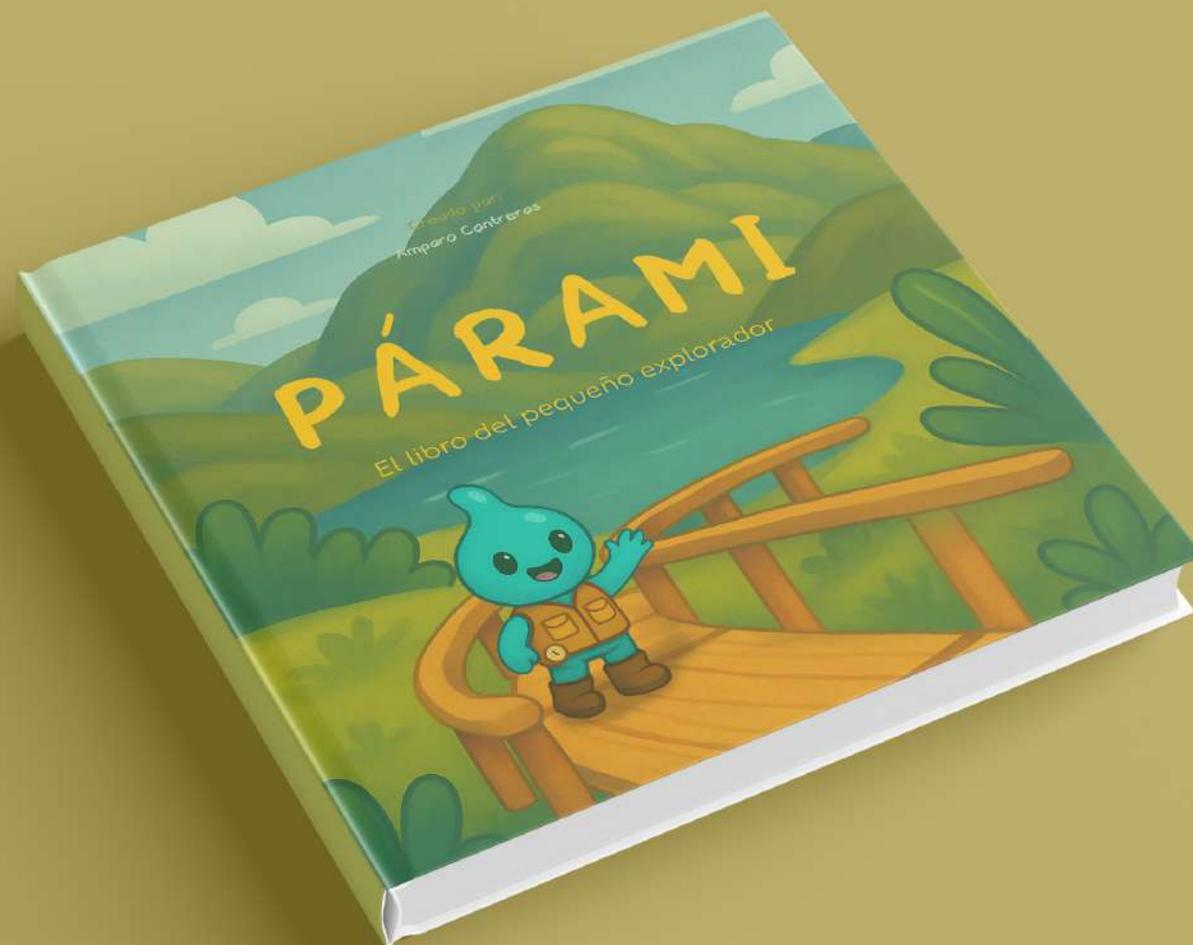
Este capítulo demuestra cómo el diseño final no es una suma de decisiones aisladas, sino el resultado de un sistema visual articulado que busca comunicar con claridad, sensibilidad y propósito.



