



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes
Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un producto editorial infantil con realidad aumentada

Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Diseñador Gráfico

Autora:

Ana Cristina Merchán Domínguez
CI: 0105534051
pristinh@gmail.com

Director:

Dis. Roberto Fabián Landívar Feicán, Mgt.
CI: 0103789582

Cuenca-Ecuador

09/12/ 2020



Resumen

Este documento muestra la investigación y el proceso para realizar un proyecto editorial a través de un trabajo interdisciplinario en el área del diseño, mediante la asociación de la ilustración, la literatura y la música con el objetivo de crear un cuento infantil ilustrado, con realidad aumentada, para niños de entre cinco a siete años en compañía de sus padres o tutores. La metodología que se utilizó, fue la de diseño de servicio, en donde en primera instancia, se realizó una investigación sobre el tema y se analizó su contexto; en un segundo momento, se presentó el trabajo de cada etapa del diseño, las cuales fueron socializadas con expertos en el área para tener un proyecto integral con unidad de criterios, que dé como resultado un producto que guarde equilibrio en todos sus aspectos. Finalmente, se construyó un prototipo del cuento con materiales, tamaño real y la completa funcionalidad de la realidad aumentada que se apoya de una aplicación móvil; se receptó opiniones de profesionales y de un público objetivo para conocer los beneficios del proyecto.

Palabras Claves

Diseño editorial. Realidad aumentada. Ilustración.



Abstract

This paper shows the research and process to carry out an editorial project through interdisciplinary work in the area of design. Through association of illustration, literature and music with the aim of creating an illustrated children's story with an increased reality for children between five and seven years in the company of their parents or guardians. The methodology that was used was about service design where in the first instance, an investigation was carried out on the subject and its context was analyzed; in a second moment, the work of each stage of the design was presented which was socialized with experts in the area to have a comprehensive project with unity of criteria. Which results in a product that maintains balance in all its aspects. Finally, a prototype of the story was built with materials, real size and the full functionality of augmented reality that is supported by a mobile application; opinions of professionals and a target audience were received to know the benefits of the project.

Key Words

Editorial design. Augmented reality. Illustration.



Índice

| | |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| Resumen | 2 |
| Abstract | 3 |
| Agradecimientos | 8 |
| Introducción | 10 |
| Capítulo 1: EXPLORACIÓN | 12 |
| 1.1. Investigación bibliográfica | 13 |
| 1.1.1. Literatura infantil. | 13 |
| 1.1.2. Diseño editorial infantil. | 16 |
| 1.1.3. Ilustración infantil. | 18 |
| 1.1.4. Realidad aumentada en libros infantiles. | 21 |
| 1.2. Contexto actual | 23 |
| 1.2.1. Entrevistas. | 23 |
| 1.2.2. Persona design. | 27 |
| 1.3. Análisis de homólogos | 29 |
| 1.3.1. Cuento infantil <i>Valentina</i> . | 30 |
| 1.3.2. Cuento infantil <i>Zapatos, Zapatitos y Zapatones</i> . | 31 |
| Capítulo 2: CREACIÓN | 32 |
| 2.1. Metodología | 33 |
| 2.2. Proceso creativo | 35 |
| 2.2.1. Interpretación del texto. | 35 |
| 2.2.2. Bocetación rápida. | 37 |
| 2.2.3. Definición de la forma y proporciones. | 39 |
| 2.2.4. Digitalización. | 44 |



| | |
|------------------------------------------|-----------|
| 2.3. Proceso de diseño | 47 |
| 2.3.1. Tipografía. | 47 |
| 2.3.2. Cromática. | 52 |
| 2.3.3. Maquetación. | 55 |
| 2.3.4. Formato. | 59 |
| 2.3.5. Realidad aumentada. | 60 |
| 2.4. Prototipos | 65 |
| | |
| Capítulo 3: REFLEXIÓN | 68 |
| | |
| 3.1. Diseño final | 69 |
| 3.2. Producto final | 80 |
| 3.3. Opinión de expertos | 91 |
| 3.4. Opinión del público objetivo | 95 |
| | |
| Material adicional | 101 |
| Conclusiones | 105 |
| Referencias bibliográficas | 107 |
| Referencias de figuras | 110 |
| Anexos | 111 |



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
Institucional

ANA CRISTINA MERCHÁN DOMÍNGUEZ en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL INFANTIL CON REALIDAD AUMENTADA", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 9 de diciembre, 2020

Ana Cristina Merchán Domínguez

010553405-1



Cláusula de Propiedad Intelectual

ANA CRISTINA MERCHÁN DOMÍNGUEZ, autora del trabajo de titulación "DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL INFANTIL CON REALIDAD AUMENTADA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 9 de diciembre, 2020

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'A.C. Merchán Domínguez', positioned above a horizontal line.

Ana Cristina Merchán Domínguez

010553405-1



Agradecimientos

Mil gracias a todas las personas que han apoyado este proyecto incondicionalmente. Las palabras me quedan cortas para expresar mi sentimiento de estima y reconocimiento. Me llena de satisfacción y felicidad haber tenido la oportunidad de contar con cada uno de ellos.

A mi mami, por siempre estar presente, apoyarme, llenarme de buenas energías y aconsejarme en cada paso de mi carrera y ahora más que nunca con este proyecto.

A Daniela Nicolalde por su generosidad al compartir la historia de Elsi y permitirme trabajar con ella; siempre muy dispuesta a apoyar un trabajo colaborativo.

A mi amigo Josep Wazhima que con alta sensibilidad, calidad y profesionalismo trabajó arduamente para producir la música y el soundtrack del cuento. El resultado fabuloso, a la altura de un músico de gran prestigio.

A mi compañero y amigo Pablo, personaje especial en el mundo del diseño, que me acompañó desde el inicio del proyecto, dándome, con acertado criterio, sus recomendaciones, sugerencias y apreciaciones valiosas y oportunas en cada etapa.

A profesores muy queridos de la Universidad, Roberto Landívar y Galo Carrión que con su vasta experiencia guiaron todo el proyecto y no sólo compartieron conmigo sus conocimientos, sino que supieron animarme siempre a continuar y acabar con éxito este trabajo de titulación.

A Ana Carolina Domínguez y sus hermosos hijos, quienes colaboraron, dieron su opinión sobre la experiencia como usuarios del cuento y enviaron varias fotografías para apoyar el proyecto.

Finalmente, gracias a Elsi Cifuentes, artista y diseñadora de Cuckobox Juguetes, por realizar con tanto cariño los personajes de la historia en muñecos de tela y porcelanacrón como material extra del cuento.



Figura 1. Daniela Nicolalde Rengifo, escritora y coautor de la obra *Elsi, el sol y el viento*, con la creación del texto de la historia. (Colaboración de Daniela Nicolalde, 2020)



Figura 2. Josep Wazhima Moné, músico y coautor de la obra *Elsi, el sol y el viento*, con la producción de audios y soundtrack de la historia. (Wazhima, 2020).



Introducción

El siguiente trabajo de titulación se realiza a través de la fusión de la literatura, la imagen y la música. Sin duda, estas manifestaciones artísticas juegan un rol fundamental dentro de la sociedad, y por esta razón se creó un producto editorial con características propias de cada una de estas manifestaciones, que tiene como fin, motivar la lectura en edades tempranas. En este sentido, y para lograr una armonía entre las letras, la ilustración y el sonido se recurrió a la Realidad Aumentada, a través de videos cortos de animación, y con especial énfasis en la música creada para la historia, mediante una aplicación móvil existente en el mercado. Por otro lado, hay que mencionar que, en un mundo globalizado y con la aparición de la era digital, pero sobre todo con la manipulación creciente de aparatos tecnológicos, se evidencia una desvalorización de proyectos físicos, por parte de las nuevas generaciones, en el campo de la publicidad, la editorial, la fotografía, entre otros. De esta manera, se constató que existe, en el ámbito de la escolarización, cierta inconformidad por parte de los representantes legales al momento de adquirir un proyecto editorial (libro impreso), solicitado por las instituciones educativas a las cuales asisten sus representados, y en donde se revela el escaso uso de recursos tecnológicos en estos materiales didácticos.

Ahora bien, el objetivo principal de este proyecto fue diseñar un producto editorial que haga uso de las nuevas tecnologías para generar mayor interés en los primeros lectores a través de la motivación continua de padres o tutores. Asimismo, se buscó realizar un trabajo interdisciplinar mediante una labor colaborativa de profesionales en diferentes ramas artísticas. Con respecto a la metodología aplicada en este proyecto, se recurrió a la revisión bibliográfica, a la observación y a las entrevistas, aspectos que fueron vitales para desarrollar paso a paso las etapas de diseño en el proyecto editorial, ya que al estar en constante comunicación con los actores adyacentes a este trabajo se logró plasmar ideas innovadoras en la elaboración del mismo.



En el capítulo uno se realizó una exploración de la historia de la literatura infantil con sus características, importancia y beneficios; se investigó el contexto actual de los procesos de lectura en edades tempranas, a través de entrevistas y se obtuvo resultados; también, se analizó procesos editoriales en los que se pone énfasis en el proceso creativo, en la diagramación y la ilustración, además, se describió la herramienta de realidad aumentada como un valor agregado. Finalmente, se hizo un análisis de trabajos homólogos que aportan nuevas ideas a considerar. En el capítulo dos, se trabajó la creación del proyecto, que inició con un proceso creativo seguido del bocetaje, diagramación y elaboración de prototipos. En el capítulo tres se mostró el prototipo final del proyecto y se realizó la reflexión a través de opiniones de expertos y el público objetivo sobre el prototipo final.

Para terminar, se anotó conclusiones sobre la importancia de producir un material que apoye el proceso de lectura en los infantes. Al mismo tiempo, se manifestó lo valioso de un trabajo colaborativo, gracias a los talentos puestos en común, en beneficio de un proyecto que sirva a la sociedad. De la misma forma, se evidenció la satisfacción de realizar un proceso creativo íntegro que permitió contar con un producto final que se pondrá a disposición del público y que germinará ideas para elaborar nuevas propuestas editoriales.



EXPLORACIÓN

CAPÍTULO 1



1.1. Investigación bibliográfica

1.1.1. Literatura infantil.

Cuando escuchamos los términos literatura e infancia, es inevitable pensar en la relación que estos dos vocablos llevan consigo y en el beneficio del primero hacia el segundo. En este sentido, la literatura infantil puede definirse en forma sencilla y según Cervera (2015) como “el conjunto de producciones y actividades que tienen como vehículo la palabra con finalidad artística o creativa, y tienen como receptor el niño” (p. 33). Sin duda, esta definición aclara todos los aspectos a considerar para tener un producto (texto) que sea atractivo para los niños, y por qué no decirlo, que interese y llame la atención de los adultos/padres/madres, quienes son los mediadores de la lectura infantil, en edades tempranas, o si nos referimos al contexto del sistema educativo, a través de los maestros. Habría que mencionar también, que esta normalmente se plasma en forma de cuentos, en donde el énfasis se encuentra direccionado a la ilustración y el color; con respecto al lenguaje podemos evidenciar que el código se proyecta a través del constante uso de diálogos que facilitan la comprensión del texto para los infantes.

Así mismo, la historia nos aclara que entre el siglo XVIII y XIX, se elaboraron producciones orales y escritas que no estaban dirigidas para un público infantil, sin embargo, fueron ganando espacio por tener características literarias que las convertía cada vez más atractivas para este grupo, siempre y cuando un adulto estuviera como mediador, debido a la extensión de los mismos, por ejemplo: *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson (1883), y *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift (1735). No obstante, en esos mismos siglos, se cuenta con literatura infantil, y esta aparece en forma de cuentos, podríamos mencionar a *El Gato con Botas*, *La bella durmiente del bosque*, *Barba azul* de Charles Perrault (1628-1703); *Hansel y Gretel* y *Los músicos de Bremen*, de los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm. (1785-1863) (1786-1859)



De la misma manera, los textos para niños con gran imaginación y sensibilidad aparecen en cuentos como: *La reina de las nieves*, *La sirenita* o *La pequeña cerillera*, de Hans Christian Andersen (1805-1875), *Las aventuras de Pinocho* de Carlo Collodi (1826-1890). Es necesario recalcar que, la literatura infantil y su vasta colección formó parte de los gustos de grandes autores, es definitivo el hecho de que, con los ejemplos mencionados y la época a la que corresponden, esta se encuentra impregnada de un valor intangible y a la par de calidad con otras obras de arte.

La literatura infantil es un material que adquiere una riqueza innegable al mantener actualidad y por su variedad y diversidad. Esa riqueza trasmite a los pequeños lectores, quienes a través de la lectura, pueden conocer valores y cultivar buenos hábitos; si se le facilita el contacto con material literario acorde a su edad, se garantizará su apego a las letras. Además, es decisiva en el campo del aprendizaje, ya que el niño adquiere vocabulario, puede reconocer la forma correcta de escribir las palabras junto con el manejo de una buena ortografía, también podrá comunicarse adecuadamente al practicar la pronunciación durante la lectura en voz alta. Dicho de otra manera, el proceso de aprendizaje de un niño lector no presentará dificultades si va de la mano de una buena comprensión lectora. La experiencia de la lectura de un cuento, apoyará para que el niño adquiera una forma más natural de comunicación y de expresión. La diversidad de temas que aparecen en la literatura infantil, le permitirá conocer, de cerca la realidad, aprenderá habilidades de la vida diaria a la vez, participará de momentos de profunda diversión. En algunos casos se presentarán temas de mundos fanásticos e imaginarios en los que podrá participar y a través de los cuales desarrollará algunas de las operaciones del pensamiento, tendrá que elegir, relacionar, experimentar e incluso se sentirá motivado a investigar, habrá valido la pena cada minuto utilizado en esta práctica.

En síntesis, la lectura de literatura infantil, que, para el efecto del presente trabajo, se denominará “lectura de cuentos”, le darán al niño el beneficio de poder expresar sus emociones y sentimientos como parte del desarrollo de habilidades socioemocionales y otras que le servirán



en un mundo competitivo como son: la creatividad, la imaginación, el pensamiento crítico, la colaboración, la resolución de problemas, la determinación y la perseverancia entre otras habilidades académicas y de éxito personal.

Para terminar, existen elementos comunes en la literatura infantil, que pueden presentar las siguientes características:

- Estilo ágil, dinámico y divertido.
- Prevalece el diálogo sobre la narrativa.
- Trama lineal. Si pasa a niveles complejos, cuida mucho la significación de los términos.
- Las imágenes o ilustraciones estarán muy presentes y bien trabajadas.
- El tiempo y el lugar se establecen como referencia que ubica al lector.
- Los personajes aparecerán como reales en personas, animales u objetos imaginarios.
- Incluirán recursos novedosos musicales o sonoros.



1.1.2. Diseño editorial infantil.

La parte del diseño gráfico que se encarga de esbozar elementos escritos en forma física se denomina Diseño Editorial, en este caso de estudio, al mencionar que este es un producto dirigido para niños, adquiere el calificativo de infantil. De esta manera, este Diseño Editorial Infantil será el que se especialice en elaborar cuentos u otros materiales en los que se enfatizará la parte estética, tanto exterior como interior, teniendo en cuenta los gustos e intereses de los niños que favorezcan el entretenimiento. Es así que, la portada, la trama, los personajes, la tipografía, las ilustraciones y los colores tendrán un tratamiento que cautive a los pequeños lectores y los exhorte a buscar más y más títulos para disfrutarlos en sus diferentes etapas de desarrollo.

La importancia del Diseño Editorial Infantil radica en que este debe ser capaz de realizar publicaciones en completa armonía entre todas sus partes, lo que le permitirá comunicar el mensaje con claridad, cumpliendo con su principal objetivo que es: transmitir una narración en forma organizada, consiguiendo un todo atractivo entre textos e imágenes. Este tipo de diseño, como todo trabajo editorial, tendrá una disposición equilibrada y estética de todos sus elementos, de tal forma que el lector pueda acceder con facilidad a cada uno de ellos, Kepes (1969) afirma:

Ningún elemento puede vivir por sí solo. Su vida es también la del conjunto, el cual sólo puede existir si todos los elementos están perfectamente relacionados y equilibrados entre sí. [...] por lo que el entendimiento de uno, se basa en la composición del todo. (p. 170).

Luego, si se realiza un trabajo considerando el espacio en el que va a ser desarrollado, se distribuye el contenido en forma apropiada para que haya una relación precisa de composición entre líneas, color y forma, de esta manera el público se sentirá a gusto, y como resultado se espera que indague por más ejemplares.

Ahora veamos, las características que prevalecen en el buen desarrollo del diseño editorial infantil son:



- Pieza única
- Equilibrio
- Creativo
- Funcional
- Valor estético
- Gran expresión
- Material nítido
- Excelente composición
- Adaptado a las necesidades del público
- Elementos apropiados
- Diagramación adecuada
- Correcta definición de imágenes, diagramas o dibujos

En consecuencia, si enfocamos todos estos elementos en una publicación infantil y se trabaja con proyección hacia un objetivo determinado, se obtendrán resultados de calidad gráfica y comunicacional, puesto que estos contribuirán de manera significativa para poder guiar el proceso lector, y así lograr la motivación y selección de este material que servirá en la vida diaria e incluso académica.



1.1.3. Ilustración infantil.

La ilustración según Lovato (como se citó en Rojas, 2010) es “uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para expresarse y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella” (p. 43). Para ser más específicos, la ilustración infantil es un medio de comunicación, y un diálogo abierto entre el creador y el niño que lo mira. Esta habla por sí misma, no es necesario un referente, es decir, no depende del texto, tiene su lenguaje propio. Además, cuenta historias que pueden estar inconclusas, deja la posibilidad de que el niño cree su propio mundo, ya que las imágenes están abiertas para que ellos puedan elaborar sus propias ilustraciones, por esta razón hay que ser responsables al momento de ilustrar para este público.

Cabe mencionar que, las ilustraciones en libros infantiles son un recurso que favorece la práctica pedagógica. A través de estos, se proponen métodos de enseñanza para trabajar con los niños, que buscan motivar en forma positiva, su curiosidad y apego hacia las ciencias. Por este motivo, y al ser ellos los protagonistas del aprendizaje, es necesario presentarles el conocimiento de forma atractiva con el propósito de mantener su interés; sin duda las imágenes se convirtieron en un recurso efectivo.

Ahora veamos, con referencia a este contexto y haciendo alusión a la frase popular: “una imagen vale más que mil palabras”, podemos inferir que esta se aplica perfectamente cuando se habla de ilustraciones, sobretodo, infantiles; lo visual siempre será más atractivo para el niño y a través de aquello podrá dar sentido a su mundo, significado a las cosas que le suceden, encontrar respuestas e imaginar situaciones nuevas. Por esta razón, la ilustración fue tomando más fuerza en las publicaciones infantiles; los ilustradores tomaron conciencia de su responsabilidad; su trabajo se convirtió en la primera herramienta que el niño dispone para desarrollar su creatividad e imaginación en un mundo cada vez más exigente.

Así mismo, las ilustraciones se pueden utilizar en cualquier tipo de publicación y se pueden



clasificar en: editorial, fantástica, científica, publicitaria, corporativa e infantil, entre otras. Todas deben cumplir un proceso para su elaboración que tiene que ver con su contenido y con su función comunicativa. Por otra parte, se pueden trabajar con diferentes técnicas: dibujo, tinta, rotuladores, lápices de color, acuarela, pastel, acrílicos, óleo, xilografía, grabado, serigrafía, collage y digital a través de tipos de software de ilustración vectorial o por medio de mapas de bits.

La ilustración toma importancia al convertirse en una herramienta, a través de la cual, la persona que lo realiza, sea niño o adulto, puede sacar su mundo interior y compartirlo con el exterior utilizando muchos recursos. De esta manera, se evidencia una conexión significativa con el niño si se trabaja bien a través de sus elementos: color, facciones, líneas, texturas, espacios, personajes y la correcta distribución de imágenes. También, se debe tomar en cuenta que el niño puede, incluso, perfeccionar la parte estética de su cuento, a través de la ilustración. Actualmente se encuentran publicaciones infantiles en las que las imágenes son más importante que el texto y toman el nombre de libro álbum.

Hay que tomar en cuenta que, las ilustraciones en general, más aún la infantil, debe educar, entretener, e incentivar a la lectura de textos e imágenes. Por lo dicho, para trabajar como ilustrador infantil, es necesario que el profesional conozca acerca de las etapas de desarrollo de los niños, para tomar decisiones en el momento seleccionar imágenes y colores. Así, por ejemplo, en niños de hasta tres años, es necesario saber que el contraste llamará mucho la atención; si son niños de hasta seis años, deberán alimentar su creatividad e imaginación y, en niños de hasta diez años, se buscarán imágenes más complejas o personajes fantásticos y se utilizarán colores oscuros que darán un mejor impacto.

Ahora bien, en la tarea educativa, se trabajan habilidades y destrezas que buscan un desarrollo intelectual de los niños, ese es el reto más grande en las escuelas, pues es necesario conocer que ese desarrollo intelectual está definitivamente apoyado por el trabajo con imágenes ilustradas utilizando la riqueza de las técnicas. Asimismo, las ilustraciones son necesarias en todos



los campos del conocimiento, aparecen para dar mayor significado a las palabras y conseguir un aprendizaje significativo; fijan conceptos, activan la memoria, la imaginación. También, reconocen lo bello, con lo que se desarrolla un gusto por lo estético, y de esta manera, la lectura y los libros, estarán dentro de sus colecciones favoritas.

Consideremos ahora, el proceso de alfabetización, no se quedó únicamente en las letras, en las palabras o en la escritura, actualmente se ha trasladado al campo visual. En este sentido, el niño debe trabajar las destrezas de reconocer, identificar e imaginar, como operaciones del pensamiento imprescindibles para desarrollar su inteligencia. Con lo expresado anteriormente, se puede mencionar que el niño al reconocer e identificar imágenes y figuras que tienen un nombre, está en posibilidad de relacionarlas con el mundo real, hacerlas propias e imaginarlas de formas diferentes, proponiendo situaciones nuevas. Es interesante considerar que, junto a autores favoritos, los niños, también podrán elegir sus ilustradores favoritos a los que podrán reconocer por sus obras. Por todo esto, la calidad en las ilustraciones, cada vez es más exigente para los profesionales del diseño gráfico, ya que enfrentan nuevos desafíos que los motiva a prepararse cada vez mejor, a través del estudio nuevas tendencias y técnicas.

