



UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO,  
ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL  
INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA DE  
LOS BIENES PATRIMONIALES  
TANGIBLES EN LOS NIÑOS  
CUENCANOS

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

**AUTORES**

ANGELA ARÍZAGA MOGROVEJO  
MAURICIO BELISELA LOZADA

**DIRECTORA**

DIS. TOA TRIPALDI

CUENCA - ECUADOR - 2017



# Cuenca



**AUTORES:**  
ANGELA ARÍZAGA  
MAURICIO BELISELA

**TUTOR:**  
DIS. TOA TRIPALDI

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:**  
AUTORES

**FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN:**  
TODAS LAS IMAGENES FUERON REALIZADAS POR LOS  
AUTORES, EXCEPTO AQUELLAS QUE SE ENCUENTRAN CON SU  
CITA RESPECTIVA.

**CUENCA - ECUADOR**  
**2017**



# DEDICATORIAS

A la ciudadanía y en específico a los niños para que tengan siempre presente el valor, la riqueza y la historia de su ciudad.

Al departamento de Areas históricas y patrimoniales por el apoyo y la guía profesional que nos brindaron para la estructuración de este proyecto.

# AGRADECIMIENTOS

## ANGY .....

A mis queridos papas por enseñarme a ser responsable y honesta en todo lo que hago y estar junto a mi en cada paso. A mis tios porque nunca me dicen que no cuando necesito su ayuda y por todas sus ideas creativas. A mis abuelitos por su cariño incondicional.

A mi hermana Adri por las largas noches trabajando con migo, por ser mi soporte, mi consejera y amiga. Y por todos los proyectos juntas.

A nuestra tutora por apoyarnos y guiarnos desde el primer día, por escuchar cada problema y cada duda. Mil gracias  
Gracias a ti Dios por que estas a mi lado.

## MAURI .....

A mis padres por el apoyo, el amor y la paciencia que me han brindado, a mis hermanos por cuidarme y protegerme siempre en todo momento y a Dios por ser mi guía y mi guardian incondicional.

A mis amigos que estan presentes desde mi infancia que nunca han dejado de regalarme momentos increíbles en mi vida.

A nuestra tutora, un gracias infinito por el apoyo y la confianza que nos brindo para realizar este proyecto que disfrutamos hacerlo.

# ÍNDICE DE IMÁGENES

(<https://goo.gl>)

- |  |  |  |
|--|--|--|
| 01 - <a href="https://goo.gl/JP2sUl">https://goo.gl/JP2sUl</a> | 31 - <a href="https://goo.gl/kz6ZGg">https://goo.gl/kz6ZGg</a>   | 61 - <a href="https://goo.gl/sR6nPo">https://goo.gl/sR6nPo</a> |
| 02 - <a href="https://goo.gl/Y2M6tM">https://goo.gl/Y2M6tM</a> | 32 - <a href="https://goo.gl/WBRILL">https://goo.gl/WBRILL</a>   | 62 - <a href="https://goo.gl/3GrLmm">https://goo.gl/3GrLmm</a> |
| 03 - <a href="https://goo.gl/WwCOsC">https://goo.gl/WwCOsC</a> | 33 - <a href="https://goo.gl/fU0N2d">https://goo.gl/fU0N2d</a>   | 63 - <a href="https://goo.gl/OKbS25">https://goo.gl/OKbS25</a> |
| 04 - <a href="https://goo.gl/390fqj">https://goo.gl/390fqj</a> | 34 - <a href="https://goo.gl/hlud1F">https://goo.gl/hlud1F</a>   | 64 - <a href="https://goo.gl/ymDzeE">https://goo.gl/ymDzeE</a> |
| 05 - <a href="https://goo.gl/cjr2jg">https://goo.gl/cjr2jg</a> | 35 - <a href="https://goo.gl/hZiNzu">https://goo.gl/hZiNzu</a>   | 65 - <a href="https://goo.gl/ymDzeE">https://goo.gl/ymDzeE</a> |
| 06 - <a href="https://goo.gl/Z20OnU">https://goo.gl/Z20OnU</a> | 36 - <a href="https://goo.gl/vUYFt9">https://goo.gl/vUYFt9</a>   | 66 - <a href="https://goo.gl/ymDzeE">https://goo.gl/ymDzeE</a> |
| 07 - <a href="https://goo.gl/XOOBEq">https://goo.gl/XOOBEq</a> | 37 - <a href="https://goo.gl/9b6cMj">https://goo.gl/9b6cMj</a>   | 67 - <a href="https://goo.gl/ymDzeE">https://goo.gl/ymDzeE</a> |
| 08 - <a href="https://goo.gl/xNBLRF">https://goo.gl/xNBLRF</a> | 38 - <a href="https://goo.gl/PyNjth">https://goo.gl/PyNjth</a>   | 68 - <a href="https://goo.gl/ZxyXbH">https://goo.gl/ZxyXbH</a> |
| 09 - <a href="https://goo.gl/OACC11">https://goo.gl/OACC11</a> | 39 - <a href="https://goo.gl/wWkyuC">https://goo.gl/wWkyuC</a>   | 69 - <a href="https://goo.gl/bBG0uX">https://goo.gl/bBG0uX</a> |
| 10 - <a href="https://goo.gl/GRNVNj">https://goo.gl/GRNVNj</a> | 40 - <a href="https://goo.gl/N5nsgH">https://goo.gl/N5nsgH</a>   |  |
| 11 - <a href="https://goo.gl/35kPk8">https://goo.gl/35kPk8</a> | 41 - <a href="https://goo.gl/rrGTYZ">https://goo.gl/rrGTYZ</a>   |  |
| 12 - <a href="https://goo.gl/Cj2evb">https://goo.gl/Cj2evb</a> | 42 - <a href="https://goo.gl/42uePk">https://goo.gl/42uePk</a>   |  |
| 13 - <a href="https://goo.gl/ZpziV9">https://goo.gl/ZpziV9</a> | 43 - <a href="https://goo.gl/wWYFw">https://goo.gl/wWYFw</a>     |  |
| 14 - <a href="https://goo.gl/lmfRVP">https://goo.gl/lmfRVP</a> | 44 - <a href="https://goo.gl/4nss3B">https://goo.gl/4nss3B</a>   |  |
| 15 - <a href="https://goo.gl/q78LSx">https://goo.gl/q78LSx</a> | 45 - <a href="https://goo.gl/3Yjd17">https://goo.gl/3Yjd17</a>   |  |
| 16 - <a href="https://goo.gl/amE5Ax">https://goo.gl/amE5Ax</a> | 46 - <a href="https://goo.gl/mBBsMz">https://goo.gl/mBBsMz</a>   |  |
| 17 - <a href="https://goo.gl/V85QcO">https://goo.gl/V85QcO</a> | 47 - <a href="https://goo.gl/R2jWlk">https://goo.gl/R2jWlk</a>   |  |
| 18 - <a href="https://goo.gl/m4kCjt">https://goo.gl/m4kCjt</a> | 48 - <a href="https://goo.gl/ESFBNP">https://goo.gl/ESFBNP</a>   |  |
| 19 - <a href="https://goo.gl/hR6fCn">https://goo.gl/hR6fCn</a> | 49 - <a href="https://goo.gl/tFzrDx">https://goo.gl/tFzrDx</a>   |  |
| 20 - <a href="https://goo.gl/4oyrl7">https://goo.gl/4oyrl7</a> | 50 - <a href="https://goo.gl/ttZwqZ">https://goo.gl/ttZwqZ</a>   |  |
| 21 - <a href="https://goo.gl/AUjiLU">https://goo.gl/AUjiLU</a> | 51 - <a href="https://goo.gl/779LKW">https://goo.gl/779LKW</a>   |  |
| 22 - <a href="https://goo.gl/4sjxRR">https://goo.gl/4sjxRR</a> | 52 - <a href="https://goo.gl/QjFz8T">https://goo.gl/QjFz8T</a>   |  |
| 23 - <a href="https://goo.gl/Mm3LKF">https://goo.gl/Mm3LKF</a> | 53 - <a href="https://goo.gl/whf0lB">https://goo.gl/whf0lB</a>   |  |
| 24 - <a href="https://goo.gl/Q6cjc1">https://goo.gl/Q6cjc1</a> | 54 - <a href="https://goo.gl/KVPOhr">https://goo.gl/KVPOhr</a>   |  |
| 25 - <a href="https://goo.gl/EghqVp">https://goo.gl/EghqVp</a> | 55 - <a href="https://goo.gl/OC4wiz">https://goo.gl/OC4wiz</a>   |  |
| 26 - <a href="https://goo.gl/lKqoWo">https://goo.gl/lKqoWo</a> | 56 - <a href="https://goo.gl/AOgpYd">https://goo.gl/AOgpYd</a>   |  |
| 27 - <a href="https://goo.gl/mlWF9g">https://goo.gl/mlWF9g</a> | 57 - <a href="https://goo.gl/65qpBO">https://goo.gl/65qpBO</a>   |  |
| 28 - <a href="https://goo.gl/Lb899l">https://goo.gl/Lb899l</a> | 58 - <a href="https://goo.gl/EpOV7b">https://goo.gl/EpOV7b</a>   |  |
| 29 - <a href="https://goo.gl/PpwhPh">https://goo.gl/PpwhPh</a> | 59 - <a href="https://goo.gl/Prij1gL">https://goo.gl/Prij1gL</a> |  |
| 30 - <a href="https://goo.gl/rXtw1">https://goo.gl/rXtw1</a>   | 60 - <a href="https://goo.gl/Me55Co">https://goo.gl/Me55Co</a>   |  |

# CONTENIDOS

	DEDICATORIA.....	6
	AGRADECIMIENTOS.....	7
	RESUMEN.....	10
	ABSTRACT.....	11
	OBJETIVOS.....	13
	INTRODUCCIÓN.....	15
DIAGNÓSTICO Y CONTEXTUALIZACIÓN		
<b>01</b>	1.1 PATRIMONIO CULTURAL.....	20
	1.2 USABILIDAD.....	28
	1.3 DISEÑO LÚDICO.....	36
	1.4 DISEÑO EDITORIAL.....	52
	1.5 DISEÑO EMOCIONAL.....	62
	1.6 INVESTIGACIÓN DE CAMPO.....	64
	1.7 HOMÓLOGOS.....	72
	1.8 CONCLUSIONES.....	80
	1.9 RECOMENDACIONES.....	84
	1.10 DECISIONES.....	85
PLANIFICACIÓN		
<b>02</b>	2.1 TARGET.....	90
	2.2 PARTIDOS DE DISEÑO.....	100
	2.3 PLAN DE NEGOCIOS.....	106
DISEÑO		
<b>03</b>	3.1 IDEAS CREATIVAS.....	113
	3.2 PROCESO CREATIVO.....	120
	3.3 PROCESO DE DISEÑO.....	134
PRODUCTO FINAL		
<b>04</b>	4.1 VALIDACIÓN.....	170
	4.2 APLICACIONES.....	174
	4.3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	182
	4.4 BIBLIOGRAFÍA.....	184
	4.5 ANEXOS.....	186

# RESUMEN

Cuenca, ciudad Patrimonio de la Humanidad, guarda una gran historia y cultura, preservar este legado, para las nuevas generaciones conlleva un trabajo arduo, este proyecto se ha enfocado a niños y niñas que velarán por su preservación. Es ampliamente reconocido el papel que desempeña el juego en el aprendizaje, en especial en infantes, por tanto, el propósito de este proyecto es fomentar el conocimiento y la valoración del patrimonio mediante el diseño de productos editoriales interactivos. Se aplicaron varias estrategias como pop up, paper toy, transición de imágenes, intercambio de fachadas e ilustración vectorial, generando así un aprendizaje lúdico que permite aprender y divertirse al mismo tiempo.

# ABSTRACT

Cuenca, a World Heritage City, has a great history and culture. Preserving this legacy for the new generations involves hard work. This project was aimed at children who will look after its preservation. It is widely recognized the role played by game in the learning process, especially in infants; therefore, the purpose of this project was to promote the knowledge and valuation of heritage through the design of interactive publications. Several strategies such as pop up, paper toy, image transition, facade exchange, and vector illustration were applied, generating in this way ludic learning, which enabled to learn and have fun at the same time.

Abstract original en anexos



## OBJETIVO GENERAL

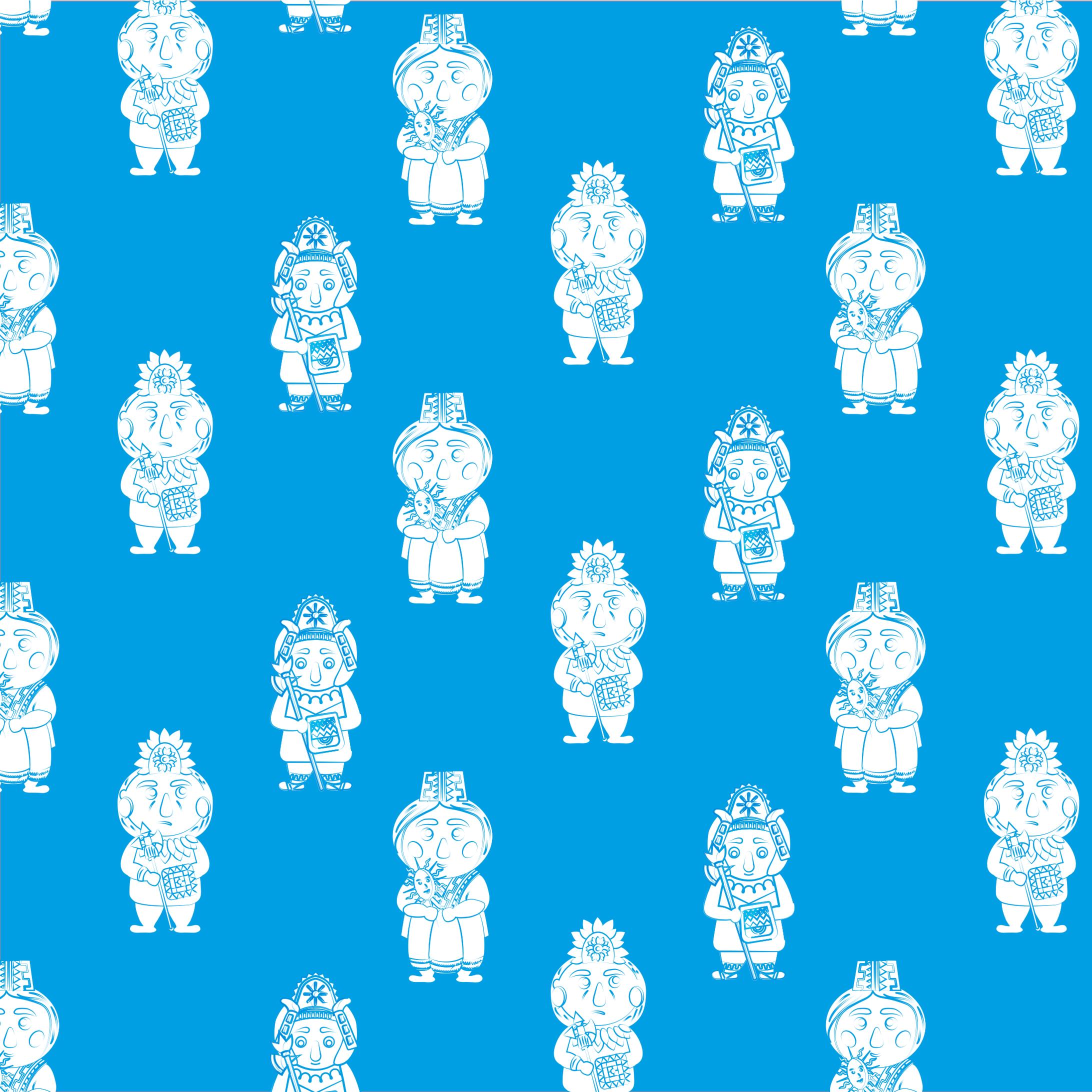
---

Fomentar el conocimiento y la valoración del patrimonio en los niños que habitan la ciudad de Luenca, mediante el diseño de productos editoriales interactivos.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

---

Diseñar productos editoriales interactivos para niños, sobre el patrimonio tangible de Luenca.



Cuenca es ciudad patrimonio de la humanidad desde 1999. Sin embargo, preservar ese legado para generaciones futuras, supone un trabajo de educación y sensibilización, se ha enfocado en un público infantil debido a que se encuentran en una etapa de aprendizaje más absorbente, de formación de valores y prioridades, por lo tanto, son los encargados de transmitir esta valorización hacia temáticas afines. Ellos usan muchos espacios patrimoniales sin ser conscientes de los múltiples valores ligados a ciertas actividades, lugares y objetos que son parte de tradiciones y costumbres. Para impulsar a los infantes a cuidar mejor su legado y apreciar su entorno es necesario implementar nociones de pertenencia, origen e identidad. Sin embargo hoy en día es difícil difundir la importancia del patrimonio entre las nuevas generaciones debido a los distractores tecnológicos, modas, entre otros.

Y es por eso que la Dirección de Áreas Históricas y Patrimoniales de Cuenca ha visto necesario crear cierto material educativo y a la vez didáctico que nos permita compartir y dar a conocer toda la riqueza patrimonial que Cuenca aún posee. Por lo tanto, es necesario diseñar un producto que no solo contenga textos informativos, sino también un contenido visual alegre y divertido que llame la atención a los niños y les permita interactuar con el mismo, para que el aprendizaje no sea tedioso, sino por el contrario resulte más fácil de asimilar.

Y así pues esta tesis presenta dos prototipos de libros interactivos que contienen información textual y gráfica acerca del patrimonio tangible, específicamente del patrimonio edificado y patrimonio integrado (murales) de Cuenca, que combinando mecanismos pop-up, acetatos, paper toy y magnetos con la ilustración y los conceptos nos permita motivar a los niños a conocer y aprender sobre el tema mientras juegan y a la vez invitar a otros niños a ser parte de ésta actividad.

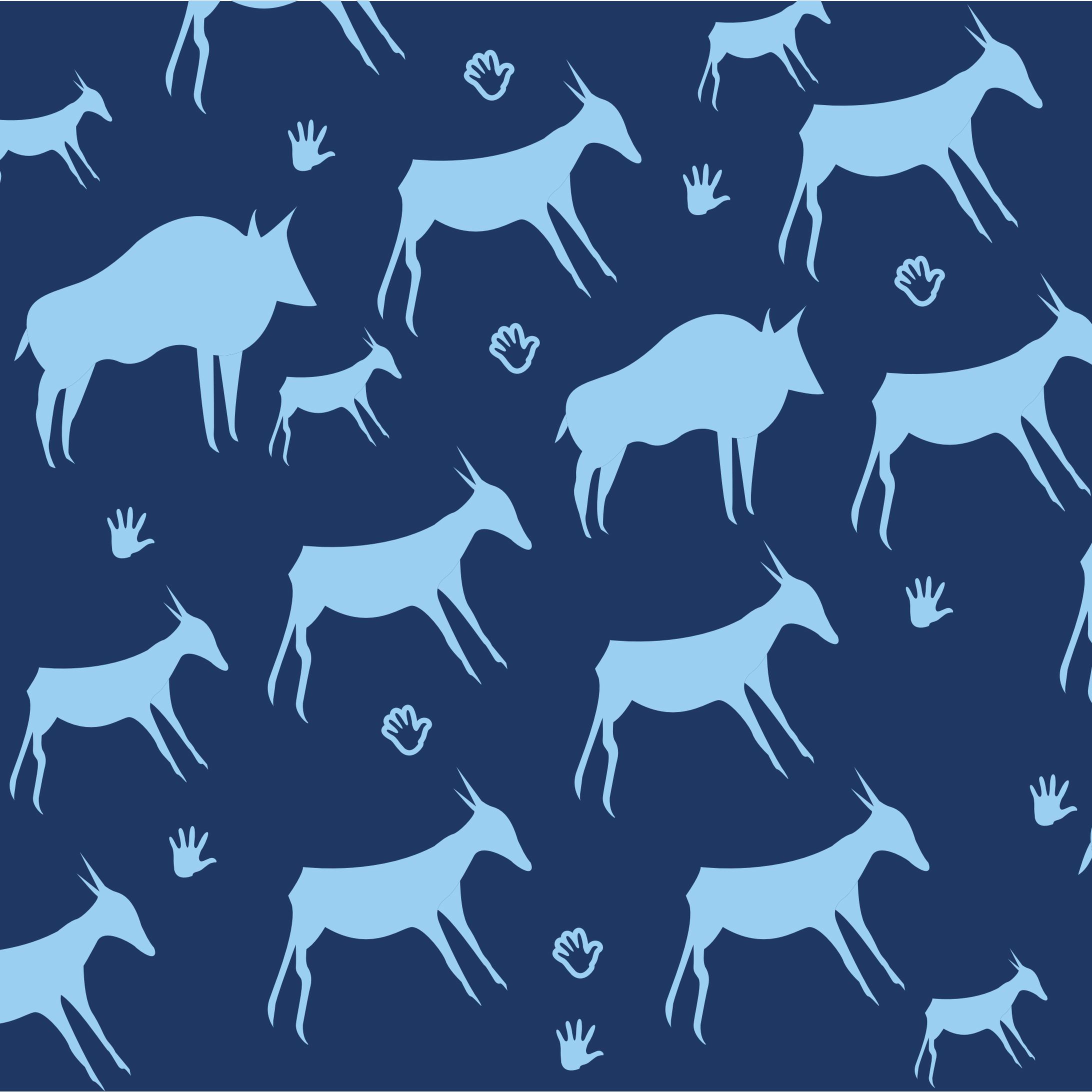
# INTRODUCCIÓN

En el primer capítulo analizamos y especificamos que es el patrimonio tangible y porque es importante valorarlo. Investigamos acerca de cuales son los tipos de interactividad que se pueden implementar en libros analógicos. La usabilidad, el diseño lúdico, como manejar la información para que los niños puedan comprender, y el diseño editorial para crear composiciones acordes con la información y el target. Presentamos también una investigación de campo realizada a expertos en temas de patrimonio, una entrevista a diseñadores con experiencia en diseño editorial dirigido a un público infantil y además un análisis de diseño emocional al público meta.

En el segundo capítulo definimos el target, creamos personas design y analizamos también el target indirecto, determinamos la forma, función y tecnología de los productos editoriales en base a los resultados de las investigaciones y entrevistas previas además se establece un plan de negocios basado en las 4 ps.

El tercer capítulo es acerca del diseño de los producto en sí, empezando por la generación de ideas, la selección de los mecanismos para la interactividad, bocetaje de pop-ups e ilustración, digitalización, hasta la concreción del diseño final.

Por último en el cuarto capítulo se presentan evidencias fotográficas de los productos finales en prototipo y sus aplicaciones, la validación del proyecto, conclusiones y recomendaciones.





# 1

## CAPÍTULO DIAGNÓSTICO



**PATRIMONIO CULTURAL**

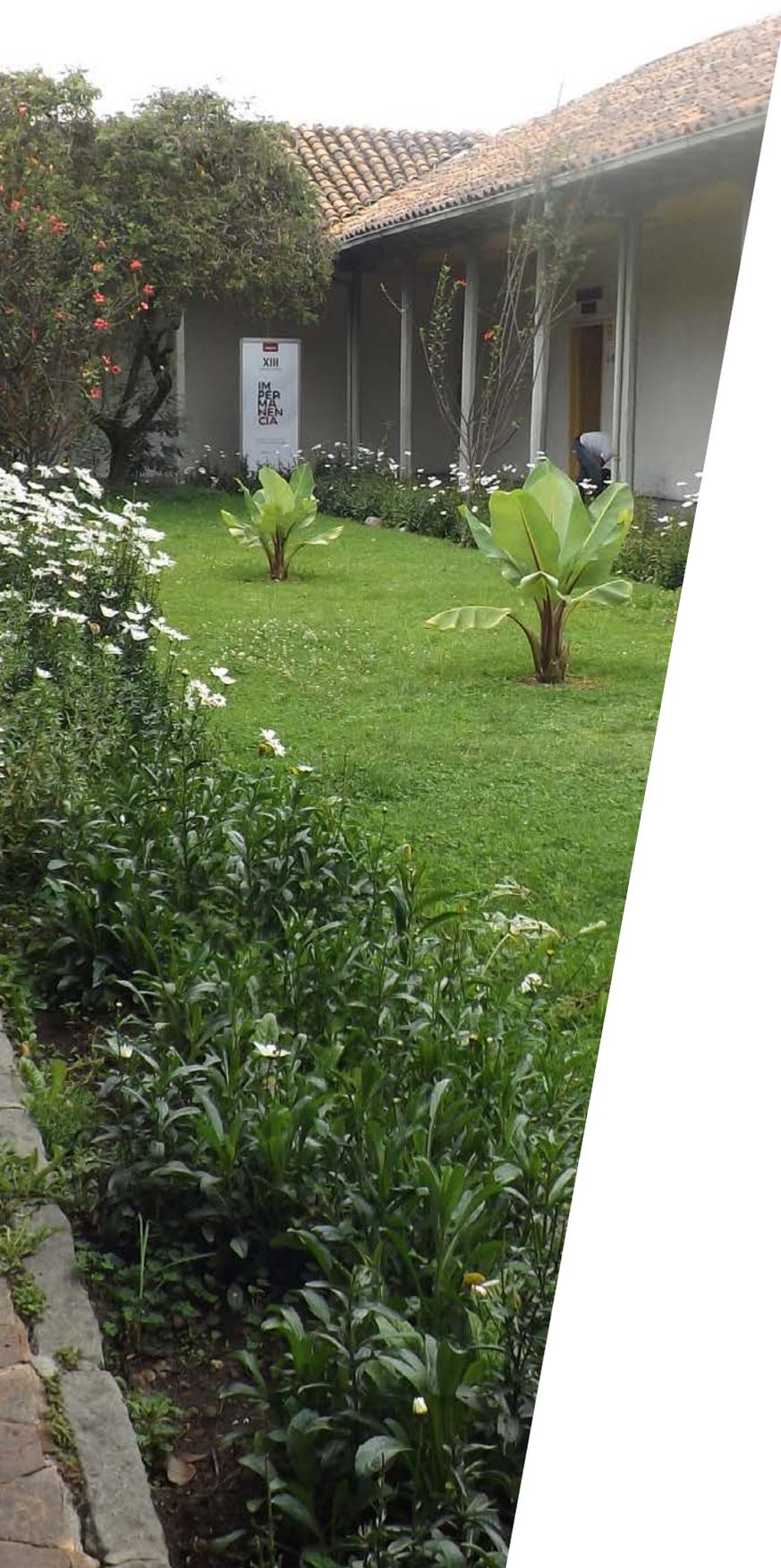
# 1.1 PATRIMONIO CULTURAL

Ecuador es un país con una muestra grande de expresiones culturales tanto materiales como inmateriales, por estas manifestaciones la UNESCO en el año 2003 consideró aspectos identitarios de las múltiples culturas ubicadas en nuestro país que se incorporaron desde el 13 de febrero de 2008. (Zambonino, 2015).

Por lo tanto es de suma importancia difundir estos conocimientos a las nuevas generaciones en especial a los niños, ya que debido a los avances tecnológicos han perdido el interés de conocer la historia de su país. Nosotros pretendemos fomentar el interés y dar a conocer esta información que es de gran importancia para la formación y valorización de la cultura y la identidad.



Museo de Arte Moderno  
Planta baja  
Patio principal



## 1.1.1 PATRIMONIO TANGIBLE

“El Patrimonio tangible es la herencia cultural propia del pasado de una comunidad que posee un especial interés histórico, artístico, arquitectónico, urbano, arqueológico (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2017).

El patrimonio tangible se divide en dos tipos de patrimonio los cuales son:

### ● 1.1.1.1 PATRIMONIO TANGIBLE MUEBLE

Son aquellos objetos históricos, arqueológicos, artísticos, tecnológicos, etnográficos, religiosos y de origen folklórico o artesanal que forman una parte importante para las ciencias, la historia del arte y la preservación de la diversidad cultural del país (Martínez, 2014).

### ● 1.1.1.2 PATRIMONIO TANGIBLE INMUEBLE

Son edificaciones humanas que no pueden ser transportadas a otro lugar, pueden ser estructuras como edificios o parques, etc. o dependen del terreno en que se encuentran como un sitio arqueológico. Entre estos encontramos lugares, sitios, edificaciones, obras de ingeniería, centros industriales, conjuntos arquitectónicos, zonas típicas y monumentos arquitectónicamente relevantes, arqueológico, históricos, artísticos o científicos, reconocidos y registrados como tales (Martínez, 2014).

La ciudad de Cuenca cuenta con 3400 bienes inmuebles.

Es importante mencionar que a pesar de que el patrimonio tangible se forma de objetos y cuerpos materiales, no se desvincula del patrimonio intangible ya que todos estos objetos nacen a partir del pensamiento, la cultura y la identidad de las personas.

## 1.1.2 BIENES EDIFICADOS

Es un conjunto de edificios o ruinas que adquieren un valor emocional cultural, físico artístico, urbanístico o histórico. Estos bienes patrimoniales llegan a formar parte de la memoria y la identidad de la comunidad. Las obras arquitectónicas también pueden llegar a obtener valor patrimonial dependiendo del lugar en donde estén ubicados. (ARQHYS, 2012)

La primera parte del producto de este proyecto de graduación estará centrada en los bienes edificados y enfocada a definir la época colonial, explicar cómo la organización social de la época influyó en la evolución del urbanismo y la arquitectura; aclarar cómo el crecimiento de la economía local impulsó importantes cambios sociales y culturales en la ciudad y cómo los impulsos de la modernidad llevaron nuevamente a una simplificación de las formas arquitectónicas.