# 4.1

## Diseño final

59

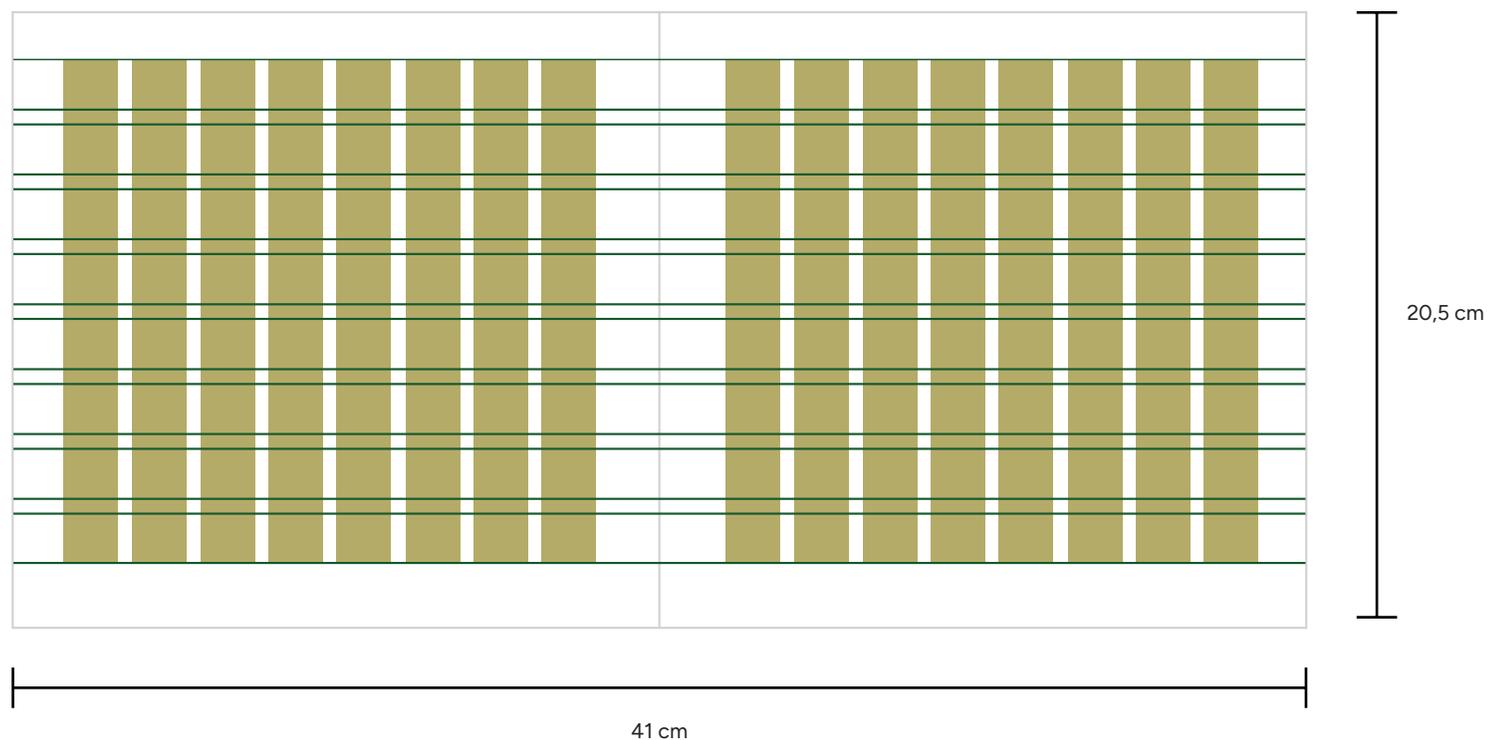


## 4.2

# Sistema de guías

### 4.2.1

#### Tipo de retícula

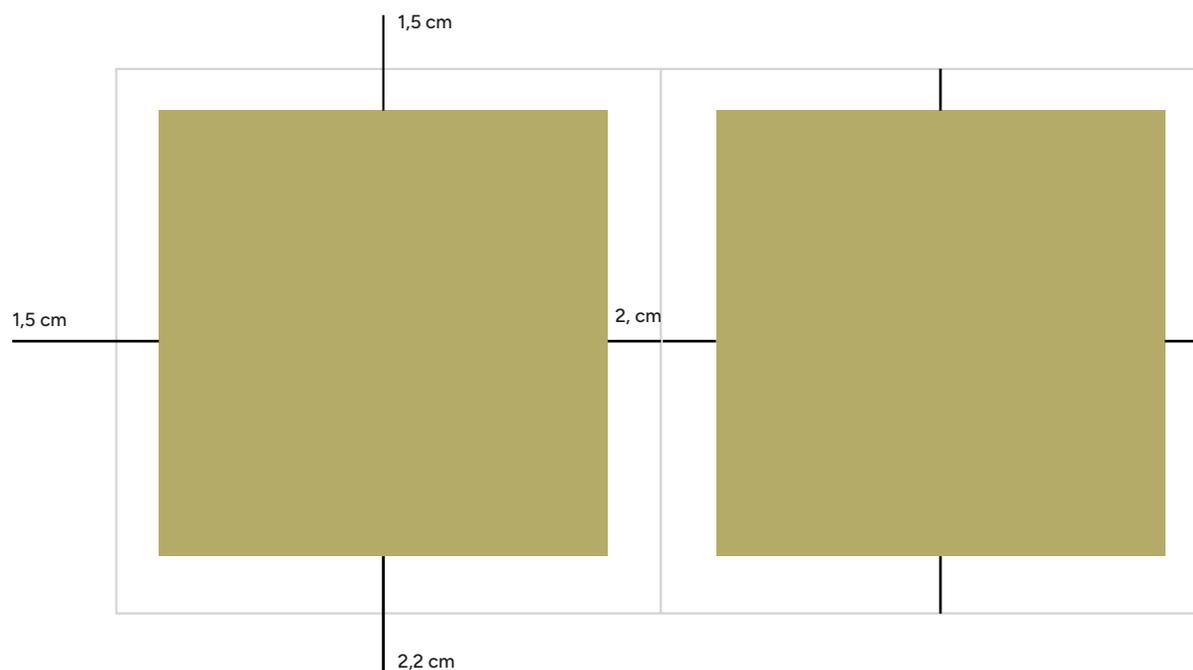


Para el diseño del libro se empleó una **retícula modular de 7 columnas** con un medianil de 1 cm, lo que permite una gran flexibilidad en la disposición de los elementos gráficos y textuales. **Esta retícula se complementa con 7 guías horizontales** que dividen verticalmente el espacio con un medianil de 0,5 cm, facilitando el equilibrio entre ilustraciones, textos y elementos interactivos.

El uso de esta retícula modular permite organizar cada página con precisión, mantener proporciones armoniosas y facilitar una navegación fluida para el lector. Además, este sistema se adapta fácilmente a las distintas secciones del libro, ya sea para integrar estampillas, mapas o actividades.



## 4.2.2 Márgenes y zonas de seguridad



Margen superior: 1,5 cm

Margen inferior: 2,2 cm

Margen interior: 2 cm

Margen exterior: 1,5 cm

El diseño del libro se apoya en un sistema de márgenes que garantiza tanto la conservación del contenido durante la impresión como una **lectura cómoda para el público infantil**.

**El margen interior, de 2 cm**, fue ampliado para evitar que el contenido se pierda en el pliegue central durante la encuadernación cosida, conservando la legibilidad y la integridad de las ilustraciones en las páginas enfrentadas.

Por su parte, **el margen inferior, de 2,2 cm**, se diseñó más amplio con un enfoque funcional: facilitar que los niños puedan agarrar el libro desde abajo sin cubrir ilustraciones ni texto. Esta decisión mejora la usabilidad y hace que la experiencia de lectura sea más libre, accesible y ergonómica para manos pequeñas.



## 4.3

# Tipografía

### 4.3.1

#### Tipografías utilizadas

Para el diseño del texto del libro se eligió la **tipografía Lato**, una fuente sans serif de trazo limpio, amigable y altamente legible. Esta decisión responde tanto a criterios funcionales como estéticos, alineados con el público objetivo. Lato ofrece una excelente lectura en cuerpos pequeños y medianos, lo cual es fundamental en un libro que combina textos breves con ilustraciones.

#### Lato Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

#### Lato Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Aa

Aa



Para complementar se incorporó la tipografía **Go Baaa Handwritten Comic** como elemento distintivo dentro del sistema gráfico. Esta fuente, de estilo manuscrito aporta una sensación de espontaneidad.

Esta elección tipográfica acerca el libro al lenguaje visual de un cuaderno de campo. Además, esta tipografía se presenta exclusivamente en **color amarillo**, una decisión intencionada para crear alto contraste frente al fondo.

### Go Baaa Handwritten Comic

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Aa



## 4.3.2 Usos tipográficos

**Lato se aplicó de manera coherente en todo el documento, cumpliendo distintas funciones según el contexto:**

En la página de créditos, se utilizó por su claridad y neutralidad, permitiendo organizar los datos legales y editoriales de forma limpia y ordenada. (Tamaño de fuente: 8 pt.)

En los cuerpos de texto, proporciona una lectura fluida y accesible, ideal para niños que aún están desarrollando su velocidad y comprensión lectora. (Tamaño de fuente: 12 pt.)

En los diálogos de Paramito, su tono amigable y contemporáneo permite que el personaje se exprese de forma cercana, sin caer en recursos visuales que puedan dificultar la lectura. (Tamaño de fuente: 10 pt. o 12 pt.)

**Go Baaa Handwritten Comic se aplicó de manera coherente en todo el documento, cumpliendo distintas funciones según el contexto:**

Las introducciones a cada capítulo, donde se presenta el nombre del capítulo de forma motivadora. (Tamaño de fuente: 70 pt.)

El título principal del libro, para transmitir desde la portada el tono explorador y divertido de la propuesta. (Tamaño de fuente: 125 pt.)