Por lo expuesto, el trabajo de artistas gráficos requiere de profesionales con gran imaginación, expertos en el manejo de técnicas y herramientas manuales y digitales. La ilustración infantil es un arte de mucha responsabilidad para atender a clientes muy exigentes que, al escoger e incluso preferir un material, darán crédito a las nuevas propuestas editoriales. Por lo cual, se presenta un reto para diseñadores y una oportunidad para ser reconocidos en una práctica de gran valor educativo.



1.1.4. Realidad aumentada en libros infantiles.

Con el paso del tiempo, la tecnología ha crecido de manera acelerada convirtiéndose en un soporte para ámbitos educativos y laborales, una de estas tecnologías emergentes es la realidad aumentada, la misma que ha sido de gran uso y apoyo en áreas de venta, juegos, educación, turismo, ciencia, entre otros.

La Realidad Aumentada nos permite añadir capas de información visual sobre el mundo real que nos rodea, utilizando la tecnología, dispositivos como pueden ser nuestros propios teléfonos móviles. Esto nos ayuda a generar experiencias que aportan un conocimiento relevante sobre nuestro entorno, y además recibimos esa información en tiempo real. Neocentec (2020).

Ahora, para que la realidad aumentada funcione de manera correcta es imperativo que el mundo real proporcione la información necesaria que será leída de manera digital por medio de los dispositivos tecnológicos como celulares, tabletas, computadoras. Según Cabero y Barroso existen 3 tipos de presentación para la realidad aumentada “1) marcadores de posición; 2) geolocalización; y 3) códigos QR.” (p.47). En este sentido, el tipo de presentación que será relevante en este proyecto es el marcador de posición, que consiste en que una imagen impresa se convierte en el código que será leído por un software específico que activará la capa virtual; entonces, para dar uso a este tipo de realidad aumentada existen varias aplicaciones en el mercado o cada usuario podría generar su propio software.

Por otro lado, al hablar de cómo la realidad aumentada puede aportar en el aprendizaje y en el soporte de material de lectura para los niños, existen varios beneficios, entre ellos se puede mencionar que genera mayor interés en grandes y chicos, ya que evita lo convencional y desarrolla la motivación, atención, concentración y satisfacción. Por esta razón, al ser la tecnología un recurso



con el cual los niños se identifican, conectarla con la lectura ayudará a crear mayor aceptación por este hábito. Así mismo, debemos saber que los softwares y las aplicaciones son de fácil uso, lo que permite que los usuarios se sientan confiados y seguros al momento de utilizarlos, ya que entenderán que estos les ayudarán a mejorar en el aprendizaje y la memoria retentiva.

Cabe mencionar que, en el área de cuentos infantiles existen ya gran variedad de editoriales que hacen uso de esta tecnología, la mayoría utiliza códigos QR para vincular el cuento con páginas web de la editorial donde comúnmente encontrarán información del autor y del ilustrador, el cuento narrado por el mismo autor, juegos, páginas para imprimir, videos promocionales de otros cuentos. Ejemplo de esto es Chacana Editorial, una empresa ecuatoriana que incentiva la literatura nacional en donde varios de sus cuentos tienen al final un código que conecta con la página web de la editorial para crear una experiencia sensorial. *Papá, pisé popó* por Julio Awad Yépez, *Titiri Mario* y *Super Abuelo* por María Alejandra Almeida, *Elroy the/la iguana* por Rebekah Murray; son algunos ejemplos de dicha editorial que cuentan con códigos QR únicos para cada cuento.

Cuentos como *Valentina* de Léna Mazilu, *¿Amigos?* de Charlotte Gastaut, *¿Miedo a la oscuridad?* *¿Yo?* de Magali Le Huche; y otros títulos de la colección Cuentos Animados de la editorial española Kokinos usan su propio software para la creación de la aplicación móvil de realidad aumentada para sus cuentos, donde los niños junto a sus padres o hermanos mayores pueden ver animaciones e interactuar con movimientos y sonidos, gracias al uso de tabletas o celulares.



1.2. Contexto actual

1.2.1. Entrevistas.

Para iniciar con la creación del proyecto se realizaron tres entrevistas semiestructuradas (ver anexos 1, 2 y 3) a personas involucradas en el mundo de la ilustración, diseño y literatura infantil; sus conocimientos y respuestas fueron de gran apoyo para este proyecto.

La primera entrevista se la realizó a un diseñador e ilustrador que la mayor parte del tiempo trabaja en cuentos infantiles, el objetivo de esta fue conocer diferentes técnicas, los pasos a seguir al momento de trabajar en un proyecto editorial, el proceso de diálogo con el escritor y la relación que tiene con el público. La segunda entrevista se la realizó a una escritora de cuentos y novelas infantiles, en este caso se indagó sobre el proceso de escritura y creación del texto para conseguir la obra literaria. Por último, se realizó la entrevista a la bibliotecaria de la Unidad Educativa Particular Nuestra Familia de la ciudad de Cuenca, quien, con su experiencia en el contacto diario con los niños, nos indicó las preferencias, gustos y motivaciones al momento de elegir un cuento por parte de los infantes. Cabe recalcar que, todas fueron un aporte valioso para tomar decisiones en esta propuesta.

A continuación, lo que ellos nos contaron en las entrevistas:

Roger Ycaza



Figura 3. Roger Ycaza, ilustrador, diseñador y músico ecuatoriano. (Ycaza, 2017).

Ycaza, R. (comunicación personal, 29 de noviembre, 2019). comentó:

Siempre me gustaron los libros infantiles, de niño tenía predilección por los cómics. Sin embargo, me acerqué a la ilustración infantil y juvenil en la edad adulta. El proceso de ilustración lo inicio de diferentes formas, a veces una imagen, una frase o un tema sirven de inspiración y cuando ésta llega, considero importante atrapar la idea para obtener un buen resultado.

Como ilustrador he recorrido un largo camino de aprendizaje constante, de mucha experimentación, de atreverme a recorrer nuevos caminos hasta encontrar la línea editorial con la que me he sentido plenamente identificado.

En mi trabajo el proceso se va dando en forma muy natural, sin mayores presiones. Existe mucha conexión entre la ilustración, la música y la literatura, las que las trabajo con pasión, dedicación y total convencimiento de que el contar con ellas permite crear trabajos muy interesantes. Algunos trabajos los he dirigido a los primeros lectores, con ilustraciones realizadas en técnica mixta, con un trazo fuerte y libre, de grafito y pintada digitalmente. Considero que la técnica y la cromática a utilizar en un proyecto es muy importante ya que esto lo vuelve único y sus obras son claramente identificables. Otro recurso que se debe tomar en cuenta al diseñar y al diagramar un libro es la tipografía que debe estar dentro de la misma línea gráfica, prefiero que ésta sea clara, precisa y sin mayores adornos, se pretende que el producto editorial, dentro del campo de la comprensión para el lector fluya de manera armónica desde el inicio hasta el fin. En cada libro imprimo mi huella personal utilizando como herramientas el acrílico con pincel seco, la tinta china y la ilustración digital como un proceso exigente en cuanto a limpieza, contraste y luz.



María Alejandra Almeida



Figura 4. María Alejandra Almeida, escritora y abogada ecuatoriana. (Almeida, 2015).

Almeida, M. (comunicación personal, 7 de diciembre, 2019). comentó:

Desde pequeña estuve muy motivada por la lectura especialmente por contar con una amplia biblioteca de mi padre. A los 11 años escribo mi primer cuento y a los 23 publico mi primera novela, titulada *La habitación secreta*.

Tengo una doble motivación por la literatura infantil y juvenil ya que como abogada soy una defensora de los derechos de la niñez y la adolescencia; incluso me atrevo a decir que dentro de los derechos de los niños se debe incluir el derecho a la lectura y al contacto que éstos deben tener con los libros desde temprana edad.

A través de lo que escribo quiero dar un aporte a la transformación diaria del mundo, en el cual nunca deberá faltar propuestas literarias que ayuden a los pequeños lectores a desarrollar su creatividad y a conseguir buenos hábitos lectores. Es importante motivar a los niños y jóvenes en un proceso de escritura que inicialmente no necesita de estructuras complejas, sino simplemente de ir plasmando ideas, sentimientos, sueños en forma espontánea. Siempre habrá la posibilidad de encontrar una razón para hacerlo y la necesidad de prepararse académicamente para mejorar en el proceso de escritura.

Considero que la escritura apoya el trabajo en equipo que se puede desarrollar para producir un material editorial que contenga textos escritos e ilustraciones. El resultado tendrá éxito en la medida en que exista una perfecta comunicación entre el escritor, el ilustrador y el diagramador. Cuando se realiza una producción para niños el trabajo de las imágenes y colores de las ilustraciones deben ser realizados con muchísimo apego al texto y en ocasiones las ilustraciones son muy valiosas en un libro álbum que debe transmitir emociones y mensajes al lector. Recomiendo estar siempre atentos a las experiencias que nos presenta la vida que pueden ser motivos de inspiración para desarrollar grandes proyectos.

María Isabel Encalada



Figura 5. María Isabel Encalada, Ingeniera agrónoma, Bibliotecaria de la Unidad Educativa Particular Nuestra Familia. (Cristina Merchán).

Encalada, M. (comunicación personal, 7 de febrero, 2020). comentó:

He desarrollado esta maravillosa labor de bibliotecaria por más de diez años, realizando proyectos de animación a la lectura, año tras año. Tengo vasta experiencia en el manejo bibliográfico de todas las áreas del saber y sobre todo he desarrollado una habilidad propia para atender a los diferentes grupos del colegio, motivándolos, recomendando temas y compartiendo con ellos momentos de escucha e intercambio de historias.

Un aspecto a considerar en forma positiva es que he podido constatar que los niños de edad escolar, hasta los diez años, asisten con regularidad a la biblioteca y manifiestan mucho interés por material bibliográfico tales como: historias infantiles, juegos o curiosidades del mundo, e incluso demandan más variedad. Sin embargo, no ocurre lo mismo con los estudiantes de cursos superiores, su interés disminuye, escogen en menor escala obras literarias, asisten para consultas científicas como respuesta a la exigencia de sus estudios y maestros, más no en forma espontánea.

Recomiendo que es necesario que se aproveche al máximo ese interés y afán de los niños, incrementando el material infantil, considerando que los niños ya están en contacto con la tecnología y que estarán gustosos de encontrarse con material más dinámico, creativo, novedoso que les mantenga vivo su interés por la lectura. Los padres de familia deben colaborar en este proceso lector valorando los momentos que pueden compartir con sus hijos en un círculo familiar donde se comparta la lectura en voz alta y el intercambio de historias e incluso dándoles la posibilidad de que ellos se conviertan en creadores de las mismas.

1.2.2. Persona design.



Figura 6. Carlos José y su hermana Emma en el rincón de lectura de su casa. (Colaboración de Ana Carolina Domínguez, 2020).

Nombre: Carlos José Bautista.

Edad: 5

Ocupación: estudiante de preparatoria.

Persona: Carlos José es un niño muy extrovertido, curioso y divertido. Le gusta ir a la escuela y jugar con todos sus amigos, creando historias de aventura y juegos de fantasía. Disfruta mucho de pasear en bicicleta por su barrio o salir a jugar en el patio con una cometa en los días de viento. Le encanta escuchar a su mamá contar historias o cantar canciones infantiles; es su momento favorito del día. Ama los libros y aunque no sabe leer siempre le emocionan las páginas, las formas y los colores. Es muy curioso con la tecnología aunque sus papás no le permiten jugar en el celular.

Escenario: Carlos José se levanta temprano para ir a la escuela todas las mañana. Cuando termina la jornada escolar, va a almorzar a la casa de su abuelita donde se encuentra con su hermana menor y su primo de dos años. Él se siente responsable de ser un buen ejemplo para “los bebés” como él los llama. Juntos hacen la siesta, al despertar, pasan el resto de la tarde jugando, cantando, escuchando historias que su niñera les cuenta.

Por la noche, su mamá lo recoge para ir a casa a cenar, ponerse la pijama y acostarse dormir. Carlos José disfruta mucho de la compañía de su mamá, especialmente cuando se acuestan todos en la cama a leer un cuento o a ver una película, antes de dormir.



Figura 7. Ana Carolina y su familia.
(Colaboración de Ana Carolina Domínguez,
2020).

Nombre: Ana Carolina Domínguez

Edad: 36

Estado civil: casada

Ocupación: ingeniera comercial.

Persona: Ana Carolina es una madre de dos niños pequeños, Carlos José de cinco años y Emma de dos años. Es muy organizada con sus días, le gusta aprovechar el mayor tiempo posible con sus hijos a pesar de que tiene un trabajo a tiempo completo que le mantiene muy ocupada. Es amante de los animales y de la naturaleza, siempre será un buen plan vivir aventuras con sus hijos, armando paseos de fin de semana, para ir al parque, al campo, a los lagos, montañas en viajes cortos. Ana Carolina junto a su esposo han decidido no permitir que sus hijos pasen mucho tiempo con la tecnología, es por esto que con frecuencia, buscan actividades recreativas para ellos. Ana Carolina valora el hábito lector como una forma de aprendizaje, es por esto que ha creado en su hogar, el rincón de lectura; escogen juntos un cuento para leer, hace voces, interpreta a los personajes o canta junto a ellos.

Escenario: Ana Carolina se levanta temprano para alistar a sus hijos y salir a trabajar toda la mañana mientras Carlos José está en la escuela y Emma en la guardería. Al medio día todos se encuentran en la casa de la abuela para el almuerzo, antes de regresar al trabajo acuesta a sus hijos para que hagan la siesta de la tarde. A las 17:00, Ana Carolina recoge a sus hijos para regresar a casa donde cenan todos juntos, juegan un rato y al final del día alista a los niños para dormir. Todas las noches, en la cama de los papis, los niños escuchan el cuento que su mamá les lee con mucho entusiasmo, disfrutan y se ríen mucho, a veces ellos le acompañan a crear historias.



1.3. Análisis de homólogos

Para realizar el análisis de homólogos se tomó en cuenta características similares a la idea del resultado final del cuento que se realizó para este proyecto. Debo mencionar que los homólogos son cuentos infantiles que usan una cromática limitada, ilustraciones 2D sencillas, historias cortas y que utilizan realidad aumentada como un medio adicional a la lectura. Las características que se analizarán serán: formato, número de páginas, trabajo de la imagen y la cromática, que tipografía utilizan, el tono del cuento, los materiales para el libro físico, que software usan para dar vida a la realidad aumentada y cómo funciona la interactividad de la realidad aumentada.

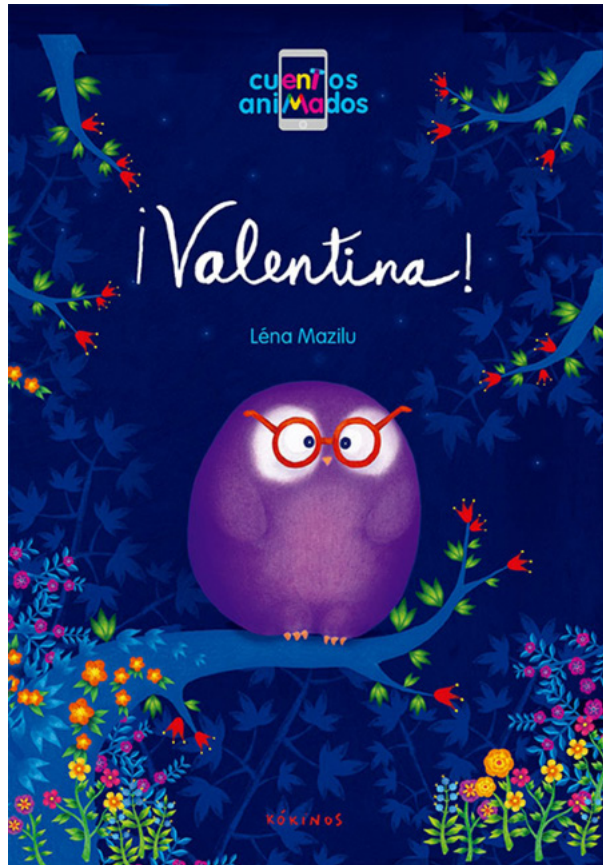


Figura 8. Portada y contraportada del cuento *Valentina* por Léna Mazilu, editorial Kokinos.

1.3.1. Cuento infantil *Valentina*.

Formato: 23,5 cm de largo x 17,5 cm de ancho.

Número de páginas: 22

Imagen: ilustración digital 2D, uso de sombras, degradados, ilustración sencilla.

Cromática: nocturna y brillante.

Tipografía/Texto: poco texto corrido, tipografía san serif.

Tono: infantil, misterioso, supera tus miedo, amigable.

Materiales: pasta dura, hojas internas de papel couche.

Software de realidad aumentada: aplicación propia de la editorial, creada específicamente para el libro, aplica sonidos y movimientos sencillos 2D.

Interactividad: la realidad aumentada funciona como juegos táctiles, interactúa con el lector, la historia se cuenta como audiolibro.



Figura 9. Portada del cuento *Zapatos, zapatitos y ZapATones* por Jordi Palet y Ester Llorens, editorial Parramón.

1.3.2. Cuento infantil *Zapatos, Zapatitos y ZapATones*.

Formato: 24 cm de largo x 27 cm de ancho.

Número de páginas: 72

Imagen: ilustración digital 2D, estilo collage con imágenes verdaderas, cómico y colores planos y vivos.

Tipografía/Texto: texto corrido como anotaciones, tipografía manual.

Tono: infantil, cómico, recreativo y participativo.

Materiales: pasta dura, hojas internas de papel couche.

Software de realidad aumentada: aplicación propia de la editorial, creada específicamente para el libro, aplica sonidos y movimientos sencillos en 2D.

Interactividad: la realidad aumentada funciona también como juegos táctiles.



CREACIÓN

2

CAPÍTULO



2.1. Metodología

La metodología que se trabajó durante el proyecto está basada en el texto de Stickdorn M. y Schneider J. titulado *This is service design thinking*. De acuerdo con Stickdorn y Schneider (2011), “El enfoque de diseño de servicios se refiere al proceso de diseño más que a su resultado” (p. 14). Sin embargo, no se podría dar una definición clara y exacta sobre qué es el diseño de servicio, ya que este depende de las áreas en las que se trabaje, de los objetivos y del producto o servicio que se quiera dar.

En este sentido, al momento de trabajar con la metodología de diseño de servicio se habla de un enfoque interdisciplinario que combina métodos y herramientas de diferentes disciplinas, para encontrar siempre una nueva forma de pensar. Stickdorn y Schneider (2011) consideran que “Es importante comprender que esta estructura es interactiva en su enfoque. Esto significa que, en cada etapa del proceso de diseño de un servicio, puede ser necesario dar un paso atrás o incluso comenzar de nuevo desde cero” (p. 126). Ahora bien, la metodología de los autores citados se basa en cinco principios y cuatro pasos fundamentales que resultan idóneos en su aplicación para este proyecto. Los mismos se detallan a continuación:

Principios.

- Diseño centrado en el usuario: Para tener mayor claridad de cómo los niños aprecian y trabajan con los libros infantiles se realizó un estudio de campo por un mes en la biblioteca de la Unidad Educativa Particular Nuestra Familia de la ciudad de Cuenca, en donde los niños de todos los niveles asisten diariamente a este espacio a intercambiar libros, leer, jugar y compartir.
- Co-creación: Durante el proceso del proyecto se trabajó conjuntamente con la escritora de la historia, el músico creador de los audios para la realidad aumentada y el diseño, así se crearía un proyecto integral que fusiona adecuadamente las tres disciplinas.



- Secuencial: Durante el proyecto es fácil notar cada etapa de diseño que se realizó, etapas que se describirán posteriormente.
- Evidencia: Para poder comprobar el avance del proyecto, en cada etapa se realizaron algunos prototipos y, por último, se construyó el prototipo final.
- Holístico: A pesar de ser uno de los puntos más complicados para el desarrollo del proyecto, se tomó en cuenta varios aspectos para obtener el mejor resultado. El principal aspecto a considerar es que los niños se sientan identificados con el proyecto editorial, que les resulte fácil la utilización de la aplicación móvil con la que se trabaja, y el valor agregado que acompaña al producto final.

Pasos.

1. Exploración y descubrimiento: en este paso se realiza una investigación bibliográfica, previo a iniciar el proyecto se socializa con expertos quienes participan activamente, se efectúan entrevistas a profesionales de las disciplinas que intervienen en el proyecto como escritores, ilustradores, y bibliotecarios, además, se realiza una lluvia de ideas y moodboard que son un aporte para futuras decisiones.
2. Creación y Concepto: en este paso es necesario iniciar con el bocetaje de todos los elementos que participen en el proyecto seguido de la ilustración digital, la diagramación y la maquetación.
3. Reflexión: cada proceso mencionado en el paso anterior reafirma la importancia de mantener, en forma permanente, la socialización del producto con expertos en diseño e ilustración y la comunicación activa de los coautores del producto editorial propiciando así un trabajo colaborativo.
4. Prototipo: el proyecto final se obtiene al realizar la impresión y la maquetación que permite verificar el perfecto funcionamiento de la aplicación.



2.2. Proceso creativo

El proceso creativo posee etapas que se llevan a cabo de manera ordenada y estructurada para resolver un problema de manera innovadora. Este proceso, como su nombre lo indica, busca fortalecer la creatividad. Según Graham Wallas en su texto *El arte del pensamiento*, existen cuatro etapas para realizar el proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y validación. En cada una de las etapas de este proyecto se mantuvo una comunicación permanente con expertos en las distintas áreas; primero con los coautores de la obra, literatura y música, y con diseñadores especializados en el área editorial e ilustración, todos ellos han guiado y apoyado el proyecto. Por otra parte, luego de recibir el cuento *Elsi, el sol y el viento*, de la escritora ecuatoriana Daniela Nicolalde, se inició la etapa de preparación e incubación que permitió descubrir las mejores opciones para desarrollar el proyecto editorial, la ilustración y la animación. Posterior a esto se llevó a cabo los siguientes pasos:

2.2.1. Interpretación del texto.

Como parte del proceso creativo para realizar el cuento ilustrado se trabajó a profundidad con el texto, es decir, leerlo tantas veces como fuese necesario para interiorizar, e identificar los aspectos que nos pueden motivar más, para posteriormente plasmarlos en imágenes, además se hizo un análisis de qué partes pueden ser ilustradas y cómo se va a fusionar el texto con la imagen. Asimismo, después de leer en repetidas ocasiones *Elsi, el sol y el viento* se procedió a la división del texto tomando en cuenta los párrafos para no cortar el hilo conductor de la historia. Además, se encontró otra manera de interiorizar el texto, la misma consistía en transcribirlo a mano en un machote donde se realizan anotaciones que pueden ser relevantes para el siguiente paso del proceso creativo.