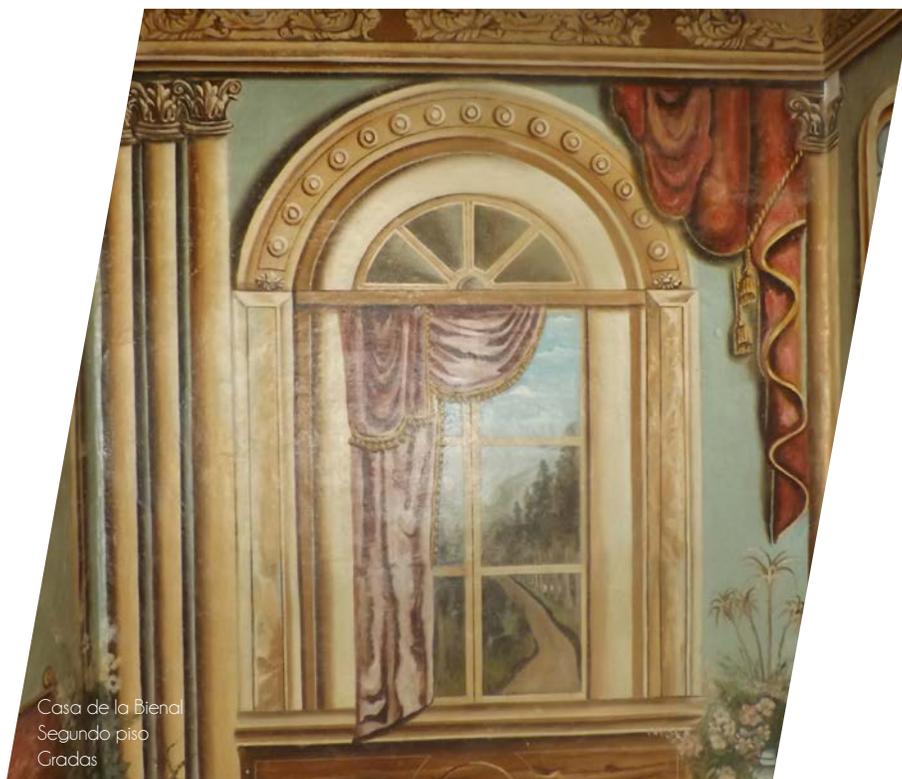


Casa de la Bienal  
Segundo piso  
Corredor

## 1.1.3 BIENES INTEGRADOS

El patrimonio integral y dinámico, conforma la memoria colectiva local, íntimamente incluida e involucrada en la microhistoria del lugar. Supone por tanto, un uso social por parte de la comunidad local, por lo que deber ser considerado, no solo como un conjunto de bienes tangibles e intangibles, sino como producto de un capital social el cual se valora e interpreta en función de intereses e ideologías. (Martini, 2007)

En Cuenca un ejemplo de estos bienes son los murales los cuales conservan una gran historia y una riqueza visual que narra los sucesos o acontecimientos de una época, por desgracia en la actualidad estos murales se van perdiendo a causa de la remodelación de las casas antiguas debido al comercio, por lo tanto es de suma importancia dar a conocer lo importante que es mantener estos bienes ya que de esta forma se mantiene la historia, se respeta la memoria colectiva y se da valor, interés e ideología a los ciudadanos.



Casa de la Bienal  
Segundo piso  
Gradas

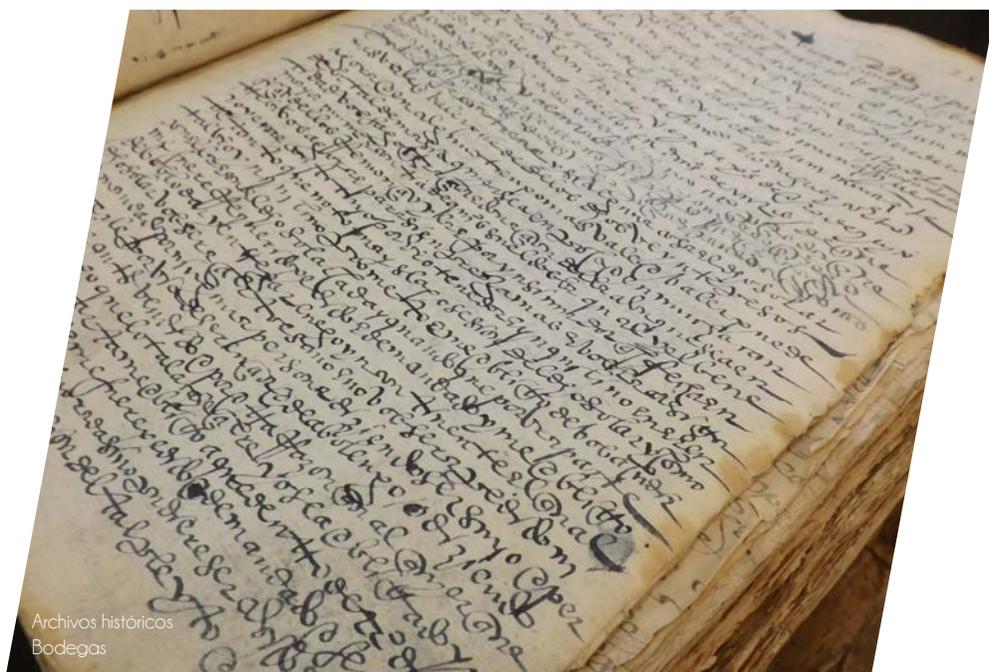


Archivos históricos  
Bodegas

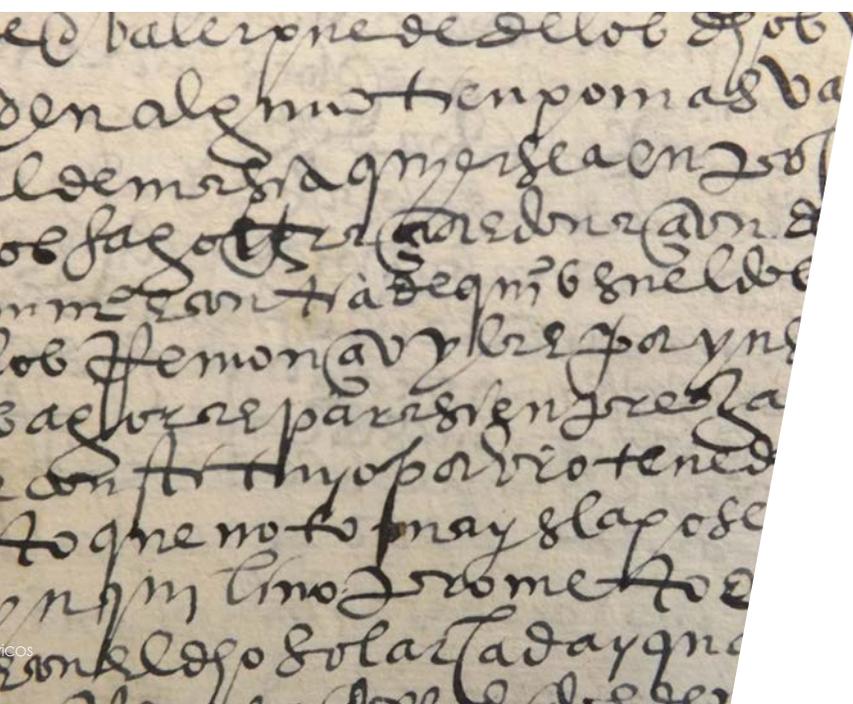
## 1.1.4 BIENES DOCUMENTALES

Según la UNESCO, los documentos son aquellos que establecen algo con un propósito premeditado, el documento posee importancia tanto por el contenido explicativo como por el soporte del mismo. Pero sin importar qué forma presentan estos elementos son igual de significativos dentro de la memoria colectiva de una nación, un pueblo, región o sociedad. Los documentos manifiestan la diversidad de los pueblos, las culturas y los idiomas mediante su soporte y contenido y volviéndose parte del patrimonio de la humanidad. (“Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura”, 2016)

En la ciudad de Cuenca existe una gran cantidad de documentos muy importantes sobre la historia de la ciudad sin embargo, la gran mayoría están archivados, esto no quiere decir que no son importantes, el problema es que no son del conocimiento de la ciudadanía, por lo tanto es importante sacar a la luz aquellos documentos que influyen en la historia y en la identidad de la ciudad, un ejemplo muy claro es el documento de reconocimiento de Cuenca como Patrimonio de la Humanidad el cual no es está exhibido para los ciudadanos, hecho que promovería el interés y conocimiento de la historia al ciudadano.



Archivos históricos  
Bodegas



## 1.1.5 NECESIDAD DE VALORAR EL PATRIMONIO

Según el Art. 380 de la Constitución de la República del Ecuador.- Serán responsabilidades del Estado: 1. Velar, mediante políticas permanentes, por la identificación, protección, defensa, conservación, restauración, difusión y acrecentamiento del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza histórica, artística, lingüística y arqueológica, de la memoria colectiva y del conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad plurinacional, pluricultural y multiétnica del Ecuador. (Ministerio de Cultura, n.d.)

El patrimonio cultural de una región posee la capacidad de vincular a la gente con su historia, representa el valor simbólico de las distintas identidades culturales y es necesario para entender otros pueblos y establecer la paz entre naciones.





El patrimonio simboliza la experiencia humana y sus ambiciones, ofrece a cada ser humano la oportunidad de descubrirse como individuo dentro de su región o comunidad. El valor más importante que nos brinda el patrimonio cultural es la diversidad, la cual tiene el propósito de juntar a los distintos pueblos mediante el diálogo. (CINU, 2002)

Pero para poder entender acerca de la cultura de otros pueblos antes es necesarios conocer el nuestro, nuestra ciudad es un lugar repleto de bienes patrimoniales muy significativos dentro de nuestra historia, pero que lamentablemente no son reconocidos como tal, lo que provoca que estos pierdan su valor y sean en muchos casos modificados o incluso destruidos. Para que esto no suceda es importante educar a las personas desde niños acerca de lo que es el patrimonio y darles una razón para velar por ello.

Casa de la Bienal  
Planta baja  
Diferentes plantas



**USABILIDAD**

## 1.2 USABILIDAD

La usabilidad se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta o cualquier objeto fabricado con el fin de alcanzar un objetivo concreto. La usabilidad también se refiere al estudio de los elementos que hay tras la eficacia de un objeto. (Nielsen, 2012)

Además puede referirse al diseño eficiente de objetos mecánicos como, por ejemplo, un manubrio, un martillo, objetos electrónicos, áreas de comunicación, libros de recetas, página de ayuda en línea, etc.





La usabilidad se define por 5 componentes que demuestran calidad según Nielsen, (2012):

- **Fácil aprendizaje:** ¿Es fácil para los usuarios realizar las tareas básicas la primera vez que utilizan el diseño?
- **Eficiencia:** ¿Qué tan rápido se pueden realizar tareas Una vez aprendido el diseño?
- **Memorabilidad:** La facilidad con la que los usuarios recuerdan el funcionamiento al volver a utilizar el diseño después de un periodo de no usarlo.
- **Errores:** ¿Cuántos errores cometen los usuarios, qué tan grave son y con qué facilidad pueden recuperarse de ellos?
- **Satisfacción :** ¿Cómo es agradable al uso de ese diseño?

Al momento de diseñar es sumamente importante tomar en cuenta la usabilidad ya que de esta depende que este producto u objeto que estamos diseñando tenga éxito y sea fácil de comprender para que el mensaje no se malinterprete o distorsione.

## 1.2.1 DISEÑO INTERACTIVO

“El diseño interactivo es el arreglo de gráficos, texto, videos, fotos, ilustraciones, sonidos, animación, imágenes tridimensionales (3D), realidad virtual y otros medios en un documento interactivo.” (Graham, 1999 p.4) El objetivo del diseño interactivo es presentar el mensaje de la forma más clara posible, simple y sin complejos con una interfaz fácil de navegar y de entender para el usuario.

El grado de interactividad del producto depende de la cantidad de recursos que le permiten al usuario establecer una relación participativa y comunicativa con los materiales.

La interactividad a pesar de ser conocida principalmente como un soporte digital también se la puede aplicar en cualquier tipo de soporte analógico de manera diferente como se mostrará más adelante. El diseño interactivo gracias a que comunica los mensajes de manera clara ayuda a que el mensaje quede impregnado en la mente del usuario y que éste interiorice la información.



02



03

### ● 1.2.1.1 INTERACTIVIDAD

Se puede decir que la interactividad es una acción que se desarrolla de modo equitativo entre dos o más organismos, objetos, agentes, unidades, sistemas, fuerzas o funciones. (Bedoya, 1997).

La interactividad nos permitirá captar la atención del usuario, hacer que el aprendizaje sea más ameno, divertido y más fácil de entender y por lo tanto, que los conocimientos permanezcan en la mente del usuario por más tiempo.

Es el proceso que se crea al emitir información y conseguir una respuesta a ella, a través de un medio tecnológico y utilizando variadas formas de comunicación oral, escrita, con imágenes, entre otras. Aquel intercambio de información como una consecuencia de ver, escuchar o escribir es donde se desarrolla el proceso interactivo y se podría decir que da paso a la comunicación. (“La Interactividad”, 2007)

De esta forma como diseñadores debemos impulsar este nuevo campo el cual será de gran ayuda para la construcción de una educación interactivo. A pesar de tener al alcance estos métodos de educación solo son pocas las instituciones que están implementando este campo. El diseñador también determinará la forma adecuada de cómo presentar la información para que sea más interactiva y pregnante, analizará el comportamiento del usuario tomando en cuenta los parámetros de investigación previas para obtener un producto viable.

### ● 1.2.1.2 EL USUARIO

El usuario es la persona que usa algún objeto para una función en específico, por lo general es necesario que el usuario tenga el dominio o la conciencia de lo que está manipulando o está haciendo de esta forma obteniendo un fin lógico y conciso, sin embargo, el término es genérico y se limita en primera instancia a describir la acción de una persona que usa algo. El que usa algo es porque lo necesita, por ejemplo si está frente a un cajero automático es porque necesita sacar dinero de su cuenta por lo tanto se convierte en un usuario del banco y de los servicios electrónicos que este presta. (Definista, 2014)

Por lo tanto el usuario es de suma importancia ya que es él quien proporciona la respuesta hacia un objeto, de esta forma podremos saber si el objeto cumple con el objetivo específico para el que fue creado, también hay que mencionar que dentro del diseño el objetivo es realizar un objeto que sea más atractivo y lograr que la interactividad con el usuario sea lo más intuitiva posible, para así comunicar el mensaje en una forma concisa y clara que permita una comunicación legible y adecuada.



04

05



### ● 1.2.1.3 LA INTERFAZ

La interfaz es la encargada de dar soporte al diálogo entre el usuario y la máquina o dispositivo, además se encarga de adquirir información expresada por el usuario a través de los medios de interacción, La función de la interfaz es cooperar para que el usuario sea capaz de entender y accionar la interfaz fácilmente, es decir una interfaz amigable e intuitiva. (Molina, 2003)

Por lo tanto la interfaz vendría a ser el espacio en donde se produce la interacción entre el usuario y el objeto interactivo. Una interfaz puede incluir menús, ventanas, gráficos, sonidos, etc. los cuales son en concreto los que llevarían la información o el mensaje.

El objetivo del diseño de interfaz es producir una interfaz fácil de usar que se explique a sí misma de forma eficiente y agradable para obtener los resultados esperados al momento de utilizar el objeto.

## 1.2.2. INTERACTIVIDAD DIGITAL

La interactividad digital permite una relación de comunicación entre el usuario y un documento o sistema informático, videos, aplicaciones, etc. (Yvone Rogers et al. 2011). Algunos ejemplos de estos sistemas pueden ser páginas web, enlaces a otras páginas, una aplicación independiente y compleja que use gráficos, sonido, tipografía y videos con controles interactivos utilizando botones, enlaces, etc.

El desarrollo ha permitido crear interfaces inteligentes que pueden guardar en la memoria algunas preferencias del usuario.

Según Ventura (2015) los agentes que realizan esta tarea son:

- Proactivos- toman iniciativa ayudando al usuario
- Adaptables- aprenden los gustos del usuario
- Personales- se adaptan a la ayuda que el usuario quiere

La interactividad digital avanza de la mano con las nuevas tecnologías que permiten, por ejemplo, crear pantallas flexibles, delgadas, sustituir la pantalla por un proyector que nos permite solucionar problemas de espacio. También involucra cascos o lentes con realidad virtual, teléfonos celulares, videoconferencias, etc.

Los equipos computacionales que apoyan a la enseñanza se han introducido en las aulas, los equipos que ayudan al profesor a tener clases más dinámicas. El aula interactiva se basa principalmente en una plataforma tecnológica que implica conexiones en red. (Ventura, 2015)





07

## 1.2.3 INTERACTIVIDAD ANALÓGICA

La interactividad no es una propiedad solamente de un documento digital, sino que también puede formar parte de un soporte analógico como un libro, un periódico, un afiche, etc. de una manera diferente, pero que de igual forma le permite participar al usuario ya sea con pop ups, stickers, recortables y armables, coleccionables, etc.

Requiere de la interacción manual del usuario para poder mostrar toda la información. Tienen mecanismos que permiten secuenciar la aparición del contenido en un mismo soporte y la posibilidad de crear sorpresas o intriga. (Navarro, 2015)



08

## 1.2.4 COMUNICACIÓN INTERACTIVA

La comunicación interactiva es aquella en la cual el receptor puede tomar decisiones y de él depende el flujo de la información. La toma de decisiones que realiza el receptor dependerá sobre todo en cómo esté estructurada la información que muestra el medio. La interactividad adquiere un gran progreso entre los medios digitales, establecidos en el hipertexto. ("Comunicación Interactiva", 2010)

Dentro de la comunicación interactiva el diseño juega un papel importante ya que ayuda a estructurar una comunicación más fácil de entender y más pregnante con la ayuda de ciertos elementos gráficos como por ejemplo una diagramación de contenidos más dinámicos y elementos visuales como ilustraciones, estos aspectos, más la comunicación interactiva ayudarán a obtener un resultado mucho más favorable para el receptor y a su vez facilitando la toma de decisión y la regulación de flujo de información que captará.

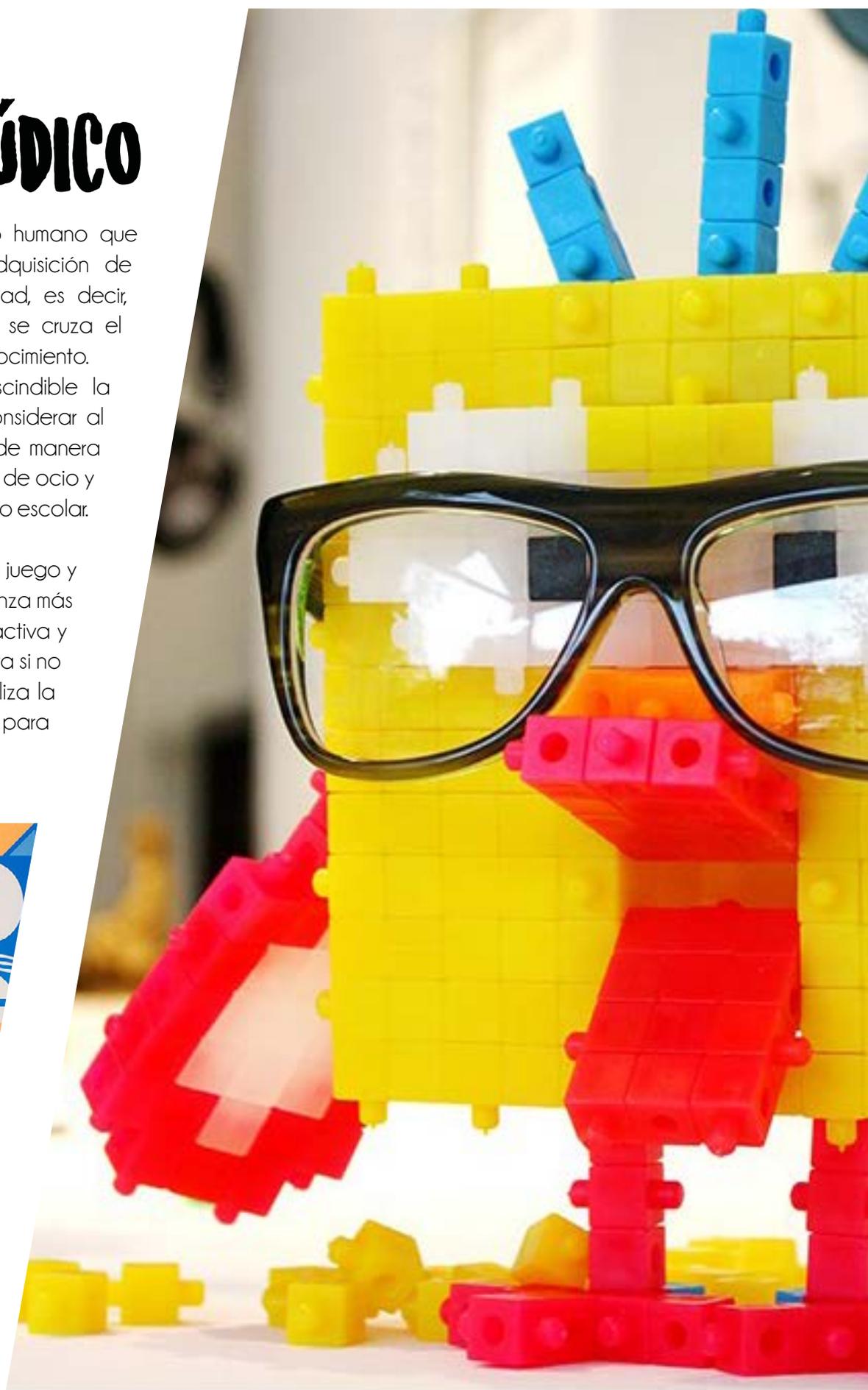


**DISEÑO LÚDICO**

## 1.3 DISEÑO LÚDICO

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el crecimiento psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. En opinión de Waichman (2008) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Por lo tanto el diseño lúdico pretende combinar el juego y el aprendizaje para generar un método de enseñanza más completo, de esta forma obtener información más activa y agradable que no sea solo por obligación educativa si no por un aprendizaje libre y divertido. Para esto se utiliza la herramienta del juego que es la forma más atractiva para el aprendizaje.



Los juegos son un elemento indispensable en el desarrollo intelectual, afectivo y psicomotor, que favorecen la motivación y el aprendizaje. A través de las actividades lúdicas se explora y se crean mundos, experimentando un sentimiento de felicidad y libertad que proviene de un contexto emocional propicio para la expresión de ideas y sentimientos. (Aravena, 2012)

Al jugar los niños y niñas aprenden a orientarse en el espacio y el tiempo, a valorar el arte y la naturaleza, a construir saberes y temores y a conectarse con su fantasía. Jugar es fundamental para desarrollar la creatividad. El juego permite expresar las emociones, enseña a cooperar o competir- jugando, se aprende a perder o ganar. El niño o niña que juega desarrolla un sentimiento de aceptación generando vínculos emocionales positivos con los otros niños que también participan en el juego.

Se puede decir que una opción atractiva para los niños y niñas en la actualidad es la computación ya que se puede proporcionar juegos didácticos electrónicos relacionados con el aprendizaje. El material audiovisual en forma de juego permite que los niños y niñas asimilen aprendizajes, de manera autónoma, a partir de un componente lúdico y visual. Para los niños y niñas con más dificultades o con necesidades educativas especiales, representa una forma de enseñanza diferente, más divertida pero a la vez productiva. (Aravena, 2012)

## 1.3.1 LÚDICA Y COMPLEJIDAD

“La vida es complejidad y lo lúdico permite acceder más fácilmente a la complejidad y entender su incertidumbre, acceder a un lenguaje que no necesita explicaciones, un lenguaje de sensaciones conociendo “lo que es”. Lo lúdico genera conocimiento y el conocimiento es lúdico. Sensación-imagen por encima de la palabra.” (González, 2014)

Por ende lo lúdico es una herramienta fundamental gracias a la cual podemos difundir contenidos complejos de una forma más comprensible sobre temas determinados, por lo tanto no es mala idea la implementación de recursos lúdicos como métodos de enseñanza en las instituciones educativas ya que de esta forma los estudiantes estarían más accesibles a una enseñanza nueva y entretenida, esto no quiere decir que no aprenderán, todo lo contrario, los contenidos a estudiar serán más fáciles de asimilar gracias a estos métodos.

Lo lúdico es el juego natural del ser humano que le ayuda a tener posibilidad de potenciar sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida aspectos complejos.

“Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención y concentración, potencian la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos.” (González, 2014)

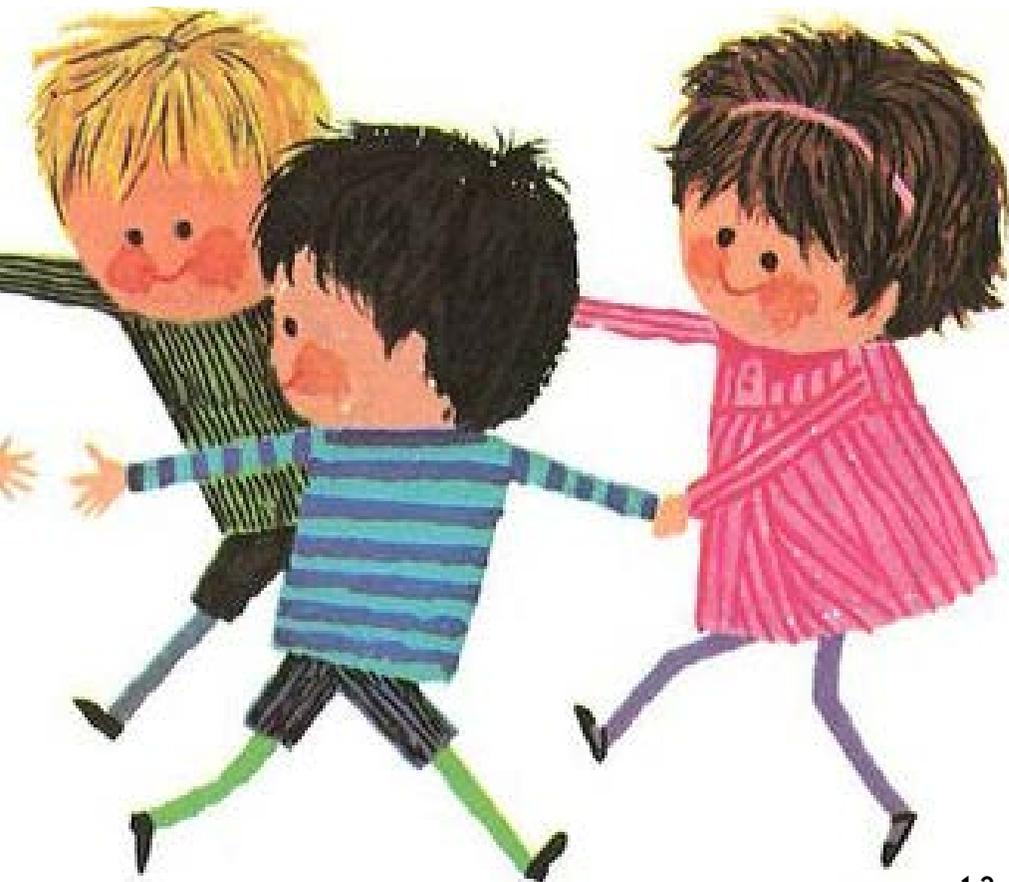
12



## 1.3.2 CREATIVIDAD

La creatividad es la habilidad de crear ideas y conceptos nuevas, o formar nuevos grupos de ideas o conceptos anteriores para obtener soluciones innovadoras. La creatividad es sinónimo del “pensamiento original”, la “imaginación constructiva”, el “pensamiento divergente” o el “pensamiento creativo”. (Colaboradores de Wikipedia, 2017)

Es importante que el producto interactivo enfocado a los niños emplee mucha creatividad, es decir plantear y desarrollar métodos innovadores para que el niño no se canse rápidamente de utilizarlo, sino por el contrario le cause interés por descubrir algo nuevo. Así mismo la creatividad junto con el juego son una excelente herramienta utilizada para educar tanto a niños como adultos de una forma más divertida y que permite retener información de manera inmediata y perdurable.



13

14



## 1.3.3 JUEGO

La teoría de Karl Gross, afirma que “el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona.” Según Mason y Mitchell (2015) el juego es una vía para representar roles sociales y un medio de manifestación de la personalidad.

El juego se puede introducir dentro del material didáctico de manera competitiva como no competitiva pero es preciso que el juego aporte en lo que se quiere enseñar. Según el libro de Johan Huizinga “Homo Ludens”, (2008) el juego no solo constituye una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo, sino que, además, la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico.

El juego es una función biológica que le permite al ser humano desarrollarse y aprender todo lo que sabe desde el momento en que nace, por lo tanto el juego no debería desvincularse del aprendizaje, sino por el contrario, aplicarlo en todos los métodos de enseñanza como sea posible.

## 1.3.4 MATERIAL DIDÁCTICO

El material didáctico es el que facilita la enseñanza y el aprendizaje gracias a algunos medios y recursos. Por lo general son usados como medios de aprendizajes en los ambientes educativos para ayudar y facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Hay que tomar en cuenta que para cada aprendizaje existen elementos didácticos específicos. (Coila Mamani & Fajardo Torres, 2014)

Por lo tanto se lo puede definir como un método de enseñanza y el aprendizaje, de esta forma lo que se logra es un mensaje de fácil comprensión para el público al cual se dirige, este método es utilizado generalmente en las primarias ya que los niños de esta forma desarrollan algunas características y habilidades dependiendo del material didáctico como por ejemplo los libros para aprender a leer, los cuales, con la ayuda del docente se convertirá en un material de apoyo- didáctico y a la vez comunicativo, por lo tanto el aprendizaje será más claro y conciso.

Cabe destacar que no sólo los libros pueden constituir un material didáctico: las películas, los discos, los programas de computación y los juegos, por ejemplo, también pueden serlo.

### 1.3.4.1 RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos son los instrumentos que permiten la enseñanza y el aprendizaje. Para aprender es necesario que los niños primaria practiquen la manipulación, observación multisensorial, descubrimiento, exploración, experimentación e interacción con los materiales de enseñanza. Para esto es necesaria la motivación, el compromiso, la espontaneidad, entrega y esfuerzo. (Vallejo Salinas, 2009)

En términos generales los recursos didácticos son instrumentos y métodos para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. En la actualidad son métodos muy utilizados en la educación primaria ya que de esta forma se obtiene una mejor experiencia de estudio y a su vez un entendimiento más fluido.





## 1.3.4.1.1 FUNCIONES DIDÁCTICAS

Todas las herramientas didácticas deben cumplir con los siguientes parámetros, (Blanco S., 2012):

**a) Función motivadora:**

Los recursos didácticos deben atraer la atención de los estudiantes por medio del poder de atracción a través de las formas, tacto, colores, acciones, etc.

**b) Función estructuradora:**

Para asimilar nuevos contenidos debe tomarse en cuenta la posibilidad de relacionarlos con otros contenidos que el alumno ya conoce. Caso contrario los nuevos contenidos podrían ser olvidados fácilmente.

