



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

TEMA:

Diseño de un producto editorial interactivo para niños; que difunda el museo de las Conceptas.

AUTOR:

Lourdes Verónica Pesantez Pesantez

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

TUTORES:

Mgs. Marco Pazmiño Piedra

Dis. Pedro Tobar Maldonado

CUENCA – ECUADOR, 2019

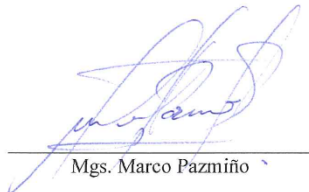
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

COMITÉ TÉCNICO MULTIDISCIPLINARIO

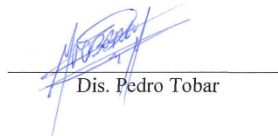
Certificación de Aprobación del Trabajo de Titulación

Damos fe que el trabajo desarrollado por el/la estudiante: **Pesantez Pesantez Lourdes Verónica** con el título: “Diseño de un producto editorial interactivo para niños; que difunda el museo de las Conceptas”, cumple con las exigencias metodológicas y técnicas. Por lo antes mencionado, el Comité Técnico Multidisciplinario resuelve APROBAR el Trabajo de Titulación.

Atentamente,



Mgs. Marco Pazmiño



Dis. Pedro Tobar

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, Pesantez Pesantez Lourdes Verónica, estudiante del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que curso la Tecnología en Diseño Gráfico y Multimedia, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre Diseño de un producto editorial interactivo para niños; que difunda el museo de las Conceptas, así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Pesantez Pesantez Lourdes Verónica

Cédula: 010669734-5

Resumen

El Museo de las Conceptas, guarda una gran historia y cultura y preserva este legado, para las nuevas generaciones que conlleva un trabajo arduo. Este proyecto se ha enfocado a niños y niñas que velarán por su preservación. Es ampliamente reconocido el papel que desempeña el juego en el aprendizaje, en especial en niños, por tanto, el propósito de este proyecto es fomentar el conocimiento y la valoración del museo mediante el diseño de productos editoriales interactivos. Se aplicó varias estrategias como pop up, acetatos, escenarios desplegados, ilustración a mano, y vectorial, generando así un aprendizaje lúdico que permite aprender y divertirse al mismo tiempo.

Abstract

The Museum of the Concepts, keeps a great history and culture and preserves this legacy, for the new generations that entails an arduous work. This project has focused on children who will ensure their preservation. The role played by the game in learning is widely recognized, especially in children, therefore, the purpose of this project is to promote knowledge and appreciation of the museum through the design of interactive publishing products. Several strategies were applied such as pop up, acetates, drop-down scenarios, hand-drawn illustration, and vectorial, thus generating a ludic learning that allows learning and having fun at the same time.

Agradecimientos

Agradezco a mis profesores por todas las enseñanzas impartidas en todo el transcurso de la carrera, para poder culminar este proyecto de manera correcta.

Agradezco a la Doctora Mónica Muñoz Carrasco directora del museo de las Conceptas por el apoyo y la confianza en el desarrollo de mi tesis.

Dedicatoria

El presente proyecto se lo dedico primeramente a Dios por permitirme finalizar mi carrera, a mi padre Hernán Pesantez por ser el pilar fundamental en mi vida personal y académica a mis tías Rosa, Carmen y a mi tío Rodrigo Pesantez por el apoyo incondicional que me brindan siempre.

Oficio No. PT02.2018-ITS-CUT -066.

Cuenca, 10 de Enero del 2019.

Doctora
Mónica Muñoz Carrasco
DIRECTORA DEL MUSEO DE LAS CONCEPTAS
Presente.-

De mi consideración:

Reciba un cordial y afectuoso saludo de quienes conformamos el **INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS SUDAMERICANO** de la Ciudad de Cuenca.