Elsi, el Sol y el Viento

El mes del viento había llegado y silbaba. Miles de cometas giraban en el cielo. Elsi miraba por la ventana, soñando como siempre, en volar, acompañando con su silbo al viento. Silbaba al despertarse, en la escuela, a la hora de las comidas, antes de dormir... sin parar. A los adultos les molestaba — ¡Elsaaaaa, ya no más! ¡Ya para por favor! — Elsi pensaba: "Es que amo tanto silbar, me imagino que vuelo como un pajarito y... ¿qué es lo que hacen mejor los pajaritos? ¡Silbar!"

La mañana estaba fría, Elsi se abrigó, salió con su cometa, la más grande de todas. —Sube al cielo, llega al sol y cuéntame cómo se ve la tierra desde allí. — dijo Elsi. Soltó la cometa y voló y voló hasta lo más alto. —¡Va a llegar al sol!— gritó Elsi, muy asustada, pues vió que el hilo quedaba atrapado en uno de sus rayos y la cometa tapó al sol.

En ese momento todo se llenó de oscuridad; el sol tuvo mucho miedo. Elsi, desesperada no sabía qué hacer, pensó que el viento podría ayudarle, sólo él tendría la fuerza necesaria para retirar la cometa y decidió llamarle: — ¡señor vientosoooo! ¡señor vientosoooo!— pero él, no contestó.

Se acordó de su amigo, el más sabio, el viejo Cholán, un árbol que habitaba en el pueblito desde hace cientos de años. Recordaba cómo jugaba con él todas las tardes, insertando sus amarillas flores en sus pequeños dedos, fingiendo ser una malvada bruja "come árboles". El Cholán reía sin parar, al ver semejante espectáculo. El viejo amigo le contaba los cuentos más antiguos, como cuando la luna y el sol se conocieron, cuando la laguna era una joven dama de largo vestido azul y un sinfín de cuentos más.

Sin perder tiempo, corrió hacia él, segura de que daría solución a su problema. Subió al gran árbol de un sólo salto, lo abrazó fuertemente y le dijo —¡Hola Cholancito!, necesito de tu ayuda, es muy urgente. —Dime pequeña ¿qué pasa? ¿En qué te puedo ayudar? — preguntó el árbol. —Hice algo terrible, estaba volando mi cometa y me distraje, la solté sin querer, su hilo quedó atrapado en un rayito de sol, ella le tapó por completo y todo quedó muy oscuro. Le llamé al señor viento pero no me respondió.

— ¡Ah! ya entiendo, el viento no te ha contestado porque la manera de llamarlo es silbando una melodía— dijo el Cholán. — Pero ¿cómo podré saber cuál es esa melodía?- preguntó Elsi — Deberás preguntárselo a los pájaros, ya que ellos son amigos del viento - respondió Cholán — Muchas gracias Cholancito, voy a buscar a los pájaros— Elsi saltó del árbol tan rápido como pudo.

Llegó al centro del parque, se quedó quieta como una estatua, uno por uno empezaron a llegar los pajaritos y se posaban en ella. En ese momento Elsi les preguntó— Pajaritos me podrían decir ¿cuál es la melodía para llamar al viento?

—Pregúntaselo al Huiracchuro, es el director de la gran "Orquesta Pajaril", sólo él sabe la melodía; pero sé cuidadosa, él siempre se enoja por cualquier cosa. Deberás entrar en lo más profundo del bosque, donde no llegan los humanos, vive en el árbol de capulí. - contestaron en coro de pajaritos.

Elsi se adentró en el bosque, había una profunda oscuridad por la sombra que ahora daba su cometa. Después de tanto caminar se perdió; exhausta se sentó, y cuando estuvo dispuesta a marcharse, escuchó unos trinos tan hermosos como jamás había escuchado. Siguió buscando guiada por la música; para su sorpresa, esta hermosa sinfonía de sonidos provenía de la "Orquesta Pajaril". Ahí estaba el gran maestro Huiracchuro, dirigiendo con emoción.

Sin que notaran su presencia Elsi se unió al grupo, y en un momento de silencio silbó una melodía. Todos se sorprendieron, el maestro abriendo los ojos con admiración preguntó — ¿Quién silbó esa melodía? — Elsi gritó — ¡Yooo gran maestro! Al ver que era una niña los pájaros se asustaron y volaron a esconderse en el bosque; menos uno, el Huiracchurito, que aplaudía con mucho entusiasmo. A él no le importó que fuera una niña, estaba emocionado al descubrir tanto talento.

— ¿Quisieras ser parte de mi orquesta?le ofreció. — Maestro - dijo sonrojándose - lo único que quisiera es saber cómo debo llamar al señor viento. Huiracchurito aceptó gustoso, comenzó a silbar la melodía para llamar al viento, e inmediatamente, éste llegó.

— ¿Quién me ha llamado? — dijo el viento —¡Señor viento! necesito su ayuda, yo soy la culpable de haber tapado al sol; sólo usted puede quitar la oscuridad, desenrede mi cometa con su soplo ¡por favor! - suplicaba Elsi — Claro niña, lo que sea por mi amigo Sol. ¡Vamos! súbete en mis hombros juntos lo ayudaremos— respondió el Viento. — ¡Arreeee, a toda marcha! —Elsi y el Viento subieron y subieron, al llegar al sol, su nuevo amigo soplo fuertemente — ¡fffffuuuuuuuuuu! — la cometa quedó libre y se hizo la luz.

Elsi, el Viento y el Sol festejaron con gran felicidad. El sol estaba tan agradecido, que le regaló a Elsi una botellita llena de caliente aliento. Con sólo un sorbito del contenido de la botellita, Elsi se llenaría de aire caliente, permitiendo así que se elevará hasta el cielo, siempre que quisiera. Elsi se puso muy contenta, ahora podría volar como siempre lo había soñado.

Figura 10. Texto completo de *Elsi, el sol y el viento*; con los párrafos divididos. (Cristina Merchán).

2.2.2. Bocetación rápida.

La etapa del bocetaje llega a ser una de las más importantes en el proceso creativo, es el momento en el que las ideas fluyen, se pierde el miedo a equivocarse, no se busca la perfección, se plasman las ideas en forma espontánea, que son el resultado de la inspiración del momento. Del mismo modo, se realiza una página maestra que en términos de diseño gráfico se la denomina machote, en donde el texto fue escrito previamente a mano, para contabilizar el número de planas, ubicar páginas indispensables como portada, guardas, portadilla y contraportada, que dan un total de treinta y dos páginas, considerado un número estándar en la industria editorial. Posteriormente, en cada plana se realizaron bocetos rápidos y muy vagos sin enfatizar en la figura y forma. Este paso se realiza varias veces para encontrar cada escena, algunas cambian radicalmente, otras simplemente van mejorando poco a poco hasta tener una idea más clara. Los bocetos no siempre pueden ser las ideas finales, pero ya nos da una pauta general de cuál será el hilo conductor en la ilustración.

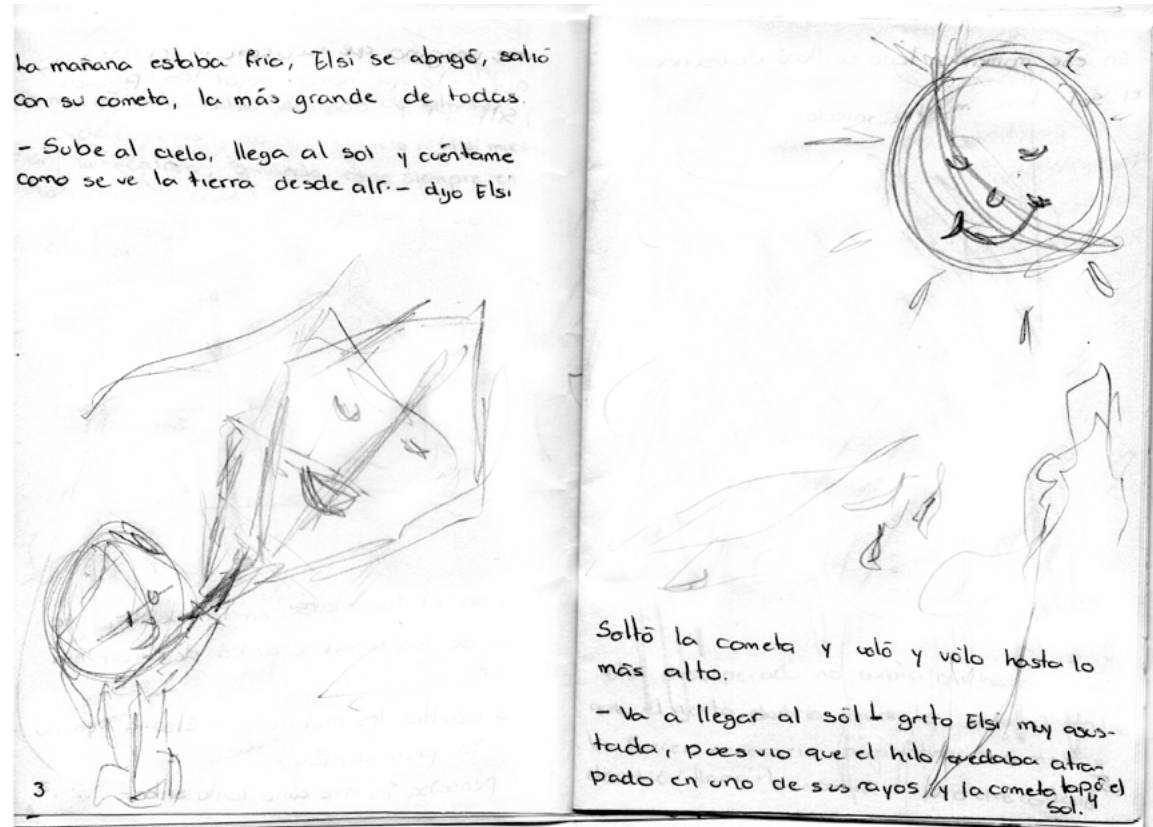


Figura 11. Registro digital del primer machote con textos y bocetos. (Cristina Merchán).

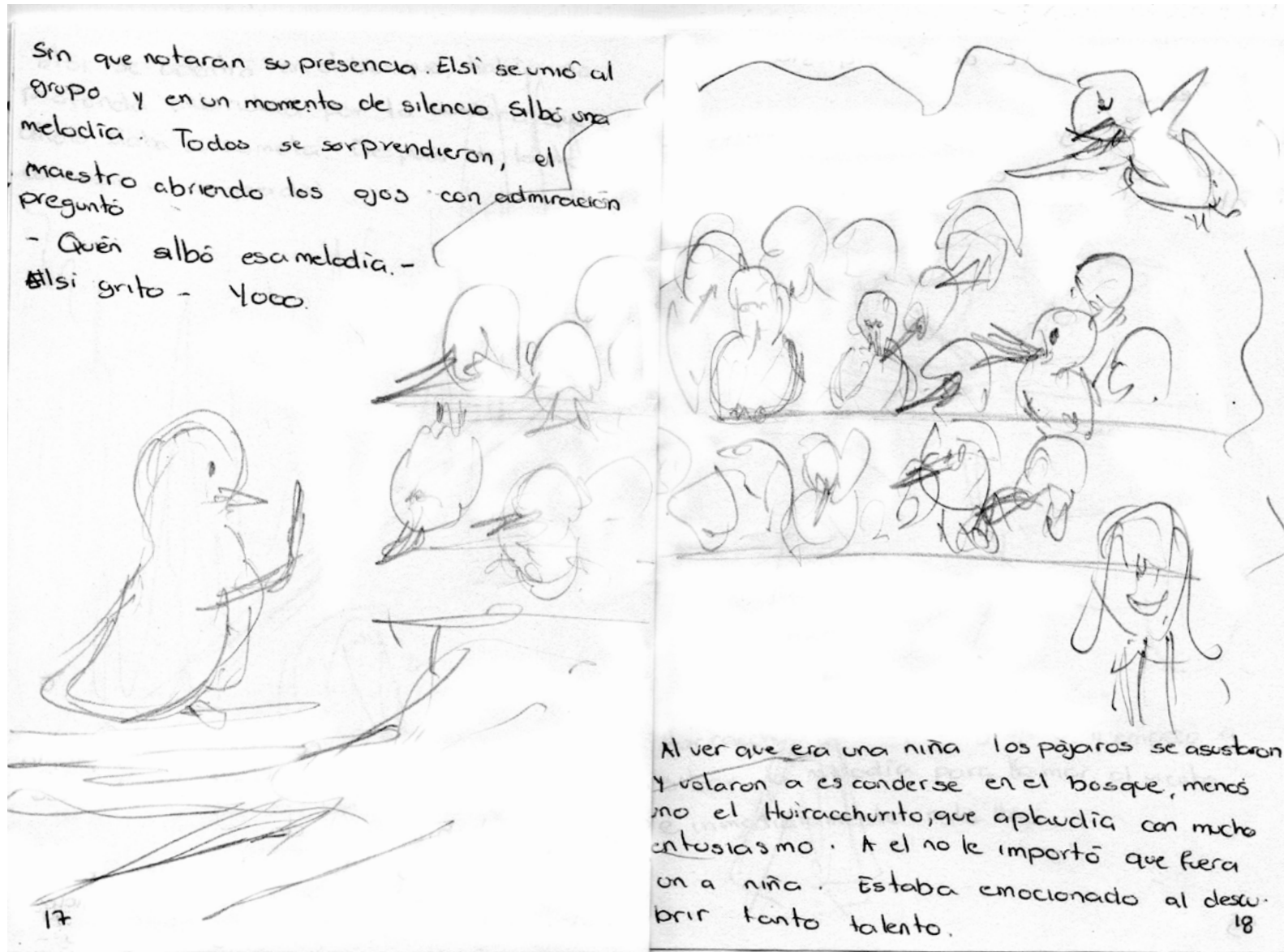


Figura 12. Registro digital del primer machote con textos y bocetos. (Cristina Merchán).



2.2.3. Definición de la forma y proporciones.

Después de haber realizado la etapa de bocetaje y establecer una idea de cómo distribuir cada parte del texto, se realizaron varios *storyboards* con bocetos de las formas cada vez más definidas. En el *storyboard* se puede identificar de mejor manera a los personajes, cómo será su figura y las proporciones entre sí. Se trabajó en detalle con el personaje principal de la historia para saber cómo se vería en diferentes posiciones, cuáles serían los detalles que le caracterizan y qué la convierten en un personaje único.

El paso final fue realizar un último *storyboard* mucho más definido, en este paso cada escena se entendía con más facilidad. Se trabajó en una escala reducida para poder tomar en cuenta los detalles sin la necesidad de dedicarle demasiado tiempo a cada escena. En esta etapa se tomó la decisión de jugar constantemente con las proporciones de los personajes principales, Elsi, Cholán y Huiracchuro, así ninguno sobresaldrá en la historia.

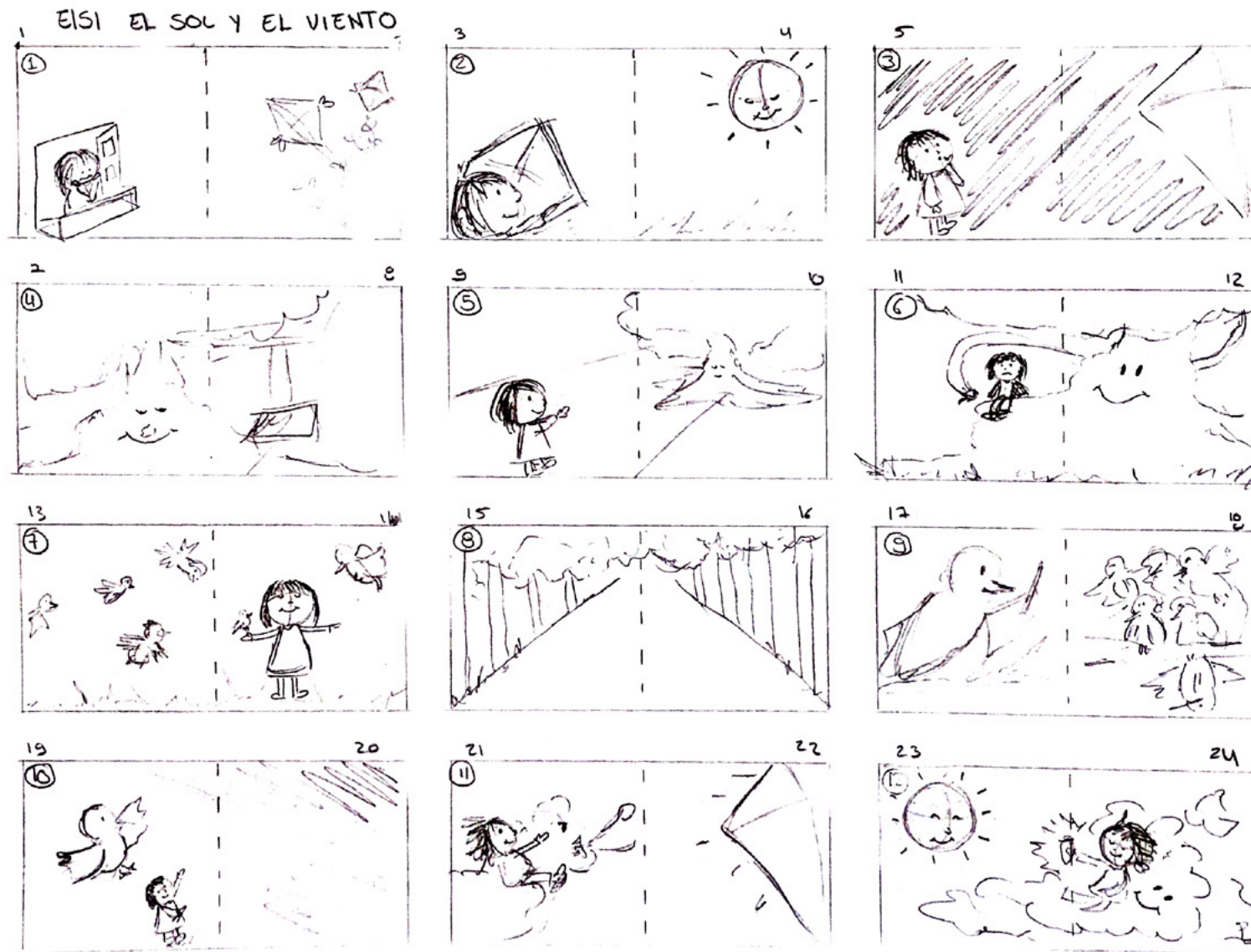


Figura 13. Registro digital de storyboard inicial. (Cristina Merchán).

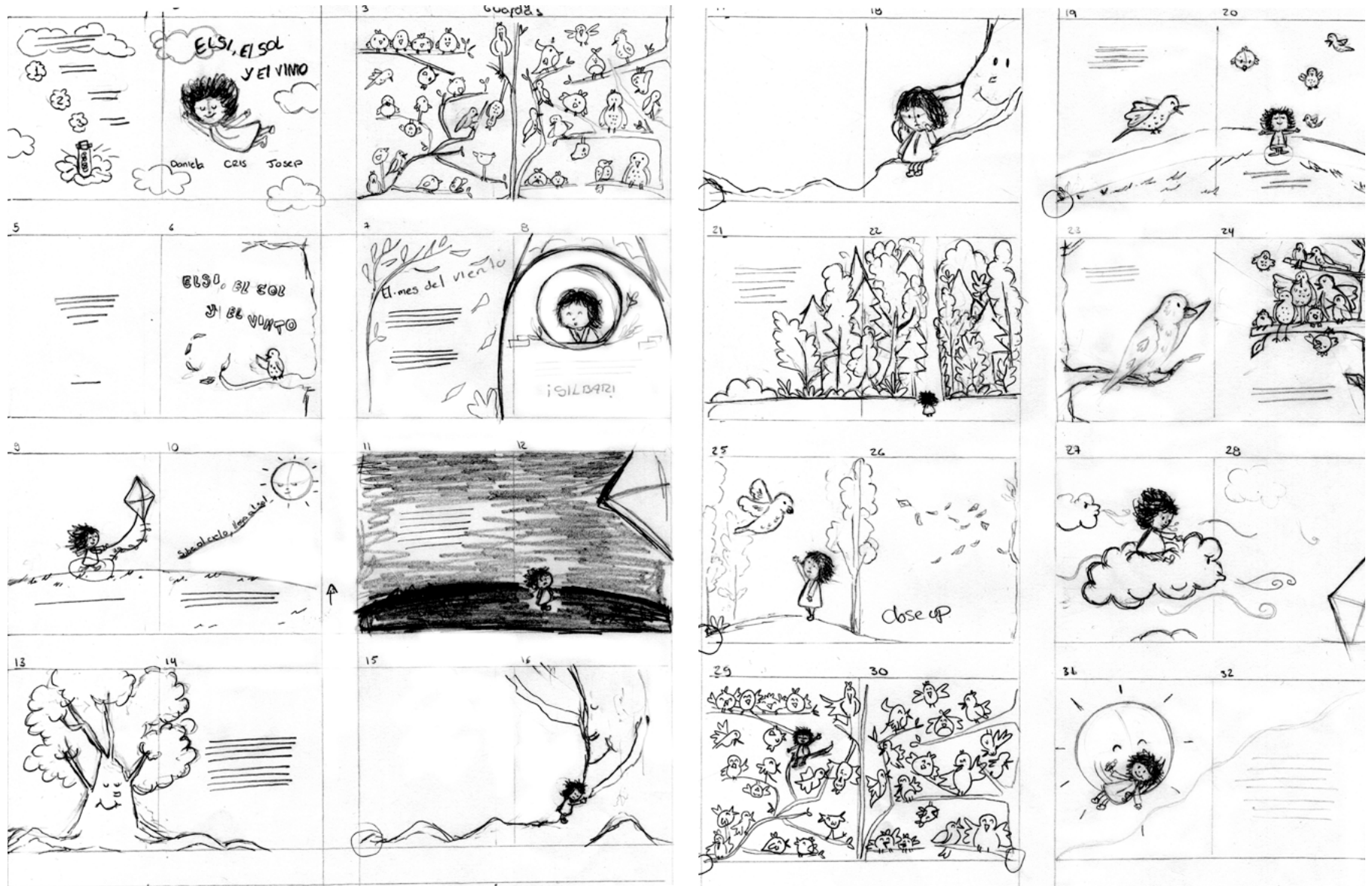


Figura 14. Registro digital de storyboard final a escala de todas las páginas. (Cristina Merchán).