Apartados destacados, como “Este libro pertenece a”, que invitan al lector a interactuar directamente con el contenido. (Tamaño de fuente: 63 pt.)

Textos que necesitan captar rápidamente la atención por su componente escrito a mano. (Tamaño de fuente: 30 pt.)

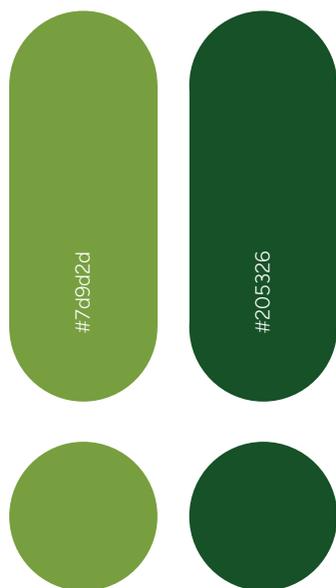


## 4.4

# Sistema cromático

### 4.4.1

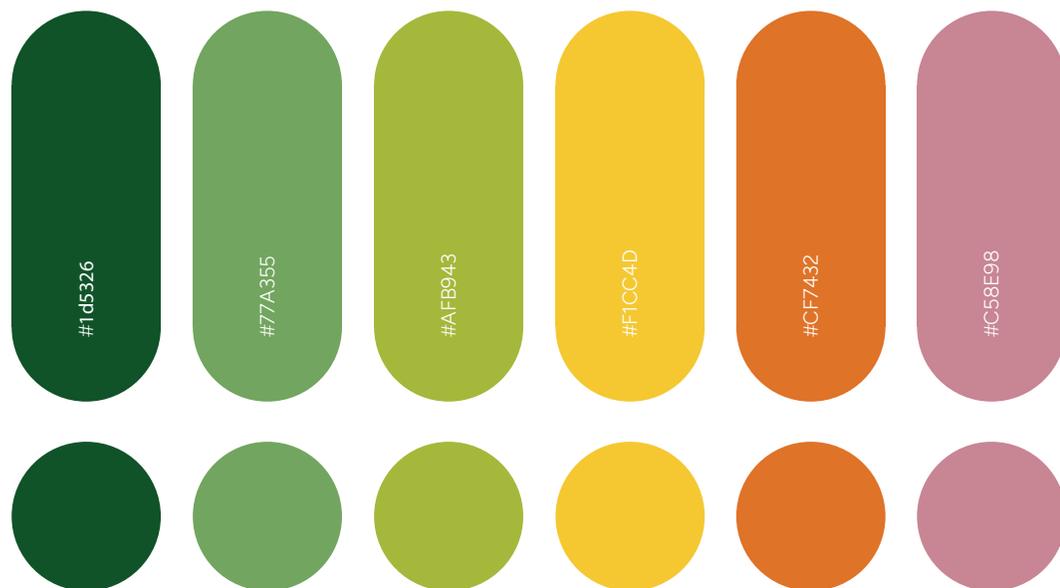
#### Fondos llanos



Se utilizó una variación de **tonos verdes en los fondos llanos** con el objetivo de mantener una armonía cromática con la temática natural del libro, pero al mismo tiempo generar contraste con los elementos ilustrados y actividades presentes en cada página.



## 4.4.2 Guardas

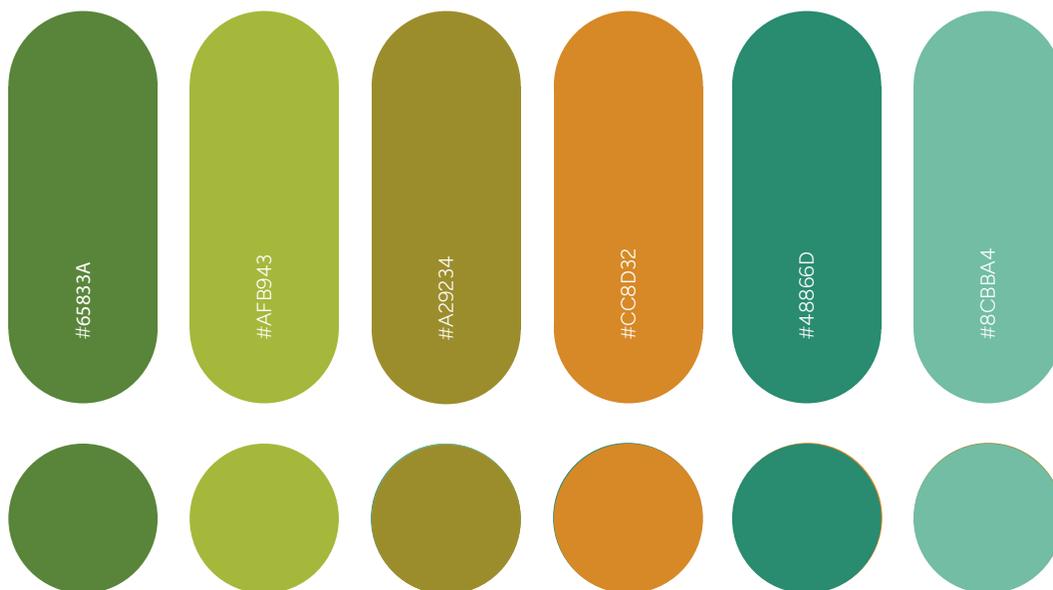


Los colores presentados aquí fueron seleccionados a partir de elementos naturales del Parque Nacional Cajas, **como flores, hojas, ranas y lagunas**. Esta paleta fue empleada para crear un patrón decorativo que conforma las guardas del libro.

La intención fue representar la biodiversidad del entorno de manera alegre y llamativa.



### 4.4.3 Ilustraciones naturales

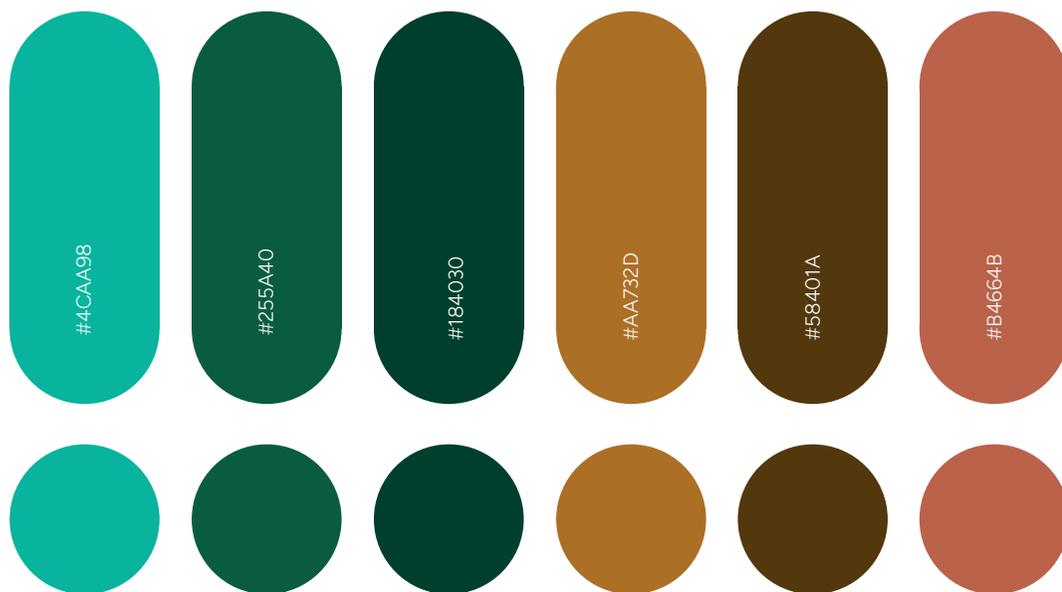


Estos son los colores generales que predominan en los fondos naturales de las ilustraciones del libro.