Con el presente, me dirijo a vuestra persona para solicitarle de la manera más comedida, se sirva brindar apoyo, a la Señorita **PESANTEZ PESANTEZ LOURDES VERONICA**, con cédula de identidad No. **0106697345**, para que pueda desarrollar su Trabajo de Titulación de Grado, denominado **“DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL INTERACTIVO PARA NIÑOS QUE DIFUNDA EL MUSEO DE LAS CONCEPTAS”**

En caso de que su respuesta sea afirmativa, solicito enviar por escrito la aceptación de la misma.

Agradeciendo de antemano su predisposición y colaboración, me suscribo de Usted.

Atentamente,



Lcda. Catalina Pauta

COORDINADORA DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN





Santa Ana de los Ríos de Cuenca, 26 de enero de 2019.
Oficio No. 012- MC

Licenciada
Catalina Pauta
Coordinadora de la Unidad de Titularización
Instituto Tecnológico Sudamericano
Ciudad.

De mi consideración:

He recibido el proyecto final del "Diseño de un producto editorial interactivo para niños que difunda el Museo de las Conceptas", el mismo que ha sido elaborado por la estudiante Verónica Pesántez, como proyecto final de carrera de Diseño Gráfico, en el Instituto Tecnológico Sudamericano.

El libro que nos ha presentado Verónica Pesántez, supera las expectativas, demostrando un trabajo realizado con responsabilidad, creatividad y excelencia.

Felicitemos y agradecemos a la autora y al Instituto y esperamos en el futuro seguir trabajando conjuntamente, para realizar proyectos de esta categoría.

Atentamente,

Mónica Muñoz
DIRECTORA DEL MUSEO
DE LAS CONCEPTAS

Índice

Resumen	4
Abstract	¡Error! Marcador no definido.5
Agradecimientos	6
Dedicatoria	7
Oficio del Sudamericano	¡Error! Marcador no definido.9
Oficio del Museo	¡Error! Marcador no definido.10
Índice general.....	11
CAPÍTULO I.....	14
1.1 Tema del proyecto técnico.....	15
1.2 Problema	15
1.3 Justificación	16
1.4 Objetivos	17
1.4.1 Objetivo General	17
1.4.2 Objetivo Especificos	17
CAPITULO II.....	18
MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 La fundación del Monasterio de las Conceptas.....	18
2.2 Origen de la propiedad	20
2.3 Zona de proyecto.....	21
2.4 Las primeras monjas	24
2.5 El Monasterio de las Concepcionistas	24
2.6 La Restauración del “Monasterio de las Concepcionistas”	25
2.7 La fundación museo de las Conceptas	26
2.8 La iglesia y el arte	27
2.9 Obra pictórica de la Virgen de la Merced	28
2.10 Diagnóstico.....	29
2.10.1 Usabilidad	29
2.11 Diseño interactivo.....	30
2.12 Interactividad	31
2.13 El Usuario	31
2.14 La Interfaz	32

2.15 Interactividad Digital.....	32
2.16 Interactividad Analógica	33
2.17 Comunicación Interactiva	33
2.18 Diseño Lúdico	34
2.19 Lúdica y Complejidad	35
2.20 Recursos Didácticos	35
2.21 Funciones Didácticas	35
2.22 Tipos de medios	36
2.22.1 Medios Tecnológicos	36
2.22.2 Medios Pre-tecnológicos	37
2.23 Técnicas Pop up.....	38
2.24 Leer Jugando	39
2.25 Lectura Infantil	39
2.26 Lectura según la edad	40
2.27 Diseño Editorial.....	43
2.28 Maquetación	43
2.29 Formato.....	43
2.30 Jerarquía.....	44
2.31 Retícula	44
2.32 Tipografía	45
2.33 Cromática	45
2.34 Composición	46
2.35 Ilustración	46
2.36 La ilustración infantil	46
CAPÍTULO III	47
MÉTODO DE DESARROLLO	47
3.1 Recolección de información	47
3.2 Revisar y analizar homólogos	47
3.3 Comentario/Análisis	48
3.4 Comentario/Análisis	49
3.5 Análisis	49
3.6 Comentario/Análisis	50
3.7 Comentario/Análisis	51
3.8 Comentario/Análisis	52