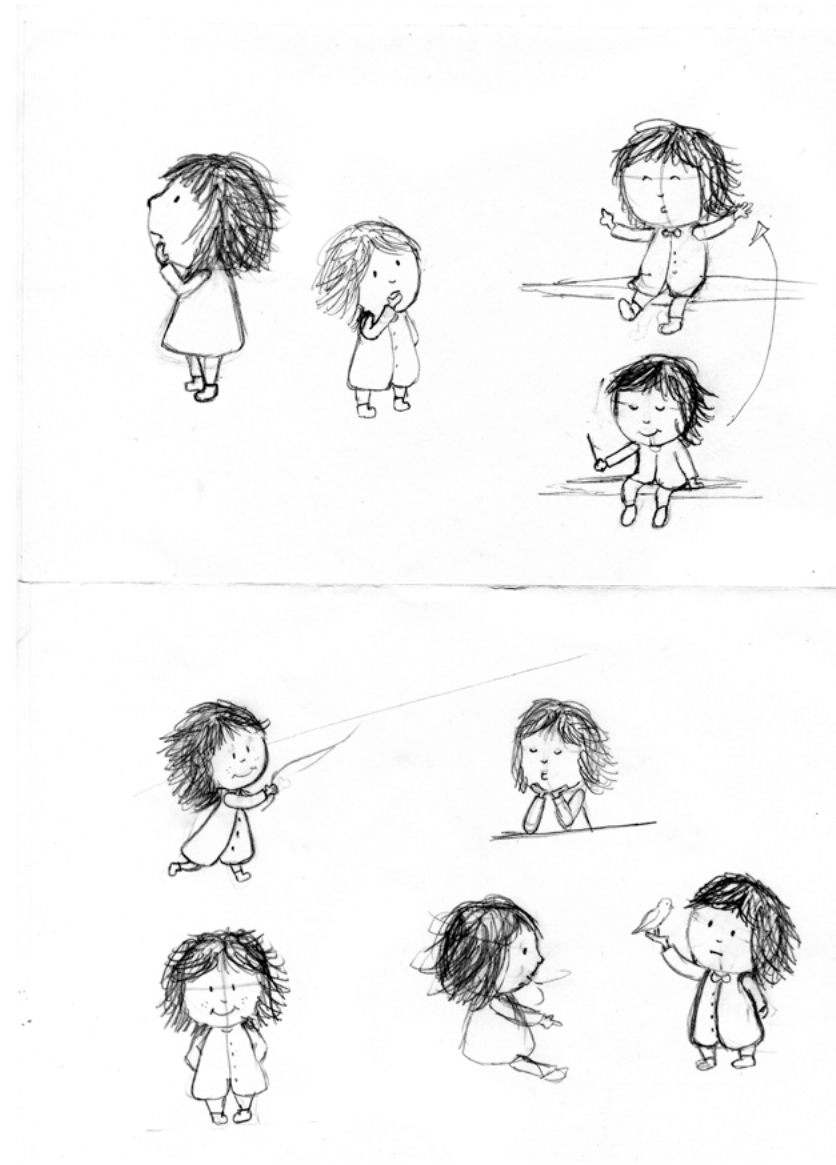
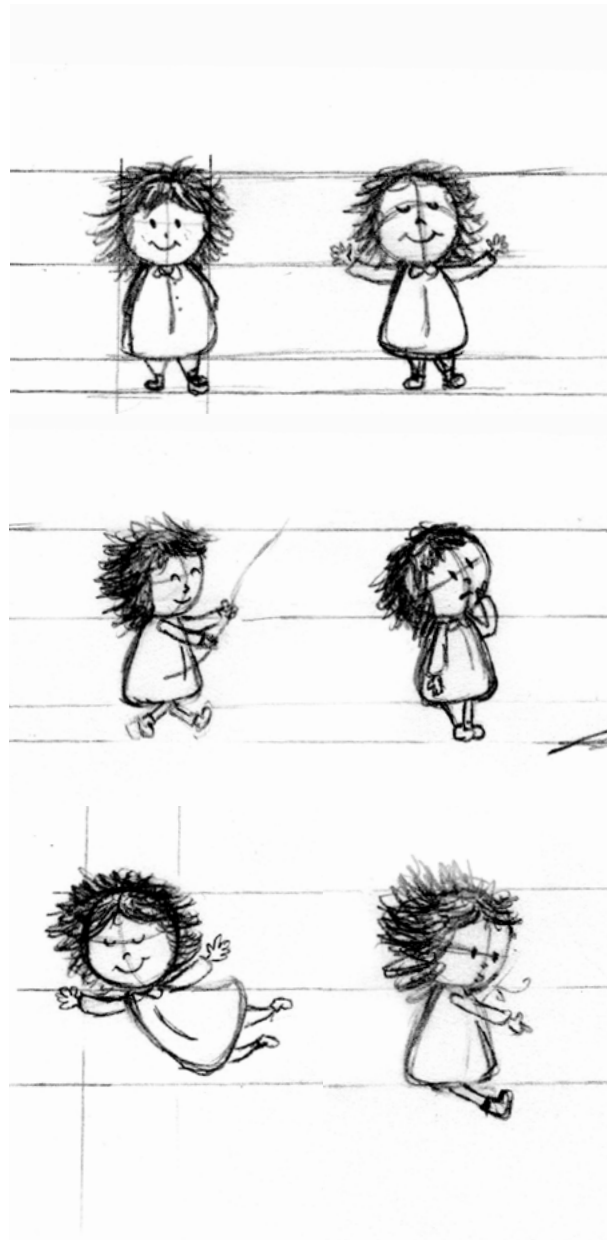


Figura 15. Registro digital de bocetos de exploración: figura y posiciones de Elsi. (Cristina Merchán).

Elsi



Cholan



Huiracchuro



Figura 16. Registro digital de bocetos, personajes principales. (Cristina Merchán).



2.2.4. Digitalización.

Después de los pasos realizados se llegó a la conclusión de que las ilustraciones tendrán un tono infantil, esto quiere decir que los trazos, la forma de colorear y las figuras serán sencillas para que los niños de corta edad se identifiquen a través de su forma de dibujar y pintar, generando así mayor cercanía con el cuento y sintiendo que también pueden expresarse mediante el dibujo sin miedo ni restricciones.

El software que se utilizó para realizar las ilustraciones fue el de edición de mapas de bits, a través del uso de herramientas, como pinceles, difuminadores, capas de fusión y borradores que permiten que la ilustración tenga un acabado similar a la ilustración análoga. De esta manera, se colocó el boceto como base en la mesa de trabajo y a continuación se trabajó por capas el trazo de la línea y los colores. En el caso de las ilustraciones se utiliza un pincel que simula el trazo de un crayón de cera, que es uno de los materiales con el que se trabaja a temprana edad por su facilidad de uso y rapidez de coloreado. Asimismo, otro pincel que se utilizó en el proceso de ilustración fue uno de acuarela para crear una difuminación entre los colores, ya que, al ser la acuarela una técnica que utiliza agua resulta de fácil aplicación y a los niños les atrae mucho. En definitiva, trabajar las ilustraciones de manera digital permite hacer cambios con mayor facilidad, usar capas para separar colores y líneas, corregir errores sin tener que repetir la ilustración por completo.

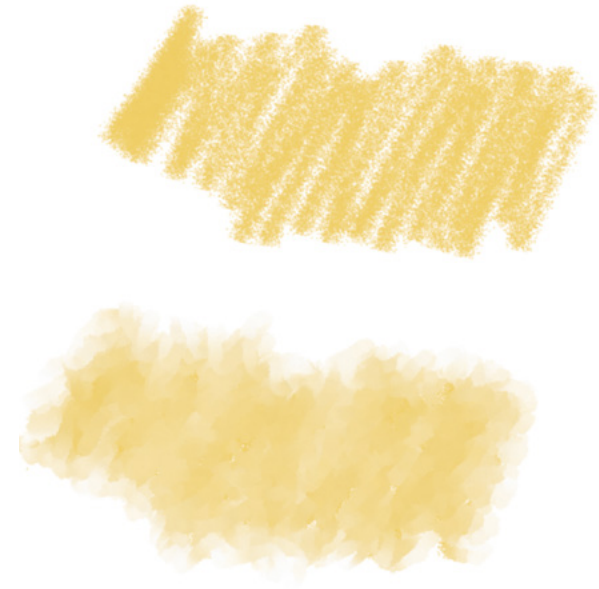


Figura 17. Técnica de pinceles: crayón y acuarela. (Cristina Merchán).

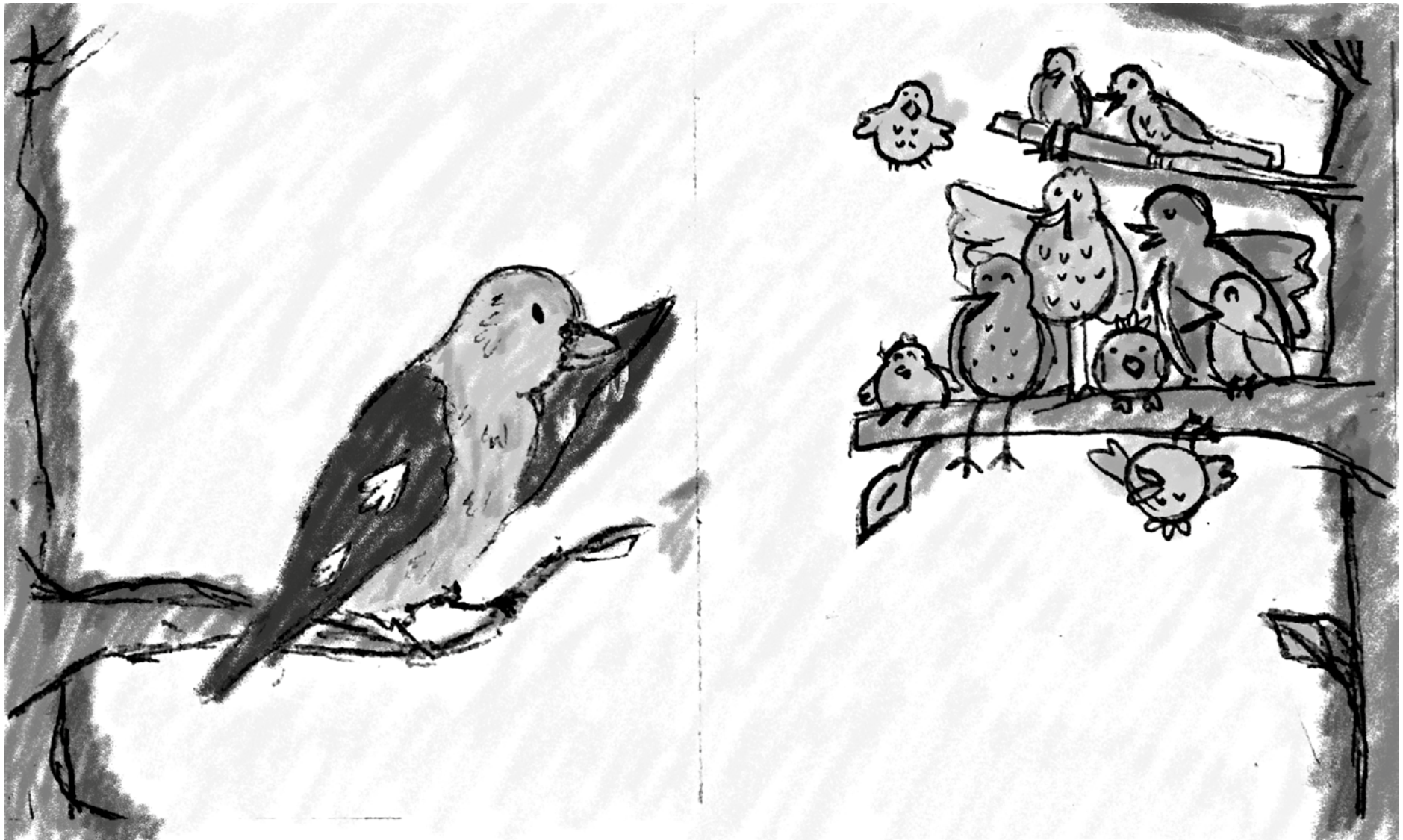


Figura 18. Primera prueba de la técnica a utilizarse, trabajada sobre boceto. (Cristina Merchán).

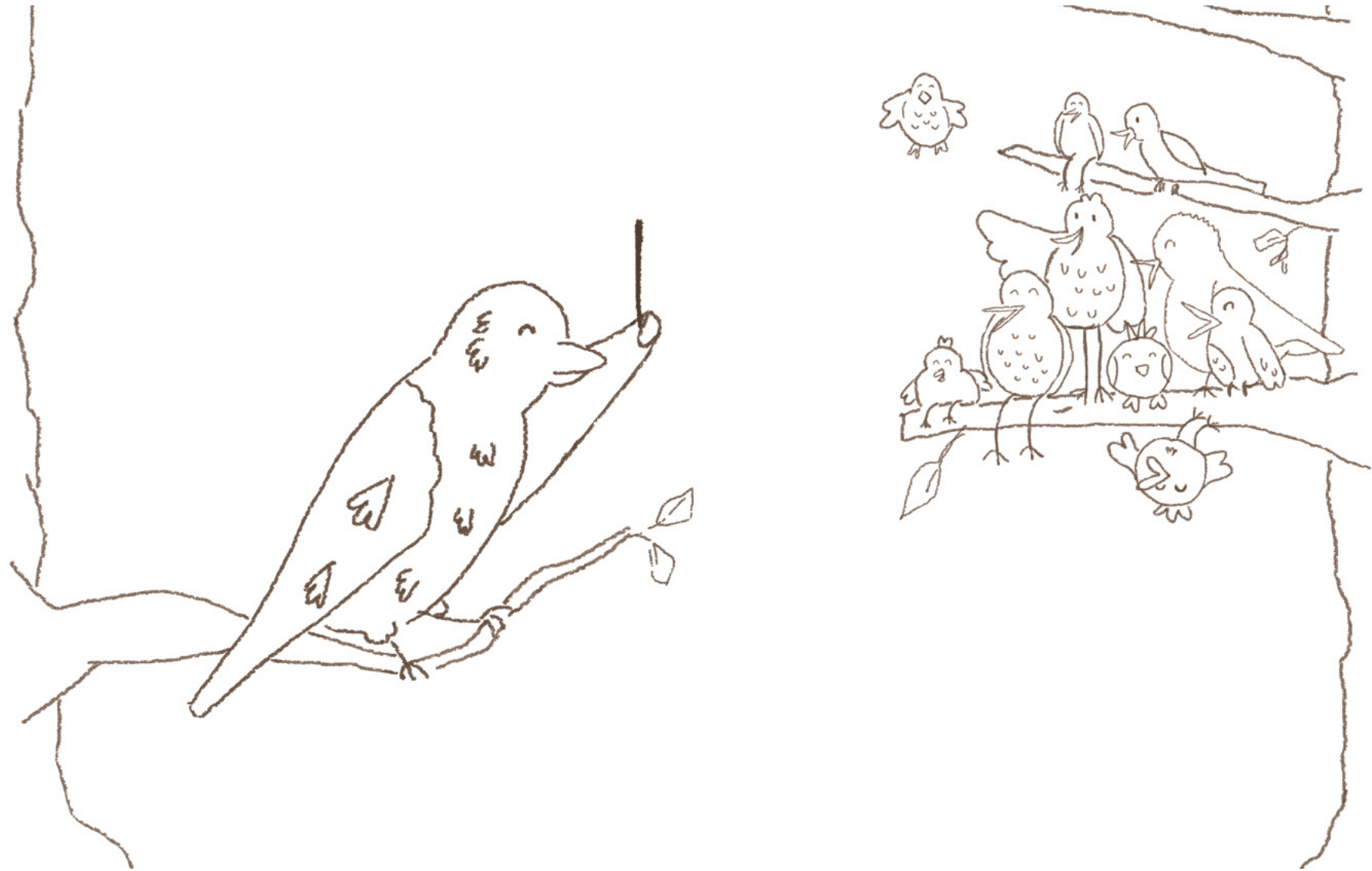


Figura 19. Prueba de la técnica a utilizarse para líneas. (Cristina Merchán).

2.3. Proceso de diseño

2.3.1. Tipografía.

Kruk (2010) especialista en tipografía, afirma que “El tratamiento tipográfico debe ser muy cuidadoso, claro y legible, para no provocar dudas ni dificultades” (p. 3). Ya que de la misma forma como funciona con las ilustraciones, la tipografía se convierte en un dibujo curioso que llama la atención de manera atractiva, especialmente para los niños que no saben leer. Dentro de esta etapa se procedió a realizar investigaciones sobre las diferentes tipografías y sus combinaciones para título y texto corrido, de las cuales se analizaron las diversas cualidades morfológicas y de legibilidad de cada una de las distintas fuentes.



Figura 20. Análisis de combinaciones tipográficas. (Cristina Merchán).



Para el título se utilizó la fuente tipográfica Marshmallows, con alteraciones; una tipografía experimental con un tono infantil y manual. Esta resulta ideal ya que se la puede relacionar con la libertad, ligereza y mucho movimiento; aspectos que tienen mucha relación con la historia.



Para el texto corrido se utilizó la fuente tipográfica Gill Sans regular, en tamaño de 14.5 pt. Kurt (2010) señala:

Gill Sans es una fuente de palo seco, pero sin el aspecto geométrico y conciso de las grotescas. Constan de formas aparentemente sencillas y monolineales pero en realidad la construcción se basa en el modelo humanista y está ajustada óptimamente. (p. 11).





En algunos casos para dar mayor realce a diálogos se aumentó el tamaño de la tipografía y se jugó con el movimiento. Es importante que la tipografía y la mancha del texto se acople de la mejor manera a las ilustraciones, es por esa razón que se fueron trabajando conjuntamente para que ambas tengan la misma importancia.

El mes del viento había llegado y silbaba

— Pajaritos me podrían decir
¿cuál es la melodía para llamar al viento?

— ¡Arreeee, a toda marcha! —

Elsi y el Viento subieron y subieron, al llegar al sol, su nuevo amigo soplo fuertemente

— ¡fffffuuuuuuuuuu! —

“ ¡fffffuuuuuuuuuu!”

— ¡Yooo gran maestro!

**¡Yooo
gran maestro!**

¡Yooo gran maestro!

—Sube al cielo, llega al sol y cuéntame cómo se ve la tierra desde allí.

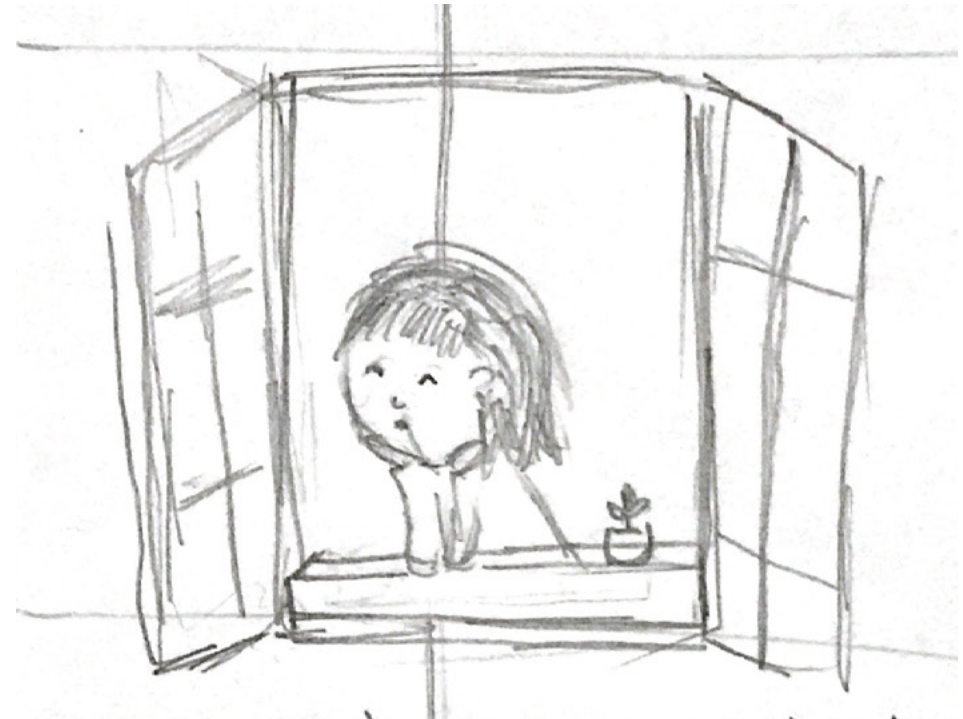
El mes del viento había llegado y silbaba

Miles de cometas giraban en el cielo. Elsi miraba por la ventana, soñando como siempre, en volar, acompañando con su silbo al viento.

Silbaba al despertarse, en la escuela, a la hora de las comidas, antes de dormir... sin parar.