**c) Función estrictamente didáctica:**

Es necesario e imprescindible que exista una relación entre los recursos materiales que se pueden utilizar, con los objetivos y los contenidos objeto de enseñanza.

**d) Función facilitadora de los aprendizajes:**

Los recursos y materiales son elementos imprescindibles y facilitadores del aprendizaje. Por ejemplo, un gráfico es fundamental para enseñar la evolución de la economía, y para este gráfico también es necesario un soporte como el papel, una pantalla, etc.

**e) Función de soporte al profesor:**

Se refiere a todo lo necesario por parte del docente para facilitar su labor de enseñanza en lo que se refiera a programar, enseñar, evaluar, registrar datos, control, etc.

Con la ayuda de estas funciones se facilita el método de enseñanza gracias a la variedad de funciones que existen, las cuales deben ser tomadas en cuenta al momento de diseñar un producto didáctico, de esta forma cumplir las funciones básicas de soporte y contenido para transformarse en objetos viables de enseñanza y aprendizaje.

## 1.3.4.1.2 TIPOS DE MEDIOS

### MEDIOS TECNOLÓGICOS

Son aquellos que necesitan de la intervención un instrumento para poder llevar la información, los podemos dividir en:

#### *a) Medios audiovisuales*

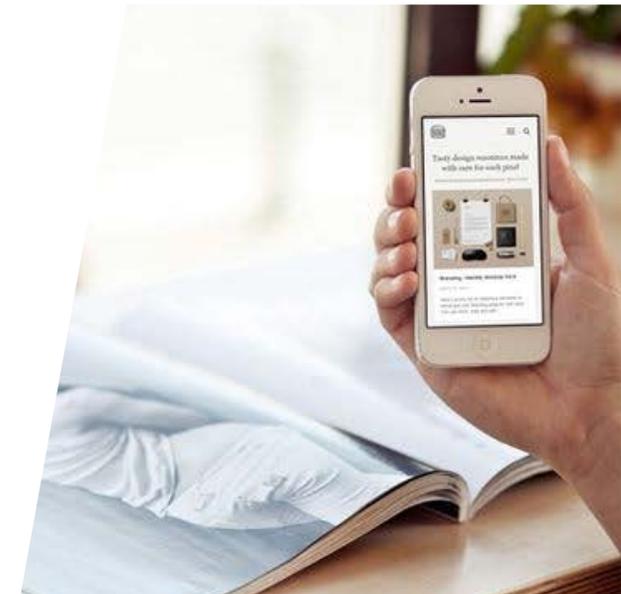
Son aquellos que combinan sonidos e imágenes. Dentro del área pedagógica la enseñanza se puede decir que es método basado en la sensibilidad visual y auditiva. En esta caso encontramos la televisión, data show, radio, DVDs, cd, videos, pizarras, entre otros.

#### *b) Medios Informáticos:*

El medio informático permite establecer una relación prolongada entre la acción y la respuesta es decir una interacción. "Ejemplo: Computador, Paquetes informáticos, Programas de diseño, edición de texto, imágenes y sonidos, Cd temáticos, Tutoriales, Simuladores, Juegos educativos, I-Pad, etc."

#### *c) Internet:*

Podemos decir que la Internet es el mejor exponente del nuevo tercer entorno en donde la actividad social se ha desarrollado de una forma natural, urbana y virtual.





## MEDIOS PRE-TECNOLÓGICOS

Se refiere a los medios previos a la tecnología y son utilizados como soporte de las actividades realizadas en el aula como revistas, periódico, mapas, afiches, cartulina, tijeras, etc. (Echeverría, 2000)

Gracias a estos tipos de medios se ha permitido ampliar las técnicas didácticas estableciendo ciertas características apropiadas para cada objetivo al que se plantee llegar, es decir que para cada tipo de aprendizaje ,podremos analizar qué medio será el apropiado para llevar un mensaje más claro. Incluso se podrían combinar estos métodos entre sí, para obtener mejores resultados y un mensaje con mayor pregnancia y a su vez lograr un proceso más entretenido.



17

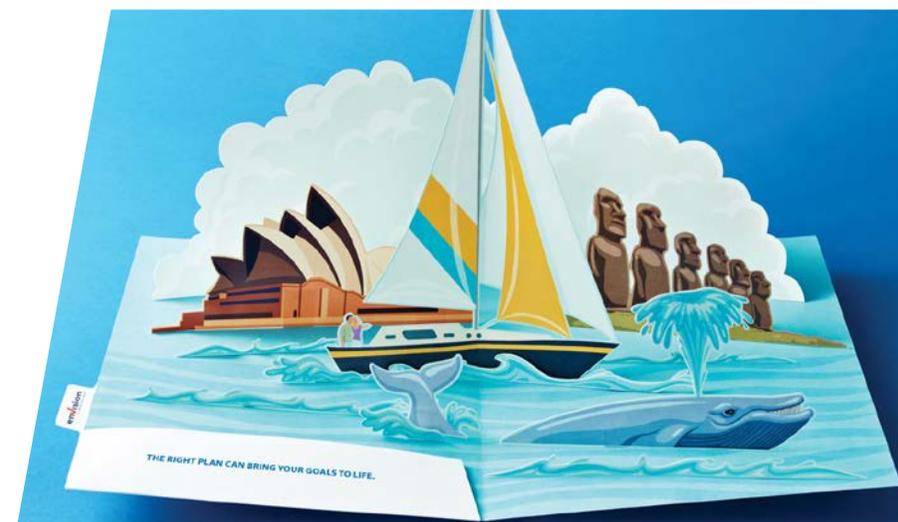
## 1.3.5 LIBROS ANIMADOS

Son libros animados aquellos que requieren de la interacción manual del lector para poder mostrar toda la información. Tienen mecanismos que permiten secuenciar la aparición del contenido en una misma página y la posibilidad de profundizar hasta varios niveles o de crear sorpresas o intriga. También suelen tener elementos que se separan del libro para poder “jugar” con ellos sobre el libro o fuera de él. (Navarro Álvarez, 2015)

En la actualidad estos tipos de libros son escasos debido al costo de fabricación que demanda, a pesar de esto, los escasos que existen son de un contenido y una interactividad única, si comparamos los niveles de interés entre un libro normal y un animado podremos asegurar que este último ganaría además de que el aprendizaje sería más divertido y por ende más atractivo para el lector.



18



19

### 1.3.5.1 TÉCNICAS POP UP

En los soportes impresos existen una gran variedad de técnicas para aplicar interactividad, estos se pueden clasificar con respecto a su mecanismo para la animación de los elementos. A continuación mencionaremos algunos de ellos (Literatura SM, 2015):

**Libro con solapas:** Son aquellas páginas que poseen unas pestañas generalmente de cartón en el interior del contenido de página que al desplegar da a conocer parte de una información o una ilustración adicional a la información.

**Libro con lengüetas:** los elementos se modifican o mueven al tirar, desplazar o empujar las lengüetas de papel, tela o cartón.

**Libro túnel o peep-show:** este está estructurado por dos caras de cartón que se despliegan con la ayuda de un mecanismo tipo acordeón, en su interior se ubican elementos planos troquelados que se extienden por el mecanismo externo dando una sensación de profundidad y de tridimensionalidad.

**Libro carrusel:** Cada cara del libro se abren hasta 360° de esta forma se obtiene una especie de estrella o carrusel. En cada cara se ubican las ilustraciones y el texto los cuales con ayuda de los ejes forman los cantos del libro.

**Libro tridimensional:** Esta técnica es muy conocida por pop up, se trata de un mecanismo en donde al abrir un libro se descubre y se levanta una figura.

**Libro de imágenes transformables:** Si son de una forma circular funcionan mediante discos ilustrados que al girarlos cambia de una imagen a otra y si son horizontales o verticales se usan lengüetas para deslizar las imágenes.

**Libro ruleta:** están estructuradas por círculos o discos giratorios y al momento de hacerlos funcionar una página da paso a la siguiente.

**Libro de imágenes combinadas:** Esto es cuando una página se ha dividido en varias secciones, de esta forma, al cambiar de página se combinara con la anterior obteniendo una nueva ilustración por la combinación.

**Libro escenario:** al pasar cada página se forma un escenario o teatrillo por capas, con diferentes decorados, personajes y situaciones ilustradas. (Literatura Infantil y Juvenil SM, 2016)

El uso de todas estas técnicas proporciona dinamismo en el soporte transformando la lectura lineal y simple en algo interactivo y con más fuerza para transmitir el mensaje. Lo que permitirá que los niños se sientan atraídos e interesados en descubrir y aprender lo que estas formas representan y el mensaje quedará arraigado en la mente del niño.



21



## 1.3.5.2 LEER JUGANDO

Una de las estrategias efectivas para motivar a los niños a leer es el juego. Se puede decir que al momento de jugar tomamos una conducta natural que utilizan los niños para comunicarse y esto a su vez se vincula con los momentos de la infancia. Al momento de enseñar con la ayuda de juegos educativos estamos haciendo que el niño asocie el aprendizaje con agrado y a su vez incentivamos a una competencia sana. Gracias a este método el niño memoriza fácilmente y queda inscrito, en la memoria emocional.

“A través de los juegos relacionados con la lectura se genera una conducta de apego a leer y a los libros.”(Dulcic Rodriguez, 2009)

Es de gran importancia incentivar a la lectura, de esta forma se aprende información valiosa, se desarrolla un coeficiente intelectual y se mejora el léxico, además en el caso de los niños se amplía la capacidad de imaginación, gracias a la lectura combinada el juego se ha logrado en las instituciones educativas obtener un resultado favorable con respecto al aprendizaje y a la retención de información.

## 1.3.5.2.1 LECTURA INFANTIL

En el desarrollo de la vida la lectura es de suma importancia en toda edad, gracias a este medio se genera conocimientos con respecto a un sin número de áreas. Con la ayuda de la lectura como por ejemplo los cuentos, un niño desarrolla su imaginación y creatividad, gracias a esto se desarrolla y se fortalece la profesión que se escogerá en un futuro.

Con la ayuda de la lectura se puede conseguir conocimientos culturales, conocer lugares y tradiciones, sin la necesidad de viajar. Gracias a la lectura se desarrolla identidad y cultura, es por eso que debemos proporcionar a los niños libros infantiles variados, pero que transmitan un buen mensaje. La lectura infantil permite que los niños se ubiquen dentro de un contexto, que sean ágiles mentalmente para describir e interpretar diferentes situaciones por las que puede estar pasando el protagonista de un libro, para así poder interpretar situaciones reales en el entorno. (Fuentes, 2016)

La lectura en los niños influye totalmente en su desarrollo tanto en aprendizaje como en personalidad y valores. El problema es que este hábito se puede llegar a ver algo tedioso y complicado, esto sucede cuando el material de lectura no es el adecuado lo que puede desencadenar que el niño desarrolle esta actitud para futuro. Para esto se buscará también utilizar el género de lectura didáctico lo que facilitará la comprensión y el agrado.





## 1.3.5.2.2 LECTURA SEGÚN LA EDAD

Con el paso del tiempo cada niño va evolucionando sus rasgos psicológicos, por lo que también varía el tipo de lecturas apropiadas, las temáticas y sus aspectos formales o de contenido. Y aunque cada niño es diferente y no hay porqué obligarlo a integrarse en un grupo determinado. A rasgos generales presentamos ciertas características que nos dan un referente a la hora de diseñar libros o cuentos que sirvan para aprender y divertirse. (Medina, 2010)

En la Tabla 1 encontramos las características de las etapas de lectura de niños de 7 a 10 años.

### EDAD 7-9 AÑOS (Medina, 2010)

#### ETAPA DE OPERACIONES CONCRETAS

- Reconoce la existencia de opiniones distintas a la suya.
- Desarrolla preferencia por temas realistas y pide que le expliquen los reglamentos de las cosas.
- Conoce posibilidad de interpretar palabras/hechos de diversas maneras.
- Manipula ideas y no sólo objetos.
- Demuestra capacidad de «conservar» conceptos de cantidad y volumen: recuerda y organiza los conocimientos.
- Separa pensamiento de percepción y acción.

#### LECTURA COMPRESIVA

- Desarrolla alguna autonomía en la lectura.
- Comprende textos cortos de lectura fácil, sin ilustración.
- Puede leer comprensivamente la ficción y la fantasía.

#### NARRATIVA QUE MEJOR SE ASIMILA

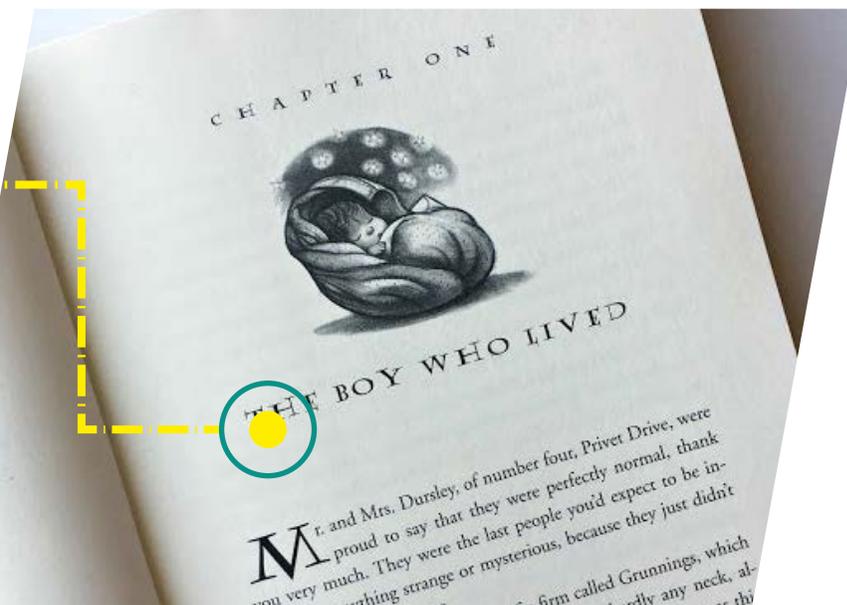
- Narrativa que incluya claramente la diferencia de puntos de vista del narrador y personajes más complejos.
- Vocabulario de lectura fácil.
- Historias, eventos y ubicaciones definidas, reales.
- Narrativa que use diversas figuras de expresión.
- Personajes con los que le sea posible identificarse.
- Narrativa con episodios.
- Primeros libros con capítulos



23



24



25



26

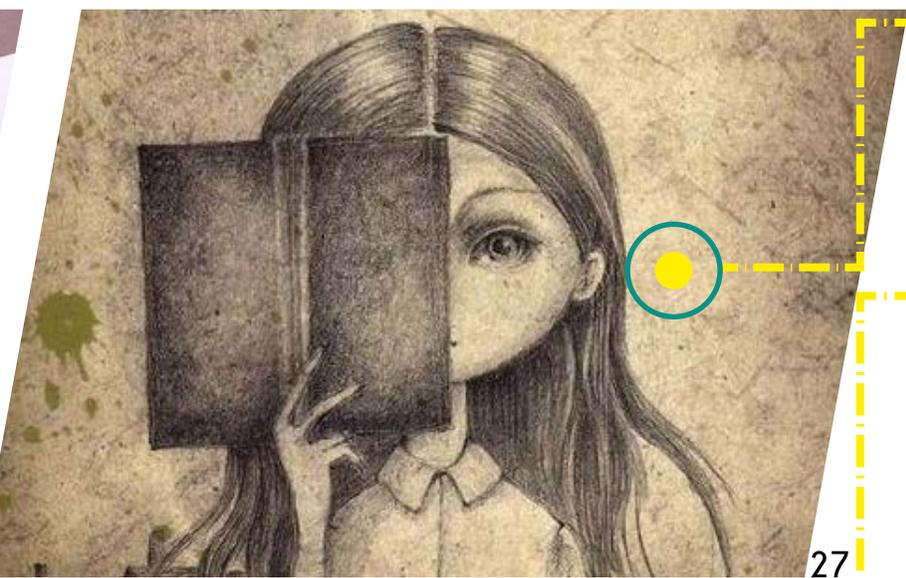
# (Medina, 2010) EDAD 9-11 AÑOS

## ETAPA DE OPERACIONES CONCRETAS

- Reconoce el significado de los símbolos y el lenguaje figurado.
- Reconoce el humor en el lenguaje.  
Tiene un sentido del humor particular.
- Reconoce la relación entre hechos y sentimientos.  
Afirma su independencia.
- Adquiere gusto por la aventura y el suspenso.
- Se preocupa por sí mismo.
- Acepta la realidad, pero conserva el gusto por la fantasía.

## LECTURA COMPRENSIVA

- Desarrolla fluidez en la lectura.
- Puede leer textos más largos y complejos en ideas, estructura y lenguaje.



27

## NARRATIVA QUE MEJOR SE ASIMILA

- Narrativa con diversidad de significados.  
Uso de distintos tipos de expresión escrita; juegos del lenguaje.
- Humor absurdo, grotesco o exagerado.
- Narrativa con motivos claros para el quehacer de los protagonistas.
- Narrativa lineal, de trama simple.
- Narrativa ligada a los deportes, viajes, aventuras o suspenso.
- Narrativa que refleje situaciones de los adolescentes.

Hay una edad para todo y de la misma manera hay una edad para cada tipo de lectura. En los niños es importante saber qué clase de lectura practicar y también es importante saber qué tipo de libros o género pueden comprender. Los niños pueden ir cambiando sus gustos según la edad pero no por esto existe un tipo de lectura obligatoria para todos, lo importante es abarcar temas y tipos de redacción que sea comprensible para la mayoría de usuarios, este mismo principio deberá ser aplicado a la gráfica del producto.



Me sorprende que mamá hable siempre a favor de la "familia", ya que, en realidad, ella y sus hermanas no se llevan bien. Quizá piense que, de tanto repetírmoslo a mis hermanos y a mí, salgamos diferentes. Pero yo en su lugar no abriría ni muchas esperanzas.

De todos modos, creo que mamá tan solo trata de hacerme sentir mejor respecto a mi situación con Rowley. Ha sido mi mejor amigo desde que se mudó a este barrio, pero últimamente las cosas han cambiado entre nosotros.

Y todo por una CHICA.



En serio, siempre creí que ROWLEY sería! 28



**DISEÑO EDITORIAL**

## 1.4 DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico y del diseño de la información que se especializa en la creación de maquetas para nuevas composiciones de distintas publicaciones las cuales pueden ser libros, periodicos o revistas.

Incluye también el diseño de portada y contraportada, así mismo considera las opciones de impresión y acogida. Se busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación. (Rosas, 2012)



**A TRIBUTE TO  
JOHN  
HUGHES**



**SIXTEEN CANDIES (1984)**  
SCREENING: 7pm Thursday 14 October | BFI Southbank

Staring into the mirror, gorgeously redheaded Samantha Baker says, "You need four inches of bed and a great birthday." She gets neither thanks to Hughes, who puts his muse, Mandy Patinkin, through the ring of embarrassment before she's finally able to blow out all Sixteen Candles. This was Hughes' directorial debut, and his fascination with his own sarcastic dialogue results in a few going problems which he solves by the time he filmed The Breakfast Club the following year. The humor's also more juvenile than Hughes' other films — even the sex-charged Weird Science — as his view of high school drags more with Eisen than compromised understanding. But every filmmaker must walk before he can run, and the steps Hughes took in Candles continue to affect screenwriters and directors to this day.

Starring: Mandy Patinkin, Anthony Michael Hall, John Cazale

**THE BREAKFAST CLUB (1985)**  
SCREENING: 7pm Tuesday 14 October | BFI IMAX

In Hughes' detention-hall-as-warehouse comedy the "best" high school movie ever made, as suggested by Entertainment Weekly's editors in 2007. Perhaps, though, classifying a movie that's all about avoiding classification misses the point. Hughes wrote for teenagers, but his astute observations transcend generational lines. The Breakfast Club is his most earnest picture, notable for its comprehension of five eclectic teen archetypes, frozen in time thanks to the way they're portrayed in this film. Judd Nelson walks away the winner — or, more appropriately, marches away with his fist pumping in the air — because Hughes handed reluctant John Bender a locker full of memorable lines. But it was outstanding work by the full ensemble that exposed the vulnerable truth behind high school's judgmental labels of Princess, Brain, Criminal, Jock, and Basket Case. As Hughes points out, no matter which personality fits you best, everyone is a member of the same Club.

Starring: Mandy Patinkin, Judd Nelson, Anthony Michael Hall, Emilio Estevez

**UNCLE BUCK (1989)**  
SCREENING: 7pm Saturday 18 October | BFI Southbank

In every family there's the uncle everyone stays away from. You might call him Uncle Weirdo, Uncle Pervert, or Uncle Felix, but to John Hughes it was Uncle Buck. When Deb and Cindy Russell leave town due to a family emergency, the only person they can find to watch their three kids is the infamous uncle (John Candy). He might smoke too much and spend his free time at the track, but Uncle Buck puts the kids first. Whether it's making a gigantic pancake for Miss' birthday, telling off the elementary school principal for Missy, or getting out of Tai's loser boyfriend's grip, Uncle Buck is more than just a babysitter, he's family.

Director: John Candy, Marcia Marzullo, John Candy

## FERRIS BUELLER'S DAY OFF (1986)

SCREENING: 7pm Monday 13 October | BFI Southbank

Down Hughes's premature death, it's poignant to recall Ferris Bueller's credo: "Life moves pretty fast. If you don't stop and look around once in a while, you could miss it." For Ferris, that means taking time so he can skip school on a glorious spring day in Chicago to take his pretty girlfriend Loree and exuberant nervous best friend Cameron on a series of amusing adventures, converting petty crimes and outsmarting stupid adults all along the way. The question isn't "what are we going to do," the question is "what aren't we going to do?" Wrigley Field. The art museum. The Sears Tower. Lunch with Abe Frisman, the sausage king of Chicago. The German Day parade. And of course the borrowed Ferrari. What a day! Is Ferris ultimately a jerk or a "righteous dude"? He's both actually, and he's unforgettable. It's fun — and humbling — to look back as an adult and ask yourself, "Am I doing my job the way Ferris would want me to?" Imagine a teen flick inspiring that much introspection. Such was the John Hughes way.

Starring: Matthew Broderick, Mia Farrow, Alan Rickman, Another Day

## PRETTY IN PINK (1986)

SCREENING: 7pm Sunday 19 October | BFI IMAX

Released smack in the middle of Hughes's major hit streak (six months after *Weekend Update*, about three months before *Ferris Bueller*), *Pretty in Pink* is one of the writer's most dramatic stories about teen life. Mully Ringwald is broke but happy, Andrew McCarthy is rich but confused, and the two are falling in love. Unfortunately, peer pressure and class differences get in the way, creating conflict on both sides of the tracks. The leads are solid and sincere, but the star turns come from James Spader, giving a unique, supremely lovely performance as Jon Cryer, as the unforgettable Dundie. The film is rounded out by a notable cast — Harry Dean Stanton, Anne Parilla, and appearances by Gina Gershon and Andrew Dice Clay — and a can't-miss 1980s soundtrack.

Starring: Mully Ringwald, Jon Cryer, Andrew McCarthy, James Spader

## HOME ALONE (1990)

SCREENING: 7pm Friday 17 October | BFI IMAX

This movie is the reason why some kids set traps all over the house and try to stab down the steps to the living room as a kid. *Home Alone* is THE family holiday smolch of the early '90s. It was the perfect family blend of every kid's dream — having free rein over the house — and great physical comedy from the two wet barrels Joe Pesci and Daniel Stern. There is Macaulay Culkin's charm, a few John Hughes coming-of-age situations — Kevin defeats his fear of the basement, shops for his own groceries, and defends his house — and a whimsical John Williams score, and you have yourself a classic.

Starring: Macaulay Culkin, Joe Pesci, Daniel Stern

## 1.4.1 MAQUETACIÓN

La maqueta está compuesta por las guías invisibles en donde se colocaran los elementos de la diagramación. Está formada por la retícula y en la parte exterior por los márgenes. En la retícula se colocan las columnas, la media línea, cajas de imagen, paginación y textos. La proporción de los elementos respecto al texto proporcionan contraste y dinamismo en la publicación. Siempre debe haber elementos más dominantes que otros tanto en tamaño como en posición, de manera que se cree una jerarquización visual y una línea de lectura. En casos específicos como libros para niños la ilustración puede tener más peso que el texto. (Zanón Andrés, 2007)

La retícula no debe ser siempre rígida, sino que puede ser un poco más libre dependiendo el caso necesario, pero siempre deberá utilizar un mismo sistema, es decir que todas las partes formen un todo coherente. Los pequeños cambios nos permitirán hacer una composición más dinámica en la que no se cree confusiones y se rompa la monotonía. En definitiva realizar una composición agradable, entretenida y fácil de entender para el usuario, ya que la maqueta también es un medio muy importante para transmitir el mensaje.

## 1.4.1.1 FORMATO

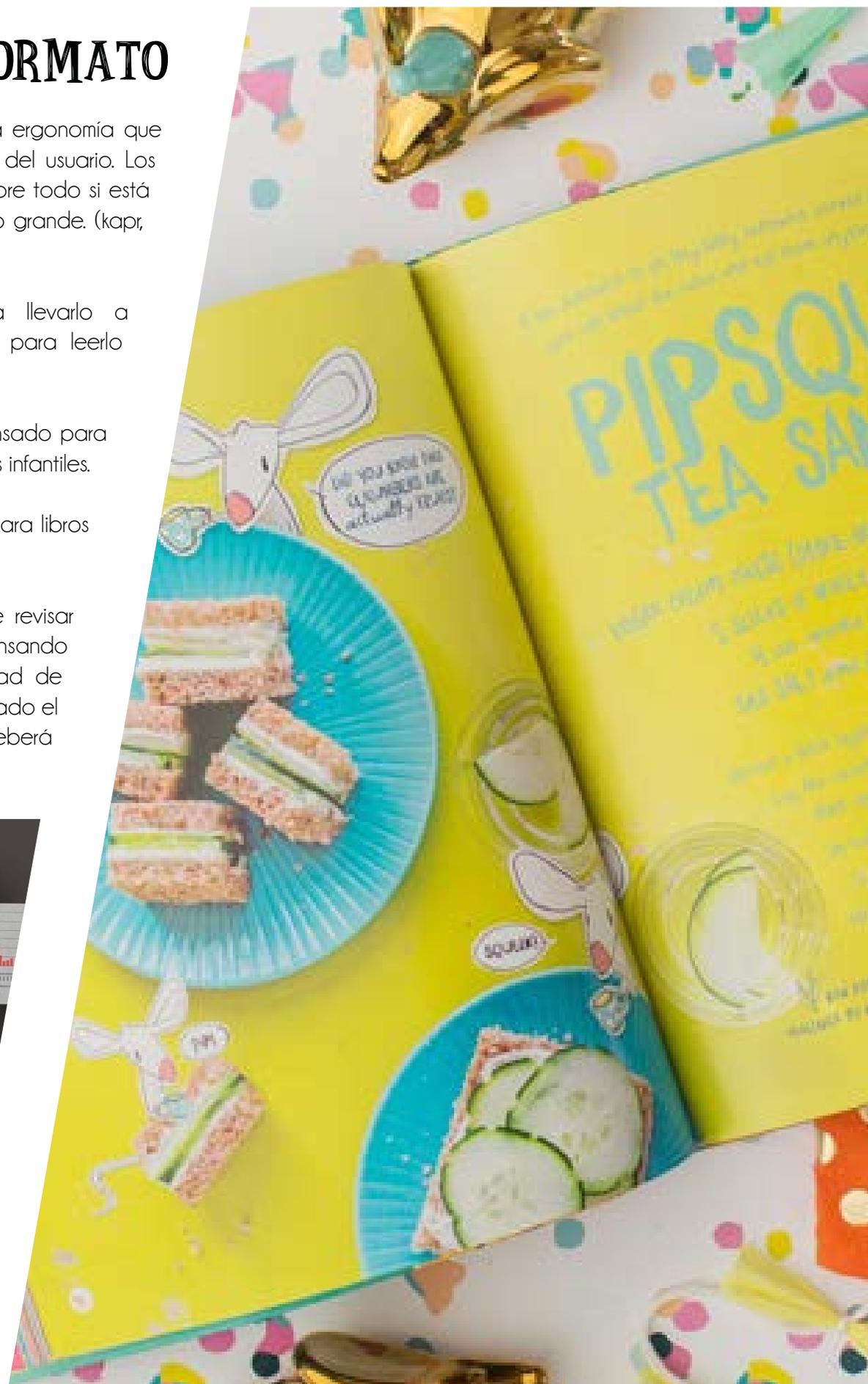
El formato depende de la finalidad y la ergonomía que caracteriza al libro para la comodidad del usuario. Los libros deben ser lo más ligero posibles sobre todo si está dirigido a niños y no debe ser demasiado grande. (kapr, 1985)

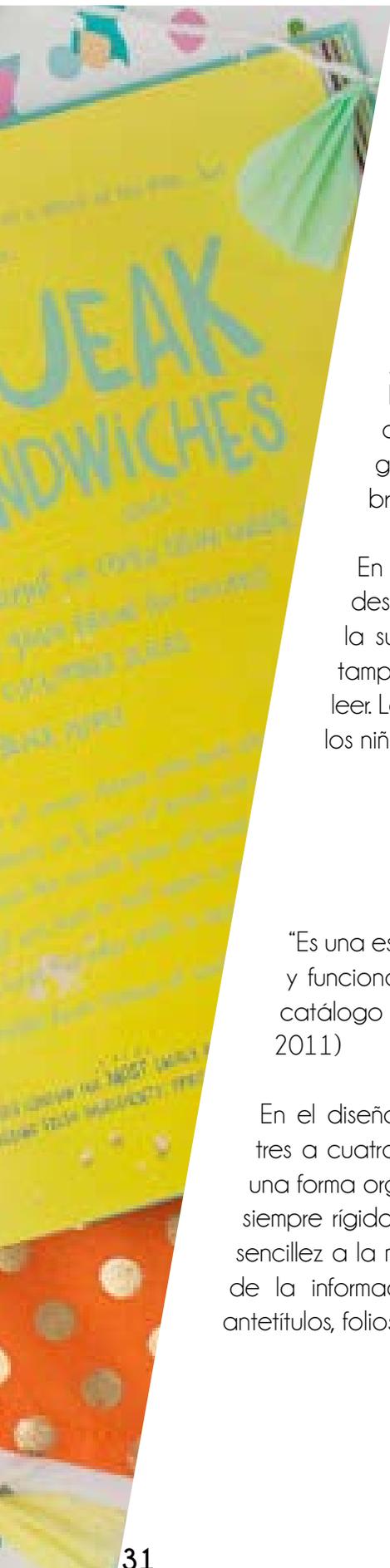
17×23,5: Suficientemente pequeño para llevarlo a todas partes, pero suficientemente grande para leerlo cómodamente.