3.9 Análisis e interpretación de los resultados.....	52
3.9.1 Realizar los respectivos bocetos	52
3.9.2 Aprobación e ilustración de bocetajes	52
3.9.3 Creación del Libro interactivo	52
CAPÍTULO IV.....	53
PLAN DE MARKETING	53
4.1 Target	53
4.2 Target directo (niños)	53
4.3 Plan de negocios	53
4.3.1 Producto	53
4.3.2 Precio	54
4.3.3 Plaza.....	54
4.3.4 Promoción	54
4.4 Propuesta de Investigación.....	54
4.4.1 Bocetos – Story Board.....	54
4.5 Bocetos – Personajes	55
4.6 Pruebas de Interactividad	55
4.7 Técnica en rotuladores, pinturas, tableta gráfica	58
4.8 Producto final.....	60
4.9 Interactividad	61
CAPÍTULO V	62
5.1 Presupuesto.....	62
Conclusiones.....	63
Recomendaciones.....	64
Bibliografía.....	65
Anexos.....	67

Índice de ilustraciones

Ilustración 1, Zona de proyecto.....	22
Ilustración 2, Zona de proyecto.....	23
Ilustración 3, Virgen de la Merced.....	29
Ilustración 4, La oscuridad también puede ser divertida	47
Ilustración 5, Haunted House (Tecnología).....	48
Ilustración 6, Leyendas de Chirihuasi (Función)	49
Ilustración 7, Julián en el barranco (Función).....	50
Ilustración 8, Libro busca y encuentra (Forma).....	50
Ilustración 9, Children´s illustrators (Forma)	51
Ilustración 10, Bocetos – Story Board	55
Ilustración 11, Bocetos – Personajes	55
Ilustración 12, Pruebas de Interactividad	56
Ilustración 13, Retícula de diagramación A3.....	56
Ilustración 14, 6 columnas - 4 filas - diagonales.....	57
Ilustración 15, Dibujo Técnico	57
Ilustración 16, Dibujo Artístico	58
Ilustración 17, Hacienda 1599	58
Ilustración 18, Monasterio de las Conceptas.....	58
Ilustración 19, Ambientación.....	59
Ilustración 20, Museo	60
Ilustración 21, Espadaña.....	60
Ilustración 22, Pop up	61

Índice de Tablas

Tabla 1, Presupuesto	62
-----------------------------------	-----------

CAPÍTULO I

1.1 Tema del proyecto técnico.

Diseño de un producto editorial interactivo para niños; que difunda el museo de las Conceptas.

1.2 Problema

En el estudio de campo que se realizó en el museo de las Conceptas de la ciudad de Cuenca y en conjunto con la Dra. Mónica Muñoz Carrasco directora del museo, se acordó que es un espacio fundamental de Cuenca, lugar en el que se guarda la memoria de la ciudad, la vida de las religiosas, la arquitectura de los recintos como de su convento, que llegan a ser una de las instituciones más importantes de toda la región, testigos de una época que intentamos rescatar. es por esta razón que lo se espera lograr es valorar su cultura, y rescatar, mantener e impulsar la vida cotidiana de quienes habitan y laboran en dicho lugar de forma peregrina.

El libro interactivo, a través de imágenes e ilustraciones con una técnica basada en el POP UP dará una enseñanza lúdica, entre lo cultural y el arte de la imagen a color, llevando sus contenidos a los niños y permitiendo navegar de forma tridimensional interactiva.

1.3 Justificación

El museo de las Conceptas es un edificio colonial, de los más antiguos de la ciudad, a trescientos metros de la plaza central “Parque Calderón”, se encuentra en un espacio único en Cuenca, y cuenta una historia de la ciudad desde el primer Monasterio de Claustro, el que todavía albergando a casi treinta mujeres que han escogido el retiro, el silencio y la oración para alabar a Dios y rezar por un mundo mejor.

La colección de infraestructuras arquitectónicas y de obras de arte que exhibe el museo son en su mayoría pinturas y esculturas religiosas que pertenecen a la Comunidad de Madres Conceptas, finales del siglo XVI, Un importante muestrario de lo que ha sido el arte religioso en el Ecuador y particularmente el barroco andino en Cuenca, se destacan las numerosas representaciones de la vida de Jesús, de la Virgen en diversas advocaciones y múltiples esculturas de arcángeles, ángeles , querubines y maravillosos retratos de santos y santas.