A los adultos les molestaba

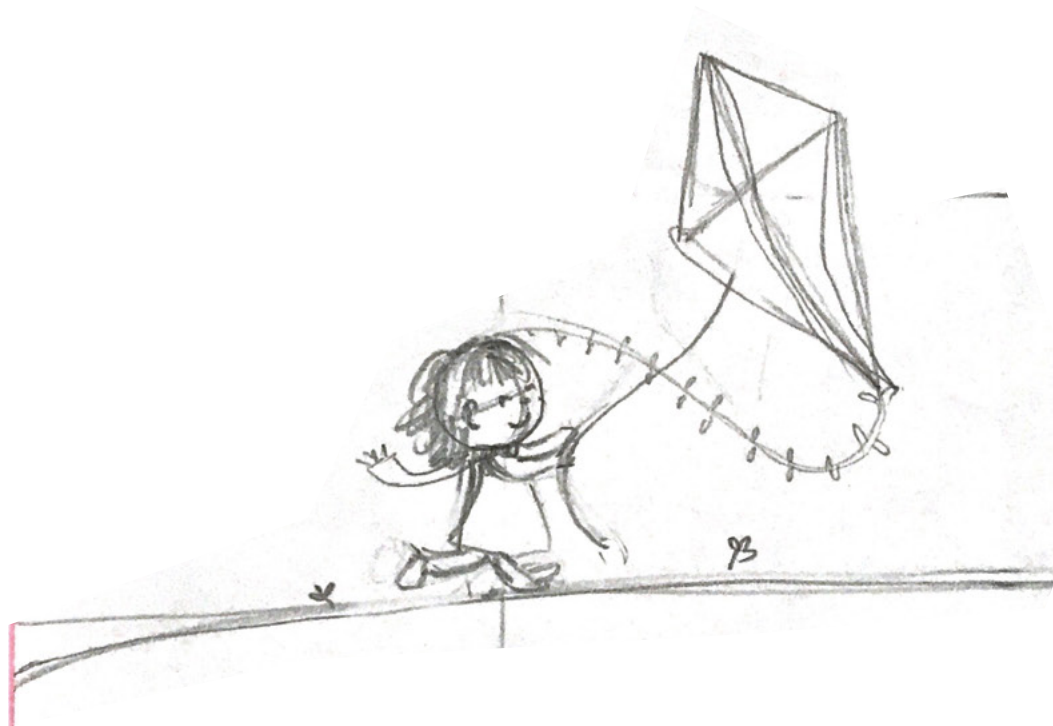
— ¡Elsaaaaa, ya no más! ¡Ya para por favor! —



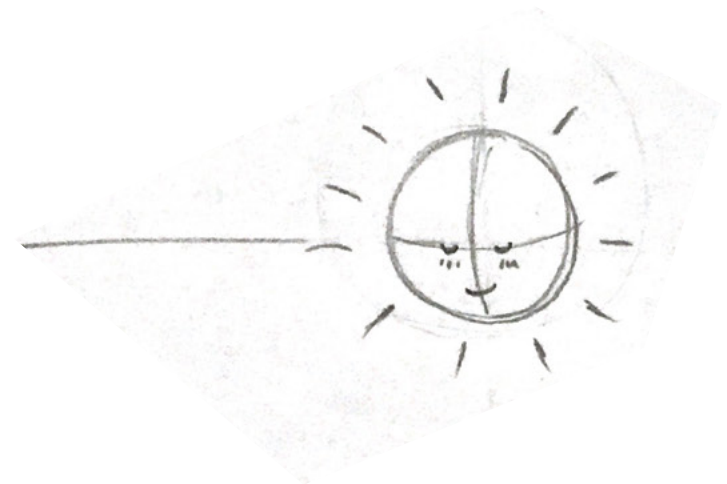
Elsi pensaba: “Es que amo tanto silbar, me imagino que vuelo como un pajarito y... ¿qué es lo que hacen mejor los pajaritos?”

¡Silbar!”

Figura 21. Combinación texto digital con bocetos. (Cristina Merchán).



La mañana estaba fría, Elsi se abrigó, salió con su cometa, la más grande de todas.



Sube al cielo, llega al sol y cuéntame cómo se ve la tierra desde allí.

Soltó la cometa y voló y voló hasta lo más alto. —¡Va a llegar al sol!— gritó Elsi, muy asustada, pues vió que el hilo quedaba atrapado en uno de sus rayos y la cometa tapó al sol.

Figura 22. Combinación texto digital con bocetos. (Cristina Merchán).

2.3.2. Cromática.

Según Ambrose y Harris (2005a).

El color es un elemento clave del diseño gráfico, una herramienta que puede emplear para llamar la atención, orientar y dirigir al observador, además de informarle del tipo de reacción que debe tener ante la información presentada. (p. 11).

Por esta razón, la paleta cromática que se utiliza en este proyecto es limitada. La idea es no sobrecargar la perspectiva visual de los niños con demasiados colores, sino utilizar los correctos, que vayan de acuerdo con la historia y que apoyen su comprensión. Ahora, el color posee la capacidad de transmitir y provocar emociones en los seres humanos, por esta razón, se hizo una selección basada en los siguientes aspectos:

- El color principal es el amarillo, color cálido que representa alegría, optimismo, y vitalidad. En la historia se lo relaciona con varios personajes, el color favorito de Elsi, la protagonista, es el amarillo. El Sol, en las ilustraciones que está presente, se lo representa con fondo amarillo. El Huiracchuro, pájaro principal de la orquesta y las flores del Cholán, el árbol amigo de Elsi, también se representan con el mismo color.
- El marrón está considerado un color neutro que se asocia con el equilibrio, la simplicidad, y evoca las bondades de la tierra, es por eso que es el color principal del tronco del Cholán y las ramas de los árboles.
- El color verde ofrece tranquilidad, armonía y frescura, se lo relaciona directamente con la naturaleza, color presente en los paisajes del bosque y llanuras en donde la historia se desarrolla.
- El color azul claro que se utiliza para los fondos, transmite serenidad, estabilidad y una agradable sensación de libertad; el azul llega ser parte de la historia desde el momento en que la luz del sol es tapada por la cometa de Elsi.

A más de estos 4 colores principales se ha hecho uso del color naranja y turquesa para dar



Figura 23. Prueba de colores. (Cristina Merchán).

más contraste y vitalidad a los pájaros de la historia, ya que son personajes más alegres y vivaces. Es así que, todos los colores se trabajan con el modo de fusión multiplicar para general un color más oscuro y dar un efecto de sombra.

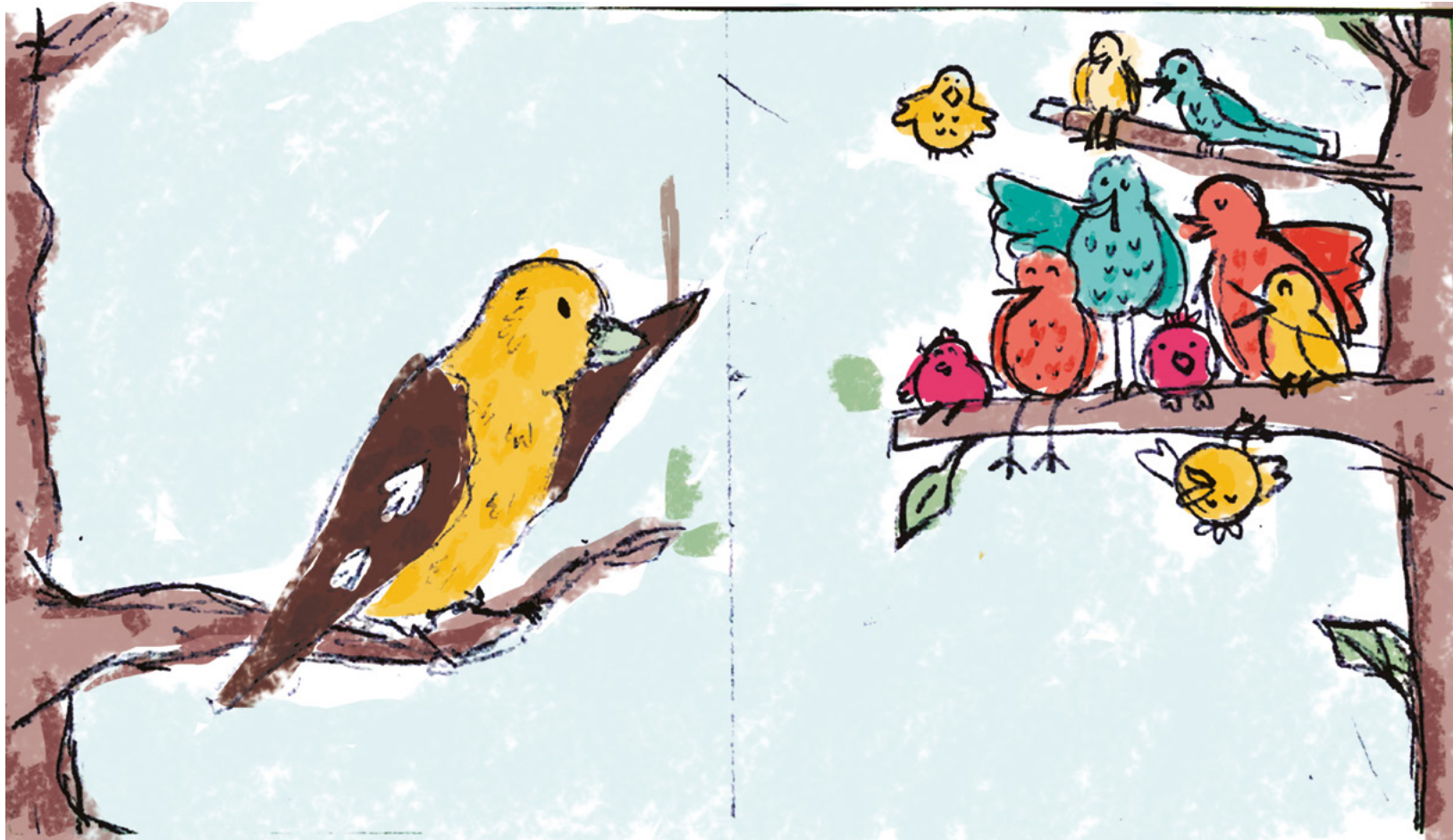


Figura 24. Pruebas de color trabajadas sobre bocetos. (Cristina Merchán).



Figura 25. Pruebas de color trabajadas sobre bocetos. (Cristina Merchán).



2.3.3. Maquetación.

Según Ambros y Harris (2005b) “La maquetación es la disposición de los elementos del diseño en relación con el espacio de que se dispone, siguiendo un esquema estético global” (p.11). Ciertamente, su objetivo es facilitar la lectura del observador tanto con los elementos visuales como con el texto. De este modo, se trabajó con la regla de los tercios y con la cuadrícula simétrica, que generaron proporciones equilibradas entre ambas páginas que funcionan como espejo la una de la otra. Además, estas retículas nos permiten encontrar el punto de interés donde han sido colocados los elementos más importantes, y el espacio adecuado para la ubicación de la caja de texto con proporciones armoniosas, dejando un margen proporcional y considerable tanto interno como externo. Para determinar el tamaño de la mancha impresa se utilizó el canon de Van der Graaf

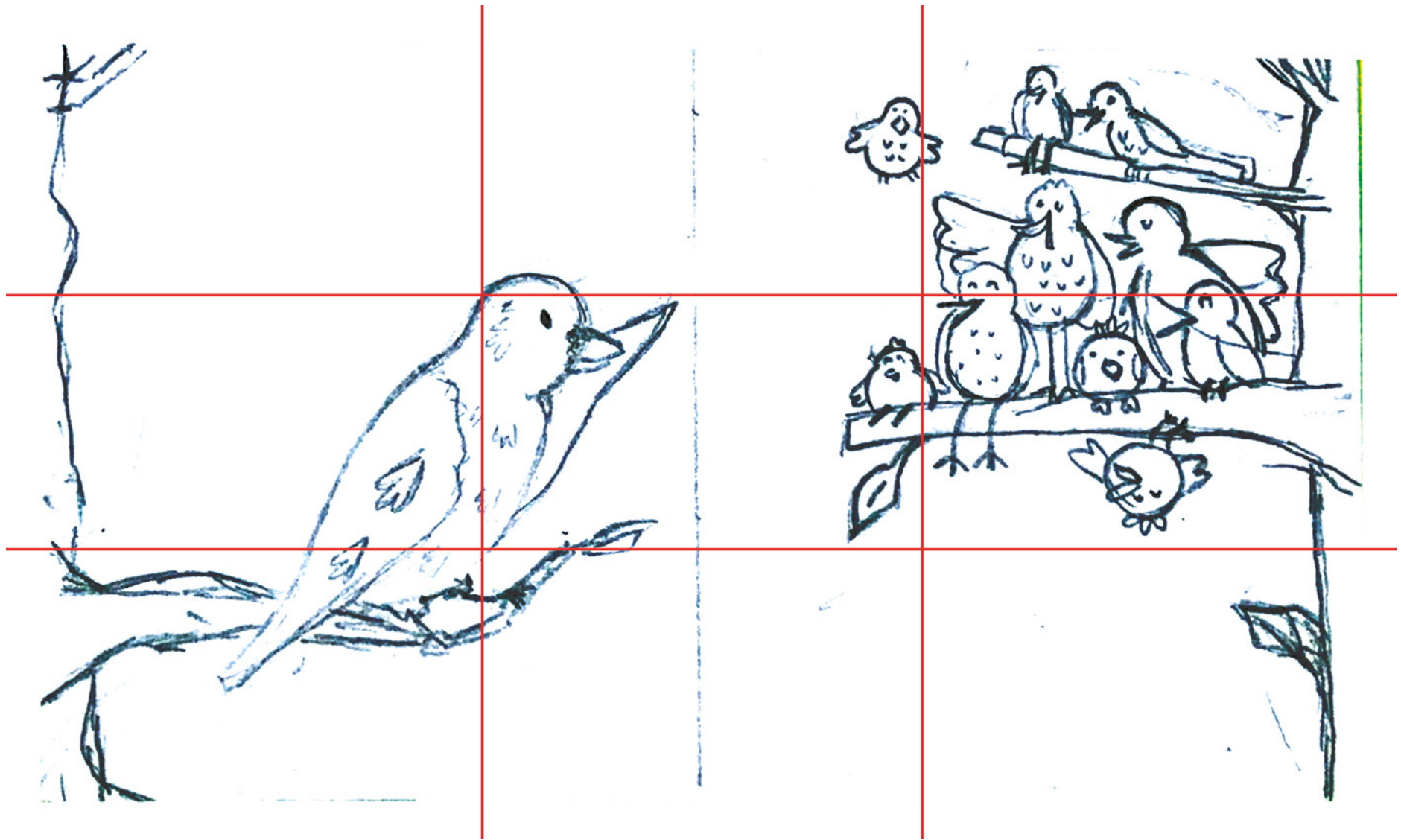


Figura 26. Regla de los tercios que se trabajó para la maquetación. (Cristina Merchán).

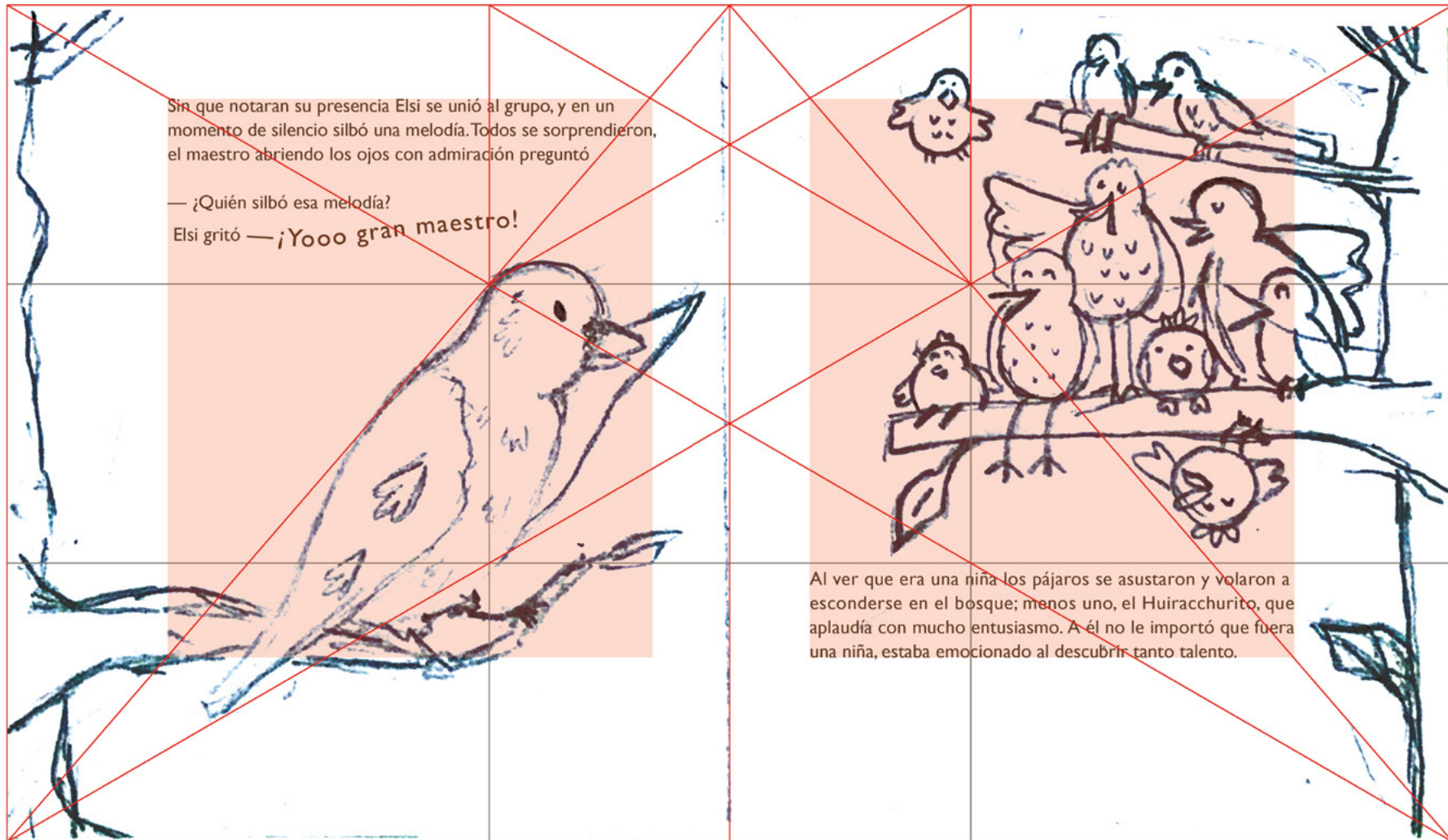


Figura 27. Mancha impresa de acuerdo al canon de Van der Graaf. (Cristina Merchán).



Figura 28. Maquetación final de una de las páginas. (Cristina Merchán).



2.3.4. Formato.

Al hablar de formato se hace referencia a la forma, tamaño, y modo de presentación. Para este proyecto, considerando que está dirigido a niños, se utiliza un formato vertical corto, de 19 cm x 22 cm, que permite que los niños lo puedan manipular con sus manos pequeñas y en consecuencia se identifiquen con el mismo. En temas de costo, su producción se puede conseguir en un valor accesible al bolsillo del consumidor, esto se consigue ya que, por sus dimensiones, en formato A3 entra una página doble, sin desperdicio de papel, al considera una producción pequeña en impresión a láser.

En el formato digital se trabajó en medidas estándar para una buena visualización en dispositivos móviles: 1920 px x 1080 px con una resolución de 150, códec de video: Apple ProRes 422HQ. Su reproducción en teléfonos móviles y tabletas es de alta calidad, que permiten realizar ampliación sin pérdida de resolución.



2.3.5. Realidad aumentada.

Para generar la realidad aumentada en este proyecto, se utiliza la herramienta digital Artivive creada por Sergiu Ardelean y Codin Popescu en enero de 2017 en Viena, Austria. El objetivo de esta herramienta es crear nuevas dimensiones que vinculen el arte clásico con lo digital. Artivive es una herramienta que se utiliza en más de noventa y dos países en museos, galerías, festivales y diseños. Su infraestructura es muy fácil de utilizar, tanto para los usuarios que desean crear la realidad aumentada en sus proyectos, como para los usuarios que disfrutarán de la misma en sus celulares o tabletas. Para hacer uso de esta aplicación, solo es necesario descargarla en AppStore o GooglePlay, dar acceso libre a la cámara del dispositivo móvil y enfocar la imagen que indica tener realidad aumentada, enseguida la aplicación la reconoce y empieza a reproducir, en este caso, el video.



Figura 29. Indicaciones de cómo descargar y hacer uso de la aplicación que dará vida a la realidad aumentada. (Cristina Merchán).



Figura 30. Ícono que indica la existencia de realidad aumentada en distintas páginas. (Cristina Merchán).

Asimismo, los videos de animación 2D se realizan en el software de Adobe Photoshop cuadro por cuadro, con las mismas herramientas que se trabajaron las ilustraciones. Es importante recalcar que, lo que se va a priorizar en las animaciones son los audios que acompañan a la historia, es por eso que las estas son sutiles y sencillas ya que se basan en el tiempo y melodía de los audios que se realizaron previamente por un profesional en el arte musical. De la misma manera, para unir las imágenes en secuencia, se trabaja en Adobe After Effects, donde se controla la velocidad y las repeticiones de cada secuencia de imagen. Por último, en Adobe Premiere se realiza las correcciones de colores para dar más contraste y brillo al video.

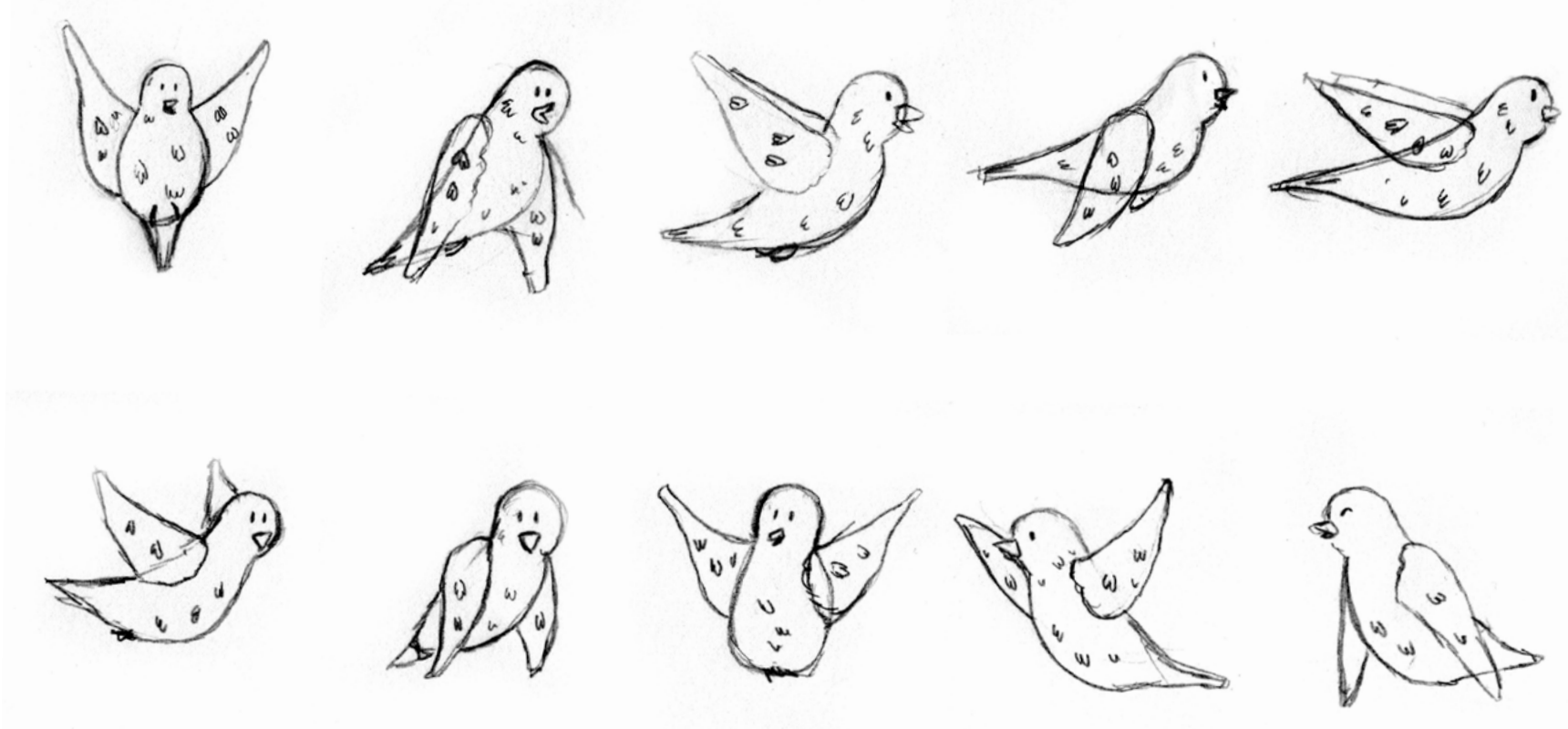


Figura 31. Registro digital de bocetos realizados previamente para realizar cada cuadro de animación. (Cristina Merchán).