19×19: Formato cuadrado especialmente pensado para cuadernos de viaje, álbumes de fotos o cuentos infantiles.

22,9×17,8: Formato grande y apaisado. Ideal para libros de fotos y trabajos artísticos.

Al diseñar un libro para niños es muy importante revisar que el formato posea un tamaño ergonómico pensando en las proporciones de los niños y la comodidad de lectura. También dependerá de en donde será utilizado el producto si es las aulas de clase o en la casa y si deberá ser transportado de un lado a otro.

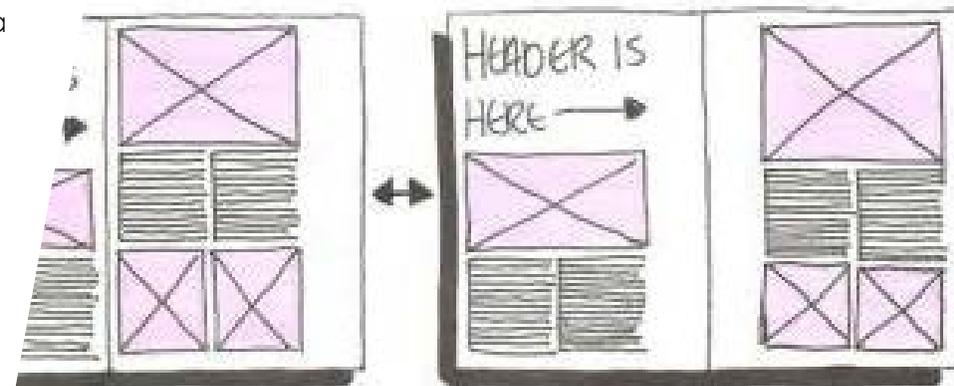
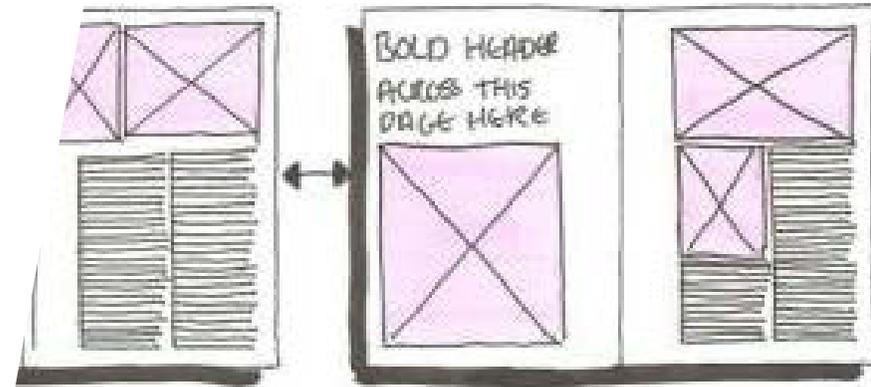




## 1.4.1.2 JERARQUÍA

Jerarquizar es ordenar elementos en función de la línea de lectura y la importancia de cada uno. Nace de las leyes de Gestalt. La jerarquía prioriza la visión estableciendo una guía de lectura, pero tampoco significa imponer de forma brusca un elemento sobre otro. (Álvarez, 2015)

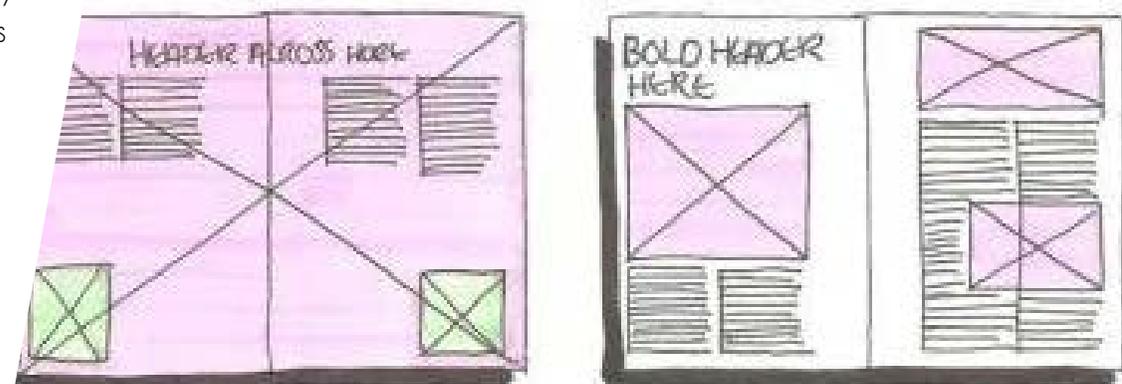
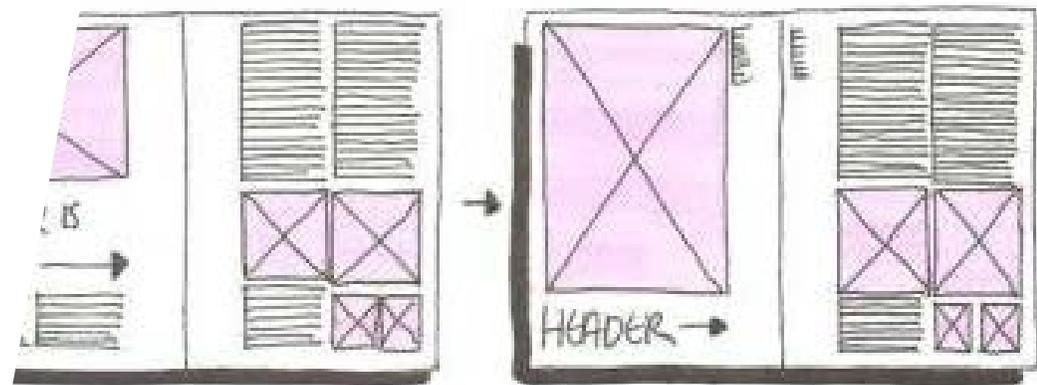
En el caso de los libros infantiles la imagen ocupa un lugar destacado. En algunos casos, las ilustraciones ocupan la superficie más grande del cuerpo total del libro. Pero tampoco debe ser distractor al momento de empezar a leer. La línea de lectura debe ser fácil de comprender para los niños sin generar un mensaje ambiguo.



## 1.4.1.3 RETÍCULA

“Es una estructura que permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, al diseñar una revista, catálogo o algún otro tipo de publicación.” (Villalobos, 2011)

En el diseño editorial se usan generalmente retículas de tres a cuatro columnas, estas se utilizan para colocar de una forma organizada los elementos, aunque estas no son siempre rígidas. La retícula proporciona orden, claridad y sencillez a la maquetación, se adapta a las necesidades de la información. En la retícula se ubican los títulos, antetítulos, folios, imágenes, etc.

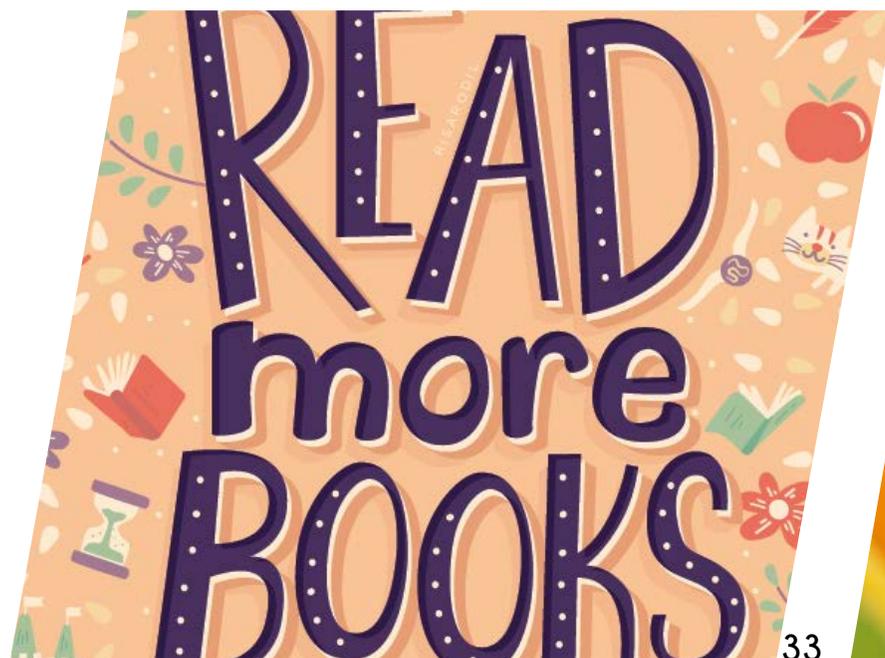


## 1.4.1.4 TIPOGRAFÍA

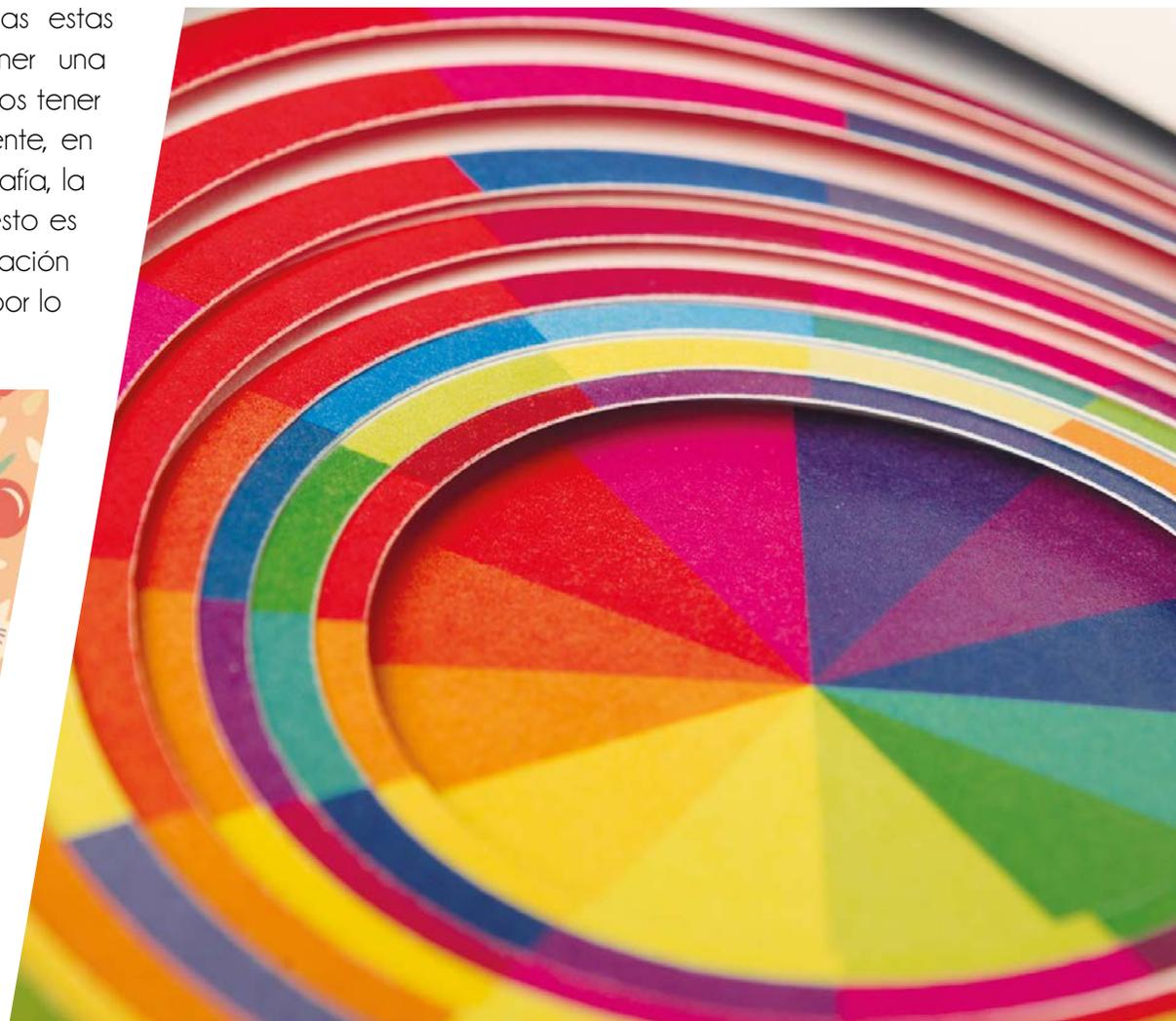
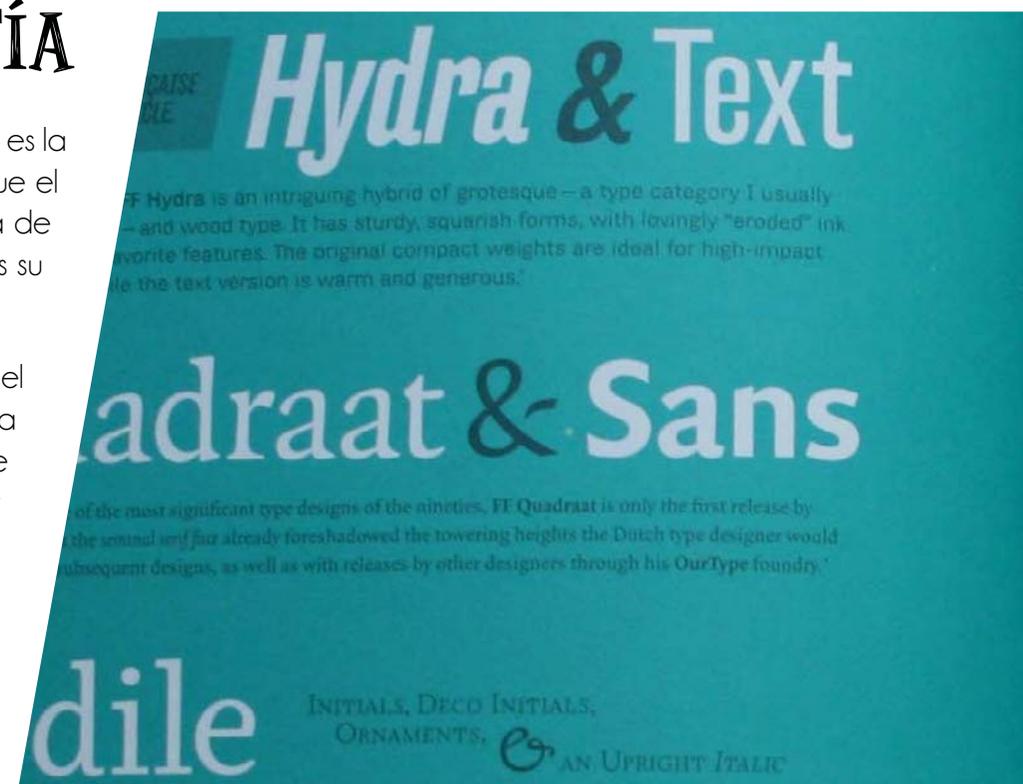
Uno de los principales elementos en el diseño editorial es la escritura o los llamados tipos, estos permiten hacer que el texto tenga legibilidad. Cuando se reconoce la figura de las letras y las palabras automáticamente reconocemos su fonética y su significado.

Existen algunas reglas para el uso de la tipografía en el área editorial como por ejemplo en el uso de la lectura para niños de kínder en donde el tamaño de la letra debe ser de 36 puntos y para el final del primer año escolar debe ser de 16 puntos. Del segundo al cuarto año escolar, la escritura adecuada es la de un tamaño de letra de 14 puntos. También las personas de vista débil y los ancianos deben leer textos escritos en un cuerpo de letra mayor por razones de higiene óptica. (kapr, 1985)

Como podemos ver existen condiciones al momento de escoger el tamaño y tipo de tipografía con respecto a los contenidos y a quién va dirigido, todas estas recomendaciones o reglas sirven para obtener una mejor legibilidad de lectura, en el caso de los niños tener un tamaño de tipografía adecuada no es suficiente, en este caso también influye mucho la clase de tipografía, la composición e incluso la cantidad de contenido, esto es debido a que un niño no establece una concentración de largo plazo ya que a su edad su interés va más por lo dinámico e interactivo.



33





34

## 1.4.1.5 CROMÁTICA

Para un proyecto de diseño editorial la selección de la cromática es muy similar a la de la tipografía ya que tiene una dimensión connotativa. La selección de una paleta de color dependerá de muchos aspectos como el estilo del contenido, las tendencias, el público a quien va dirigido, el presupuesto, entre otros diferentes factores. El color como la retícula ayudan a dar aspectos de coherencia, unidad, ritmo y a su vez armonía al momento de realizar un diseño o publicación.

Tomando en cuenta todos estos parámetros la cromática es un elemento en el diseño de mucha importancia ya que con su aporte un contenido puede tomar mucha fuerza o a su vez ser muy débil es decir podemos dar más importancia a algunas cosas de las otras, además hay que recordar que la cromática tiene su propia psicología del color esto quiere decir que para cada objetivo que esté aplicada la cromática dependerá de una paleta específica que cumpla con una limpieza visual adecuada para el mensaje.



35



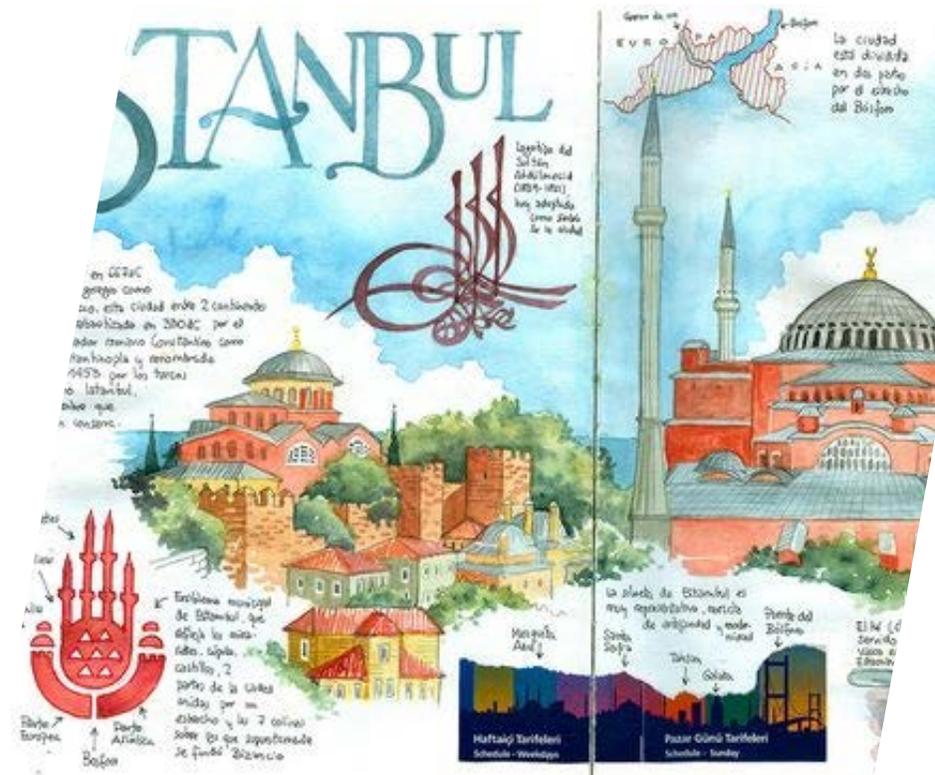
36

## 1.4.2 COMPOSICIÓN

La composición es la distribución ordenada, adecuada y armónica de los elementos que serán utilizados dentro de una pieza gráfica con la finalidad de llamar la atención e impactar visualmente al usuario tomando en cuenta la claridad, síntesis, economía y efectividad posible. (Zátonyi, 1990)

Con la ayuda de este método es posible capturar la atención del lector jugando con diferentes composiciones más la maquetación, de esta forma se puede lograr una riqueza visual y una lectura limpia. Es importante evitar manipular demasiado una composición ya que podemos dar importancia a puntos que no son importantes dentro de un contenido, es por esto que al hacer una distribución es necesario tener en cuenta los puntos fuertes de cada contenido.

37



### 1.4.2.1 ILUSTRACIÓN

Las ilustraciones y formas sirven sobre todo para representar el contenido del libro o texto según el objetivo de cada uno, por eso es necesario que las ilustraciones concuerden visual y estéticamente con la tipografía utilizada. (Kapf, 1985)

Por lo general las ilustraciones deben aplicarse a una doble página del libro. Las tablas deben mantenerse lo más posible dentro del formato del texto o caja tipográfica además ajustarse al formato del papel, es decir un margen de distancia adecuada.

Al momento de realizar las ilustraciones para un objetivo o público meta se debe considerar muchos factores como la edad, el tipo de contenido, las tendencias del momento, entre otros, para así lograr un mensaje más eficaz y comprensible.



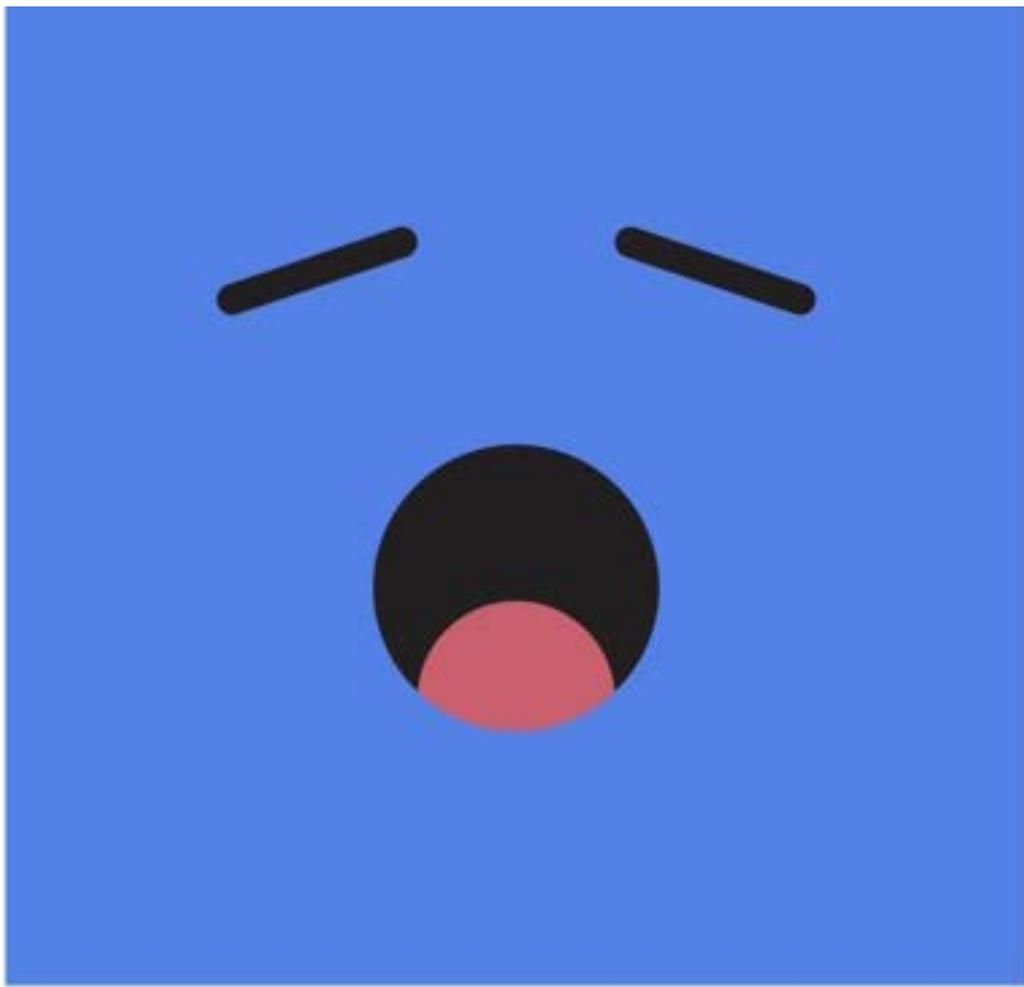
38





**DISEÑO EMOCIONAL E  
INVESTIGACIÓN DE CAMPO**







## 1.5 DISEÑO EMOCIONAL

El diseño emocional es el modo de entender el estado y la conducta de las personas, de acuerdo a sus respuestas emocionales frente al uso de un producto o servicio. Dentro de esta parte del diseño intervienen estados de ánimo, emociones y sentimientos. El diseñador puede provocar en el usuario de un producto emociones a través de la manipulación de los atributos.

Los diseñadores debemos tomar en cuenta la importancia de las emociones y su significado y debemos saber que un diseño no puede satisfacer a todo el mundo, por lo que es importante conocer la sociedad a la cual nos dirigimos.

“Existen reglas para diseñar productos funcionales, pero no para crear productos placenteros. El diseño emocional no es una dimensión del diseño, es su presente y su futuro.”  
(Martínez Rodríguez, 2015)

# 1.6 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

## 1.6.1 ENTREVISTA GRUPAL MIEMBROS DE LA DIRECCIÓN DE ÁREAS HISTÓRICAS Y PATRIMONIALES

El día 9 de enero del 2017 se realizó una reunión con el personal de la Dirección de Áreas Históricas y Patrimoniales del municipio local conformada por: Daniaba Montesinos, María Tommerbakk y Felipe Manosalvas. Se llegó a las siguientes conclusiones:

El alcance del proyecto es difundir y motivar, no tiene un comienzo o un fin, más bien es un proceso continuo, el proyecto como institucional tiene principio y fin pero más allá de la temporalidad. Los cuencanos deben valorar su patrimonio ya que lo que no se valora no se cuida, es importante motivar a la ciudadanía a cuidar y mantener el patrimonio ya que es su legado, en la actualidad el desconocimiento del patrimonio es muy grande tanto que propietarios de inmuebles del centro histórico desconocen que su casa es un bien patrimonial, por lo que este desconocimiento se agranda al momento de transferir la casa a compradores, o herederos, etc. Como consecuencia los nuevos habitantes del inmueble no van a conocer el valor ni la memoria patrimonial de la casa.

En la actualidad no hay material que apoye a la concientización de estos bienes patrimoniales, el único avance que se ha realizado es la elaboración de libros que presentan el rescate y la remodelación de algunas obras y casas patrimoniales, como por ejemplo El Pasaje León. Es por eso que se ha planteado comenzar este nuevo proyecto con la finalidad de incentivar a las autoridades a seguir con este plan para el futuro.

El punto central más importante es inculcar el respeto a las cosas heredadas y todo lo que está vinculado a una manifestación cultural de esta forma mantener viva la noción de cultura, identidad y patrimonio, un ejemplo importante es el patrimonio natural, mixto y edificado que es una de las herramientas que nos van a permitir sobrevivir como seres humanos ya que si no hay más recursos naturales no va a



Casa Pasaje León  
Planta baja  
Miembros de la Dirección de Áreas Históricas y Patrimoniales



haber más instrumentos para sobrevivir y por ende tampoco habrá vida.

Hoy en día se ha ganado mucha acogida con respecto al valor patrimonial a nivel administrativo y a nivel ciudadano, aunque este último no ha sido muy favorable a consecuencia que los dueños originales de los inmuebles se han ido perdiendo y ha llegado gente extranjera que solamente se enfoca en crear comercio y destruyen o modifican el patrimonio. Por el lado institucional ha crecido positivamente formando grupos que transmiten la información e invitan a participar a otras personas difundiendo así la conservación del patrimonio. La gente apoya la preservación y propagación del patrimonio tanto a nivel local como nacional y aunque aún somos pocos somos más que hace varios años cuando se creó esta iniciativa. Por esto nuestro proyecto es importante, porque nosotros somos quienes debemos inculcar los valores de preservación y cuidado en la gente.

Existen dos tipos de patrimonio que son los más vulnerables en este momento. El primero son los sitios mixtos es decir los huertos y jardines que se encontraban en los patios de las casas, muchos de ellos se han convertido en parqueaderos. Es decir se ha perdido valor hacia la naturaleza. Y el segundo es la pintura mural que se va perdiendo porque se tumban las edificaciones o paredes en las que se encuentran las pinturas incluso se desconoce de su existencia ya que los propietarios pintan encima de estas para no darlas a conocer y poder modificar la casa a su gusto. Entre una de las razones por las que esto sucede es que las regulaciones que deben proteger el patrimonio no son lo suficientemente fuertes para hacer cumplir las ordenanzas.

El proyecto va dirigido a los niños debido a que a ellos aún se les puede moldear mientras que a los adultos ya no, debido a que los adultos ya tienen su criterio formado y su forma de pensar definida y es más difícil hacerles cambiar de opinión. Para enseñar a un niño la herramienta más potente para aprender es el juego. Los niños para aprender a comer, vestirse, caminar, integrarse a la sociedad, etc. aprenden jugando. El humano juega desde que nace y sigue jugando el resto de su vida, es parte de su naturaleza. Conforme crecemos los tipos de juegos van cambiando, pero si queremos educar debemos buscar a quien juega más y el que más juega es el niño, por lo tanto esta etapa es la más receptiva. Un niño aprende más rápido jugando que por cualquier otro método, por esto el producto que se diseñe mientras más interactivo y divertido sea más interesante va a ser para el niño.

## 1.6.2 ENTREVISTA A DISEÑADOR

Se procedió a entrevistar al diseñador Cristian Alvarracin profesor de la Universidad de Azuay quien tiene experiencia en realizando libros infantiles, para pedir sugerencias en cuanto a nuestros productos editoriales.

### ***¿Qué parámetros toma en cuenta al momento de diseñar un producto dirigido a niños?***

Los parámetros más importantes al momento de diseñar un producto para niños son sus padres porque que no existe un diseño específico para un solo grupo ya que es un producto que no se controla si no se esparce. A pesar que es diseñado para un niño es el padre quien decide ya sea por el poder adquisitivo, sus gustos, entre otros factores.