Una de las maravillas del Museo lo componen sus jardines, de los pocos que todavía conservan el trazado colonial, cumpliendo un doble objetivo, por una parte, cultivar plantas utilitarias: frutas, especies y hierbas medicinales, y por otra, ornamentar la casa con flores endémicas y trasladadas a través de los tiempos quienes completan su belleza; la constante visita de pájaros, en especial de hermosos colibrís, huéspedes permanentes del Museo.

Visitar el Museo de las Conceptas es viajar en el tiempo, rodeado de belleza producida por el hombre y por la naturaleza, que invita a dejarse llevar por ese místico encanto que despierta la activación de los sentidos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Diseño de un producto editorial interactivo para niños que participen del conocimiento que presenta el museo de las Conceptas, fomentando la importancia ya que es un icono de la ciudad, hoy Patrimonio Cultural de la humanidad.

1.4.2 Objetivo Específicos

- Recopilación de la información en el museo.
- Bocetaje, ilustración de personajes e historia de las Conceptas.
- Diseñar y aplicar interactividad en la técnica del POP UP.
- Elaboración del producto editorial.
- Determinar costos

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 La fundación del Monasterio de las Conceptas

Apenas transcurridos cuarenta y dos años de la fundación española de Cuenca por mandato del Virrey Hurtado de Mendoza, y ejecutada por el Capitán Gil Ramírez Dávalos se realizó por petición del Cabildo, Justicia y Regimiento y de todo el vecindario, la fundación del Monasterio de la Inmaculada Concepción, el 13 de Junio de 1599, por licencia concedida por el Obispo Fray L. López Solís. Para ello se escogió la mejor casa de la ciudad, avaluada en 4.250 pesos. La posesión del Monasterio se realizó en acto solemne, con la presencia del propio Obispo López de Solís, quien se encontraba de visita pastoral; en esta ciudad supo la muerte del rey Felipe II, el mismo que le había promocionado para Obispo. El Monasterio de la Concepción de Cuenca fue el tercero de este género que se fundó en territorio ecuatoriano: en Quito apareció el primero el 12 de octubre de 1577; el segundo, en Loja, en 1597, y luego en Cuenca. Posteriormente se efectuaron dos fundaciones más; en Riobamba con algunas monjas de Cuenca, en 1605, y en Ibarra, que no pudo prosperar. (Gerardo Martínez Espinoza, 2009)

Con respecto a esta fundación conviene transcribir lo que dice el historiador Monseñor González Suárez:

El convento de la Concepción de Cuenca se fundó en 1599. Varias personas piadosas contribuyeron con donativos voluntarios; el tesoro real dio también algunos centenares de pesos, el 13 de junio, lunes, segundo día de Pascua del Espíritu Santo, el Ilmo.

Señor Solís puso por obra de la fundación, celebrando solemnemente el Sacrificio de la Misa y predicando en la casa destinada para el monasterio. Era esta perteneciente a Doña Leonor Ordóñez, quien la había cedido por precio de la dote de sus tres hijas Leonor, Ángela y Jerónima, las cuales fueron las primeras jóvenes cuencanas que vistieron el hábito de religiosas en el mismo convento. Asistieron a la ceremonia el Cabildo secular y las personas principales de la ciudad. (Gustavo Lloret, 2009)

Para la fundación del convento de Cuenca fueron de Quito tres religiosas de las que habían profesado con la fundadora del convento de esta Capital. Una de estas tres

religiosas, llamada antes de profesar Doña Magdalena de Araujo, y en el claustro, Sor Magdalena de San Juan, fue nombrada por el mismo Señor Solís primera Abadesa del Monasterio de Cuenca.

“La licencia para fundar el convento de monjas de la Concepción en Cuenca, fue pedida a nombre de los vecinos de la ciudad por el Padre Jesuita Juan de Frías Herrán, y, visto el consentimiento del Obispo, la concedió el Licenciado Marañón, en uso del derecho del real patronato, el 15 de mayo de 1599”.