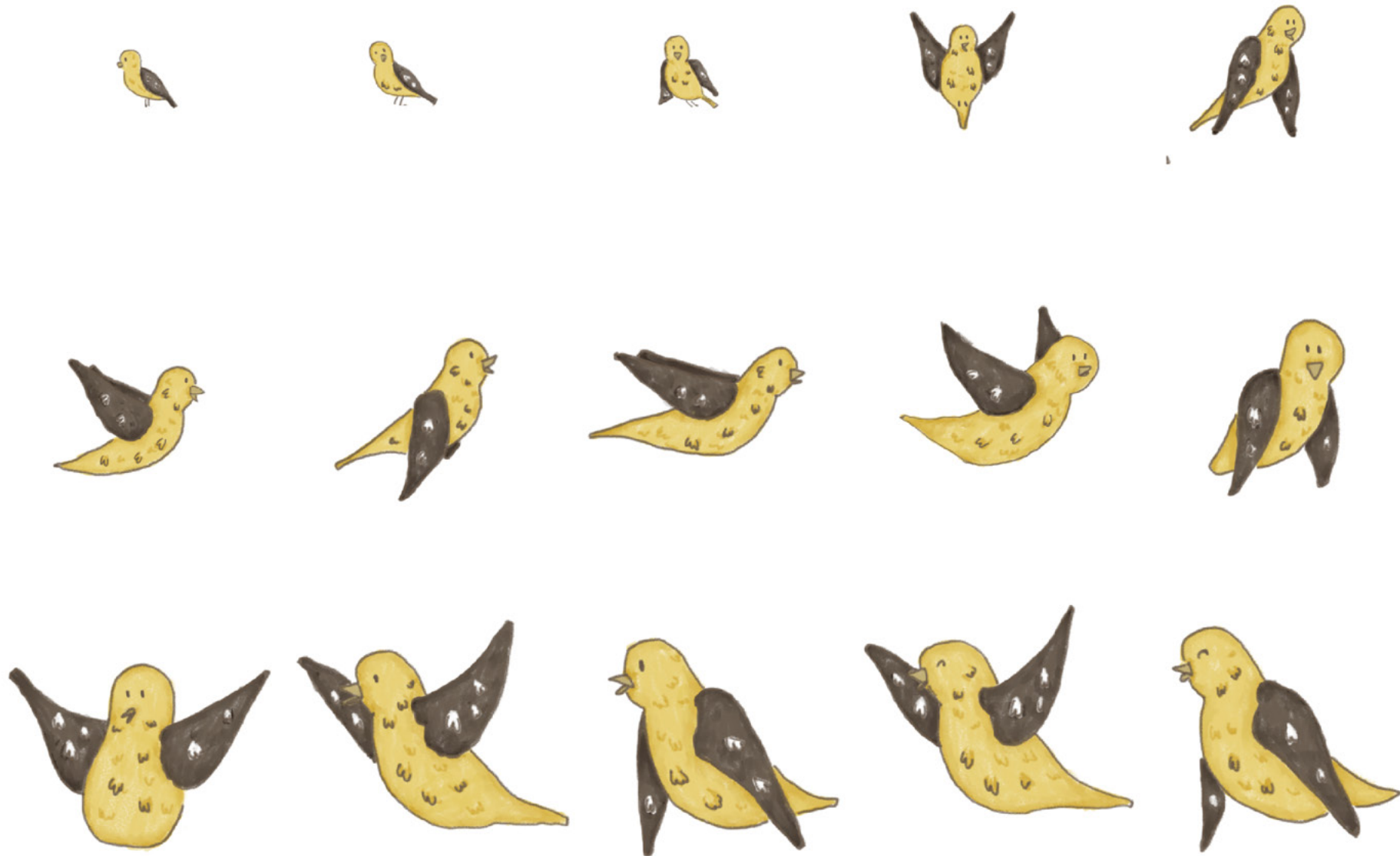


Figura 32. Ilustración de cada cuadro para generar la animación. (Cristina Merchán).



Figura 33. Ilustración de cada cuadro para generar la animación. (Cristina Merchán).



2.4. Prototipos

Se realizan varios prototipos para considerar aspectos que pueden ser mejorados. Es de vital importancia realizarlos, ya que se puede observar si el tamaño de la tipografía es la adecuada, si las ilustraciones están distribuidas con equilibrio, si las tonalidades de los colores corresponden a los elegidos y nos ayudan a realizar las pruebas de maquetación.

El primer prototipo se imprime a blanco y negro para definir correctamente las dimensiones de las páginas, el tamaño del texto y la armonía en la composición. En el segundo prototipo se realiza pruebas a color en tamaño reducido para armar una maqueta prueba, que permite definir el grosor aproximado de cada página y el ancho del lomo del cuento, aspecto a considerar al momento de realizar portada, contraportada y lomo en los archivos digitales. Para concluir, se realiza una maqueta a tamaño real con materiales básicos, simulando el armado, con esta maqueta se tiene una idea mucho más clara de cómo quedará el libro final.



Figura 34. Prototipo a escala. (Cristina Merchán).



Figura 35. Prototipo a tamaño real con materiales básicos. (Cristina Merchán).



Figura 36. Prototipos. (Cristina Merchán).



REFLEXIÓN

CAPÍTULO



3.1. Diseño final

Uno de los puntos a tomar en cuenta en la metodología de diseño de servicio es que no hay que tener miedo a equivocarse, así fue como se trabajó con este proyecto; se realizaron varias pruebas y cambios hasta llegar al diseño deseado, se puede decir que hasta el final del proceso se hicieron cambios en las ilustraciones, en el texto, en la diagramación y en la animación.

A continuación se muestran los diseños finales, archivos para impresión:



Figura 37. Archivo final de portada y contraportada para imprenta. (Cristina Merchán).



Figura 38. Archivo final páginas internas, guardas, para imprenta. (Cristina Merchán).



Figura 39. Archivo final páginas internas, portadilla, para imprenta. (Cristina Merchán).



Figura 40. Archivo final páginas internas para imprenta. (Cristina Merchán).

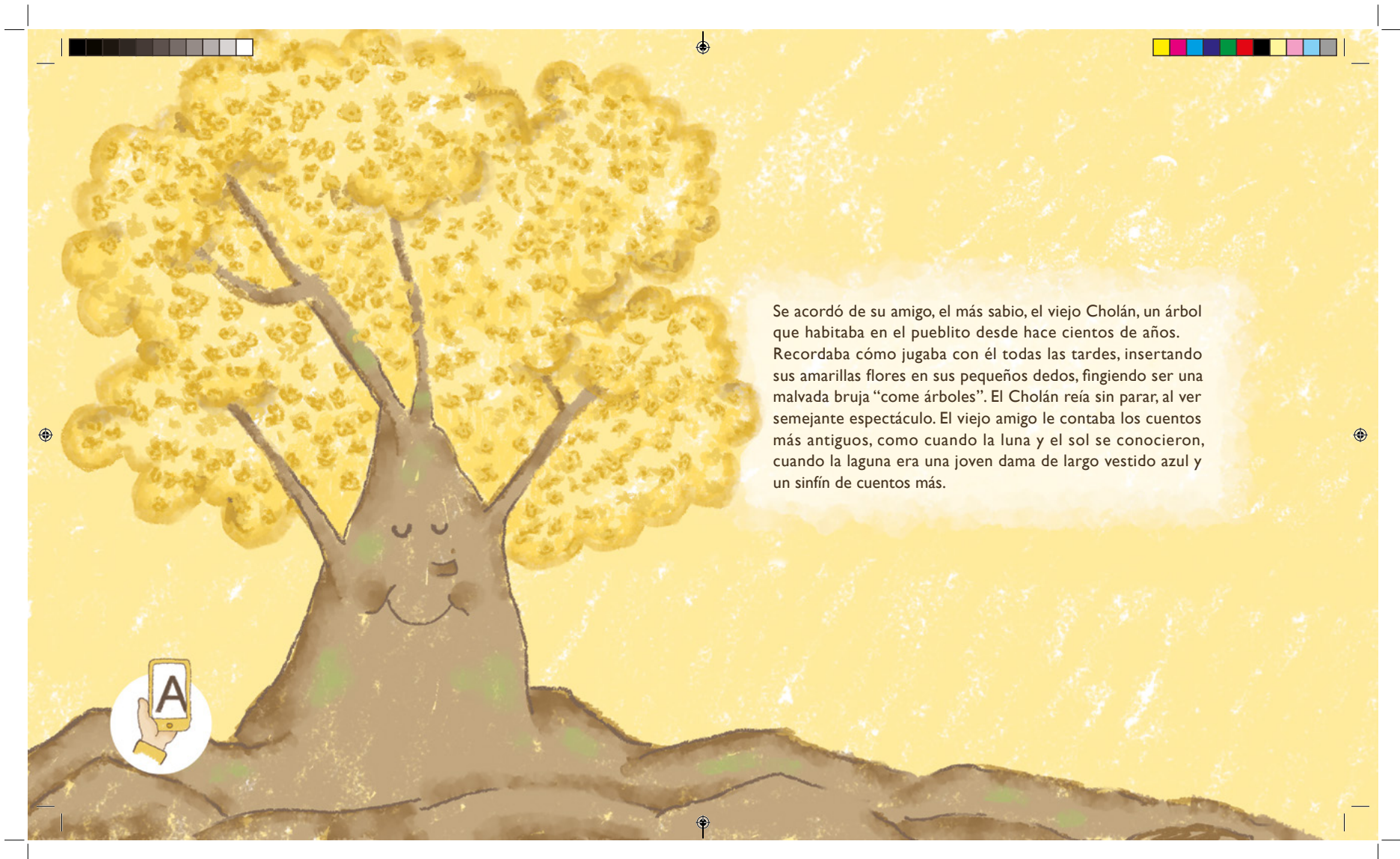


Figura 41. Archivo final páginas internas para imprenta. (Cristina Merchán).

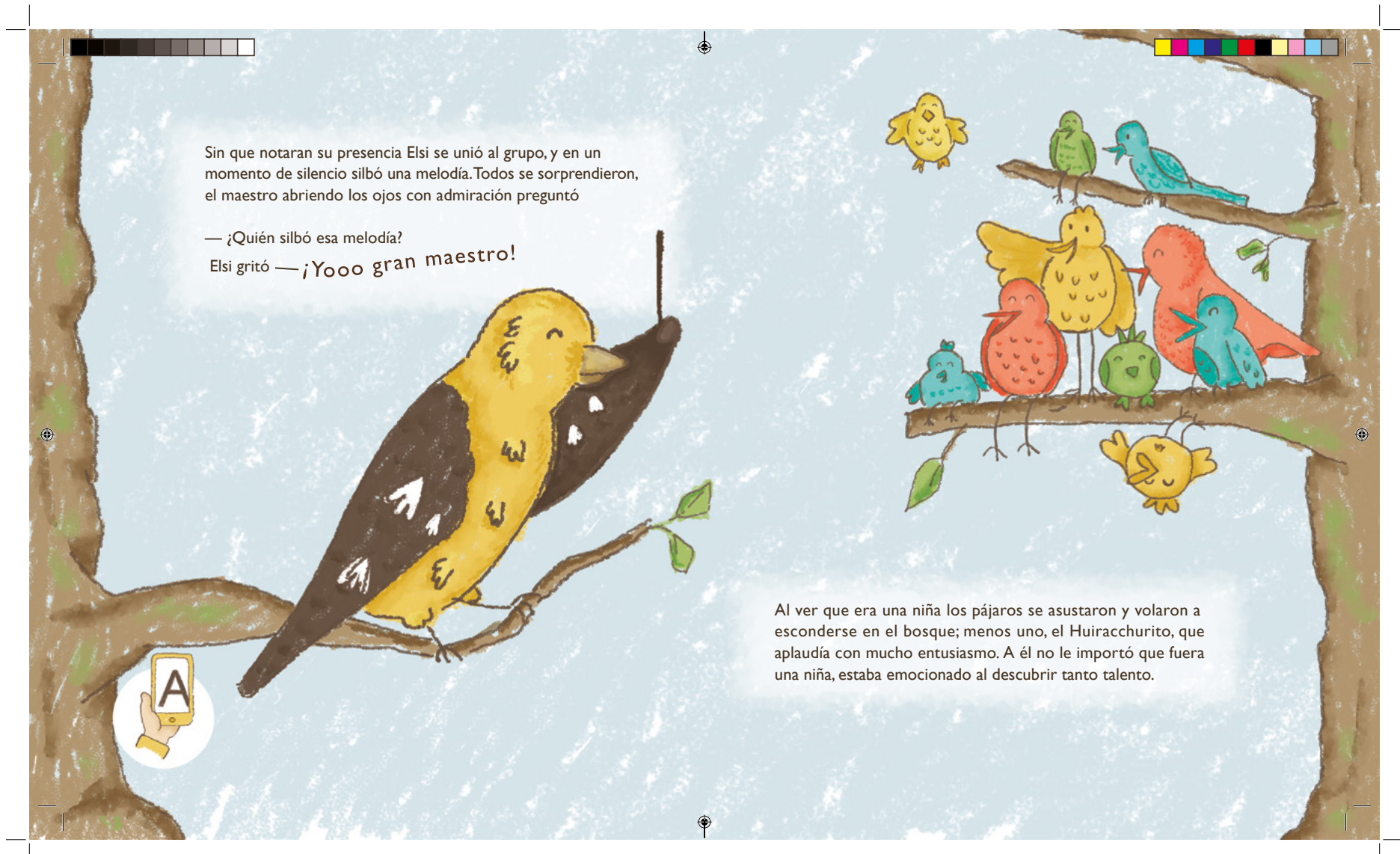


Figura 42. Archivo final páginas internas para imprenta. (Cristina Merchán).



Figura 43. Archivo final páginas internas para imprenta. (Cristina Merchán).



Elsi, el sol y el viento festejaron con gran contento. El sol estaba tan agradecido, que le regaló a Elsi una botellita llena de su caliente respiración. Con sólo un sorbito del contenido de esa botellita, Elsi se llenaría de ese aire caliente, permitiendo así que se elevara hasta el cielo, siempre que quisiera. Elsi se puso muy contenta, ahora podría volar como siempre lo había soñado.

Figura 44. Archivo final páginas internas para imprenta. (Cristina Merchán).

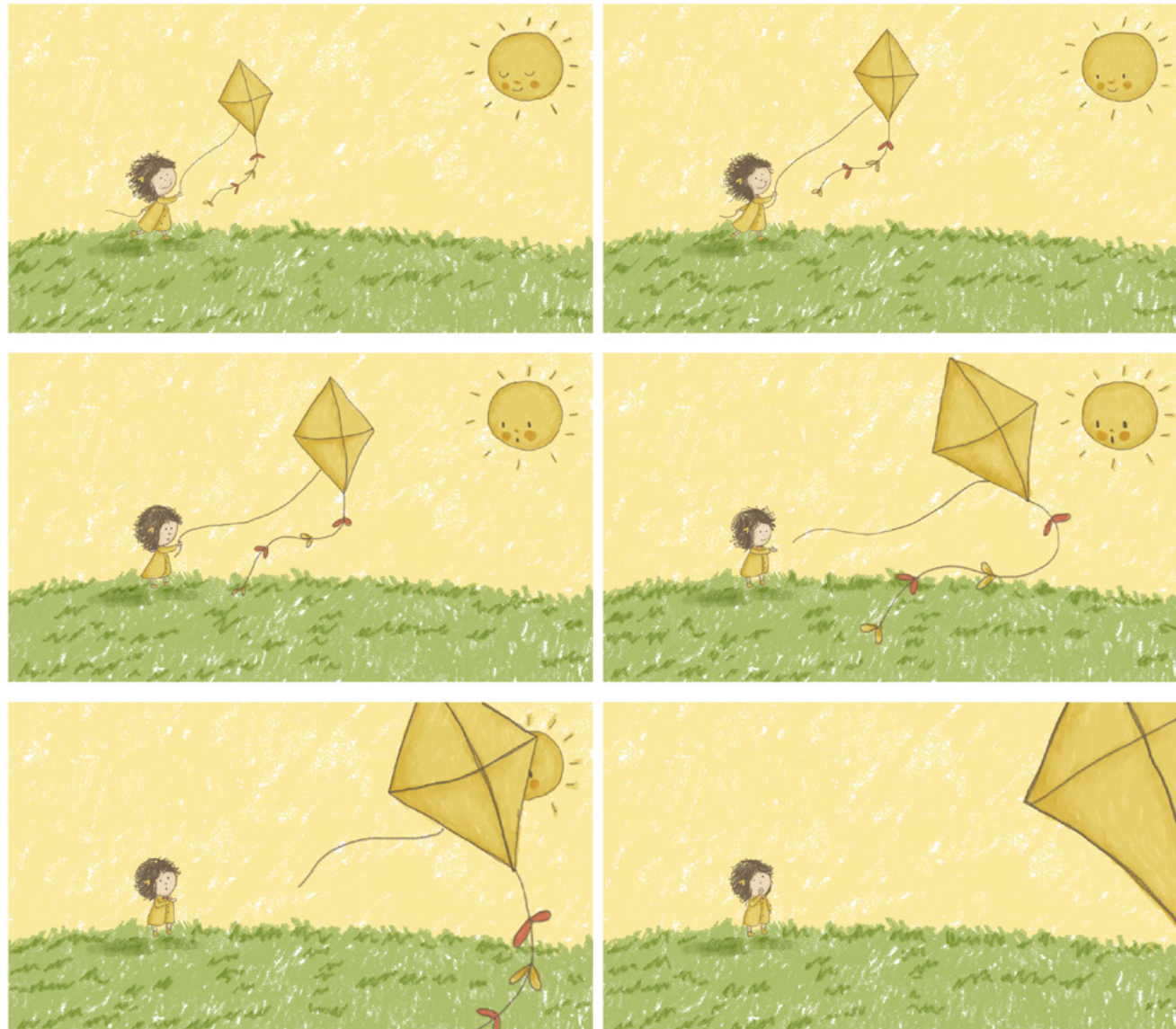


Figura 45. Cuadros para archivos de animación. (Cristina Merchán).



Figura 46. Cuadros para archivos de animación. (Cristina Merchán).



3.2. Producto final

El prototipo final del cuento se imprimió a laser sobre papel plegable 0,12 de 250 gr a full color, laminado mate, este material permite mayor durabilidad de la tinta y al momento de crear el dobléz no se cuarteá el color. La impresión es a una sola cara para realizar la encuadernación tipo ensanduchado; esto genera que las hojas del cuento sean más gruesas y resistentes; al mismo tiempo el libro se abre completamente lo que permite una visión amplia de las ilustraciones y una lectura clara por parte de la aplicación encargada de la realidad aumentada. La pasta es dura con laminado mate y puntas redondeadas, esto da mayor durabilidad al producto y un estilo completamente infantil.

Dimensiones finales: 23 cm de largo, 19,5 cm de ancho, y 2,1 cm de lomo.

Costo unitario cotizado en imprenta (ver anexo 4): un cuento 20\$, doscientos cuentos 12,45\$, quinientos cuentos 8,40\$, mil cuentos 6,99\$.



Figura 47. Prototipo final, dimensiones y materiales reales. (Cristina Merchán).



Figura 48. Prototipo final, dimensiones y materiales reales. (Cristina Merchán).



Figura 49. Prototipo final, dimensiones y materiales reales. (Cristina Merchán).



Figura 50. Prototipo final, dimensiones y materiales reales. (Cristina Merchán).



Figura 51. Prototipo final, dimensiones y materiales reales. (Cristina Merchán).



Figura 52. Prototipo final, dimensiones y materiales reales. (Cristina Merchán).