### ***¿En el caso del diseño editorial qué parámetros usaría en cuanto retículas tipografía, tamaño de caracteres, imágenes, etc?***

En el caso de diseño editorial para niños no se implementan mucho las retículas debido a la libertad, es mejor enfocarse

en el movimiento y buscar que la estructura no sea rígida ya que no sería llamativo para ellos sino tedioso. Esto no quiere decir que no existiría orden, más bien esto debería ir por un orden instintivo que a su vez llamaría la atención del niño. Es importante tomar en cuenta también el enfoque al que va dirigido y el contenido del producto editorial ya que dependiendo de esto va a variar los parámetros de diseño.

Hoy en día no se marca directamente un estilo gráfico que distinga la variación de edades para quienes va dirigido un producto, sino más bien se ha ido adaptando aspectos gráficos que sean atractivos y llamativos para un rango de edad más largo, como ejemplo tenemos los videojuegos, a pesar de que algunos tienen una gráfica muy infantil son jugados tanto por adultos y niños. Puede decirse que por instinto buscamos estos aspectos más libres.

### ***¿Qué formato utilizaría para un libro infantil?***

Esto dependerá del tema o el contenido y un parámetro importante es el impacto visual que se desea dar, es decir, mientras más riqueza visual es más impactante para los niños, por lo tanto, es de más interés para ellos.

### ***¿Qué estilo de ilustración preferiría?***

Esto dependería del tema, si es el caso de cultura y patrimonio optaría mucho por el tema de realismo mágico, es decir la fantasía. Mostrar a los niños este estilo de gráfica tiene mucho impacto debido a la ilusión y al misterio que produce.

### ***¿Qué clase de interactividad analógica utilizaría en un producto gráfico para niños?***

Usaría una interactividad en donde se puedan identificar el niño es decir lograr que ellos se adentren en el cuento o en el contenido, de esta forma hacer que el niño se sienta parte de lo que está aprendiendo logrando interés y un aprendizaje más entretenido y más pregnante con respecto a la información.



## 1.6.3 ENTREVISTA A MAESTRA DE NIÑOS

Se procedió a entrevistar a la profesora Ana María Hernández profesora de la escuela Emilio Abad quien trabaja con niños de sexto de básica, para obtener información acerca de cómo es el aprendizaje en los niños acerca de historia y patrimonio.

### ***¿Se enseña en su grado valores acerca del patrimonio cultural o aspectos históricos de la ciudad o del país?***

Dentro del currículo se ha establecido que la educación ciudadana debe ser un eje transversal en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Dentro del aula, el patrimonio cultural de la ciudad y país es enseñando, mediante la asignatura de Estudios Sociales, el objetivo principal es que los estudiantes conozcan la historia de nuestro país y ciudad, para que así creen conciencia del respeto, cuidado y amor que se debe tener con nuestro patrimonio, que nos identifica y hace únicos ciudadanos dentro del mundo.

### ***¿Les agrada a los niños aprender sobre patrimonio o la historia?***

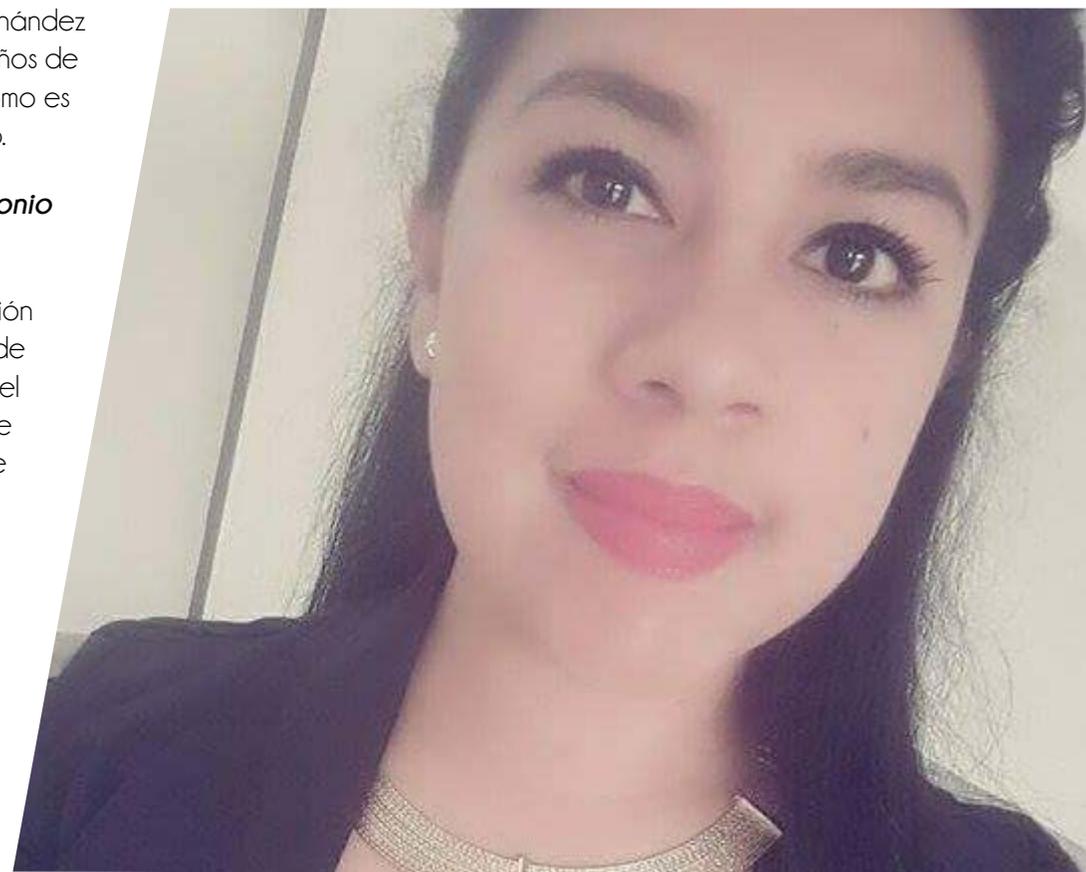
Desde mi experiencia docente, a los estudiantes sí les agrada aprender sobre el patrimonio e historia, pues así ellos creen que conocen más la realidad de nuestro entorno, también consideran interesante aprender estos temas ya que pueden continuar con el legado de nuestros antepasados, representando nuestra cultura.

### ***¿Qué material didáctico utiliza?***

Videos  
Plataformas virtuales de información  
Plataformas virtuales de juegos en base al tema  
Objetos que puedan ser manipulados por los estudiantes (vasijas, herramientas utilizadas por los antepasados, vestimentas, entre otros).  
Mapas  
Cuentos o fábulas  
Láminas para dibujar

### ***¿Cuáles son los resultados que obtiene el niño al usar material didáctico?***

Los estudiantes al tener contacto con el material didáctico logran un mejor aprendizaje, pues se relacionan directamente con los elementos de estudio, lo que les permite que la



interacción con estos materiales les ayude a crear sus propios conceptos, basados en experiencias previas y el entorno que les rodea.

### ***¿Qué clase de material de enseñanza prefieren los niños?***

Los estudiantes de sexto año se encuentran entre 10 y 11 años, en esta edad ellos prefieren como material didáctico los objetos que pueden ser manipulados, pues en esta edad aprenden mediante la experimentación y relación directa con elementos de su entorno. Estos materiales permiten que los estudiantes desarrollen su pensamiento creativo, crítico y reflexivo.

### ***¿Qué material es según usted es el más efectivo?***

Desde mi punto de vista los materiales efectivos y eficaces son los objetos que pueden ser manipulados por los estudiantes y los videos que tengan un contenido acorde a la edad de ellos y al tema.

## 1.6.4 DISEÑO EMOCIONAL (ENTREVISTA GRUPAL)

Se realizó un análisis de diseño emocional a cuatro niñas y cuatro niños de entre 8 a 10 años de la Parroquia de San Pedro del Cebollar para determinar los gustos y preferencias de nuestro target y además qué técnica de interactividad preferían y era la más adecuada para nuestro producto. Para esto se presentaron varios libros con distintos estilos de ilustración, y formatos diferentes. Algunos de los libros contenían interactividad y otros no. Luego se le entregó a cada niño una tabla de evaluación en donde calificarían cada uno de los libros según la ilustración y la interactividad. Después de revisar los resultados se determinó que los niños prefieren la ilustración vectorial sencilla pero con colores intensos y saturados y en cuanto a la interactividad prefieren el pop up y aquella que puede ser manipulada.



40



42

	Me gusta	No me gusta	No lo entiendo
1) Ilustración 1	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c) Ilustración 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
b) Ilustración 3	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
a) Ilustración 4	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



.....  
**HOMÓLOGOS**  
.....

## 1.7 HOMÓLOGOS

### 1.7.1 LA OSCURIDAD TAMBIÉN PUEDE SER DIVERTIDA (TECNOLOGÍA)

**AUTOR:** Luisa Zamora

**USUARIO:** Niños de 4 años en adelante

**TÍTULO:** La oscuridad también puede ser divertida

**AÑO:** 2014

**CLIENTE:** Niños

**FUENTE:** <https://goo.gl/xYEEWa>

El libro fue hecho de adhesivo impreso sobre cartón, algunas de las páginas fueron laminadas para su uso con los marcadores de agua y piezas de tela impresa. La portada fue hecha en serigrafía, cuero artificial impreso en tinta plateada y las páginas interiores del libro estaban rodeados de una textura para mejorar el manejo.

#### COMENTARIO/ANÁLISIS

La aplicación de la interactividad con respecto al mensaje que se desea dar ayuda mucho, ya que el niño con ayuda del juego analiza, aprende y pierde el miedo a la oscuridad, también la gráfica propuesta es muy llamativa.

43



44





45

## 1.7.2 HAUNTED HOUSE (TECNOLOGÍA)

**AUTOR:** Jan Pienkowski

**USUARIO:** Todo público

**TÍTULO:** Haunted House

**AÑO:** 2005

**CLIENTE:** Niños

**FUENTE:** <https://goo.gl/jTO1U7>

Este libro involucra varias técnicas Pop.up como lengüetas, solapas, ilustraciones 3D, troquelados, efecto túnel, entre otras. Las cuales vuelven el libro sumamente interactivo y atractivo para todas las edades.

Formato: Pop-up

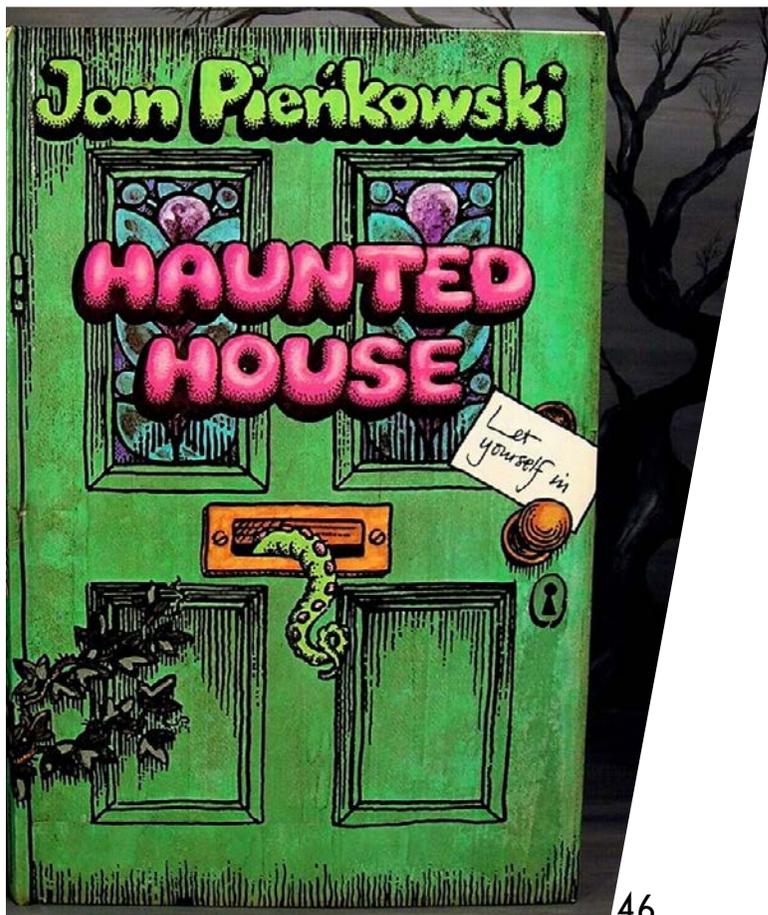
Pasta: Dura

Tamaño: 135 mm x 230 mm

Páginas: 12

### COMENTARIO/ANÁLISIS

Haunted House es un excelente ejemplo de cómo un libro interactivo puede llamar la atención no solo de un niño sino de cualquier persona, lo interesante de este libro es que la animación no se produce solamente cuando se pasa de una página a otra, sino que también le permite al niño participar, abriendo y cerrando solapas, lengüetas que al moverlas accionan mecanismos que dejan al descubierto nuevas cosas que no se ven a simple vista. Esto logra que el lector aprenda lo que está leyendo ya que esta clase de libros incentiva a releerlo, a observar y a analizarlo varias veces.



46

## 1.7.3 LEYENDAS DE CHIRIHUASI (FUNCIÓN)

**AUTOR:** Paola Bastidas

**USUARIO:** Niños de la comunidad Chirihuasi en Ibarra

**TÍTULO:** Leyendas de Chirihuasi

**AÑO:** 2017

**CLIENTE:** Niños

**FUENTE:** <https://goo.gl/8wFdQb>

Este proyecto está enfocado en promover el uso del kichwa en niños de la comunidad Chirihuasi en Ibarra. Para lograr este objetivo se ha implementado una serie de actividades y juegos interactivos en donde se maneja el idioma español y kichwa de esta forma facilitar el aprendizaje de una forma divertida, además se utilizó el concepto de dualidad y es un libro que se puede leer tanto de un lado como de otro.

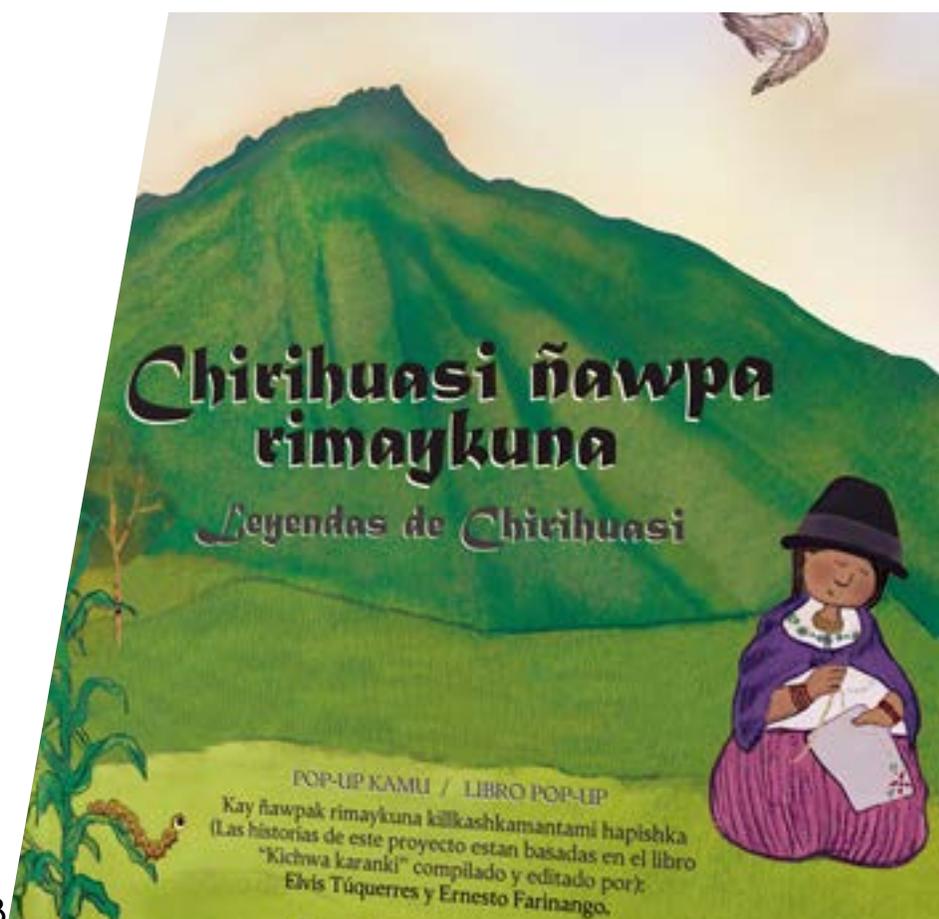
### COMENTARIO/ANÁLISIS

Este proyecto es muy interesante ya que desea enseñar un idioma que es muy tradicional y reconocido en nuestro país que es el kichwa, el proyecto está dirigido a niños en base a juego de esta forma garantizar la enseñanza de una forma pregnante y divertida.

47



48





## 1.7.4 JULIÁN EN EL BARRANCO (FUNCIÓN)

**AUTOR:** Cristian Albarracín

**USUARIO:** Niños de la ciudad de Cuenca

**TÍTULO:** Julián en el Barranco

**AÑO:** 2010

**CLIENTE:** Municipio de Cuenca

**FUENTE:** <https://goo.gl/UyFqt7>

Este libro cuenta con más de 30 páginas ilustradas a full color en donde se podrá conocer a Julián y sus aventuras, diferentes personajes que se encontrará en su camino los cuales le ayudarán a identificar y comprender la identidad como cuencano.

Además como un adicional se ha creado un disco multimedia con diferentes actividades diseñadas para la enseñanza y la diversión de los niños.

### COMENTARIO/ANÁLISIS

Este libro ilustrado es muy interesante con un concepto parecido a nuestro proyecto, ya que, busca valorizar un lugar muy importante en historia y cultura en Cuenca que es el Barranco, es muy interesante como se ha implementado un protagonista que da énfasis a este lugar teniendo aventuras y a la vez comunicando la historia de una forma divertida y entretenida para los niños.



## 1.7.5 LIBRO BUSCA Y ENCUENTRA (FORMA)

**AUTOR:** Audrey O'Brien, Julie Mercier, Betowers (Ilustrador)

**USUARIO:** Niños

**TÍTULO:** Libro Busca y encuentra. Todo y en todas partes (Cherche et Trouve book)

**AÑO:** 2014

**CLIENTE:** Auzou

**FUENTE:** <https://goo.gl/jyoLMz>

Libro entretenido para las horas de juego. Es un libro interactivo de búsqueda de objetos en las ilustraciones. 10 elementos para encontrar en cada página. Las páginas pueden pasarse fácilmente gracias al espiral fácilmente. Cuenta con un marcador de pizarra y páginas laminadas para poder dibujar y borrar cuantas veces el niño quiera. El libro cuenta con 5 solapas correspondientes a las temáticas de historia, deportes, oficios, transporte y fiestas. La orientación de este libro es vertical.

Las ilustraciones son digitales, están saturadas de personajes y detalles, en su mayoría presenta colores planos pero muy intensos y saturados, la gráfica es infantil muy alegre y divertida que llama la atención al instante. En cuanto a tipografía utiliza para los títulos letra san serif y para el texto corrido letra amarrada. La composición de todas las páginas es la misma, el texto y los objetos que se deben buscar están a la izquierda y las ilustraciones a la derecha.

### COMENTARIO/ANÁLISIS

El libro "busca y encuentra" de la editorial Auzou es un libro para niños interactivo para que el niño se divierta pero a su vez desarrolle su sentido de percepción. Las ilustraciones llamativas causan interés en los pequeños y las actividades ayudan a que el niño no se aburra fácilmente del producto. Además permite dibujar y borrar las veces que el niño desee y de esta forma los niños pueden utilizar y jugar con el libro más de una vez.

51



52





53

## 1.7.6 T2 CHILDREN'S ILLUSTRATORS (FORMA)

**AUTOR:** Jason Tharp

**USUARIO:** Niños de 7 a 11 años

**TÍTULO:** T2 Children's Illustrators

**AÑO:** 2016

**CLIENTE:** Varios

**FUENTE:** <https://goo.gl/nxGQRz>

Las ilustraciones poseen colores saturados y brillantes, formas orgánicas y simples pero con gran cantidad de detalles y luces y sombras que vuelven a la composición bastante atractiva, y dinámica, son elaboradas digitalmente. La gráfica presenta una temática infantil, fantásica, alegre y divertida. Cada ilustración cuenta una historia, mezcla personajes humanos con animales, todos con enormes ojos brillantes.

### COMENTARIO/ANÁLISIS

Las ilustraciones de Jason Tharp muestran una faceta alegre y divertida de la vida y de los amigos, la mayoría de estas ilustraciones son realizadas para libros infantiles de una fundación que fomenta la lectura infantil. Este tipo de ilustración atrae a los niños los cuales se interesan en leer las historias para saber de qué se trata cada ilustración y la ilustración complementa la información.



54





# CONCLUSIONES



## 1.8 CONCLUSIONES

- a) El material didáctico y la interactividad juega un papel sumamente importante dentro de la enseñanza.
- b) El juego es fundamental al momento de educar, porque aprender jugando es un aprendizaje seguro y perdurable.
- c) Compartir el contenido de una forma clara pero divertida para crear interés en el usuario.
- d) El contenido gráfico debe ser tomado con mucha cautela ya que para cada tipo de usuario es un criterio de diseño muy diferente.
- e) Enfocarse en el movimiento y buscar que la estructura no sea rígida
- f) Los materiales efectivos y eficaces son los objetos que pueden ser manipulados por los estudiantes y los videos que tengan un contenido de acorde a la edad de ellos y al tema.

55

# 1.8.1 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS

## FORMA

Una diagramación de contenidos más dinámicos y elementos visuales como ilustraciones, ayudarán a obtener un resultado mucho más favorable para el receptor y le permitirá captar mayor información.

En casos específicos como libros para niños la ilustración puede tener más peso que el texto.

Las ilustraciones y los demás elementos como textos, retículas, entre otros, deben ser coherentes con respecto al contenido del libro, además de tener un contenido visual óptimo para el lector de esta forma dar un mensaje claro y concreto.

Las ilustraciones llamativas causan interés en los pequeños y las actividades ayudan a que el niño no se aburra fácilmente del producto.

## FUNCIÓN

Enseñar a los niños de Cuenca sobre el valor de los bienes patrimoniales a través de libros interactivos en donde se evidencie cada tema de una forma dinámica, de esta manera con la ayuda del juego proporcionar una enseñanza y un aprendizaje más divertido y por ende más perdurable en la memoria.

## TECNOLOGÍA

La interactividad del producto dependerá de la cantidad de recursos que le permitan al usuario participar y manipular los materiales.

Existen diferentes técnicas para darle interactividad a un soporte impreso, cada una puede ir más acorde que otra para ciertos temas o elementos que se quieran animar.

Los recursos más utilizados a la hora de enseñar actualmente son los videos, plataformas virtuales de información con juegos en base al tema, cuentos o fábulas láminas para dibujar; pero sobre todo objetos que puedan ser manipulados por los estudiantes.

La interacción con estos materiales ayuda a los niños a crear sus propios conceptos, basados en experiencias previas y el entorno que los rodea.

Los libros pueden incluir elementos extras como marcadores, páginas plastificadas, páginas extraíbles, que sumen las posibilidades de interacción con el objeto.





# RECOMENDACIONES Y DECISIONES

## 1.9 RECOMENDACIONES

Con respecto a la interactividad de los libros se recomienda tratar de equilibrar el porcentaje de páginas interactivas como no interactivas y de información, para que de esta forma el usuario no confunda un libro de ocio con el libro de aprendizaje y juego, logrando así que el mensaje que se desea transmitir sea más concreto y adecuado. Por otra parte el controlar la cantidad de páginas interactivas nos permitirá reducir el costo del producto final.



OWN  
s Merida was the  
and Queen Elinor of  
mother attempted  
anners, the princess  
g free and practicing

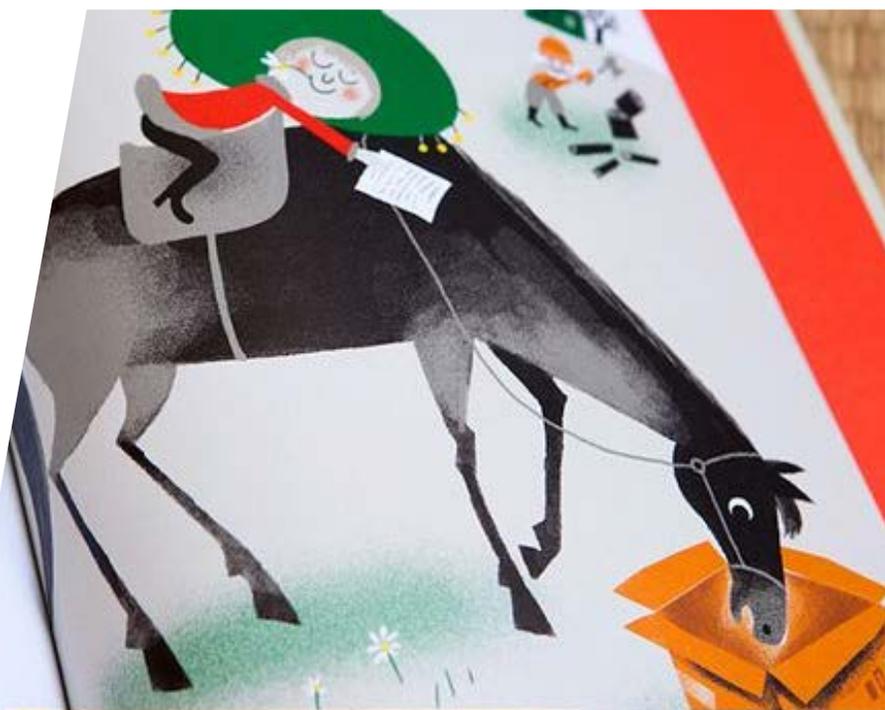


the Chief, but John  
Smith leapt betwe  
them and saved h  
Wounded, John S  
was forced to re  
land. He inv  
antas to  
co many hir  
sully c  
stay with her  
—although s  
John Smith  
whenever h

## 1.10 DECISIONES

Gracias a la investigación previa realizada hay que tomar en cuenta ciertas decisiones. Con respecto al contenido del libro interactivo se tomará en cuenta la maquetación y la composición ya que está dirigido para un público infantil por lo tanto no se usará una composición rígida sino más bien con movimiento y con más dinamismo, con respecto a la cantidad de información, por lo general un libro con interactividad no pasa de 8 a 10 hojas esto es debido a que no se debe confundir un libro de información con un libro de juegos de distracción. El material para la fabricación del libro deberá ser de buena calidad ya que será manipulado por niños, por lo tanto, debe ser resistente y seguro. Se elaborarán dos libros interactivos analógicos cada uno con una interactividad diferente.

Con respecto al contenido gráfico se usará ilustraciones acorde al gusto de los niños y a las tendencias del momento, la cromática será muy llamativa y dinámica, se usará una tipografía legible y con una maquetación fácil de leer y de entender, el formato del libro será ergonómico con respecto al uso educativo de un niño y la interactividad será fácil de usar y de entender para el usuario y lograr comunicar de una forma legible el mensaje deseado.





# 2

## CAPÍTULO PLANEACIÓN



**TARGET**



## 2.1 TARGET

Público objetivo al cual esta dirigido el sistema de productos editoriales interactivos.

### 2.1.1 TARGET DIRECTO (NIÑOS)

Tomando en cuenta que los niños son los más aptos para este proyecto debido que a su edad son más vulnerables y moldeables, por lo tanto son capaces de captar mayor información de una forma más rápida y con una retención muy amplia. Se ha escogido un rango de edad de niños estudiantes de primaria de 8 a 10 años.

#### 2.1.1.1 SEGMENTACIÓN

Conociendo el público al cual va dirigido el producto final más su contenido y de acuerdo a las recomendaciones obtenidas gracias a la investigación de campo y conociendo los comportamientos y modos de consumo a partir del focus group, a continuación detallamos el target:





## • • • ● DEMOGRÁFICAS:

- Edad: 8 - 10
- Género: Masculino y femenino
- Profesión: Estudiantes
- Nivel educativo: Escuelas primarias públicas y privadas

## • • • ● GEOGRÁFICAS:

- Región del mundo: América Latina
- País: Ecuador:
- Provincia: Azuay
- Ciudad: Cuenca
- Sector: Urbano

## • • • ● PSICOLÓGICOS:

- Desarrollo emotivo
- Imaginación desbordada
- Juego natural
- Aprendizaje en desarrollo

## • • • ● CONDUCTUALES:

- Caricaturas: Frozen, Bob Esponja, Gravity Falls, Gumball
- Apps de juegos: Minecraft, Angry Birds
- Libros: El libro Troll, El Diario de Greg

## 2.1.2 TARGET INDIRECTO (PADRES DE FAMILIA DE NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS)

Al saber que los niños no poseen ingresos propios debemos tomar en cuenta a los padres como un segundo perfil de usuario, pues son ellos quienes tienen el poder adquisitivo en primer lugar.





## • • ● DEMOGRÁFICAS:

- Padres de familia de niños de 8 a 10 años
- Género: Masculino y femenino

## • • ● GEOGRÁFICAS:

- Región del mundo: América Latina
- País: Ecuador:
- Provincia: Azuay
- Ciudad: Cuenca
- Sector: Urbano

## • • ● PSICOLÓGICOS:

- Responsables
- Atentos
- Preocupados
- Cariñosos
- Entregados a sus hijos e hijas

## • • ● CONDUCTUALES:

- Visitan librerías y papelerías para conseguir útiles escolares para sus hijos frecuentemente además de libros para colorear y con actividades didácticas
- Buscan tiempo libre para compartirlo con sus hijos
- Les gusta ver programas de televisión u organizar paseos familiares

## 2.1.3 TARGET INDIRECTO (MAESTROS DE 3<sup>RO</sup> A 5<sup>TO</sup> DE BÁSICA)

Como tercer usuario están los maestros, pues los libros serán distribuidos también en escuelas e instituciones educativas como material didáctico.