Se extrajeron de elementos como **la vegetación, los senderos, las montañas, el cielo y los cuerpos de agua**. Esta paleta busca mantener una coherencia visual armónica y al mismo tiempo representar de manera amigable y atractiva los paisajes del Parque Nacional Cajas



#### 4.4.4 Personaje: Paramito



Su cromática se basa en tonos turquesa y verdosos, **representando su naturaleza como una gota de agua.**

Estos colores transmiten conexión con el entorno natural del parque. Por otro lado, el color café de su chaleco y de sus botas genera un contraste visual cálido y terroso que destaca frente al cuerpo azul, equilibrando la composición del personaje.



## 4.5

# Imágenes

### 4.5.1

#### Creación de imágenes

#### Tipos de imágenes

Las imágenes empleadas en el libro son ilustraciones digitales, creadas específicamente para el contenido. No se utilizan fotografías reales ni recursos vectoriales genéricos. Estas ilustraciones incluyen:

Personajes originales como Paramito, que guían la narrativa.

Entornos naturales (lagunas, montañas, pajonales) estilizados para los fondos.

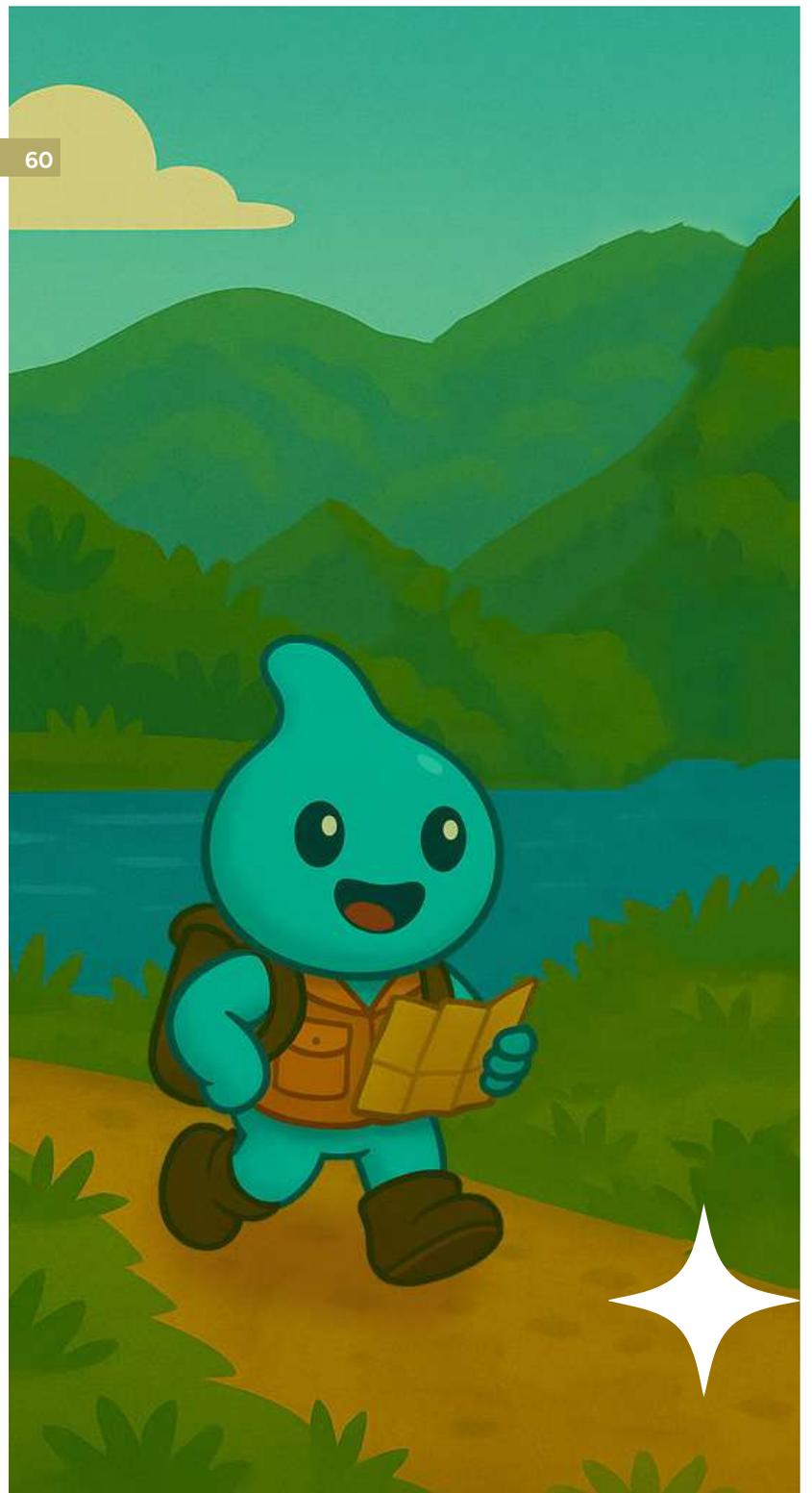
Elementos simbólicos como mapas, stickers y estampillas.

#### Estilo visual

Estética cartoon: formas redondeadas, proporciones simplificadas, expresividad emocional en los personajes.

Colores vivos y contrastados, especialmente en verdes, azules y marrones, que reflejan el entorno natural del Parque Nacional Cajas.

Elementos interactivos visuales: mapas, casillas para dibujar o escribir, espacios para “rellenar” con experiencias.



## 4.5.2 Realidad virtual



61

Para la creación de las ilustraciones del libro, se utilizó la herramienta de generación de imágenes de **ChatGPT** con capacidad visual, la cual fue clave para desarrollar y perfeccionar los gráficos del personaje principal y sus aplicaciones en el entorno del libro.

El proceso comenzó con un boceto manual de Paramito, realizado como punto de partida conceptual. A partir de ese dibujo, se proporcionó a la herramienta un prompt específico: *"Haz que Paramito se parezca a este dibujo, con ojos grandes, cuerpo de gota y botas café, estilo infantil y colorido"*, con el fin de conservar su identidad visual pero traducida a un lenguaje digital coherente con el estilo gráfico del proyecto.