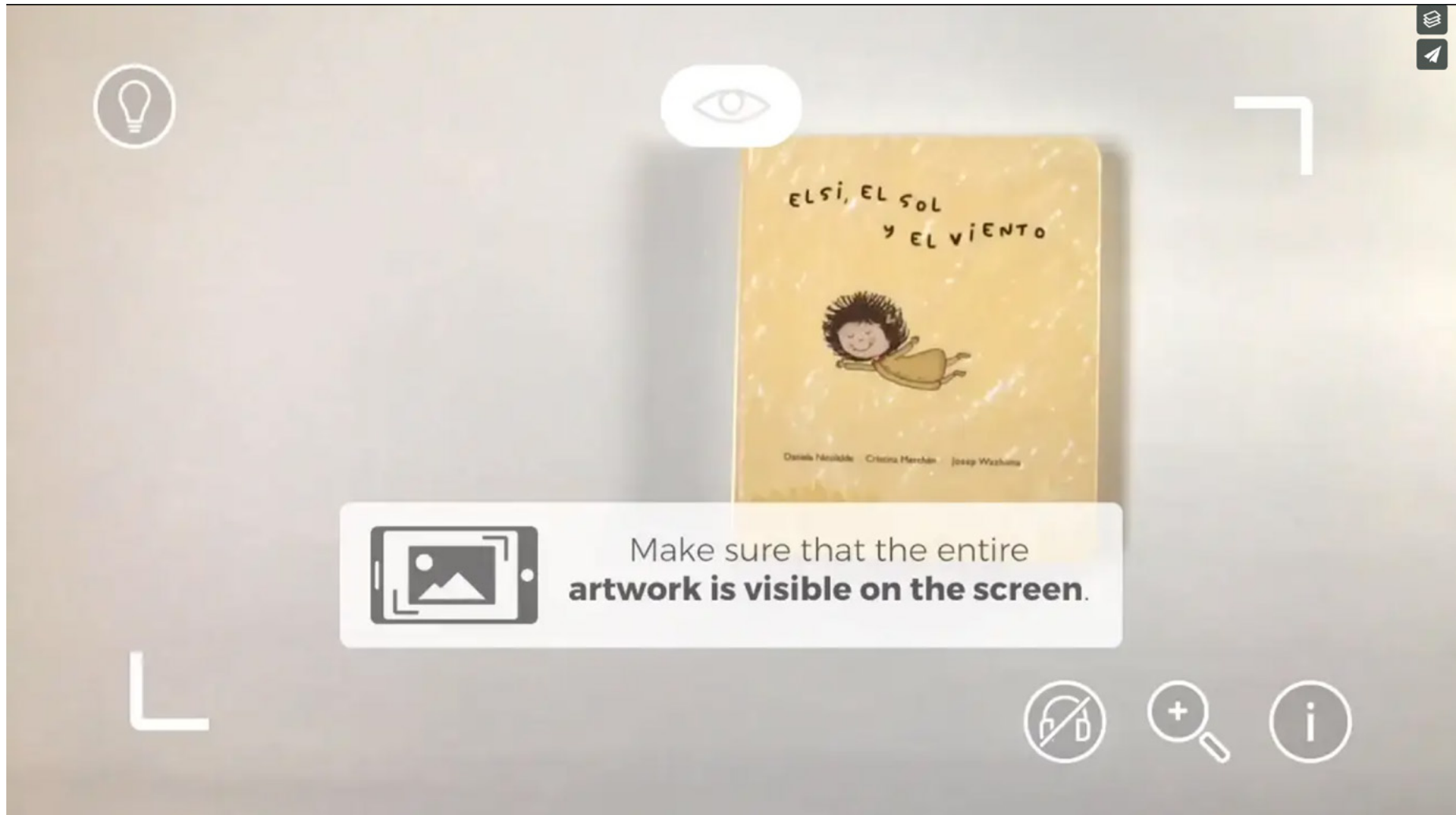
Figura 53. Captura de pantalla desde el dispositivo móvil con la aplicación Artivive en funcionamiento. (Cristina Merchán).



Figura 54. Captura de pantalla desde el dispositivo móvil con la aplicación Artivive en funcionamiento. (Cristina Merchán).



Figura 55. Captura de pantalla desde el dispositivo móvil con la aplicación Artivive en funcionamiento. (Cristina Merchán).



<https://vimeo.com/465573239>

Figura 56. Enlace de video que muestra el prototipo en funcionamiento. (Cristina Merchán).



3.3. Opinión de expertos

Una vez finalizado el proyecto, con los respectivos prototipos, y con la verificación de que la aplicación funciona óptimamente, se procede a enviar a un grupo de expertos en las diferentes áreas con las que se ha desarrollado el mismo, una presentación del producto a través de videos en los que se puede apreciar de forma integral el producto y el funcionamiento de la aplicación ArtiVive; junto a una carta de solicitud (ver anexos 5, 6 y 7) para conocer sus opiniones.

Sus respuestas fueron las siguientes:



Pablo Moina

Ilustrador.

Moina, P. (comunicación personal, 11 de septiembre, 2020). comentó:

La propuesta de dicho libro infantil es novedosa y llamativa ya que toma uno de los aspectos más importantes de un cuento infantil, la ilustración y lo lleva al siguiente nivel que es la animación, esto sin duda crea un interés mucho más grande en su público objetivo, los niños; ya que no solo van a ver las imágenes como se ha hecho hasta ahora, sino también recurren a un material audiovisual usando nuevas tecnologías, que cada día es más común encontrar en las manos de los niños.

Como se mencionó anteriormente, cada vez los niños hacen más uso de estos aparatos electrónicos y a una edad más temprana, crear material específico y adecuado para ellos es una obligación de todos los artistas e ilustradores que trabajan con y para niños.

En este caso, al ser un libro enfocado a niños de una edad corta, el papel de un adulto como mediador es indispensable, para que el cuento y la lectura se desarrollen correctamente y obviamente genera un vínculo entre padre e hijos.

El proyecto definitivamente fomenta la literatura en una temprana edad de los niños gracias a la llamativa idea de la ilustración y la realidad aumentada. Cuando yo era niño, lo mejor era tener un cuento con CD en el que pueda leer y escuchar la historia al mismo tiempo; ahora con la tecnología eso es más accesible, como tener una pequeña película que acompaña al cuento.

El manejo de un solo estilo sobre el cuento es evidente y funciona de manera correcta, tanto las texturas y las líneas pertenecen a un mismo tipo de pincel lo que da uniformidad a todas las ilustraciones. Igualmente, el uso de la misma paleta cromática ayuda a unificar todas las ilustraciones y hacer que el lector se sumerja dentro del libro sintiendo que es una ilustración continua y no diferente. El uso de estos colores pasteles tiene un buen resultado, ya que en este libro no se busca un impacto visual, sino algo más sutil y acogedor.

En lo personal quisiera decir que el uso de este tipo de animación para libros es una idea que me pareció muy llamativa y me da gusto poder haber acompañado en el proceso de este proyecto y poder ver cómo ha ido avanzando desde los bocetos hasta el producto final. Puedo decir que como parte del público quedé más que satisfecho con el resultado de este libro y espero poder ver más trabajos de estilo.



Fany Pinos

Maestra, diplomada en animación a la lectura infantil, promotora de plan lector.

Pinos, F. (comunicación personal, 7 de septiembre, 2020). comentó:

Un proceso lector comienza desde casa, desde muy pequeños, y son los padres los primeros en incursionar este maravilloso hábito en sus hijos, los mismos que a medida que van creciendo en edad lo van incrementando de acuerdo a sus gustos y necesidades.

En esta época en que la tecnología va de la mano de los niños surge esta propuesta de *Elsi, el sol y el viento*, una obra literaria hecha para niños y padres, para iniciar con un plan lector, que realmente formará nuevos asiduos lectores, ya que cuenta con ilustraciones muy llamativas a las expectativas de los pequeños, que hará volar su imaginación, la hermosa musicalidad de los pájaros, llamarán más aún la atención. La narración está basada en hechos que en anteriores años sucedían muy a menudo y era nuestra distracción, ya que no se contaba con otros medios como los que ahora tenemos, lo que hará que sus padres recuerden sus épocas de niños cuando se jugaba sin descanso con el vuelo de las cometas, las visitas al parque con los amigos de barrio sin importar el frío, el sol o la lluvia.

La interacción que se da en las páginas mágicas, estoy segura cautivará a los niños y serán ellos los que quieran estar una y otra vez en contacto con su material de lectura.

De hecho, va a ser un aporte positivo a los padres de familia, a los niños y maestros, al tener en sus manos un material del cual se pueden realizar muchas actividades, después de haber interactuado con su lectura, desde el hecho de elaborar una cometa y salir a un parque para hacerla volar, cambiar su final, viajar a otros lugares, cambiar personajes, etc. Convencida que será una obra muy aprovechada por padres de familia y docentes que sabrán motivar a sus niños para implementar el proceso lector, auguro muchos éxitos a Ana Cristina que desde muy pequeña demostró sus habilidades con el canto, el baile y ahora como diseñadora, que siga ilustrando y realizando nuevas obras, porque con una sola, no basta, incursione en escribir por edades, hoy empezó con los más pequeños, que vengan nuevas obras para los más grandes.



Marcelo Espinoza Méndez

Msc., diseñador, docente de la Facultad de Artes.

Espinoza, M. (comunicación personal, 11 de septiembre, 2020). comentó:

El cuento en lo general está bien, los textos se relacionan con la ilustración, pero se debería haber buscado alguna alternativa en que ilustración y texto se vean más estructurados, o analizada alguna alternativa de ubicación de las cajas de texto para que no se vean muy estáticas. En la primera página del texto cuento (niña soñando en el árbol) creo que le falta las cometas volando o las aves en vuelo.

Todo aporte que se haga en beneficio de los niños es bueno y fomentar la lectura es uno de ellos. El recurso de la realidad aumentada es muy válido y se debe explotar la fusión de elementos multimedia como video, sonido, animación y 3D. Ahora los niños se sienten muy atraídos por la tecnología y eso se debe aprovechar para despertar el interés en los libros.

La gráfica está bien, es un estilo propio de la autora, los tonos de color de fondo van bien, son relajados para no molestar en la lectura. La tipografía Gill Sans, se lee bien, no se si tal vez en algunos casos o para jerarquizar algunos textos, se debía usar la misma que esta en el título del cuento.

Lo que puedo aumentar como comentario es que, como recurso narrativo el uso de los diferentes planos de encuadre ayudan a darle expresividad a la historia y en el cuento se utilizaron solo planos abiertos.

El ritmo de lectura lo pone el lector. Si el cuento es narrado por los padres, ellos le incluirán sus características narrativas en tono y melodía de voz, si el niño es quien lo lee, él lo hará a su ritmo, el cuento está separado en frases cortas para no cansar al niño.

3.4. Opinión del público objetivo

La mayor riqueza se obtuvo al contar con la opinión del usuario directo, es decir, hacia quien va dirigido el proyecto, niños de cinco a siete años guiados por sus padres. Se les envió el prototipo físico con la guía para instalar la aplicación junto a una carta de solicitud (ver anexo 8).

Sus comentarios fueron los siguientes:



Figura 57. Público objetivo probando el prototipo final. (Colaboración de Ana Carolina Domínguez, 2020).



Ana Carolina Domínguez

Ingeniera Comercial, Msg.
Madre de Carlos José, cinco años.

Domínguez, A. C. (comunicación personal, 21 de septiembre, 2020). comentó:

Muchas gracias por escogernos a Carlos José y a mi para ser parte del grupo de personas que prueben y experimenten un cuento con realidad aumentada.

La experiencia con Carlos José fue interesante porque al inicio tuvo ilusión de recibir el cuento con el personaje principal, Elsi, en muñequito físico. Luego al conocer que el cuento interactuaba con el celular, la expectativa fue creciendo; al ver que la imagen se movía y existía sonido empezó a estar más atento en la historia y en las páginas en donde la realidad aumentada recrea cada momento de Elsi.

La historia es muy fácil de comprender, con pocos personajes y palabras conocidas para niños pequeños. Las imágenes son sumamente limpias y amigables. Los videos innovadores dan un toque especial a la historia, por ser algo poco común en cuentos para niños.

Estoy segura que el cuento será un aporte y apoyo al gusto por la lectura. Es evidente que la utilización de realidad aumentada generó mayor interés en mi hijo en el cuento y en consecuencia, considero que, incentiva el hábito de lectura en niños pequeños.

El contar con un material como el que ofrece este cuento con seguridad beneficia al interés de los niños por la lectura que permite fomentar la imaginación. Además de estrechar el vínculo entre padres e hijos para disfrutar de momentos de unión familiar.

Carlos José mostró mucho interés en el libro, cada vez que aparecía una página de realidad aumentada se ilusionaba por la animación y mantuvo la atención durante todo el cuento. Esperamos haber podido colaborar con nuestros comentarios y muchos éxitos en este proyecto.

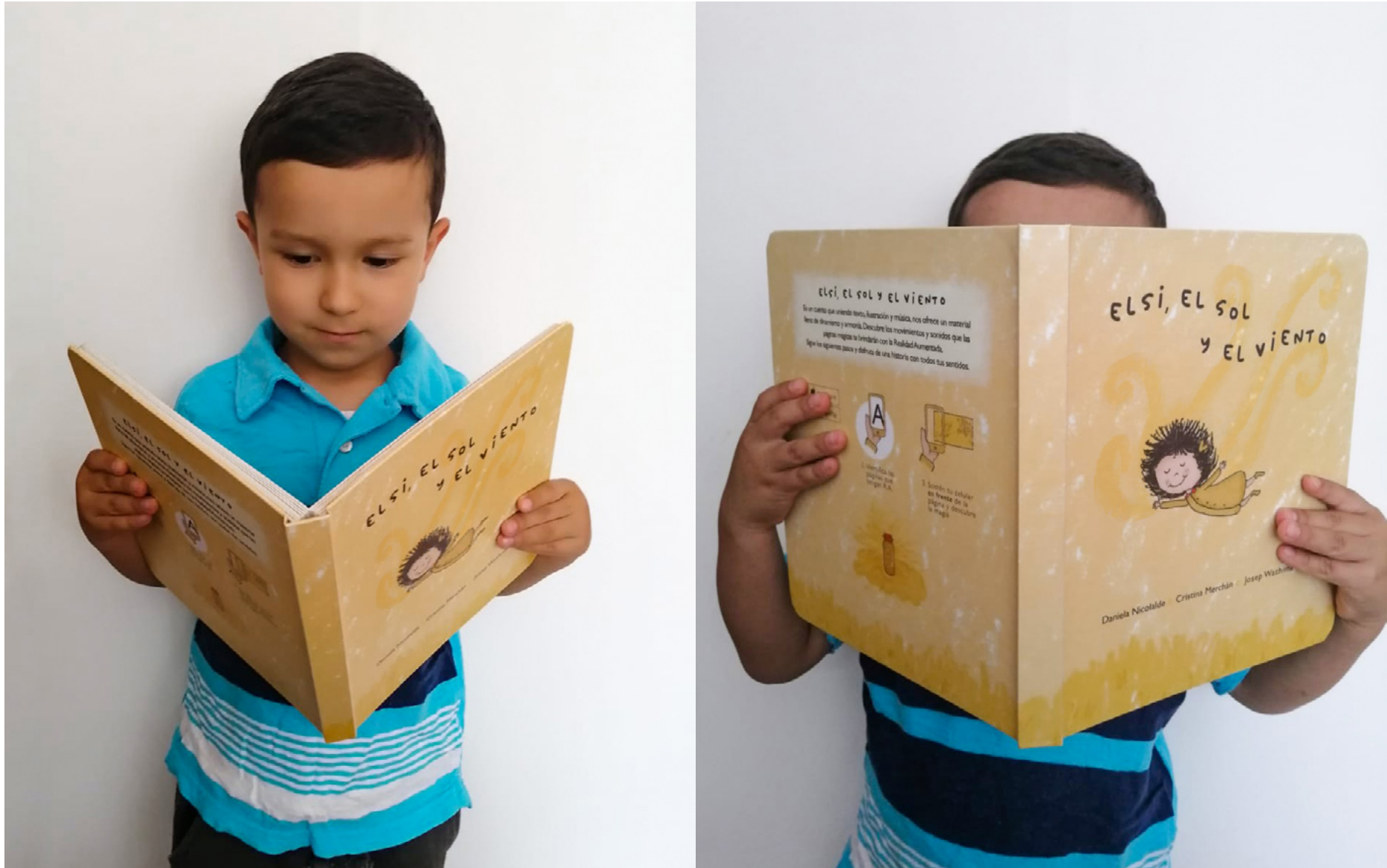


Figura 58. Carlos José, como público objetivo. (Colaboración de Ana Carolina Domínguez, 2020).

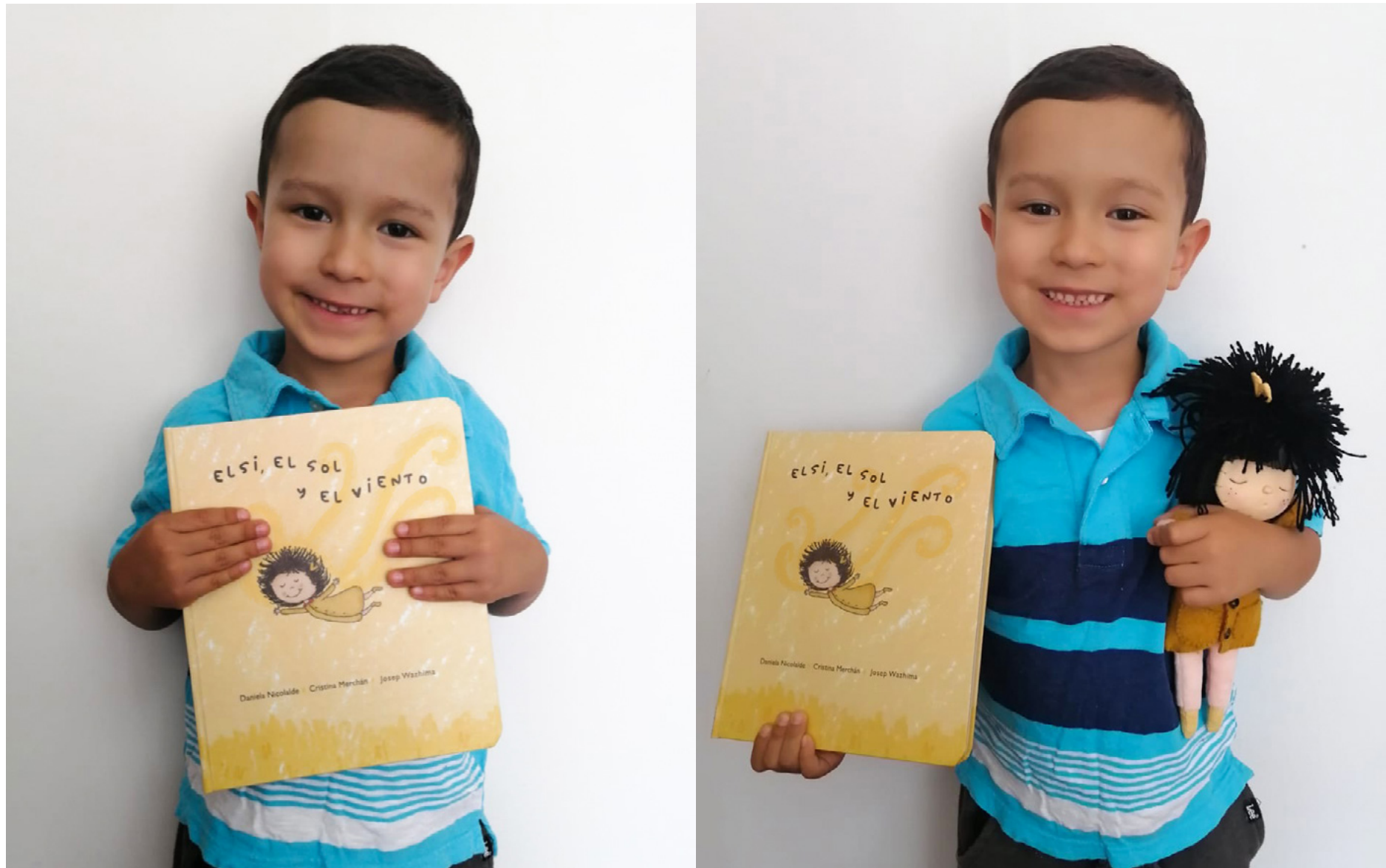


Figura 59. Carlos José, como público objetivo. (Colaboración de Ana Carolina Domínguez, 2020).



Figura 60. Emma hermana de Carlos José. (Colaboración de Ana Carolina Domínguez, 2020).



Figura 61. Ana Carolina con sus hijos como público objetivo. (Colaboración de Ana Carolina Domínguez, 2020).



Material adicional



Figura 62. Elsi representada en muñeca de tela y porcelanicrón. (Cristina Merchán).



Figura 63. Material adicional para complementar el proyecto. (Cristina Merchán).



Figura 64. Material adicional para complementar el proyecto. (Cristina Merchán).



<https://vimeo.com/465610149>

Figura 65. Enlace de video-audio, con el soundtrack del la historia. (Cristina Merchán).



Conclusiones

El desarrollo de este proyecto editorial, mediante la aplicación de la realidad aumentada ha sido una oportunidad para conocer algo más sobre los niños y su conexión con la literatura. Descubrir mediante la historia que, producir un material que favorezca el entretenimiento y aprendizaje en los niños; siempre ha sido una preocupación de educadores, escritores y dibujantes en general. Se puede afirmar que la literatura infantil, nunca ha perdido vigencia, al contrario, cada vez se le da más importancia a través del cuidado en el desarrollo de todos sus elementos; texto, ilustraciones, cromática y materiales para mantener unidad, armonía y equilibrio en su tratamiento. Sin duda, este trabajo minucioso en los textos es lo que ayuda a que los niños se identifiquen con los mismos, los elijan como favoritos, ya que estos los apoyan en el desarrollo de su imaginación, creatividad, lenguaje, comunicación, entre otras habilidades del pensamiento. Además, se fortalece la relación padres e hijos, en donde se evidencia que, al compartir un momento de lectura, se imprime confianza y seguridad para que luego ellos, continúen con el interés y afición por la lectura por sí mismos en las siguientes etapas de su vida.

De igual manera, trabajar en colaboración con expertos en el área de la literatura y la música, fue muy gratificante. La opinión y el apoyo de estos profesionales dio riqueza al proyecto, un trabajo interdisciplinario, en donde cada uno contribuyó con sus talentos, se convirtió en un logro de todos. Igualmente, resultó satisfactorio complementar el diseño y la ilustración con un estilo propio, aplicando todos los conocimientos adquiridos en los años de estudio en la facultad de artes. Lo más importante de todo el proyecto fue disfrutar el proceso creativo, parte fundamental del diseño, como se recalca en la metodología; lo maravilloso es no tener miedo a los cambios o equivocaciones, que no necesariamente son fallas, ya que estas se pueden traducir por oportunidades para mejorar. La libertad en las decisiones y la seguridad de realizar un aporte valioso en el campo editorial, es sin duda dar un paso hacia adelante en el desarrollo profesional. Un proyecto



finalizado, es el inicio de nuevas ideas, me motiva a continuar, me inspira y me comprometo a seguir mejorando y a desarrollar nuevas ideas para que el cuento llegue al público en general, incluso, generar proyectos adicionales como la creación de un audiolibro o implementación de otras plataformas.