## • • • ● **DEMOGRÁFICAS:**

- Profesores de 3ro a 5to de básica
- Género: Masculino y femenino
- Profesión: Profesor de educación
- Nivel educativo: Universitario

## • • • ● **GEOGRÁFICAS:**

- Región del mundo: América Latina
- País: Ecuador:
- Provincia: Azuay
- Ciudad: Cuenca
- Sector: Urbano

## • • • ● **PSICOLÓGICOS:**

- Justo
- Disciplinado
- Tolerante
- Flexible
- Empático
- Responsable

## • • • ● **CONDUCTUALES:**

- Aprende de sus alumnos
- Acepta cualquier opinión
- A la vanguardia de la educación, está dispuesto a enseñar
- Brinda clases dinámicas y no solo teóricas
- Resuelve dudas

## 2.1.4 PERSONA DESIGN

### NIÑO

Luis vive en el centro histórico de Cuenca con su mamá, su hermano mayor y su abuelita, es el más mimado de su casa pero es muy travieso e hiperactivo; él tiene 10 años y le gusta mucho los videojuegos, no hay día que no pase dibujando o explorando el internet en su tableta. También le gusta ver muchos dibujos animados por televisión como Bob Esponja, Hora de Aventura, Gumball, Steven Universe y Ben 10.

A pesar de que Luis vive en centro de Cuenca desconoce la magia patrimonial y cultural que posee su ciudad. Luis es un niño muy curioso y le gusta escuchar muchas historias y aprender cosas nuevas, él quisiera tener más amigos vecinos para poder salir a jugar en las tardes, pero lamentablemente no hay muchos niños que vivan cerca y no sabe que hay espacios verdes para jugar.

Él cursa el quinto año de educación básica, sabe leer y escribir pero no es una de sus actividades favoritas por lo que no lo practica fuera del aula, dice que son muy aburridos y que le dan sueño, él prefiere aquellos libros que tienen actividades divertidas como pintar, armar objetos, etc, con ilustraciones muy coloridas y alegres. Él disfruta de sus libros en su tiempo libre después de hacer las tareas a la vez que comparte tiempo con su madre.

Los domingos su padre le lleva a visitar a su abuelo Gerardo quien también vive en el centro, ahí se encuentra con su pequeña prima Adri que junto a él escucha las historias de su abuelo acerca de las aventuras que él vivió en su juventud, dentro de la Cuenca antigua, y describe muchos lugares que Luis y Adri no pueden creer que hayan existido y esperan un día conocer.



### NIÑA

Adri vive en Cuenca con sus padres y su hermana mayor, ella tiene 8 años y le gusta mucho jugar con sus muñecas y a maquillarse, además le gusta colorear sus libros de princesas. Adri vive en las afueras de Cuenca pero aprovecha cada oportunidad para ir con su mamá al centro de compras o solo a dar un paseo con su perro Max. Todos los domingos su familia se reúne en la casa de su abuelito Gerardo, ahí se encuentra con su primo Luis y su abuelo les cuenta las aventuras que él vivió en su juventud dentro de la Cuenca antigua y describe muchos lugares que Luis y Adri no pueden creer que hayan existido y esperan un día conocer.

Ella cursa el tercer año de básica, es muy buena alumna en las materias como matemáticas y lenguaje pero no le gusta demasiado historia porque no le es fácil memorizar muchos nombres y fechas, ella prefiere colorear y recortar mapas.

En las tardes Adri practica fútbol en la escuela y cuando está en casa después de realizar sus tareas le gusta ver programas de televisión como iCarly, Princesa Sofía, Phineas y Ferb.



## PADRES DE FAMILIA

Fanny es madre soltera, vive con sus dos hijos y su madre en el centro de la ciudad, tiene 42 años y trabaja en un asilo de ancianos como enfermera. Sus pasatiempos favoritos son ver películas asiáticas, mirar series de criminalística y jugar naipes.

Su tiempo lo disfruta con sus hijos, saliendo a comer, yendo al cine, o dando un paseo por el centro haciendo compras. Por su trabajo de enfermería fanny ha optado por dedicarle más tiempo a la lectura para actualizarse constantemente acerca de los nuevos métodos de enfermería. Esto le ha llevado a incentivar a sus hijos a involucrarse más con la lectura por lo que ha optado a comprar libros para sus hijos que llamen la atención ya que a ellos no les agrada demasiado leer.



## MAESTRO

Yolanda es maestra del cuarto año de básica de la Escuela Carlos Crespi Tamariz en la ciudad de Cuenca, ella tiene 48 años y vive en las afueras de la ciudad. Tiene cuatro nietos pequeños que suelen pasar las tardes con ella.

Yolanda es muy dedicada a su trabajo su objetivo dentro del aula es que los niños aprendan e interioricen los conocimientos pero también le gusta que a la vez los niños se diviertan y se entretengan con lo que están aprendiendo. Gracias a su experiencia se ha dado cuenta que los niños prefieren aprender con materiales didácticos interactivos y que además les permite aprender más rápido y retener la información.



..... **PARTIDOS DE DISEÑO** .....

## 2.2 PARTIDOS DE DISEÑO

El producto editorial será interactivo de esta forma el usuario juega y aprende al mismo tiempo, para lograr este objetivo se ha implementado diferentes componentes de forma, función y tecnología.

### 2.2.1 FORMA

#### FORMATO

El formato que se utilizará para el producto editorial dependerá mucho del guión de información y del contenido interactivo, por lo tanto, no se puede definir aún el tamaño ya que este proceso se está elaborando, pero si hay que tomar en cuenta que el producto debe ser de un tamaño ergonómico para el niño, es decir se debe adaptar a su vida rutinaria como la escuela, en la casa, transporte, entre otros.

#### DIAGRAMACIÓN

El estilo de diagramación será dinámica y con movimiento, por lo tanto no se usará retículas rígidas pero sí un orden adecuado para las imágenes y el texto, de esta forma captar la atención del usuario (niños).

#### TIPOGRAFÍA

Para el uso tipográfico se utilizarán dos clases de Sanserif, las Humanísticas (son una versión de la romana pero sin remates en sus terminaciones y No son mono líneas) para títulos y las Geométricas (Basadas en formas y estructuras geométricas) para texto normal, es decir tipografía sin terminación ni decoraciones para facilitar la lectura de los niños





## **CROMÁTICA**

Los productos presentarán colores planos muy intensos y saturados tomando en cuenta también la cromática que utilizan las caricaturas que se encuentran en tendencia entre los niños actualmente.

## **ILUSTRACIÓN**

El estilo de ilustración será vectorial 2D en la cual se detalla los diferentes rasgos importantes de cada bien patrimonial con opción a ser manipulado con la interactividad llegando a transformarse en un objeto 3D.

## **ELEMENTOS**

Para el uso correctos de los elementos de diseño a utilizar en este proyecto se ha realizado una entrevista grupal a niños del rango de edad de 9 a 10 años en donde se obtuvo los resultados de los elementos como el punto, la línea (trazo grueso), colores brillantes y saturados, plano, texturas y asimetrías.

## **ESTÉTICA**

La estética que se utilizará será ilustración vectorial en donde la línea jugará un papel importante dando movimiento y volumen, utilizando un estilo dinámico y divertido con la ayuda de la cromática y la profundidad.

## **FIGURAS**

El estilo y la forma serán sencillas pero llamativas, colores planos con leves retoques de volumen en partes claves para realzar la importancia del objeto, se utilizará sombras para el manejo de los volúmenes y la profundidad, trazos gruesos, simples e irregulares para una mejor ilustración.

## **SOPORTE**

Al culminar con el proyecto se obtendrá un producto editorial interactivo cuyo objetivo será enseñar de una forma divertida todo lo relacionado con los bienes patrimoniales.

## 2.2.2 FUNCIÓN

El objetivo del producto gráfico es enseñar a los niños el valor de los bienes patrimoniales de la ciudad de Cuenca de esta forma difundir el conocimiento y la importancia de cuidar estos patrimonios cuencanos, el producto deberá tener las siguientes funciones o características:

- 1- Tendrá contenido histórico acerca del patrimonio cuencano.
- 2- Deberá combinar el juego con el aprendizaje.
- 3- Contará con mecanismos interactivos pop up.
- 4- Su formato y estructura será adecuado para la manipulación del niño.
- 5- Deben ser productos fáciles de transportar dentro de una mochila o bolso.



60

## 2.2.3 TECNOLOGÍA

Para el diseño y creación gráfica del contenido y escenarios se utilizara los siguientes programas: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Indesign y Sketchbook pro. Al tratarse de una producción en masa se utilizará impresión offset en cuatricromía, pero para el prototipo se realizará una impresión a láser con terminados especiales al igual de los elementos adicionales con respecto a la interactividad como por ejemplo altos relieves, tintas especiales, mecanismos internos, entre otros.



61





# PLAN DE NEGOCIOS

## 2.3 PLAN DE NEGOCIOS

El plan de negocios es el resultado de un proceso de planeación, que nos servirá para guiar nuestro proyecto a lo largo de todas las actividades requeridas para cumplir nuestros objetivos. Aquí se busca combinar la forma y el contenido, cuán amigable es la forma en cuanto a redacción, ilustración y atractivo; y el contenido en cuanto al plan como propuesta de inversión, la calidad de la idea, la información y la oportunidad de mercado. (Weinberger Villarán, 2009)





El plan de negocios estará basado en las 4p's producto, precio, plaza y promoción.

### **2.3.1 PRODUCTO**

Se presentarán dos libros interactivos analógicos de patrimonio edificado, integrado (murales) y documental, uno libro de cada tema. Estos contribuirán con la divulgación del patrimonio y su valor cultural, ambiental e histórico.

### **2.3.2 PRECIO**

El producto final será financiado por el Municipio de Cuenca, no obstante hay que tomar en cuenta los costos de material y mano de obra, con precios accesibles para una producción en masa.

### **2.3.3 PLAZA**

La distribución del producto se realizará principalmente en la Ciudad de Cuenca, y será dirigida directamente por la Municipalidad a los diferentes centro educativos tanto fiscales como privados.

### **2.3.4 PROMOCIÓN**

Más allá de promocionar el producto por su gráfica, contenido o interactividad se desea manejar al proyecto desde el concepto del proceso de la elaboración del producto tanto como en el contenido como en su soporte es decir se difundirá la historia tras el proyecto, de esta forma crear en el usuario un sentido de pertenencia y no solo un producto comercial. Para esto se elaborarán exhibidores para los libros en donde se exponga de una manera audiovisual el proceso y la historia tras el proyecto, como es creado e historias personales acerca del patrimonio de todo el equipo que realiza el proyecto.





# 3

CAPÍTULO  
DISEÑO



**IDEAS CREATIVAS**





63

## 3.1 IDEAS CREATIVAS

Para la ideación de este proyecto se tomó en cuenta las tendencias del momento así como los gustos de los involucrados resultado de una encuesta grupal realizada con anterioridad, de esta forma tomar un camino adecuado con respecto al diseño que se plantea.

## 3.1.1 LLUVIA DE IDEAS

### 1 ESCENARIOS

Se forman uno o varios escenarios con diferentes decorados, personajes y situaciones ilustradas.

### 2 MOIRE

Movimiento de la gráfica gracias al efecto del moiré.

### 3 ACETATO

Imágenes superpuestas para ver la diferencia entre los materiales u objetos originales y los restaurados.

### 4 PAPER TOY

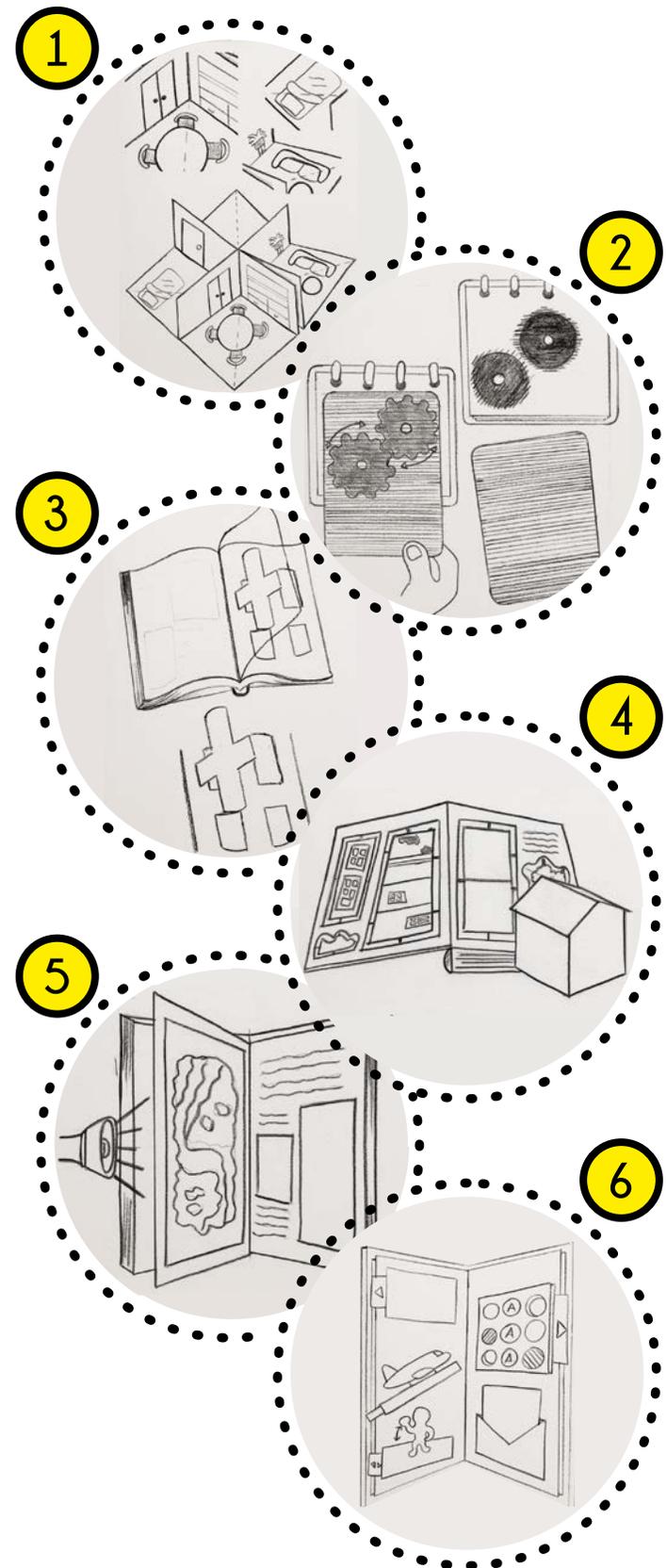
Libro bidimensional con desprendibles armables que entre sí forman estructuras tridimensionales.

### 5 DATOS OCULTOS

Datos escondidos que se revelan con la ayuda de luz.

### 6 LENGÜETAS

Los elementos se modifican o mueven al tirar, desplazar o empujar las lengüetas de papel, tela o cartón.



## 7 POP UP 3D

Libros Pop up a los cuales se les añade el efecto 3D, dando una sensación de profundidad dentro de las imágenes.

## 8 LIBRO DE ACTIVIDADES

Los libros de actividades son aquellos que contienen juegos, trivias, preguntas, etc. que sirven para entretener al usuario, tales actividades pueden estar relacionadas con el contenido del libro.

## 9 SOLAPAS

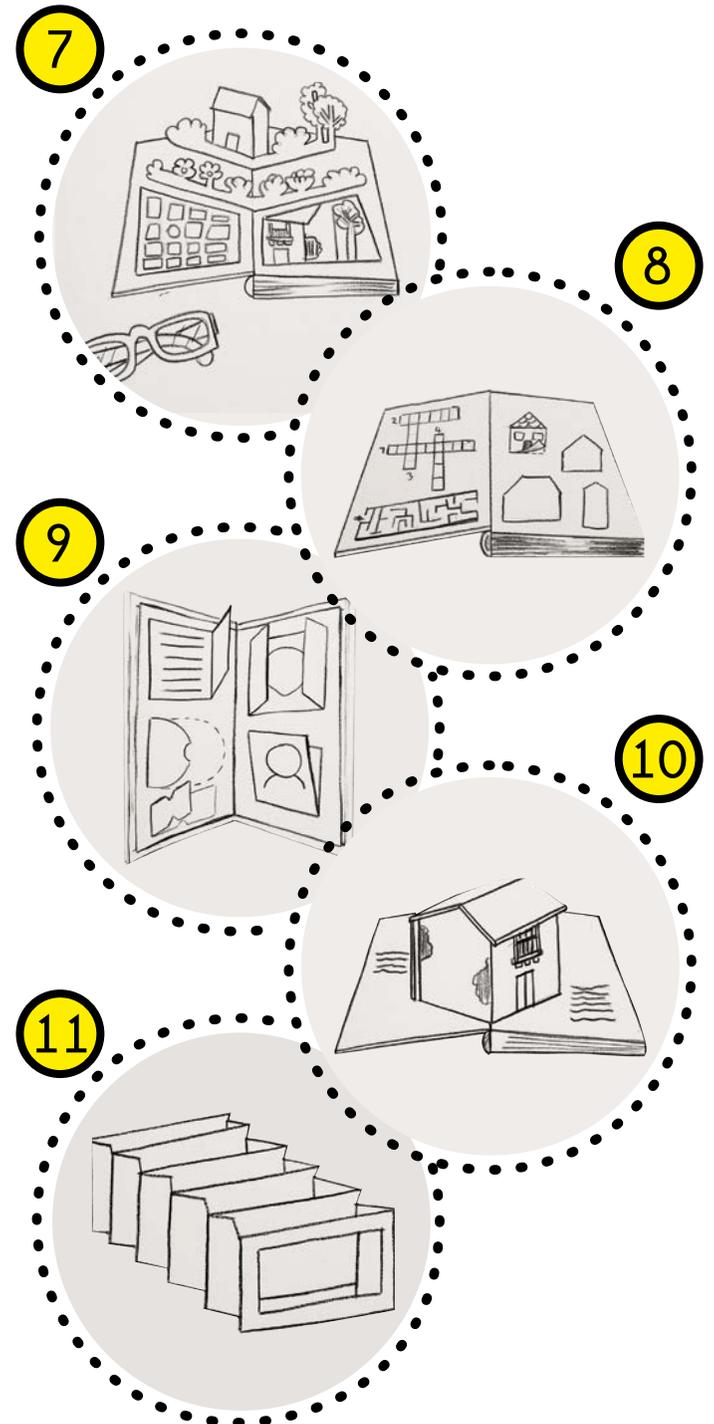
Útiles para aportar con información extra y diferenciarla del resto de conceptos.

## 10 POP UP

Libro o tarjeta del cual emerge una figura hecha de papel cuando se abre, también conocidos como libros móviles. Utiliza diferentes técnicas y mecanismos.

## 11 TÚNEL

Mecanismo tipo acordeón, en su interior se ubican elementos planos troquelados dando una sensación de profundidad.



## 3.1.2 TRES IDEAS

### 3 ACETATOS

#### VENTAJAS

- ORIGINAL Y NUEVO
- SUPER PONER IMAGENES
- CREAR UNA COMPOSICIÓN NUEVA

#### DESVENTAJAS

- MATERIAL COSTOSO
- DESGASTE

### 4 PAPER TOY

#### VENTAJAS

- MANIPULACIÓN
- ATRACTIVO
- REPRESENTACIÓN DE CADA LADO

#### DESVENTAJAS

- SE DESPRENDE DEL LIBRO UNA SOLA VEZ

### 10 POP UP

#### VENTAJAS

- INTERACTIVO
- GENERA MOVIMIENTO
- ATRACTIVO
- REPRESENTACIÓN DIVERTIDA

#### DESVENTAJAS

- COSTOS ALTOS
- TOMA TIEMPO





### 3.1.3 IDEA FINAL

Para la idea final fusionamos las tres ideas anteriores para utilizarlas dentro de los dos libros interactivos.

#### Patrimonio edificado

Para el libro de patrimonio edificado se decidió fusionar el pop up, paper toy y elementos magnéticos para la interactividad que presentará este libro. Hemos decidido utilizar el paper toy para representar casas y personajes ya que una vez armados estos son elementos que los niños puede manipular, el pop up le aporta dinamismo a la página, enriquece la ilustración y llama la atención del usuario; mientras que los magnetos dan la libertad de generar distintas composiciones dependiendo el lugar en donde están ubicados.

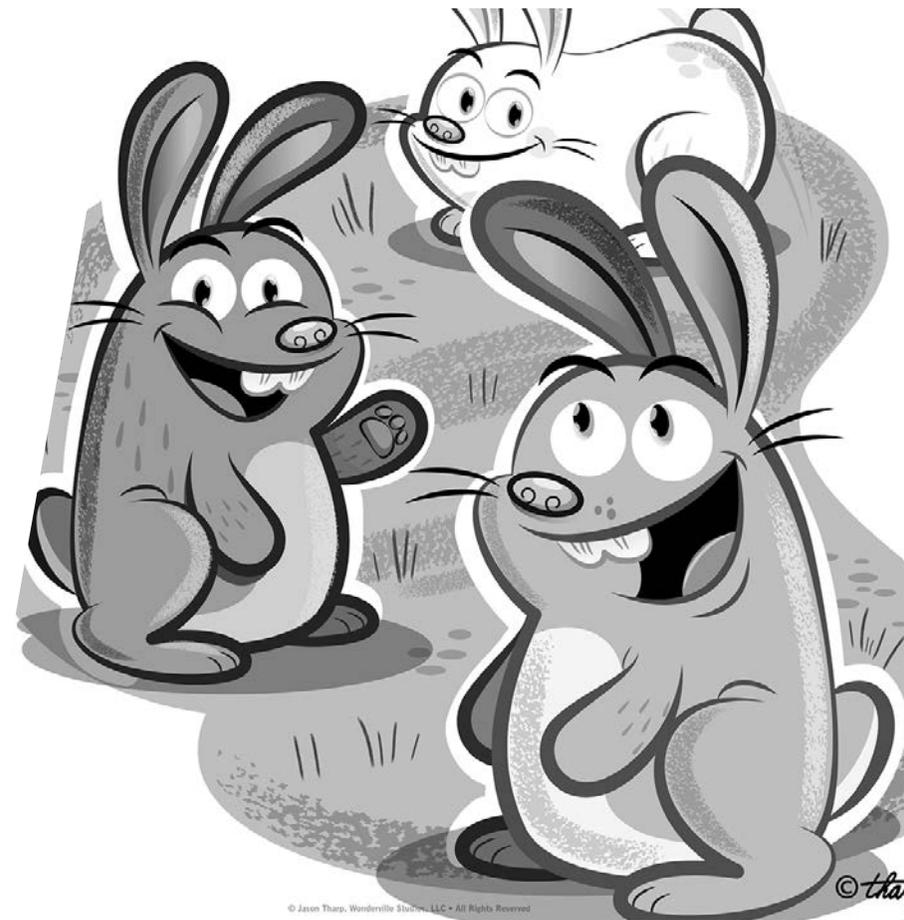
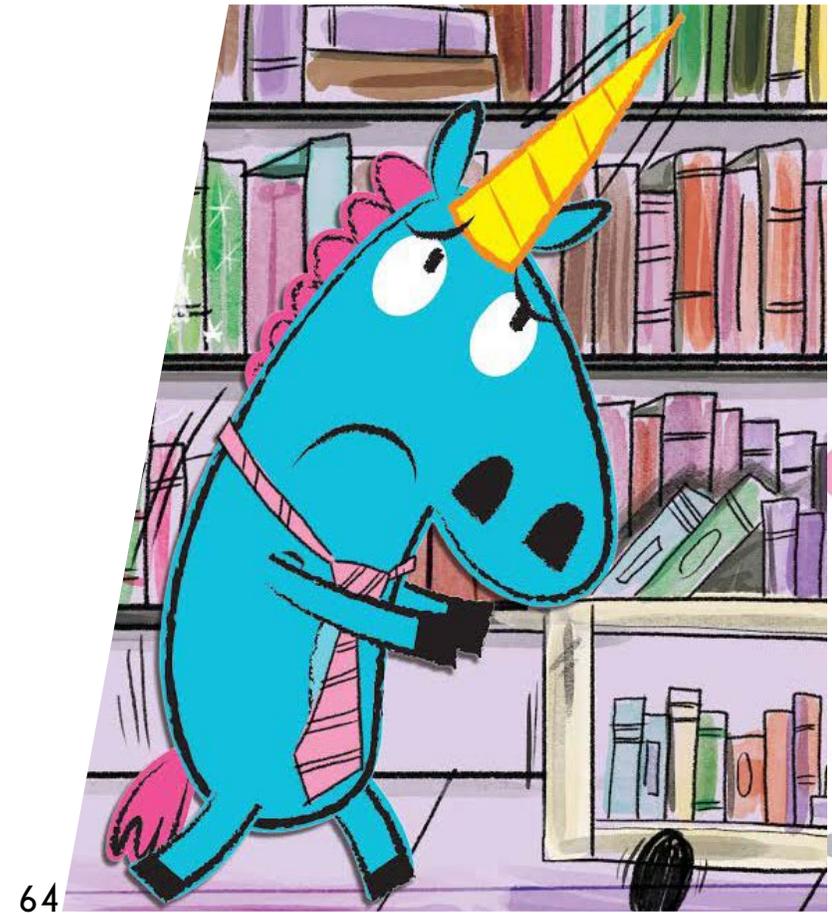
#### Patrimonio integrado (murales)

Dentro del libro de patrimonio integrado se propone utilizar la técnica del túnel pop up pero con murales y escenarios troquelados intercambiables que le den la opción de crear nuevas composiciones. Se utilizarán también acetatos para completar o modificar imágenes en este caso los murales. Y por último se incluirán elementos magnéticos como en el primer libro y un lenticular pop up para mostrar ciertas imágenes.



..... **PROCESO CREATIVO**

## 3.2 PROCESO CREATIVO





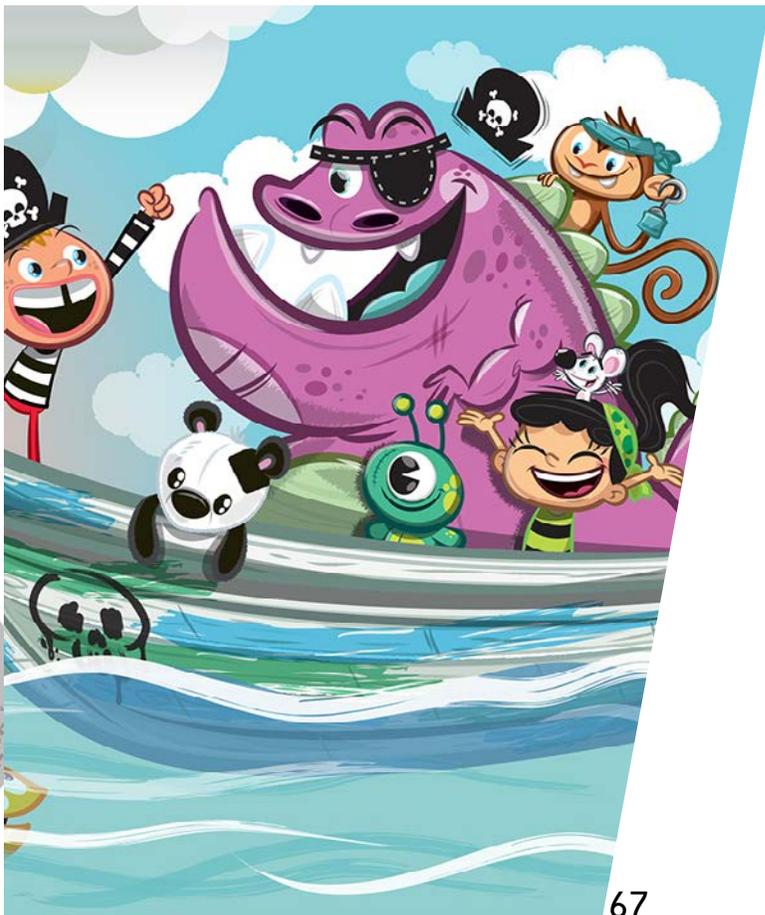
Jason Tharp, Wonderville Studios, LLC • All Rights Reserved

66

### 3.2.1 INSPIRACIÓN

La ilustración de los libros fue inspirada en los libros de T2 Childrens Illustrators ilustrado por Jhason Tharp que muestra una gráfica muy poco saturada pero con colores intensos y personajes alegres que dan como resultado una ilustración infantil muy atractiva.

Nuestro estilo de ilustración es una gráfica vectorial con bordes negros obtenida de la representación simplificada de los bienes patrimoniales de los cuales se habla en el guion de contenidos. La cromática utilizada se compone en su mayoría de tonos pasteles similares a los colores de los elementos reales.



67

## 3.2.2 CONSTANTES Y VARIABLES

Para resolver correctamente los objetivos que nos planteamos anteriormente es muy importante establecer diferentes aspectos de diseño como las constantes y las variables, de esta forma resolver un sistema gráfico viable y legible para los libros editoriales interactivos.

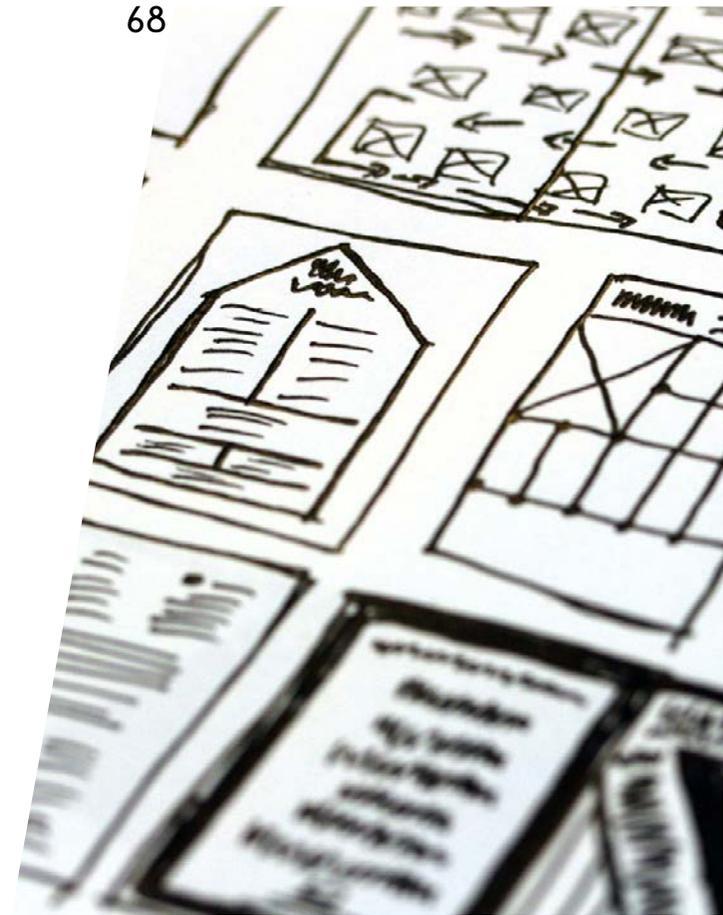
### CONSTANTES:

Las constantes de los libros son las portadas las cuales tienen el mismo sistema de maquetación, además del formato que es de 22x22cm. Con respecto a la tipografía en los dos libros se utiliza san serif para el texto corrido y para los títulos una tipografía con más detalles y con un estilo infantil, esto para darle jerarquía a los temas, la cromática también es una constante importante ya que al usar colores planos y saturados más el uso de la línea y del trazo creamos movimiento y profundidad en las ilustraciones. En ninguno de los dos libros utiliza una retícula rígida de composición sino más bien un sistema libre.