El primer resultado, sin embargo, **no cumplía completamente con las expectativas**: aunque respetaba la forma básica del personaje, le faltaba esencia y vitalidad, especialmente en la expresión facial. El personaje se veía correcto, pero no transmitía aún la energía y simpatía necesarias para conectar con el público infantil.

Por esta razón, se ajustó el prompt original, especificando que tuviera más color, mayor expresividad en el rostro y ojos con más vida, además de conservar los rasgos esenciales como el cuerpo de gota y las botas café. Este cambio fue fundamental para que Paramito no solo funcionara como ícono gráfico, sino también como un personaje capaz de acompañar, guiar y emocionar a los niños lectores a lo largo de todo el recorrido editorial.

62



Del mismo modo, las estampillas del libro fueron inicialmente diseñadas y dibujadas a mano en Procreate y luego mejoradas por medio de prompts dirigidos en ChatGPT, solicitando mejoras en estilo, composición y cohesión gráfica: *“Transforma esta estampilla en una versión más definida, infantil y colorida, respetando el diseño original”*.

A través de esta colaboración, la herramienta mejoró principalmente la armonía cromática y el equilibrio visual de las composiciones, asegurando que cada ilustración se integrara adecuadamente al sistema gráfico general del libro.

63



**FLOR DE MORTIÑO**  
*Vaccinium floribundum*



**FLOR DE MORTIÑO**  
*Vaccinium floribundum*

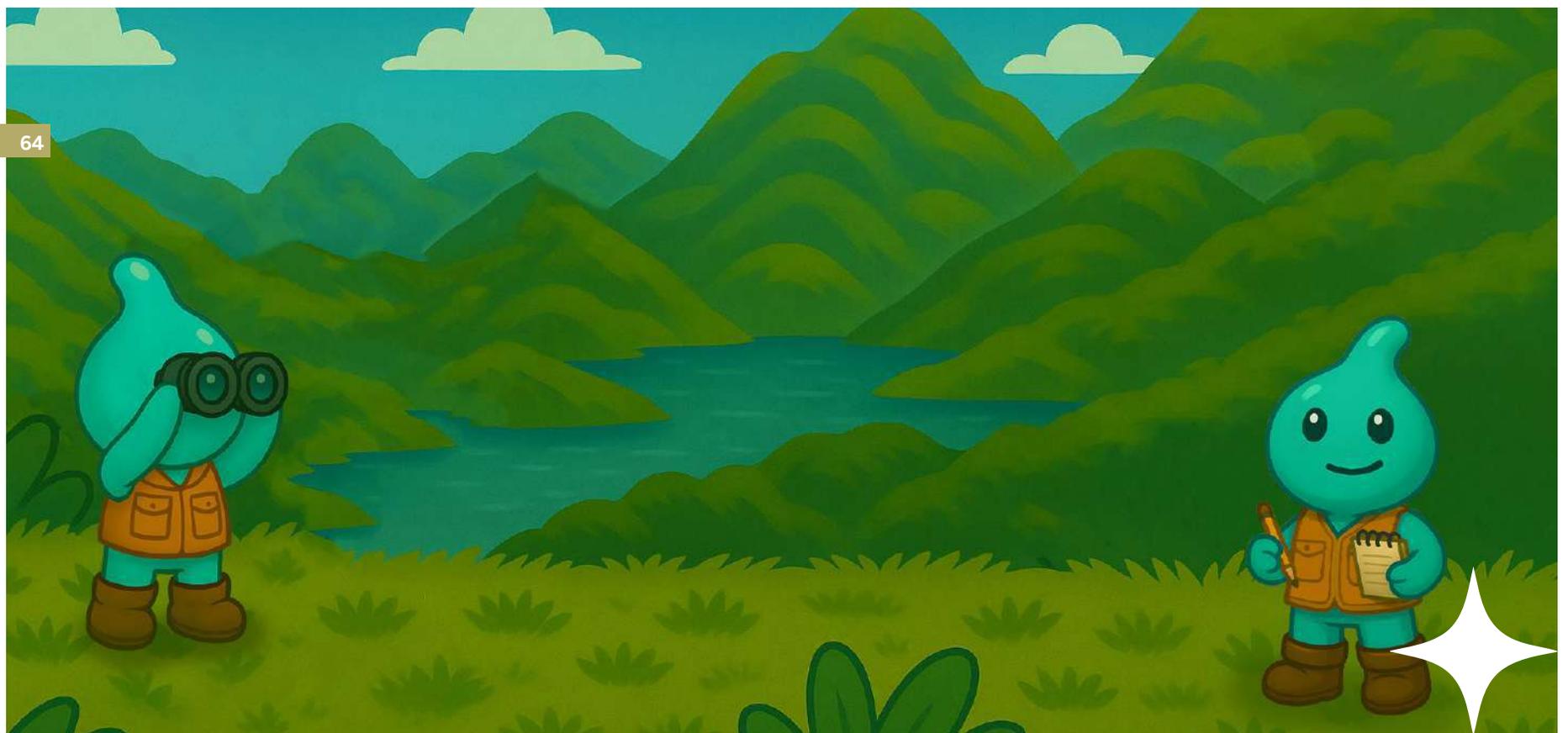


Los fondos naturales del libro fueron desarrollados en dos etapas. En una primera fase, se creó únicamente el fondo del Parque Nacional Cajas, mediante un prompt enfocado en representar paisajes naturales *“Crea una ilustración infantil a todo color de un paisaje natural andino con montañas, pajonales, lagunas, cielo azul y senderos de tierra, en estilo cartoon infantil, sin ningún personaje, solo el fondo”*.