Como autora del proyecto de titulación y coautora de la historia que se presentó, estoy muy satisfecha con el producto final, no hay nada más emocionante como ver físicamente el cuento impreso, la aplicación móvil funcionando efectivamente, los personajes de la historia, hechos realidad en muñecos de tela y masa; pero sobretodo, ver la satisfacción de un niño, al tener el libro en sus manos, verlo disfrutar del cuento, emocionarse con cada una de sus páginas y querer repetir varias veces las animaciones para deleitarse con los movimientos y escuchar la música que ofrece la aplicación de la realidad aumentada.



Referencias bibliográficas

- Ambrose, G. & Harris, P. (2005a). *Color*. Barcelona, España: Empresa del Grupo Editorial Norma, S.A.
- Ambrose, G. & Harris, P. (2005b). *Layout*. Barcelona, España: Empresa del Grupo Editorial Norma, S.A.
- Arias, C. (2019). *Diseño e ilustración del libro "Fabulario" del autor ecuatoriano Oswaldo Encalada*. (Tesis de grado). Universidad del Azuay, Cuenca.
- Artivive. (23 de Julio de 2020). *Artivive*. Recuperado el 23 de Julio de 2020, de Artivive: <https://artivive.com/>
- Castaño, R. & Gonzalez, F. (2019). *Realidad aumentada y virtual: valoraciones, percepciones y actitudes del alumnado universitario y sus aplicaciones en el marco educativo*. Universidad Pontificia de Salamanca. España.
- Cabero, J. & Barroso, J. (2016). Posibilidades educativas de la realidad aumentada. *New approaches in educational research*, N.º 5(1) (pp. 46-52).
- Caggiano, V., De la Fuente, R., González, J. & Sedano, J. (2017). Realidad aumentada: aplicaciones en los negocios y la educación. *Dyna*, N.º 92(3) (pp. 288-291). Doi: <http://dx.doi.org/10.6036/8066>



- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Editorial Design*. London, England: Laurence King Publishing Ltd.
- Chacana Editorial. (2017). *Chacana*. Chacana Editorial. Recuperado el 29 de Julio de 2020, de Chacana Editorial: <https://www.chacanaeditorial.com/>
- De la Horra, G. (2017). Realidad aumentada, una revolución educativa. *edmetic*, N.º 6(1) (pp. 9-22).
- Editorial Paidotribo. (2013). *Ficha libro*. Parramon, contenido creativo. Recuperado el 29 de Julio de 2020, de Parramón: <http://www.parramon.com/ficha.aspx?cod=P02655>
- Kepes, G. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones infinito, Rodríguez Peña 1320.
- Kokinos. (2020). *Colección cuentos animados*. Editorial Kokinos. Recuperado el 29 de Julio de 2020, de Kokinos: <https://editorialkokinos.com/>
- Kruk, A. (2010). *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles*. (Tesis de magister). Eina, Barcelona. España.
- Lovato, A. (2000). *Historia crítica de la ilustración en los libros infantiles y juveniles publicados en lengua castellana*. En Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil. Universidad de Extremadura. (pp. 107-111).
- Mociño, I. (2018). Memorias e historia en el álbum ilustrado: relaciones dialógicas entre texto e imágenes. *Perspectiva*, N.º 36(1) (pp. 15-34).



- Morante, M. (2013). *Diseño de libros digitales infantiles*. (Tesis de magister). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.
- Neosentec. (2020). *Realidad aumentada*. Nuevo centro tecnológico. Recuperado el 28 de Julio de 2020, de Neosentec: <https://www.neosentec.com/>
- Ortega, C. (2016). *Diseño gráfico de un sistema de productos editoriales que promueva y refuerce los valores en niños y niñas*. (Tesis de grado). Universidad del Azuay, Cuenca.
- Rodríguez, R. & López, A. (2019). La fantasía en el álbum ilustrado infantil. *Álabe*, N.º 20. Doi: 10.15645/Alabe2019.20.5
- Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. *Infancia imágenes*, N.º 1(9) (pp. 43-46).
- Schritter, I. (2005). *La Otra Lectura*. Buenos Aires, Argentina: Lugar Editorial S. A.
- Stickdorn, M., & Schneider, J. (2011). *This is service design thinking*. New Jersey, United States of America: John Wiley & Sons, Inc.,.
- Tronconis, M. (2017). *El diseño editorial en la pedagogía infantil*. (Tesis de grado). Universidad de Palermo. Argentina.



Referencias de figuras

Figura 2. Wazhima, J. [@pepnaw] (2020). *Mañana de Trabajo con los amigos @ayllullaktamusica Rodando Nuestro Nuevo Video. Feliz siempre junto a mi #lakland5502. Foto de mi querido amigo @gabriel_art_.* [fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CEiZkIKF4dV/?igshid=15zyou3ly0faz>

Figura 3. Ycaza, R. (2017). *Fotos subidas con el celular* [Álbum de fotos]. Recuperado de <https://www.facebook.com/rogerycaza/photos/a.907107302759041/1127641444038958>

Figura 4. Almeida, M. A. (2015). *Fotos de perfil* [Álbum de fotos]. Recuperado de <https://www.facebook.com/mariaalejandraalmeidaescritora/photos/a.456730191201269/456730197867935>

Figura 8. Kokinos. (2020). *Valentina*. Editorial Kokinos. Recuperado el 29 de Julio de 2020, de Kokinos: <https://editorialkokinos.com/libro/valentina>

Figura 9. Editorial Paidotribo. (2013). *Ficha libro*. Parramon, contenido creativo. Recuperado el 29 de Julio de 2020, de Parramón: <http://www.parramon.com/ficha.aspx?cod=P02655>



Anexos

Anexo 1

Entrevista 1.

Nombre: Roger Ycaza

Intención de la entrevista:

Conocer las técnicas de la ilustración para la creación de un cuento, específicamente infantil; los pasos para la creación de un libro. El proceso que implica el diálogo con el escritor y el editor. Descubrir la fuente de inspiración por parte del entrevistado y la relación que mantiene con su público. Entender la relación de la ilustración con la música.

Entrevistado:

Ilustrador, diseñador y músico
rogerycaza@gmail.com

Guión

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| -¿Cuáles son tus técnicas favoritas para la ilustración? | Conocer de técnicas, formas, papeles, ilustración análoga, ilustración digital y gustos. |
| -Cuando son ilustraciones análogas, ¿cómo las digitalizas? | Conocer la tecnología para la digitalización de proyectos análogos o repetición en la ilustración digital. |
| -¿Cómo inició para ti el gusto por la ilustración infantil y juvenil? | Conocer la trayectoria del ilustrador. |
| -En tu libro, Junto con María Fernanda Heredia, <i>Alma y Federico</i> , ¿cómo fueron las decisiones cromáticas, tipográficas y gráficas? ¿A qué público está dirigido? | Conocer el proceso que se lleva y la conversación que debe existir con el escritor. Descubrir la importancia cromática y tipográfica en un proyecto. Acogida de los libros por parte de padres e hijos. |
| -¿Tienes algún proyecto en que la tipografía ha fracasado? ¿cómo tomar esas decisiones? | Aprender de los errores, y conocimiento de tipografías adecuadas para la literatura infantil. |
| -¿Cómo trabajas el tema de retículas en cuentos como <i>Alma y Federica</i> ? | Uso de retículas por hoja o general. |
| -¿Cuáles fueron tus objetivos principales al momento de crear el libro <i>Los días raros</i> ? | Razones y necesidades de la producción de un libro. |
| -¿Cómo inicias tu proceso de ilustración y creación de un libro? | Conocer las decisiones que se toman primero, ilustración, historia, público, tema. |
| -¿Cómo ha sido tu evolución como ilustrador y editor desde el lanzamiento de tu primer libro hasta ahora? y en el país? | Conocer y descubrir cambios personales y culturales que pueden afectar a la producción de un libro. |
| -¿Cómo interactúa la música, la literatura y la ilustración en tus trabajos editoriales? | Descubrir cómo fusionar la música y la ilustración en un proyecto editorial. |



Anexo 2

Entrevista 2.**Nombre: María Alejandra Almeida****Intención de la entrevista:**

Descubrir cómo se fusiona la literatura con la ilustración. Fuente de inspiración, técnicas y procesos. Decisiones importantes al momento de la redacción, ilustración y producción. Conexiones que se tiene con el público al momento de redacción.

Entrevistado:

Abogada, escritora de literatura infantil
mariaalejandraalmeida@hotmail.com

Guión

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| -¿Cómo inicia tu trabajo y pasión por la literatura infantil y juvenil? ¿Cuáles fueron tus principales fuentes de inspiración? | Historia, referentes, inspiración y motivación. |
| -¿Cuántos años te has dedicado a este trabajo, tanto profesionalmente como aficionada? | Tiempo de experiencia. |
| -¿Cómo crees que se relaciona tu profesión y trabajo como abogada con la literatura? | Distintas etapas en la que se desarrolla, técnicas y procesos. |
| -¿Cuál es tu público principal? específicamente en los proyectos <i>Titiri Mario</i> . | Público objetivo con específicas obras. |
| -Cuando empiezas a escribir una historia, ¿sabes a qué público te diriges? ¿Cómo trabajas esa situación? | Importancia del lenguaje y el vocabulario para niños y niñas pequeños. |
| -¿Qué consideras más complicado, la redacción de una novela o un libro álbum en donde el tono visual es lo que predomina? Si comparamos <i>Tizón</i> y <i>Titiriri Mario</i> . | Niveles de dificultad o gustos personales. |
| -¿Cuál es el proceso al momento de producir una obra literaria? | Proceso, etapas, conversaciones y análisis. |
| -En la producción del libro <i>Titiri Mario</i> y <i>Super Abuelo</i> ¿cómo se realizó la toma de decisiones para la combinación de textos con ilustraciones? ¿Qué tanto te involucras en la toma de decisiones editoriales, como las ilustraciones, selección de tipografías, formatos y demás? | Conversación y contacto con el ilustrador. |
| ¿Cuáles fueron tus objetivos y razones principales al momento de producir <i>Titiri Mario</i> y <i>Super Abuelo</i> ? | Razones y necesidades de la producción de un libro. |
| -¿Cuáles han sido tus cambios más radicales desde el inicio de tu carrera como escritora a los días actuales? | Conocer y descubrir cambios personales y culturales que pueden afectar a la producción de un libro. |
| ¿Cómo es tu relación y experiencia interactuando con el público, cuál es el aprendizaje que queda y cómo puede ser de inspiración para próximas obras? | Trabajos multidisciplinarios en la misma persona, relación con el público objetivo para poder producir la historia |



Anexo 3

Entrevista 3.

Nombre: Maria Isabel Encalada

Intención de la entrevista:

Conocer distintas actitudes de los niños al escoger libros, sus gustos, sus predicciones, frecuencia y motivaciones.

Entrevistado:

Ingeniero Agrónomo.
Bibliotecaria de la Unidad Educativa Particular Nuestra Familia.

Guión

- ¿Cuántos años ha trabajado como bibliotecaria en el colegio? Años de experiencia.
- ¿Cómo ha sido su experiencia durante estos años de trabajo? Experiencias y aprendizajes durante varios años.
- Desde que inició con la biblioteca, ¿cómo ha progresado la misma y el préstamo de libros? Conocimiento global a lo largo de los años.
- ¿Qué ha podido aprender de los niños y los libros? Curiosidades y anécdotas con los niños.
- Con la experiencia, ¿se puede decir que tiene un conocimiento pleno de los libros que tiene en la biblioteca? Conocimiento general y global del contenido de la biblioteca de un colegio.
- ¿Cuál cree que es la mayor diferencia de por qué mientras crecen pierden el gusto por la lectura? Razones por las cuales con el paso del tiempo se alejan de los libros.
- ¿Cómo guía a los niños, especialmente a los más pequeñitos, a seleccionar un buen libro de acuerdo a su edad? Características que hay que tomar en cuenta para la selección de un libro.
- ¿Cuáles son los libros predilectos de los niños más pequeñitos? ¿Qué es lo que ellos toman en cuenta para escoger uno? Razones y gustos de los niños al escoger un cuento.
- Los niños del Kinder y primero de básica que aún no saben leer, ¿vienen por libros? Acercamiento de los niños más pequeños a cuentos infantiles.
- Las tutoras de dichos niños ¿piden con frecuencia cuentos para los niños? ¿Cuáles son las características de los mismos? Tipo de libros adecuados para niños que aún no saben leer.
- Cuando hay un niño con dificultad de lectura ¿cómo lo incentivamos a que no pierda el ánimo? Formas de motivar e incentivar la lectura a niños se encuentran en dificultad de aprendizaje en la lectura.
- ¿Tienen libros que contengan música, cds o códigos para que los niños interactúen con los mismos? Variedad de libros poco convencionales para niños pequeños.



Anexo 4



Nombre: ANA CRISTINA MERCHAN
 983503358
 Quito, 11 DE SEPTIEMBRE 2020

| ORD. | CANTIDAD | DESCRIPCION | UNITARIO | TOTAL |
|------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------|
| 0 | 1 | Características del cuento: Dimensiones: 19 cm. x 22 cm Número de planas: 15 Impresión: Full Color Pasta y hojas internas con puntas redondeadas Pasta dura Laminado mate para portada y hojas internas ENSANDUCHADAS | 20 | 20 |
| 1 | 200 | Características del cuento: Dimensiones: 19 cm. x 22 cm Número de planas: 15 Impresión: Full Color Pasta y hojas internas con puntas redondeadas Pasta dura Laminado mate para portada y hojas internas ENSANDUCHADAS | 12,45 | 2490 |
| 2 | 500 | Características del cuento: Dimensiones: 19 cm. x 22 cm Número de planas: 15 Impresión: Full Color Pasta y hojas internas con puntas redondeadas Pasta dura Laminado mate para portada y hojas internas ENSANDUCHADAS | 8,4 | 4200 |
| 3 | 1000 | Características del cuento: Dimensiones: 19 cm. x 22 cm Número de planas: 15 Impresión: Full Color Pasta y hojas internas con puntas redondeadas Pasta dura Laminado mate para portada y hojas internas ENSANDUCHADAS | 6,99 | 6990 |

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN IVA



Evelyn Arboleda
 RUC 1708774318001
 Edf Axios. Of 403 Av De Los Shirys N41-151 y Floreana
 2432804 / 0993530619 imprevel_arboleda@hotmail.com



Anexo 5

Estimado Pablo Moina,

Reciba un atento saludo. Le comento que estoy terminando mi trabajo de Titulación que es: Diseño de un producto editorial infantil con Realidad Aumentada.

En el último capítulo debo colocar la opinión de personas que tengan experiencia el área de la ilustración; abarcando línea, forma y cromática. Conocedora de su amplia trayectoria en este tema, con proyectos y trabajos y en vista de que ha participado en el proceso de creación del proyecto editorial desde sus inicios, me permito solicitar su ayuda redactando un documento que no tiene límite (mínimo, ni máximo) en su extensión.

A continuación envío una pequeña explicación y algunas preguntas que pueden servir de referencia.

Elsi, el Sol y el Viento es un cuento que uniendo texto, ilustración y música, ofrece un material lleno de dinamismo y armonía. El cuento está dedicado a niños de corta edad que junto a sus padres pueden compartir un momento de calidad y calidez juntos, disfrutando de cada página del cuento, algunas de ellas me gusta llamarlas las páginas mágicas ya que gracias a la Realidad Aumentada y a un dispositivo móvil, que tenga conexión a internet, se descubre movimientos y sonidos que dan un realce a la historia.

Adjunto un video que es una simulación de cómo funcionaría el cuento, nos muestra en qué páginas se generaría la realidad aumentada con los videos cortos que se reproducirían en el dispositivo móvil.

También incluyo un video corto del cuento físico de como se ve en la pantalla del celular, cuando empieza a funcionar la realidad aumentada; fotos del libro y un pdf con todas las páginas.

Ahora que el proyecto está finalizado me gustaría saber que opina del mismo:

¿Cuáles son sus apreciaciones de la propuesta en lo que corresponde a la conexión entre texto, ilustración y ritmos o melodías?

¿Cómo cree que puede influir y aportar en el mundo literario para niños y padres?

¿Cuáles es su opinión sobre la parte gráfica del cuento: imágenes, color, tipografía y formas?

Considera que ofrece un ritmo de lectura adecuado?

¿Cuál es su opinión con respecto al beneficio de contar con un material como éste, para motivar en los niños el hábito lector?

Si tiene un comentario extra que le gustaría compartir con respecto al proyecto, es completamente bienvenido.

Agradezco de antemano la favorable acogida que se sirva dar a la presente y su valiosa colaboración.

Con cariño
Cris Merchán



Anexo 6

Estimada Fany,

Reciba un atento saludo. Le comento que estoy terminando mi trabajo de Titulación que es: Diseño de un producto editorial infantil con Realidad Aumentada.

En el último capítulo debo colocar la opinión de personas que tengan experiencia con Proyectos de Lectura o Animación a la lectura, en el campo educativo. Conocedora de su amplia trayectoria en este tema, con propuestas muy dinámicas, así como su vasta capacitación, me permito solicitar su ayuda redactando un documento que no tiene límite (mínimo, ni máximo) en su extensión.

A continuación envío una pequeña explicación y algunas preguntas que pueden servir de referencia.

Elsi, el Sol y el Viento es un cuento que uniendo texto, ilustración y música, ofrece un material lleno de dinamismo y armonía. El cuento esta dedicado a niños de corta edad que junto a sus padres pueden compartir un momento de calidad y calidez juntos, disfrutando de cada página del cuento, algunas de ellas me gusta llamarlas las páginas mágicas ya que gracias a la Realidad Aumenta y a un dispositivo móvil, que tenga conexión a internet, se descubre movimientos y sonidos que dan un realce a la historia.

Adjunto un video que es una simulación de cómo funcionaría el cuento, nos muestra en qué páginas se generaría la realidad aumentada con los videos cortos que se reproducirían en el dispositivo móvil.

También incluyo un video corto del cuento físico de como se ve en la pantalla del celular, cuando empieza a funcionar la realidad aumentada; fotos del libro y un pdf con todas las páginas.

Ahora que el proyecto esta finalizado me gustaría saber que opina del mismo:

¿Cuáles son sus apreciaciones de la propuesta en lo que corresponde a la conexión entre texto, ilustración y ritmos o melodías?

¿Cómo cree que puede influir y aportar en el mundo literario para niños y padres?

¿Cuáles es su opinión sobre la parte gráfica del cuento: imágenes, color, tipografía y formas?

Considera que ofrece un ritmo de lectura adecuado?

¿Cuál es su opinión con respecto al beneficio de contar con un material como éste, para motivar en los niños el hábito lector?

Si tiene un comentario extra que le gustaría compartir con respecto al proyecto, es completamente bienvenido.

Agradezco de antemano la favorable acogida que se sirva dar a la presente y su valiosa colaboración.

Con cariño
Cris Merchán



Anexo 7

Estimado Marcelo,

Reciba un atento saludo. Le comento que estoy terminando mi trabajo de Titulación que es: Diseño de un producto editorial infantil con Realidad Aumentada.

En el último capítulo debo colocar la opinión de personas que tengan experiencia con Proyectos editoriales en el área del Diseño Gráfico abarcando tipografía, cromática, diagramación y maquinación. Conocedora de su amplia trayectoria en este tema, con propuestas muy dinámicas, así como su vasta capacitación, me permito solicitar su ayuda redactando un documento que no tiene límite (mínimo, ni máximo) en su extensión.

A continuación envío una pequeña explicación y algunas preguntas que pueden servir de referencia.

Elsi, el Sol y el Viento es un cuento que uniendo texto, ilustración y música, ofrece un material lleno de dinamismo y armonía. El cuento esta dedicado a niños de corta edad que junto a sus padres pueden compartir un momento de calidad y calidez juntos, disfrutando de cada página del cuento, algunas de ellas me gusta llamarlas las páginas mágicas ya que gracias a la Realidad Aumenta y a un dispositivo móvil, que tenga conexión a internet, se descubre movimientos y sonidos que dan un realce a la historia.

Adjunto un video que es una simulación de cómo funcionaría el cuento, nos muestra en qué páginas se generaría la realidad aumentada con los videos cortos que se reproducirían en el dispositivo móvil.

También incluyo un video corto del cuento físico de como se ve en la pantalla del celular, cuando empieza a funcionar la realidad aumentada; fotos del libro y un pdf con todas las páginas.

Ahora que el proyecto esta finalizado me gustaría saber que opina del mismo:

¿Cuáles son sus apreciaciones de la propuesta en lo que corresponde a la conexión entre texto, ilustración y ritmos o melodías?

¿Cómo cree que puede influir y aportar en el mundo literario para niños y padres?

¿Cuáles es su opinión sobre la parte gráfica del cuento: imágenes, color, tipografía y formas?

Considera que ofrece un ritmo de lectura adecuado?

¿Cuál es su opinión con respecto al beneficio de contar con un material como éste, para motivar en los niños el hábito lector?

Si tiene un comentario extra que le gustaría compartir con respecto al proyecto, es completamente bienvenido.

Agradezco de antemano la favorable acogida que se sirva dar a la presente y su valiosa colaboración.

Con cariño
Cristina Merchán



Anexo 8

Estimados Ana Carolina y Carlos José,

Reciban un atento saludo. Le comento que estoy terminando mi trabajo de Titulación que es: Diseño de un producto editorial infantil con Realidad Aumentada.

En el último capítulo debo colocar la opinión del público objetivo, para conocer cómo fue su experiencia el momento de leer e interactuar con el cuento.

El cuento esta dedicado a niños de corta edad que junto a sus padres pueden compartir un momento de calidad y calidez juntos, disfrutando de cada página del cuento, algunas de ellas me gusta llamarlas las páginas mágicas ya que gracias a la Realidad Aumenta y a un dispositivo móvil, que tenga conexión a internet, se descubre movimientos y sonidos que dan un realce a la historia.

Adjunto el prototipo físico y las indicaciones de cómo funciona él mismo.

Ahora que el proyecto esta finalizado me gustaría saber que opinan del mismo:

¿Cuáles fueron sus apreciaciones con respecto a la historia, las imágenes y los videos?

¿Cree que puede ser un material que aporte y apoye el gusto por la lectura en sus hijos?

¿Cuál es su opinión con respecto al beneficio de contar con un material como éste, para motivar a sus hijos en el hábito lector?

¿Cuáles fueron las reacciones, los comentarios y las apreciaciones por parte de Carlos José?

Si tienen un comentario extra que les gustaría compartir con respecto al proyecto, es completamente bienvenido.

Agradezco de antemano la favorable acogida que se sirva dar a la presente y su valiosa colaboración.

Con cariño
Cris Merchán