### VARIABLES:

Cada libro presenta tipos de interactividad diferentes que van de acuerdo al tema de cada guion, el diseño de personajes también es diferente en cada libro debido a que en el primer libro forman parte de la interactividad y en el segundo se encuentran dentro de la ilustración. Los escenarios varían en cada página debido al contenido y a la época que representan. El número de páginas es mayor en el primer libro debido a que la cantidad de información también es más extensa que en el segundo

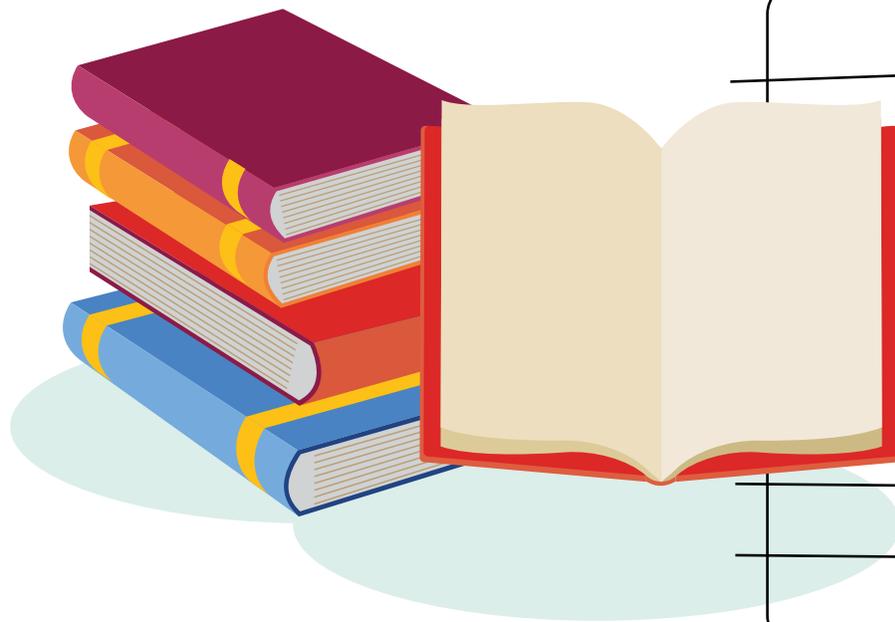
68



69



## CONSTANTES:



PORTADA

FORMATO

TIPOGRAFÍA

CROMÁTICA

TRAZO

TECNOLOGÍA

ESTILO

## VARIABLES:



INTERACTIVIDAD

PERSONAJES

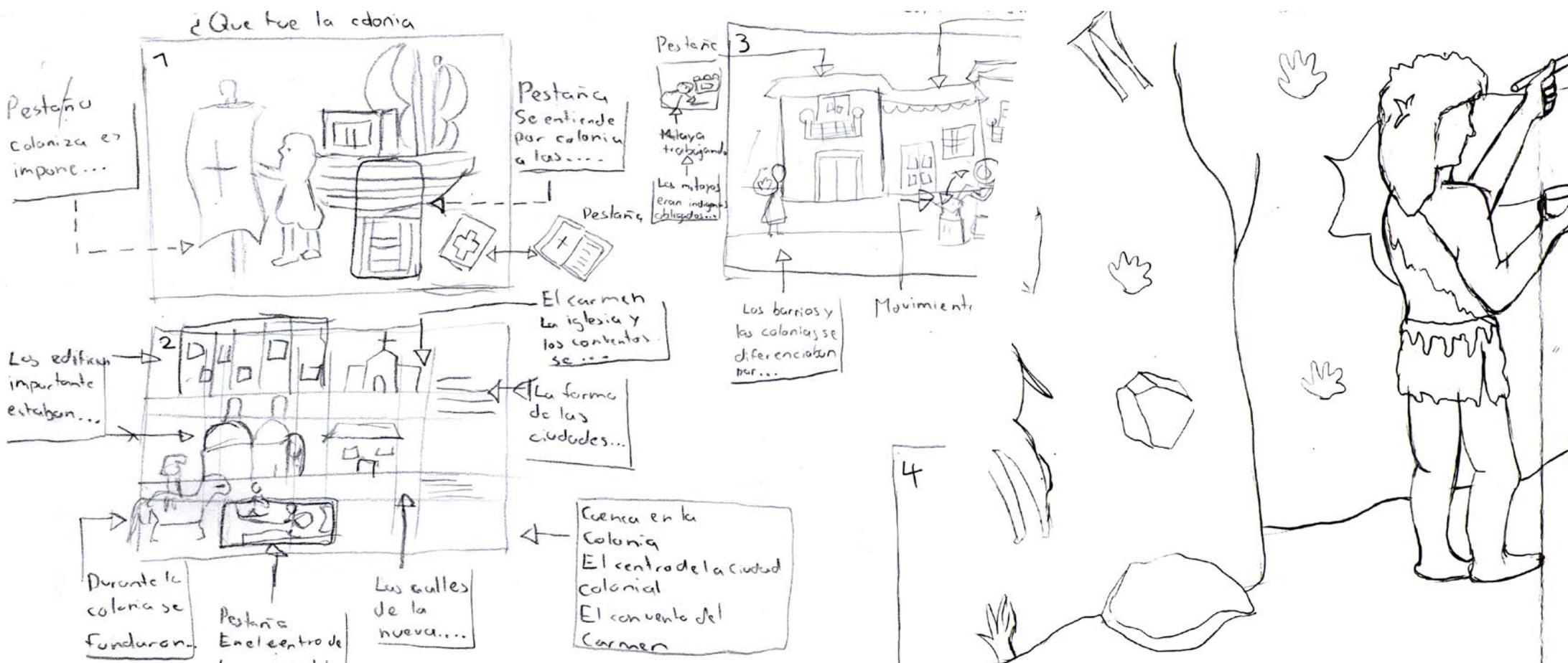
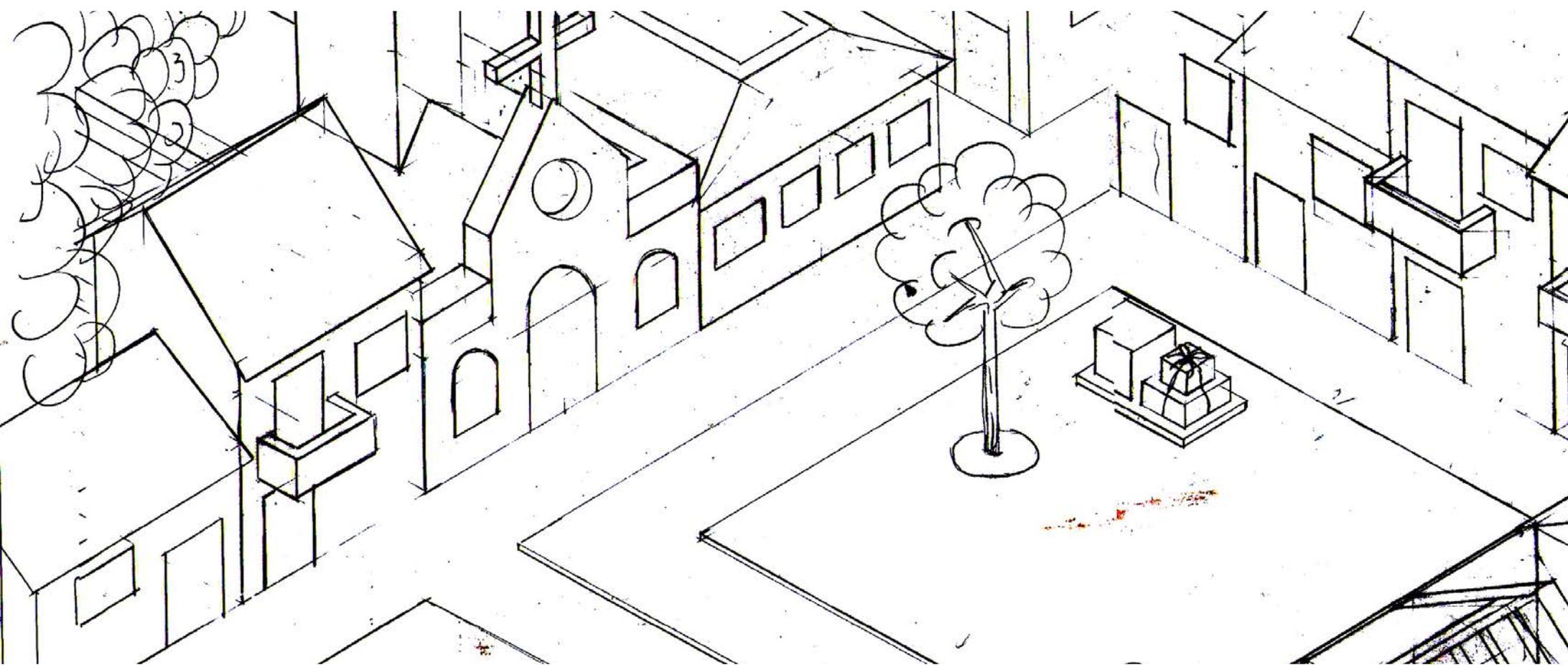
TIPOGRAFÍA

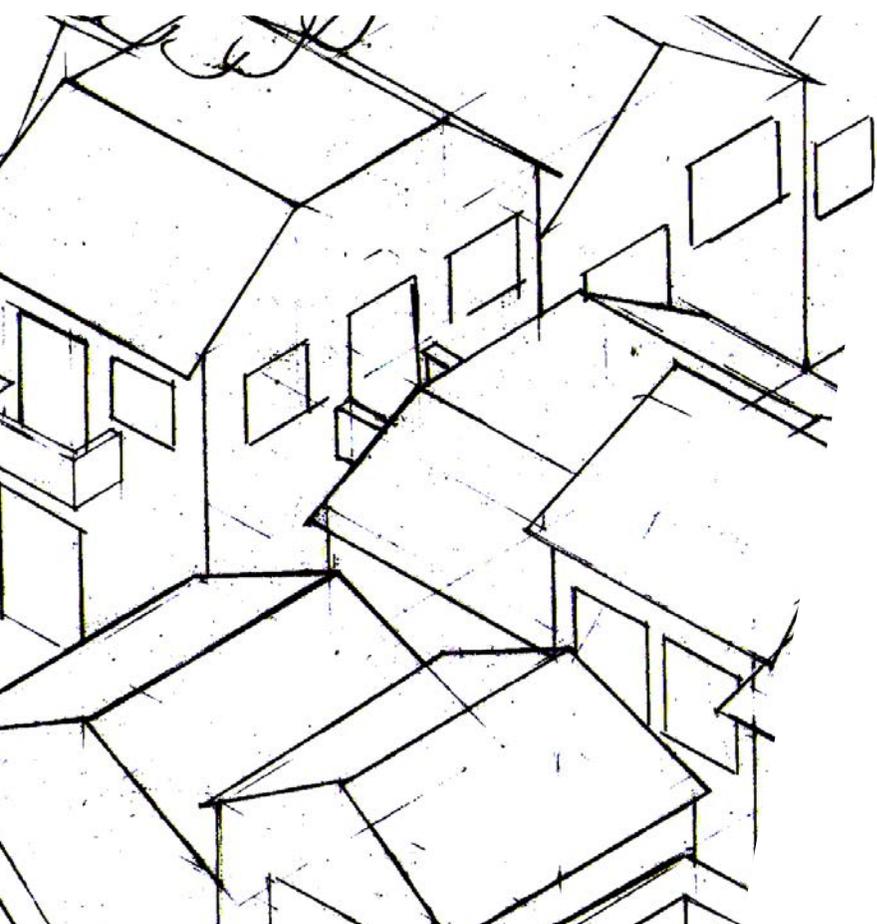
CONTENIDO

ESCENARIOS

GUION

NUMERO DE PAGINAS





### 3.2.3 BOCETACIÓN

Para el proceso de bocetación se decidió empezar realizando pruebas de las técnicas interactivas principalmente las de pop up ya que es necesario saber cuáles son las medidas reales de estos mecanismos para estar seguros del espacio que tenemos para diseñar. Una vez hecho esto se pasó a hacer bocetos de la composición de cada página para saber en dónde iría ubicada la información y qué contenido podría ser reemplazado por la ilustración y a su vez se fue acoplando con la interactividad de cada página.

Por último hicimos bocetos de los espacios y los personajes de cada tema para guiarnos al momento de digitalizar.

## 3.2.3.1 PRUEBAS DE INTERACTIVIDAD

### LENTICULAR

Combinación de la tecnología lenticular con una técnica pop up para crear un mecanismo analógico que pueda ser construido con papel y a la vez añadido en las páginas del libro. Los dobleces del papel nos permiten ver la transición de imágenes.



### PAPER TOY

Técnica del paper toy utilizada para representar personajes importantes de cada tema y fachadas de casas patrimoniales.





## TÚNEL

El mecanismo del túnel combinado con troqueles permite crear una composición con profundidad.



## ESCALERA REPUBLICANA

Pop up escalera, en cada piso lleva una casa o edificio representativo de cada estilo de la época republicana.



## POP UP

Pop up de las casas primigenias pertenecientes a la colonia. El propósito es poder apreciar las huertas con árboles que se encontraban en los solares de la manzana.

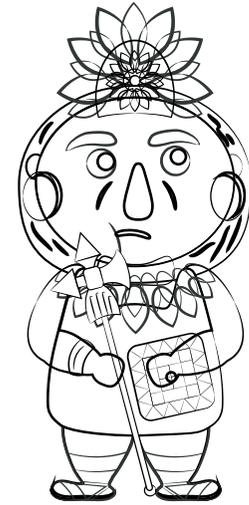
## 3.2.4 DISEÑO DE PERSONAJES

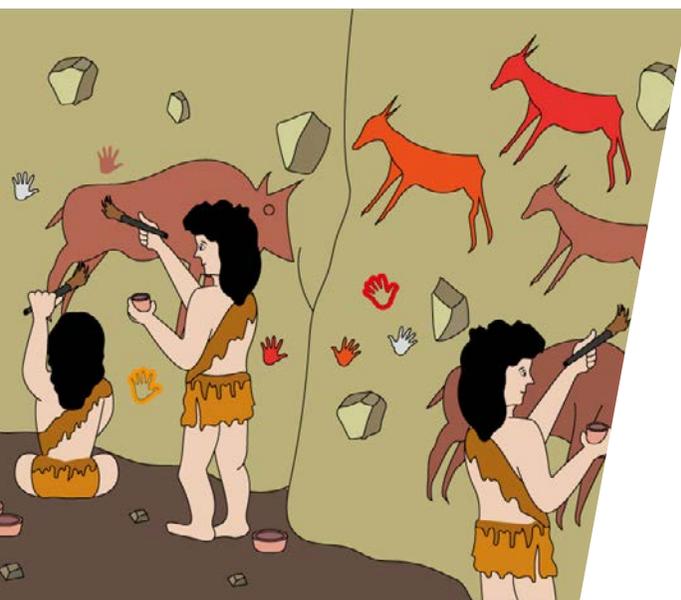
Al principio se estableció que los personajes formarían parte de la interactividad como personajes paper toy por lo que todos tienen un contorno similar y se encuentran en la misma posición. Todos parten de una matriz base, tienen una forma compacta que impide que estos se rompan o doblen al momento de jugar con ellos. Todos los personajes están basados en las fotografías de los personajes que constan en cada tema del guion.

Pero el estilo de personajes cambia para el segundo libro volviéndose más estilizados debido a que estos ya no forman parte de la interactividad sino que ahora se encuentran dentro de la ilustración y por lo general se encuentran realizando cierta acción. Sin embargo ambos estilos de ilustración armonizan con el estilo de los escenarios que es el mismo en ambos libros.









## 3.2.5 DIGITALIZACIÓN

Para digitalizar personajes y escenarios tomamos los bocetos hechos a mano, los escaneamos y los utilizamos como guía para redibujar en el programa de Adobe Illustrator. Una vez redibujados los elementos con todos sus detalles se les da color basándonos en los elementos reales, añadimos luces y sombras y el contorno negro característico de nuestro estilo de ilustración. Para este contorno negro se crearon nuevos pinceles de arte en el programa.



..... **PROCESO DE DISEÑO**

## 3.3 PROCESO DE DISEÑO

3.3.1 CONTENIDO

3.3.2 TIPOGRAFÍA

3.3.3 CROMÁTICA

3.3.4 COMPOSICIÓN

3.3.5 FORMATO

3.3.6 INTERACTIVIDAD

3.3.6.1 PAPER TOY

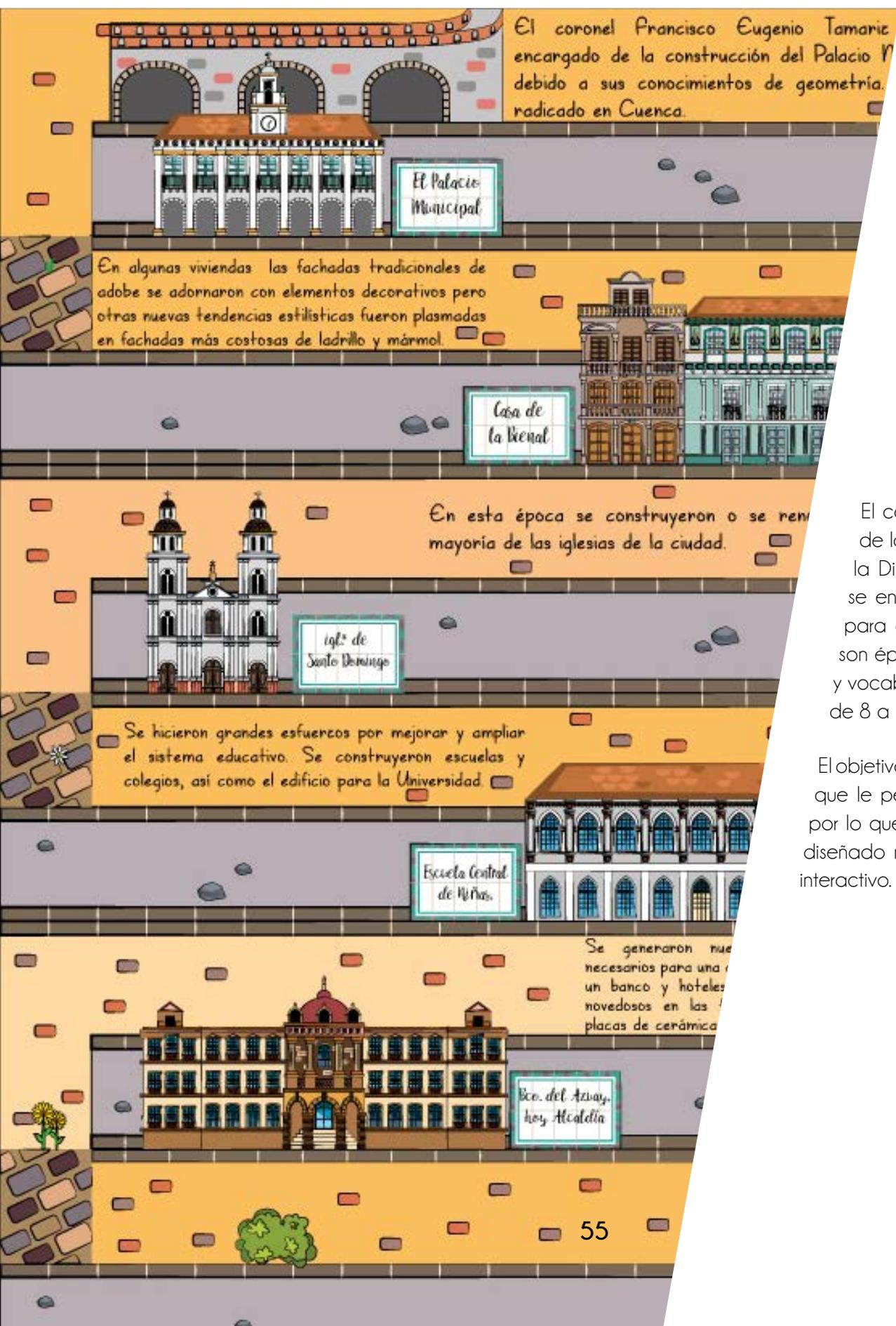
3.3.6.2 Pop up

3.3.6.3 ACETATOS

3.3.6.4 MAGNETOS







### 3.3.1 CONTENIDO

El contenido está enfocado en la valorización y el cuidado de los bienes patrimoniales edificados e integrados (murales), la Dirección de Áreas Históricas y Patrimoniales de Cuenca se encargó de realizar un guión para cada tema, es decir, para cada libro, estos están divididos en tres épocas que son época Precolonial, Colonial y Republicana, la redacción y vocabulario fue revisado y aprobado por niños de la edad de 8 a 10 años y por expertos en el tema.

El objetivo de este proyecto es educar de una manera divertida que le permita a los niños interesarse y aprender fácilmente por lo que fusionando la interactividad más la teoría se han diseñado métodos de enseñanza divertidos, con contenido interactivo.

## 3.3.2 TIPOGRAFÍA

Se utilizaron tres tipografías: Sunrise International Demo para los títulos y subtítulos, Sunny Spring Day para los conceptos y DK Pimpernel para el texto corrido. Todas estas tipografías son san serif lo que permite que el lector, en este caso los niños, puedan reconocer cada palabra y cada letra fácilmente. El tamaño de la tipografía varía según la jerarquía.

**SUNRISE INTERNATIONAL DEMO**  
**ABCDEFGHIJKLMN OPQRST**  
**UVWXYZ**

Sunny Spring Day  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQR  
STUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

DK Pimpernel  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQ  
RSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrs  
tuvwxyz



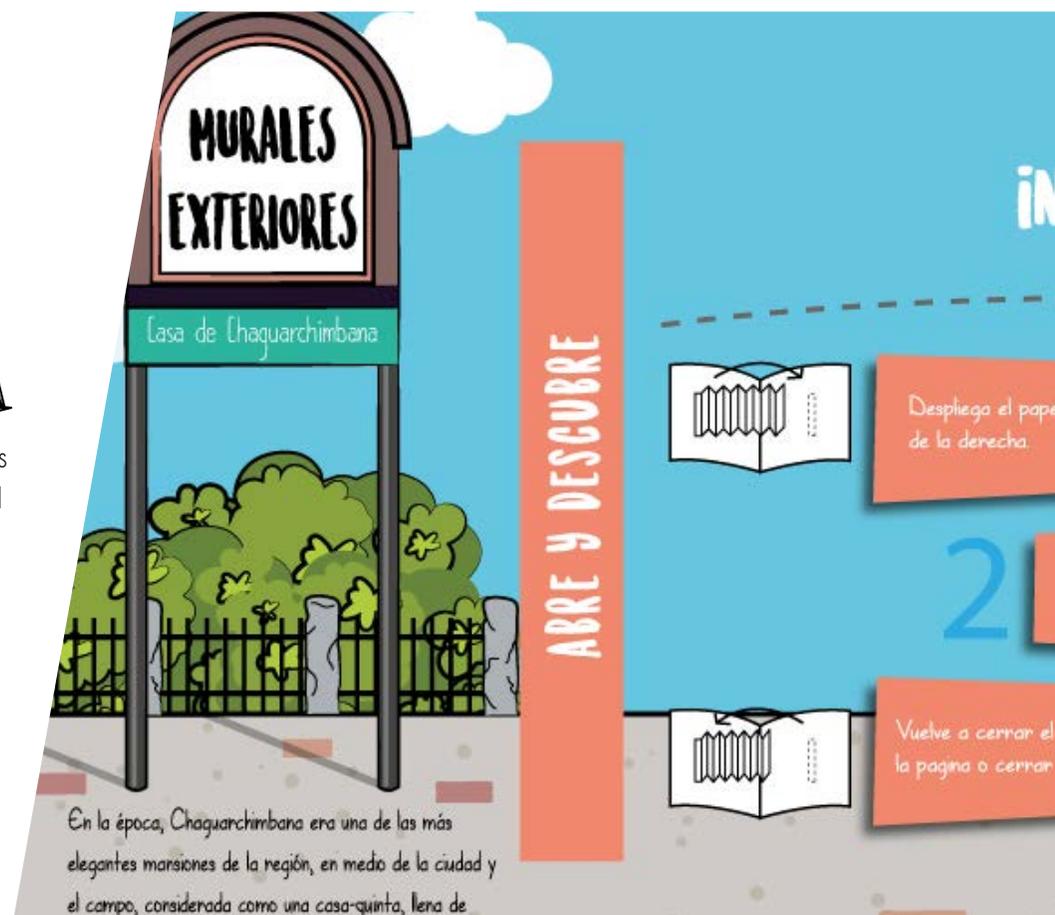
### 3.3.3 CROMÁTICA

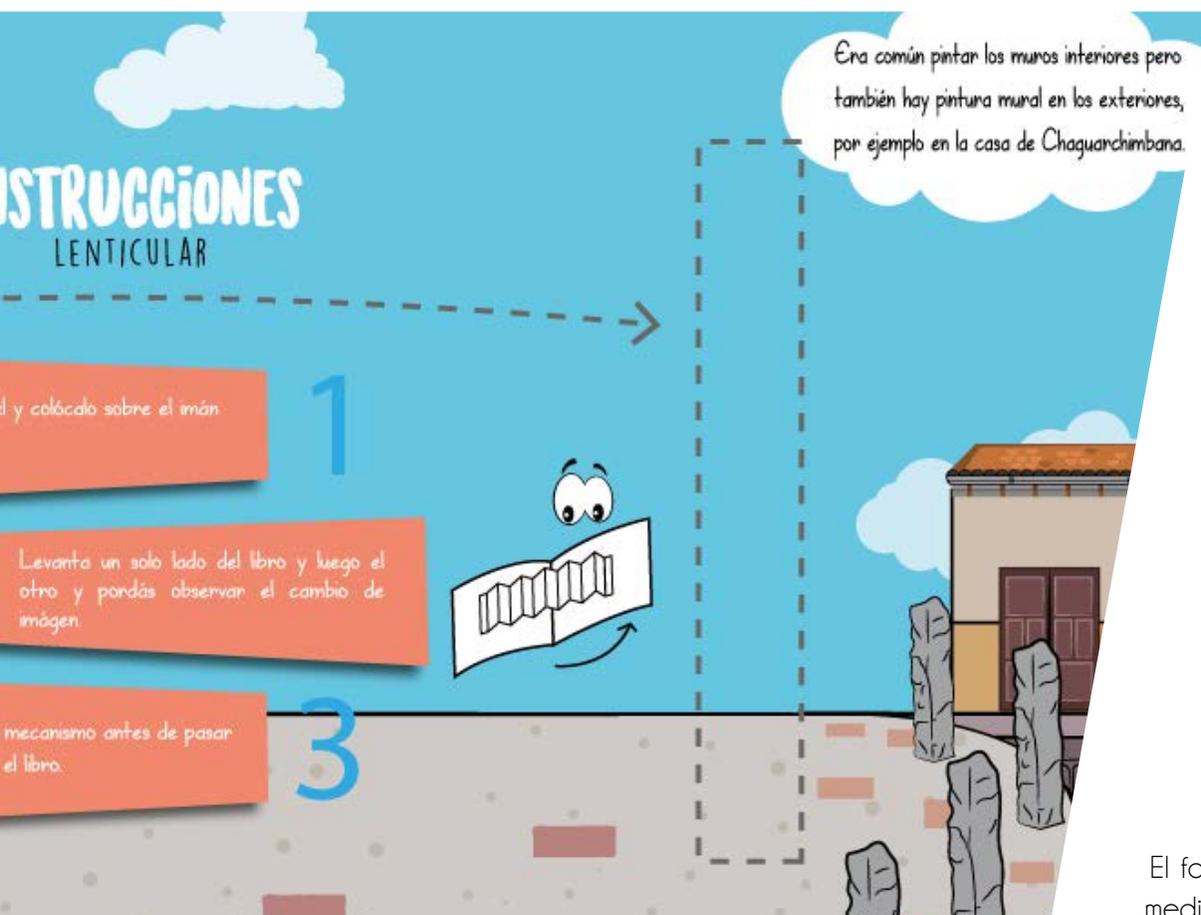
Para el manejo de la cromática se usaron colores saturados e intensos, tomando en cuenta siempre los colores reales del objeto referente que se ha ilustrado, en algunos casos para dar énfasis a ciertos objetos dentro de una composición lo que se ha utilizado es transparencias del color o sombras leves para dar un toque de profundidad, en general la paleta cromática es una simplificación del objeto real pero llevado a un estilo vectorial con colores más intensos y atractivos.

### 3.3.4 COMPOSICIÓN

La parte principal de la composición es la ilustración la cual ocupa toda el área de las paginas dobles, los subtítulos de cada tema pueden estar ubicados en una de las cuatro esquinas de la plana mientras que el texto corrido se encuentra distribuidos por toda la composición acoplándose a la ilustración por lo tanto no existe una retícula rígida. La interactividad generalmente se encuentra en el centro de las páginas. Para el primer libro en ciertos temas se han añadido solapas en los bordes para incluir información extra o los personajes paper toy.

Antes de cada tema existe una plana introductoria en donde encontramos el título a la izquierda y los conceptos a la derecha.





## 3.3.5 FORMATO

El formato de los libros interactivos será cuadrado con unas medidas de 22cm. x 22cm. esto debido a la ergonomía enfocada en los niños, de esta forma la manipulación, el transporte y uso es más fácil, otra de las razones es por la facilidad de impresión con respecto al pliego del material ya que de esta forma no existiría un desperdicio de materia excesivo.