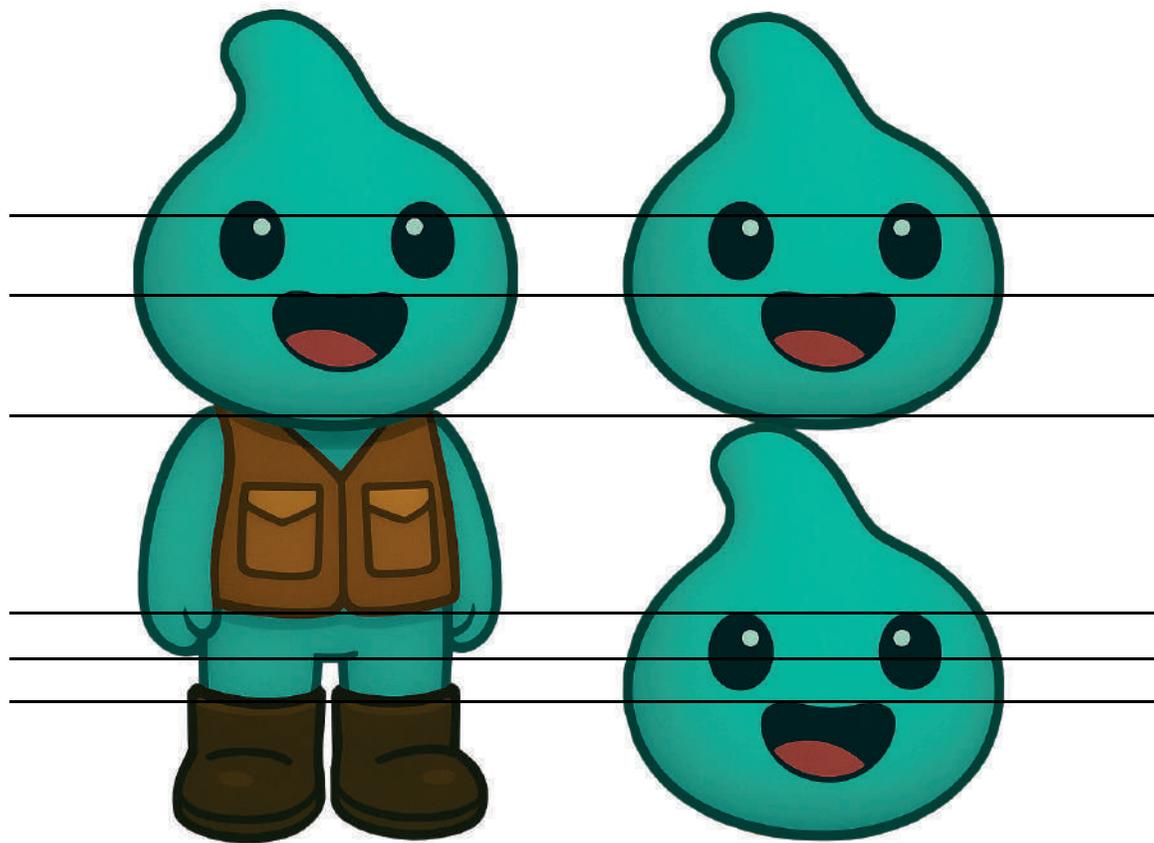
En una segunda etapa, se generó a Paramito en la pose específica pensada para cada escena, utilizando prompts detallados que indicaban su acción (por ejemplo, caminando, señalando o usando binoculares).

Una vez obtenidas ambas partes por separado, se procedió a la composición final en Photoshop, donde se unieron los elementos, se ajustaron los colores y se añadieron sombras suaves para lograr integración visual y profundidad.

Además, se ubicó estratégicamente a Paramito en cada página, cuidando que su presencia no interfiera con el texto o las zonas interactivas del libro, respetando la jerarquía visual y el flujo de lectura.



### 4.5.3 Creación de personaje

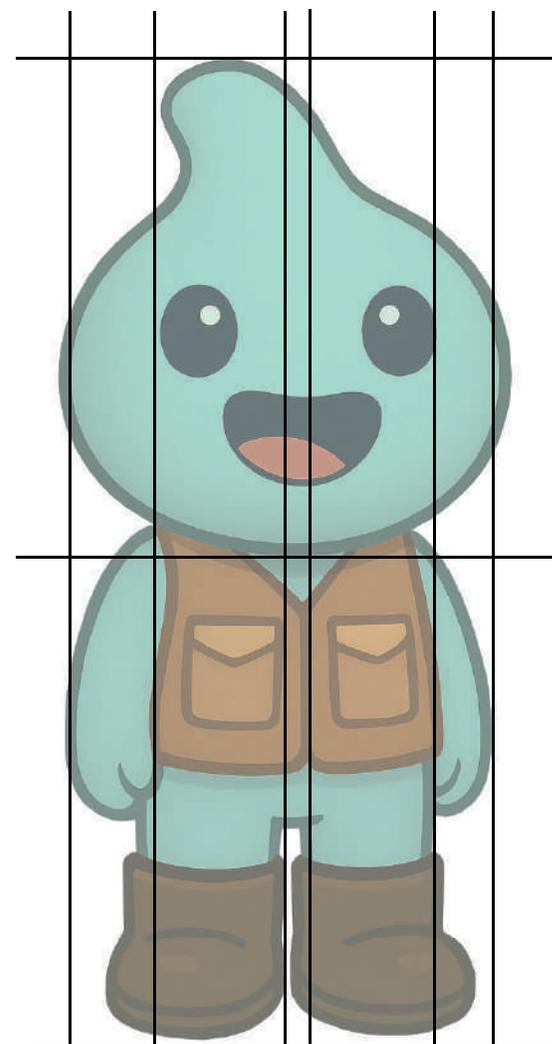
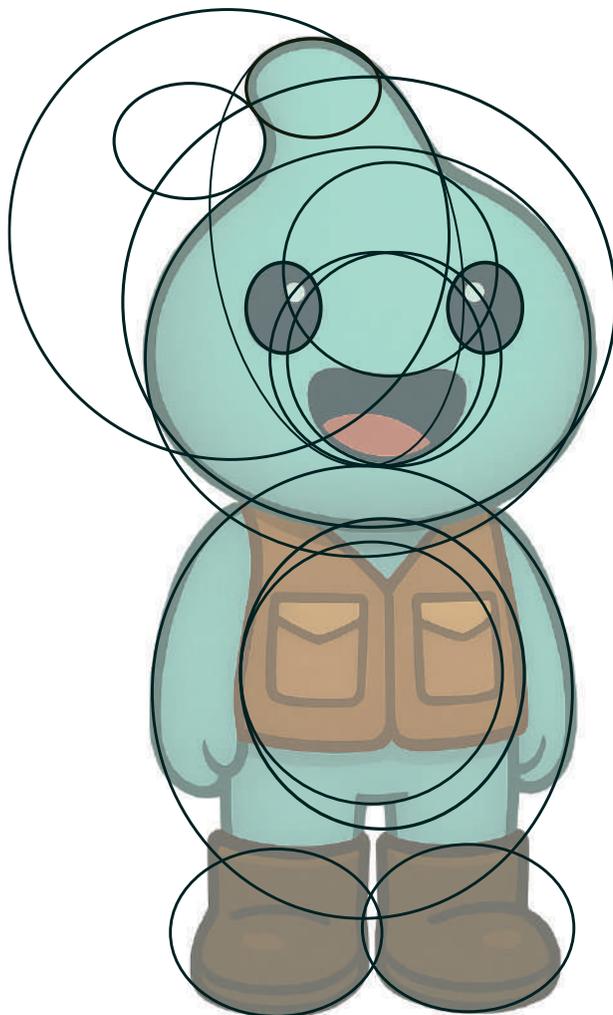


El personaje principal del libro, Paramito, fue diseñado siguiendo principios de ilustración infantil que priorizan la expresividad, la simpatía visual y la fácil identificación por parte del público. En términos de proporción, **Paramito mide aproximadamente dos cabezas de altura, lo que lo sitúa dentro del rango típico de personajes infantiles o caricaturescos.**

Esta proporción permite acentuar su carácter tierno y accesible, reforzando su cercanía con el lector. Su forma de gota hace alusión directa al agua, elemento central del Parque Nacional Cajas, y su cuerpo compacto y simplificado facilita su integración en distintos contextos visuales del libro, manteniendo una lectura clara en todas las escenas.



### 4.5.4 Geometrización y construcción de rasgos



## 4.6 Forma

### 4.6.1 Actividades interactivas

#### ¿Cómo interactúa?

El lector debe escribir su nombre en el recuadro amarillo. Esta acción convierte el libro en algo personal y fortalece el sentido de pertenencia y compromiso con lo que sigue.

#### ¿Qué hace esta página?

Esta página da la bienvenida al niño lector de forma personalizada, presentando a un personaje guía que establece un vínculo directo al invitarlo a escribir su nombre. De esta manera, el libro se convierte en una herramienta propia del niño

65





## ¿Cómo interactúa?

Esta página invita al niño a observar con atención el entorno natural y expresarlo a través del dibujo. La actividad lo motiva a fijarse en los detalles del paisaje del Parque Nacional Cajas: plantas, animales, nubes o montañas, y a representarlos gráficamente según su perspectiva.

**Es un ejercicio de contemplación activa que estimula la creatividad, la observación y el vínculo emocional con la naturaleza.**

## ¿Qué hace esta página?

**Introduce el Capítulo 1: El viaje comienza**, planteando una misión creativa para el niño: convertirse en artista del parque. No se trata de recorrer ni completar un mapa, sino de abrir los sentidos y comenzar el viaje con una actitud exploradora.

Esta página sienta el tono del capítulo, alentando al niño a mirar con curiosidad, interpretar el entorno con libertad y documentar lo que ve mediante el dibujo.





### ¿Cómo interactúa?

El niño interactúa con esta página dibujando lo que observa durante su visita al Parque Nacional Cajas: paisajes, flores o animales. Completa la fecha y le pone nombre a su obra, lo que lo motiva a registrar la experiencia como un recuerdo personal. La presencia del personaje guía y los mensajes alentadores fomentan una interacción creativa.

### ¿Qué hace esta página?

Esta página introduce el Capítulo 1: El Viaje Comienza, y permite que el niño registre sus primeras aventuras en el parque a través del dibujo. Refuerza la observación, la conexión con la naturaleza y la expresión artística, convirtiendo la visita en una experiencia significativa que combina exploración y creatividad.



## ¿Cómo interactúa?

Estas páginas invitan al niño a interactuar con el entorno natural de forma activa durante el recorrido. Usando el mapa ilustrado y codificado por colores, el niño puede orientarse y elegir los senderos a explorar. La actividad le plantea el reto de observar y fotografiar especies de flora y fauna en su camino

Al completar el recorrido y mostrar evidencia, obtiene una recompensa simbólica: **una estampilla, lo cual lo motiva a avanzar y comprometerse con la experiencia.**

## ¿Qué hace esta página?

Introduce el Capítulo 2: Recorre y aprende, donde se transforma el senderismo en una misión de exploración. El mapa sirve como guía para planificar el recorrido por los senderos del Parque Nacional Cajas, y la mecánica de recolección de estampillas convierte la caminata en un juego educativo. Así, el niño no solo recorre el parque, sino que también aprende a identificar elementos del ecosistema.

68



## ¿Cómo interactúa?

Esta página guía al niño a interactuar con el entorno natural mediante sus sentidos. Le permite observar con atención lo que encuentra durante su recorrido, registrarlo visualmente a través de un dibujo, y luego describirlo con palabras que reflejen cómo lo percibió (textura, olor, sonido, etc.).

También lo invita a reflexionar emocionalmente, preguntándole cómo se sintió al conectar con el Parque Cajas. La experiencia se vuelve personal y multisensorial, fomentando la observación consciente y la expresión emocional.

## ¿Qué hace esta página?

Corresponde al Capítulo 3: Olores y sentidos, y está diseñada para que el niño explore el ecosistema del bosque y el páramo desde la experiencia sensorial. A través del tacto, el olfato y la audición, el niño se involucra activamente con su entorno y registra lo vivido de forma creativa y reflexiva.





## ¿Cómo interactúa?

El niño interactúa escribiendo y marcando elementos de su experiencia en el recorrido. Responde preguntas abiertas que lo invitan a reflexionar sobre lo que vio, sintió y vivió, desarrollando su memoria y capacidad de observación.

Además, completa una sección de "Explorador curioso" donde marca elementos que logró encontrar, como hojas gigantes o sonidos desconocidos, lo cual lo motiva a estar atento y explorar activamente.

## ¿Qué hace esta página?

Esta página corresponde al Capítulo 4: Mi bitácora de explorador, y funciona como un espacio de registro y reflexión personal. A través de preguntas y casillas para marcar, el niño explica lo vivido, reconoce lo sorprendente o inusual del entorno.

Además, fomenta el vínculo afectivo con la naturaleza y el desarrollo de habilidades narrativas, haciendo del aprendizaje una experiencia significativa y divertida.



## 4.7

# Bocetación

### 4.7.1

## Cuadros de conversación

En esta bocetación se utiliza un recurso visual claro y coherente para representar los diálogos de Paramito: **los cuadros de texto son de color amarillo con bordes redondeados**, lo cual los hace destacar sobre el fondo natural y mantener una estética amigable y cálida. La forma redondeada suaviza el diseño, haciéndolo más accesible y adecuado para niños.

Además, se incluye una burbuja amarilla que conecta visualmente el cuadro con Paramito, indicando que es él quien está hablando.



## 4.7.2

### Apertura de capítulos

Su diseño está pensado para captar la atención del lector de inmediato. El número del capítulo y el título “Recorre y aprende” están alineados al centro, lo cual refuerza su jerarquía visual y les da protagonismo dentro del espacio.

Este tipo de composición centrada es común en los inicios de capítulos porque marca un cambio de etapa dentro del libro y prepara al lector para un nuevo contenido.

71



# Conclusiones



Este proyecto de titulación ha evidenciado cómo el diseño gráfico puede desempeñar un **rol fundamental en la promoción de la conciencia ambiental desde las primeras etapas de la vida**. A través del desarrollo de un producto editorial interactivo, se abordó la necesidad urgente de fortalecer la educación ambiental entre los visitantes del Parque Nacional Cajas, con especial énfasis en el público infantil. La propuesta no solo facilitó la transmisión de contenidos ecológicos, sino que también permitió generar una conexión emocional significativa entre los niños y el entorno natural, mediante el juego, la observación activa y el aprendizaje creativo.