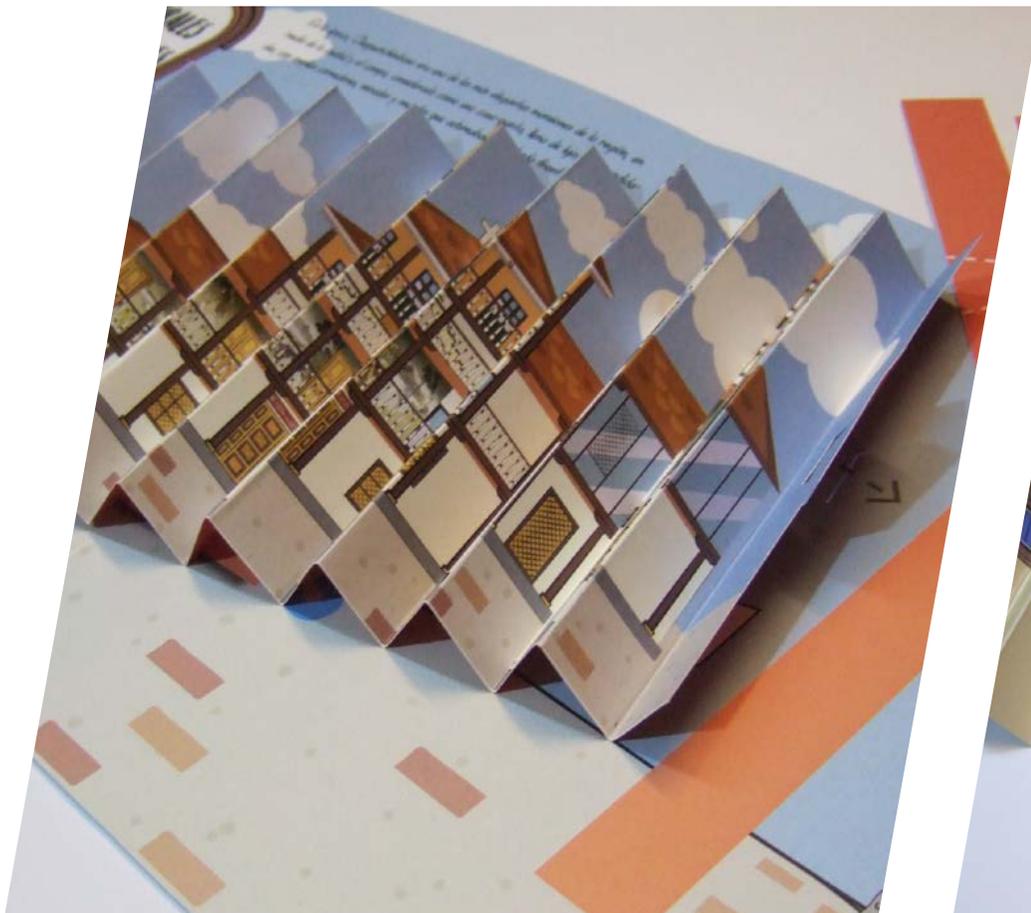


## 3.2.6 INTERACTIVIDAD

### 3.2.6.1 PAPER TOY

El paper toy fue utilizado exclusivamente en el libro de patrimonio edificado para representar los personajes y casas de distintas épocas. Este mecanismo nos permite ver la parte anterior y posterior de cada personaje y los cuatro ángulos de las casas. La ventaja de esto es que obtenemos elementos 3D los cuales pueden ser construidos y manipulados por el usuario.

El paper toy fue pensado para utilizarlo dentro y fuera del libro, por ello este posee el doble de espesor que el resto de páginas y sea más resistente al armar y desarmar.





### 3.2.6.2 POP-UP

Dentro de las técnicas del pop up incluidas en el libro encontramos lengüetas, casas, escaleras, simetría, escenarios, entre otros. Estos se despliegan al abrir el libro y representan objetos o espacios que se mencionan en el contenido de las páginas.

Los pop ups son de impresión a doble lado para poderlos apreciar de distintos ángulos. En el caso del prototipo fueron cortados a láser, mientras que para reproducirlos en un tiraje largo se necesitarán troqueles.

Una vez impreso y cortado todo doblamos las hojas de manera individual para armar las interactividades en cada página, para luego empastar.

### 3.2.6.3 ACETATOS

El acetato fue utilizado en una página específica de pintura mural, para crear una especie de tarjeta mágica que da la ilusión de que una pintura o dibujo se pinta y despinta al momento de accionar una lengüeta.

Esto requiere de tres elementos, uno el acetato con la ilustración lineal, dos la lengüeta con el color del muro de la ilustración y tres el dibujo o pintura con color, estos se colocan uno encima del otro con la lengüeta en la mitad la cual cubre y descubre el color. Todos estos elementos también fueron cortados a láser para poder armar el mecanismo con exactitud.

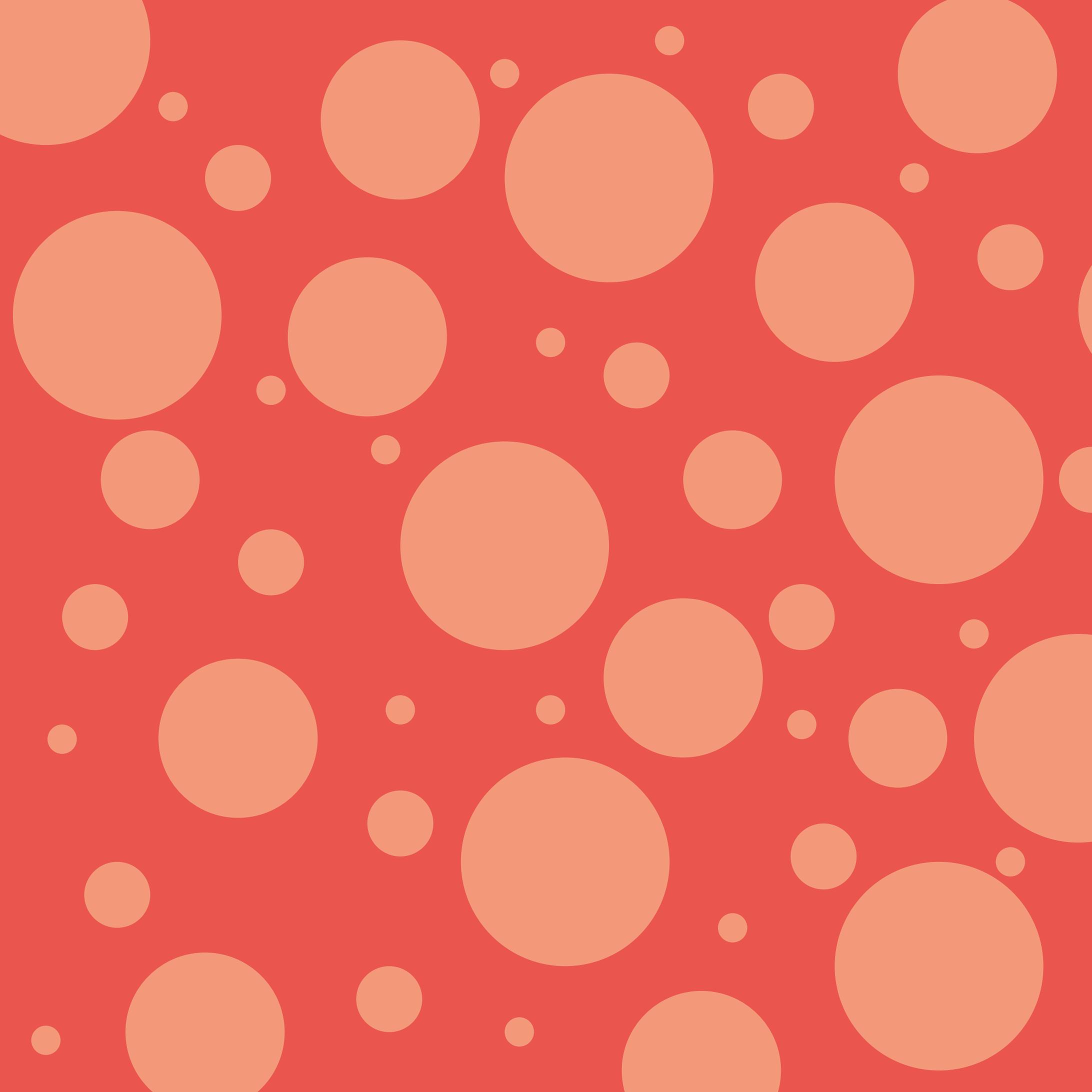




### 3.2.6.4 MAGNETOS

Los magnetos se encuentran en la última página de cada libro en la cual se hace una especie de resumen de todo el contenido. En el primer libro los imanes tienen la forma de puertas y ventanas con distintos estilos de arquitectura. En el segundo libro los imanes personifican varios elementos de la pintura mural más representativa que se encuentra en distintas casas de cuenca.

La gráfica de los imanes fue impresa y laminada en papel adhesivo par luego pegarla sobre una lámina de imán, luego se corta cada uno individualmente para poder utilizarlos.



4

CAPÍTULO  
PRODUCTO  
FINAL



.....**PRODUCTO FINAL**.....

## 4.1 PRODUCTO FINAL

Los prototipos fueron impresos en papel couché (300gr) en formato de 22x 22. Contiene portada y contraportada rígida con laminado mate. Las páginas interiores fueron engomadas una junto a otra para luego ser encuadernadas.















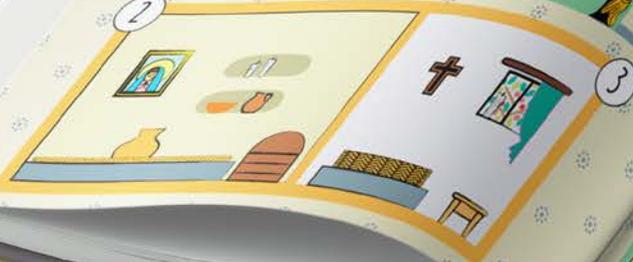
## LAS CASAS COLONIALES

Las casas coloniales se construyeron de forma artesanal mientras que los sillas, cementos, edificios públicos y viviendas de autoridades y personajes destacados emplearon arquitectos.

1

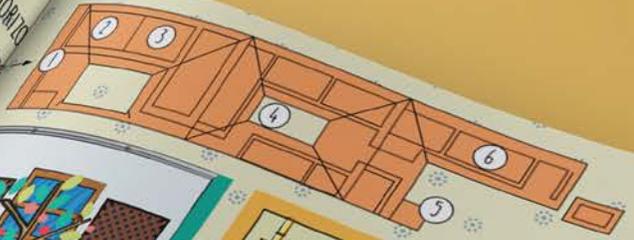


2



3

CASA CHORTES  
Frente de la casa



4



5



6

En la arquitectura colonial se mezclaron técnicas constructivas indígenas y prehispánicas con el saber académico y de la arquitectura vernácula europea.



## DE REGRESO A LAS LINEAS RECTAS

### PUERTA ART NOUVEAU

Al mismo tiempo que muchos preferían las líneas rectas, otros querían las formas curvas del Art Nouveau.

El Art Nouveau fue un estilo que recordaba las formas de la naturaleza.

En las casas neocoloniales se reformaron los techos de faja con aleros y elementos decorativos de madera que estaban presentes en las ciudades más grandes de las colonias españolas como Lima y Quito.

### CASA NEOCOLONIAL

En contraposición a la arquitectura "de las líneas rectas" algunas personas buscaban hacer un estilo propiamente latinoamericano que se llamó neocolonial.

### CASA DECÓ

El Art Decó era un estilo arquitectónico que mostraba elementos decorativos sencillos y geométricos.

Desde 1920 se estancaron las exportaciones de los sombreros de paja toquilla, lo que afectó a muchas familias de tejedores en la pobreza. A pesar de las grandes dificultades modernización de la arquitectura cuencana fue impulsada hacia el futuro. Para la mayoría por miedo del estilo Art Decó.

### EDIFICIO MODERNISTA PALACIO MUNICIPAL

La arquitectura modernista en Cuenca se llamó "de las líneas rectas" por ser de paredes sencillas, casi sin elementos decorativos.



**INTERACTIVIDAD**



# ABUNDANCIA y DESARROLLO

Desde 1850 la economía de la ciudad mejoró por las exportaciones de la cascarilla y luego, por los sombreros de paja toquilla. El crecimiento económico impulsó grandes cambios como mejoras en higiene y salud. El cementerio y el hospital fueron trasladados a las afueras de la ciudad y se construyó un nuevo sistema de canalización con piletas en las plazas para proveer de agua a los ciudadanos.

El viaducto del Puente de Todos Santos



Los sencillos edificios coloniales eran reemplazados por construcciones más grandes con elementos decorativos de influencia historicista.

El Palacio Municipal

En algunas viviendas las fachadas tradicionales de adobe se adornaron con elementos decorativos pero las nuevas tendencias estilísticas fueron plasmadas en fachadas más ostentosas de ladrillo y mármol.

Casa de la Bienal



Igl. de Santo Domingo

En esta época se construyeron o se renovaron la mayoría de las iglesias.

Se hicieron grandes esfuerzos por mejorar y ampliar el sistema educativo. Se construyeron colegios, así como el edificio para la Escuela Central de Niñas.

Escuela Central de Niñas



Se generaron nuevos tipos de negocios necesarios para una ciudad en crecimiento como un banco y hoteles. Se utilizaron materiales novedosos en las fachadas como el mármol, la cerámica vidriada y el ladrillo visto.

Bco. del Azuay, hoy Alcaldía









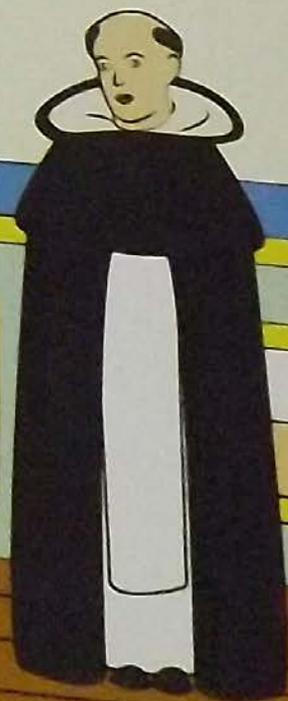


## PINTURA MURAL EN ECUADOR



Quito fue la primera ciudad que desarrolló en forma notable la pintura mural pero también en la provincia de Azuay esta técnica tuvo gran difusión.

El dominico Fray Pedro Bedón fue uno de los muralistas más importantes. A principios del siglo XVII ejecutó una serie de templos con temas espirituales en unas cuevas cercanas al actual barrio de La Recolecta en Quito.





La Casa de la Mujer tiene murales con escenas del costumbrismo inglés que probablemente se inspiraron en postales extranjeras.



.....  
**VALIDACIÓN**



## 4.2 VALIDACIÓN

La validación de los libros se realizó el día 26 de junio en la ciudad de Cuenca. Participaron 3 niñas y 3 niños de entre 8 a 10 años de edad los cuales asisten a diferentes escuelas de la ciudad.

Para empezar la evaluación se comenzó realizando preguntas acerca de qué entienden los niños por patrimonio cultural, si conocen casas patrimoniales o si han visto murales dentro de estas casas. Entre los tipos de patrimonio a los niños conocían estaba el patrimonio edificado, gastronómico, y tradicional; pero no conocían nada referente a los murales patrimoniales. Cuando les pedimos que nombren casas patrimoniales sólo conocían las iglesias y una parte de las casas republicanas. Entonces procedimos a enseñarles los libros.

Al ir viendo los libros hubieron muchos comentarios positivos acerca de la ilustración, uno de los comentarios fue que los dibujos eran bonitos y los colores vivos les llamaba la atención. También fue muy satisfactorio ver sus rostros de emoción y escuchar sus expresiones de alegría al abrir cada página y encontrarse con un pop up o elementos que les permitían descubrir nueva información. En cuanto a la interactividad les resultó fácil entender cómo funcionaba, lo realizaron de forma intuitiva. El grupo de niños estuvo encargado de armar la casa paper toy, todos se mostraron muy interesados en ver cómo se iba construyendo y lo lograron sin ningún inconveniente. Al ir leyendo la información la iban comparando con lugares que ellos habían conocido o iban recordando donde estaban ubicados los edificios populares.

Después de que todos revisaron los libros se le volvió a realizar las mismas preguntas acerca del patrimonio. Esta vez tenían una idea más clara de lo que esto significa, incluso una niña llegó a memorizar la fecha en la que llegaron los colonizadores. Estuvieron interesados también en saber dónde se encontraban ubicadas exactamente las casas que contenían pintura mural una vez que le comentamos que estas son de libre acceso.





..... **APLICACIONES**

## 4.2.1 ALMOHADAS

Personajes históricos del libro sublimados sobre poliéster.





## 4.2.2 PINES

Personajes y casas patrimoniales aplicadas a botones de acrílico.





## 4.2.3 LIBRETAS

Ilustraciones extraídas de los libros aplicadas a portadas de libretas de papel reciclado.







# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



## 4.3.1 CONCLUSIONES

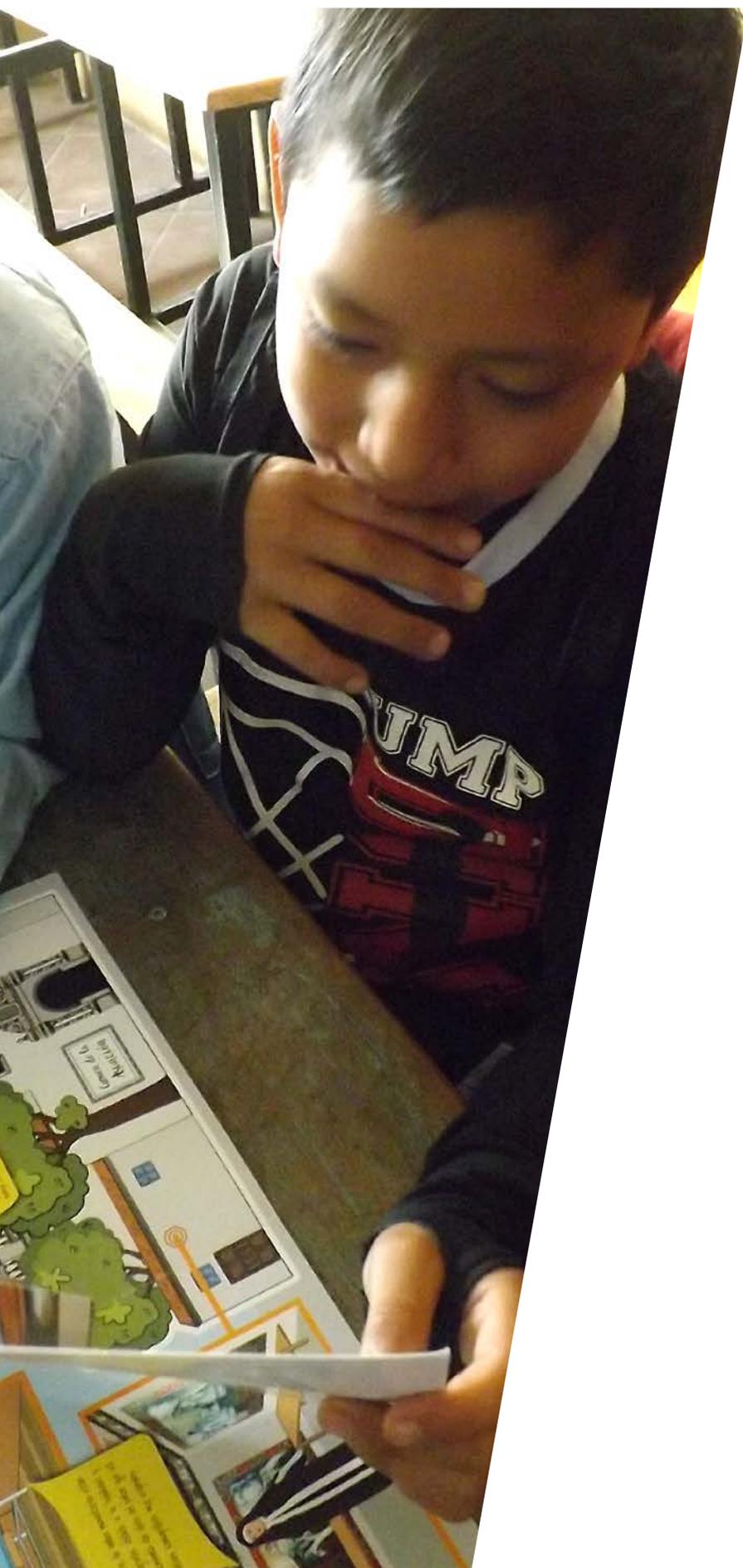
A lo largo de este proyecto tuvimos la suerte de conocer muchos lugares patrimoniales, que uno ni siquiera se puede imaginar que existen y menos tan cerca de nosotros, llenos de arte, naturaleza e historia; los cuales al no ser conocidos pierden su valor y llegan a desaparecer. Por lo tanto nuestro propósito fue mediante la ilustración y la interactividad transmitir estos conocimientos y mostrar la riqueza que existe dentro la arquitectura patrimonial a los niños pequeños, pues son ellos quienes velarán por esta herencia a futuro y son capaces también de llevar este mensaje a los más grandes. Para esto se diseñaron dos libros interactivos analógicos, se utilizó un estilo de ilustración vectorial infantil para representar de manera simple los lugares y objetos que quisimos dar a conocer, y estos pudieran ser reconocidos fácilmente por los usuarios.

Con respecto a la interactividad siempre buscamos que esta sirviera de apoyo para el tema que se pretendía enseñar en cada página y le permitiera al niño o niña asimilar y retener información de manera rápida y sencilla.

En la validación comprobamos que gracias a estos productos podemos llevar un mensaje de valorización y es fácil para los niños captar el mensaje y aprender concepto cuando estos se muestran conjuntamente con ilustraciones atractivas y más que nada con actividades que les permiten conocer y descubrir cosas y no sabían que existían.

De esta manera llegando a cumplir con los objetivos y alcances planteados en este proyecto.





## 4.3.2 RECOMENDACIONES

Nuestra recomendación es llenarte de conocimientos acerca del tema en el que estás trabajando y aprender todo lo posible para poder representar de la forma más fiel posible lo que buscas dar a conocer, sobre todo cuando se trata de algo histórico ya que de lo contrario estarías contando algo no tan real.

En cuanto al tema de interactividad analógica recomendamos hacer previamente bocetos de muy buena calidad que te permitan saber las medidas exactas de lo que debes ilustrar y digitalizar para cuando debas realizar cortes y armar las estructuras todo calce perfectamente y no pierdas tiempo repitiendo impresiones, cortes o procesos de armado, además evitarás gastar dinero en vano. En cuanto a la diagramación y composición no es necesario tener una retícula rígida en el caso de los niños, sino más bien acomodar la información de acuerdo a la ilustración pero siempre respetando el orden de los textos y diferenciar además de cierta manera los distintos tipos de información.

Por último realizar el proceso de imprenta con anticipación ya que puede haber fallos en cualquier momento, o cosas que se pueden mejorar.

## 4.4 BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, M. (2015). La Jerarquía en el diseño. La Prestampa, las artes gráficas vistas con otros ojos. Revisado el 29 de enero del 2017. de <https://laprestampa.wordpress.com/2015/11/02/la-jerarquia-en-el-diseño/>

Bedoya. (1997). ¿Qué es interactividad? (1ra ed., p. 3). Disponible en <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>

Blanco, S.M. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía (1ra ed., pp. 8-9). Valladolid. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1391/1/TFM-E%201.pdf>

Coila, M.W., y Fajardo T.R. (2014). Material didáctico para la formación por competencias (1ra ed., p. 5). Arequipa: Waldo Coila, Rubén Fajardo. Revisado en <https://waldocc.files.wordpress.com/2013/10/material-didactico-en-la-f-c.pdf>

Color para diseño editorial. (2015). Paredro. Revisado en: <http://www.paredro.com/4-utiles-tips-sobre-color-para-diseno-editorial/>

Comunicación Interactiva. (2010). Interactiva UFT. Revisado el 23 de Diciembre del 2016. de <https://interactivaufit.wordpress.com/2010/05/01/el-ciberperiodismo/>

Dulcic, R.M. (2009). Leamos juntos (1ra ed.). Santiago de Chile: Gobierno de Chile. Ministerio de Educación.

Echeverría, J. (2000). Las TIC en educación. Revista Iberoamericana, (pp.12-23). Revisado en [http://reddigital.cnice.mec.es/6/Documentos/docs/articulo03\\_material.pdf](http://reddigital.cnice.mec.es/6/Documentos/docs/articulo03_material.pdf)

Flores, H. (2010). Estrategias lúdicas y su influencia en la formación integral en los niños del liceo cristiano John Nevis Andrewsen la parroquia Pishilata Cantón Ambato (1ra ed., p. 99). Ambato. Disponible en: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/790/1/EPS66.pdf>

Fuentes, A. (2016). La importancia de la lectura infantil. Escuela en la nube | Recursos para Infantil y Primaria. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://www.escuelaenlanube.com/importancia-lectura-infantil/>

kapr, A. (1985). 101 reglas para el diseño de libros (1ra ed., p. 9). Leipzig: Empresa Editoriales de Cultura y Ciencia.

La importancia del patrimonio cultural. (2002). Cinu.org.mx. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://www.cinu.org.mx/eventos/cultura2002/importa.htm>

La Interactividad. (2007). Comunicación Interactiva UFT. Revisado el 13 de Octubre 2016, de: <https://interactivosuft.wordpress.com/2007/04/18/la-interactividad/>

Libros pop-up. (2016). Literatura Infantil y Juvenil SM. Revisado el 29 de enero del 2017. de <https://es.literaturasm.com/somos-lectores/libros-pop>

Martínez, M. (2014). El desarrollo territorial valenciano (1ra ed., p. 160). Valencia: Vicerrectorado de Participación y Protección territorial.

Martínez, R. R. (2015). El Estado del Diseño Emocional (1ra ed., pp. 4, 13, 19). Madrid. Disponible en: <http://file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/EL%20ESTADO%20DEL%20DISE%20EMOCIONAL%20RODRIGO%20MART%C3%8DNEZ.pdf>

Martini, Y. (2007). ¿Cómo entendemos el Patrimonio Integral? (1ra ed., p. 1). Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://patrimonionyc.com.ar/wp-content/uploads/2011/10/Como-entendemos-el-patrimonio-integral.pdf>

Medina, N. (2010). Tipos de lectura por edades. Pequelia.republica.com. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://pequelia.republica.com/ninos/tipos-de-lectura-por-edades-3.html>

- Mercadal, M.R. (2016). Características de los cuentos según la edad de quien lo lee. Apa del colegio CEIP "Marcos Frechín". Revisado el 29 de enero del 2017. de <https://apaceipmarcosfrechin.com/el-cuento-de-la-semana/caracteristicas-de-los-cuentos-segun-la-edad-de-quien-lo-lee/>
- Ministerio de Cultura,. Normas Constitucionales. (p. 3). Quito: Ministerio de Cultura.
- Molina, M.P. (2003). Especificación de interfaz de usuario: De los requisitos de la generación automática (1ra ed., p. 64). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://pjmolina.com/papers/TesisPjmolina.pdf>
- Navarro, A.A. (2015). La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo. Del cortometraje al libro ilustrado (1ra ed., p. 264). Valencia.
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Useit.com. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://www.useit.com/alert-box/20030825.html>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016). Unesco.org. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://www.unesco.org/new/es/santiago/communication-information/memory-of-the-world-programme-preservation-of-documentary-heritage/what-is-documentary-heritage/>
- Patrimonio arquitectónico. (2012). ARQHYS.Com. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://www.arqhys.com/construccion/patrimonio-arquitectonico.html>
- Patrimonio Cultural - Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2017). Culturaypatrimonio.gob.ec. ¿Qué es usuario?. (2014). Concepto Definición. Revisado el 17 de Diciembre del 2016. de <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/patrimonio-cultural/#>
- Pérez, O. (2015). Arquitectos Bogota. La máquina de sumar ceros. Revisado el 28 Diciembre del 2016. de <http://lamaquinadesumarceros.blogspot.com/2015/12/como-hacer-libros-pop-up-estructuras-y.html>
- Posada, G. R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (1ra ed., p. 4). Bogota: Regis Posada González. Revisado en <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Rosas, S. (2012). Diseño Editorial (1ra ed.). Shelline Rosas. Disponible en <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>
- Significado de Creatividad. (2013). Significados. Revisado el 29 de enero del 2017. de <https://www.significados.com/creatividad/>
- Teorías sobre el origen del juego. (2011). Efdportes.com. Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm>
- Vallejo, S.A. (2009). Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia. CEE Participación Educativa, (pp. 195-196). Revisado en <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n12-vallejo-salinas.pdf>
- Villalobos, M. (2011). Diseño Editorial (1ra ed., p. 7). Revisado en <https://issuu.com/marivb/docs/name941614>
- Waichman, P. (2008). Tiempo libre y recreación. Madrid: CCS.
- Weinberger Villarán, K. (2009). Plan de negocios (1ra ed., p. 33). Lima: USAID.
- Zambonino, V. (2015). Evolución del patrimonio cultural inmaterial en el Ecuador e implementación de planes de salvaguardia (1ra ed.). Quito-Ecuador: Revisado el 29 de enero del 2017. de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5430/1/T-UCE-0002-18.pdf>
- Zanón, A.D. (2007). Introducción al diseño editorial (1ra ed., pp. 20-30). Madrid: Vision net.
- Zátonyi, M. (1990). Una estética del arte y el diseño (1ra ed., p. 256). Buenos Aires: CP67.

## 4.5 ANEXOS

### ABSTRACT

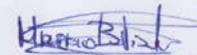
Cuenca, a World Heritage City, has a great history and culture. Preserving this legacy for the new generations involves hard work. This project was aimed at children who will look after its preservation. It is widely recognized the role played by game in the learning process, especially in infants; therefore, the purpose of this project was to promote the knowledge and valuation of heritage through the design of interactive publications. Several strategies such as pop up, paper toy, image transition, facade exchange, and vector illustration were applied, generating in this way ludic learning, which enabled to learn and have fun at the same time.

**Keywords:** heritage, interactive, ludic, publication, pop up, illustration

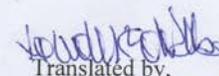
**Title of the project:** Design of an interactive publishing product for the teaching of tangible patrimonial goods in the children of Cuenca

  
Dis. Toa Tripaldi  
**Project Director**

  
68455 Angela Estefania Arizaga Mogrovejo  
**Student**

  
66643 Mauricio Alejandro Belisela Lozada  
**Student**

  
Magalys Torres  
Dpto. Idiomas

  
Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo

**ANEXOS**