Un elemento distintivo de este proyecto fue la incorporación estratégica de ChatGPT como herramienta de apoyo en el proceso de ilustración. **Es fundamental aclarar que esta tesis no se centra en la ilustración en sí misma, sino en el uso del diseño como mediador educativo**. En este contexto, ChatGPT no reemplazó el trabajo creativo, sino que actuó como un intermediario eficaz entre las ideas iniciales y la representación visual de las mismas. Mediante la redacción de prompts cuidadosamente pensados, fue posible obtener imágenes alineadas con los objetivos conceptuales del proyecto. Este proceso demostró que la inteligencia artificial no funciona como una herramienta mágica, sino como un recurso potente cuando se utiliza con criterio, planificación y conocimiento del contenido que se desea comunicar.

Asimismo, se confirmó que el diseño gráfico tiene la capacidad de traducir problemáticas ambientales complejas en narrativas visuales accesibles, atractivas y significativas para la infancia. La elección de una línea gráfica amigable, basada en ilustración infantil, permitió generar empatía, facilitar la comprensión y fomentar un aprendizaje consciente. En este sentido, la ilustración funcionó como un puente entre el conocimiento científico y la experiencia emocional del usuario infantil.

Finalmente, el enfoque etario aplicado en esta propuesta subraya la importancia de iniciar procesos formativos sobre sostenibilidad desde edades tempranas. La infancia es un periodo clave para la formación de valores y actitudes, y el contacto con productos gráficos que promuevan el respeto por la naturaleza puede tener un impacto duradero en las generaciones futuras, no solo como una experiencia estética, sino como una herramienta de transformación social y cultural.



# Recomendaciones



Como recomendación, invito a los diseñadores, docentes y lectores a querer aprender mucho más sobre este lugar tan importante para las personas, a seguir explorando el poder que tiene el diseño como herramienta educativa y transformadora.

Sugiero realizar más proyectos que inspiren la enseñanza desde la experiencia, que fomenten el aprendizaje autónomo y despierten la curiosidad de los usuarios. Proyectos que nazcan desde el amor por un lugar o por una causa. Que no solo enseñen, sino que también conecten emocionalmente con quienes los usan.

También animo a que este tipo de propuestas no se queden solo en el papel, sino que lleguen a las escuelas, a las familias, a los parques. Que se adapten, se expandan y sigan creciendo. El diseño gráfico puede ser una herramienta para sembrar conciencia, y si logramos que desde pequeños los niños amen su entorno, estaremos sembrando una semilla que dará frutos en el futuro.

Ojalá más diseñadores se animen a crear desde lo que les apasiona, desde lo que quieren cuidar. Porque cuando el diseño nace desde el compromiso y la emoción, puede realmente cambiar el mundo, una página a la vez.



# Bibliografía



Almansa, T. (2023). Diseño editorial con impacto social. Teresa Almansa. <https://teresalmansa.com/disenio-editorial-con-impacto-social/>

Álvarez, D. (2009). Diseño Editorial: Lo que debes saber (1.a ed.). TheSign Haus.

Bhaskaran, L. (2008). ¿Qué es el diseño editorial? (1.a ed.). Index Book.

Carson, R. (1962). Primavera silenciosa (1.a ed.). Houghton Mifflin.

Corral, G. (2013). Diseño de una Campaña Publicitaria que apoye al cambio de posicionamiento del Parque Nacional Cajas [Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/2631>

Dondis, A. (2011). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili.

Edwards, M. (2017). El libro de la comunicación visual: Dibujos, palabras y formas para comunicar ideas (1.a ed.). LID Editorial Empresarial.

El Cajas, muestra de conservación ambiental | Prensa. (2017, junio 5). <https://www.uazuay.edu.ec/prensa/el-cajas-muestra-de-conservacion-ambiental>

El Cajas sufre el impacto de la creciente oferta turística y de la contaminación. (s. f.). Recuperado 4 de febrero de 2025, de <https://www.expreso.ec/actualidad/cajas-sufre-impacto-creciente-oferta-turistica-contaminacion-179787.html>

Frascara, J. (2006). El diseño de comunicación. Ediciones infinito.

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Hernandez, M., Moreno, F., & Nuñez, T. (2021). Parque Nacional Piedras Blancas: Propuesta de estrategia gráfico ambiental para el impulso de su imagen como destino turístico ecológico. [Universidad nacional Costa Rica]. <http://hdl.handle.net/11056/21260>

Hinojosa, L. (2016). Diseño de una campaña visual del parque nacional cotopaxi, mediante la aplicación de productos gráficos y audiovisuales, para difundir el cuidado de esta reserva natural del cantón Latacunga, en el período 2014 [Universidad técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2294>

Klein, N. (2015). Esto lo cambia todo: El capitalismo contra el clima (1.a ed.). Paidós.

Munari, B. (2013). Diseño y comunicación visual (5.a ed.). Gustavo Gili.

Norman, D. (2014). The Design of Everyday Things. The MIT Press.

Pizarro, J. Cristóbal, Rau, Jaime, & Anderson, Christopher B. (2017). "Cara-a-cara con el caracara": una propuesta para reconectar a las personas con la naturaleza a través de la observación de aves. *El hornero*, 32(1), 39-53. Recuperado en 04 de febrero de 2025, de [https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0073-34072017000100005&lng=es&tIng=es](https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0073-34072017000100005&lng=es&tIng=es).

Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. *Infancias Imágenes*, 9(1). <https://doi.org/10.14483/16579089.4481>

Salmond, M., & Ambrose, G. (2014). Los fundamentos del diseño interactivo: Una introducción a las artes visuales aplicadas (1.a ed.). Blume.

Samara, T. (2004). Diseñar con y sin retícula (1.a ed.). Editorial Gustavo Gili.

Universidad Europea. (2023). Diseño editorial: elementos y aplicaciones clave. Creative Campus. <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/disenio-editorial/>



**Anexos**



## Entrevista 1.

**Entrevistado:** José Cáceres

**Entrevistadora:** Amparo Contreras

### **Preguntas de la entrevista:**

- ¿Cómo sigue el estado actual del Cajas?
- ¿Qué consecuencias a largo plazo podría tener la persistente acumulación de basura en la salud ecológica del parque?
- ¿Qué riesgos existen si no se aborda la contaminación de El Cajas, en términos de la capacidad del parque para seguir siendo un regulador climático?
- ¿Cómo capacitan a los guardaparques para asistir si existe algún desastre natural?
- ¿Cómo podrían los ciudadanos, tanto locales como turistas, participar más activamente en la protección de El Cajas?



## Entrevista 2.

**Entrevistado:** Juan Diego Orellana

**Entrevistadora:** Amparo Contreras

### **Preguntas de la entrevista:**

- ¿Cuáles son los senderos más representativos del Parque Nacional Cajas y qué los hace únicos?
- ¿Qué estrategias utiliza para educar a los visitantes sobre la importancia de cuidar el parque?
- ¿Cómo afecta el tránsito de visitantes a la conservación de los senderos?
- ¿Cómo se maneja la señalización y orientación para evitar que los visitantes se pierdan en los senderos?
- ¿Cómo ha afectado el cambio climático al páramo y otros ecosistemas del parque?







**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

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