Y también lo que escribe el docto historiador Dr. Gabriel Cevallos García, cuando hace referencia a los cauces de la piedad marial, tan antigua en Cuenca:

“Las devociones a la Pura y Limpia y a la Asunción de María, mantenidas secularmente por el alma hispana, hoy convertidas en Dogma de Fe, resonaron en nuestra urbe desde finales del siglo XVI”. Las cofradías de seculares, creadas con el fin de mantener viva la piedad en el medio mundanal y laico y que tanto han contribuido a dar vida al arte y folklore en el Ecuador aparecieron muy temprano. La primera fue de la Asunción organizada en la Iglesia Matriz en los primeros días de la existencia histórica de Cuenca. La piedad marial de este modo daba comienzo en el corazón religioso del vecindario y, desde allí se entendió pronto ascendiendo hasta las cumbres de la vida contemplativa.

Corría el año 1599; la urbe era aún muy niña, pues contaba solo cuatro décadas de cambio y alojaba ya en su seno floridos recintos de espiritualidad que demandaban el valladar de la vida monástica. Entonces nació el primer Monasterio. Se hallaba en Cuenca Monseñor Luis López Solís cuarto Obispo de Quito, español de origen y agustino de religión. Estudió en Salamanca, en los mismos años que otro agustino ilustre y excelso devoto de María, iniciaba su docencia universitaria: Fray Luis de León. Traía, pues, Monseñor Solís muy dentro de su alma de la devoción a Nuestra Señora y no dejó pasar ocasión alguna sin que la demostrara con positivos hechos, como sucedió en Cuenca en donde, solicitando varias voluntades piadosas, fundó, canónicamente, el convento de la Concepción en el mes de diciembre del citado año de 1599”. (Gerardo Martínez Espinoza, 2009)

2.2 Origen de la propiedad

En el plano de la Primera Traza de la Ciudad de Cuenca, idealizado por Octavio Cordero Palacios, a base del Acta de Fundación, la manzana en que actualmente se levanta el Monasterio, no tiene propietario. Tal vez, hasta unos veinte años después de 1557, dicha manzana permanece abandonada. Pero, entre 1560 a 1570, se acercaron en Cuenca los hermanos Mendaña, de origen gallego, quienes a poco andar ya aparecen como vecinos importantes, tanto que Pedro de Mendaña llega a ser Alcalde de la ciudad en 1577, mientras su hermano fue elegido tesorero de la Real Hacienda; a ellos el Cabildo otorgó aquella manzana. (Edmundo Iturralde, 2009)

Para la época de la fundación del Monasterio, 1599, ya había casas en esa manzana, y tal se desprende la petición del P. Juan de Frías Herrán y luego de la donación constante en ella de; “todas las casas de la señora difunta (Doña Leonor Ordóñez)”. Que son muy principales y muy cómodas para fundar en ella el Monasterio y sus estancias y ganados y otras haciendas con pretensión de tres hijas de dicha difunta quedasen por Monjas.”

De la comparencia que hace Don Francisco de Cabrera Godoy ante Gil de Tapia, Teniente del Capitán Pedro el Romo de Velasco, Corregidor de Justicia Mayor de Cuenca, como tutor o curador de la persona y bienes de Juan Rodríguez de Mendaña y otros, se sabe: “que entre otros bienes que los dichos menores hubieron heredado de los dichos sus padres heredaron unas casas que están en esta ciudad de Cuenca, linde con casa de Juan de Ortega, calle en medio, y Francisco Domínguez de otros linderos para tomar estado de monjas las dichas Doñas Leonor Ordóñez y Doña Jerónima y Doña Ángela de Mendaña, en la parte que les pertenece en su legítima en los dichos bienes que hubieren y heredaron, quieren tomar las dichas casas para fundar en ellas un convento de monjas, a donde se han de meter y entrar, porque las dichas casa se han estimado en cuatro mil doscientos y cincuenta pesos...”

Para la traza de Cuenca del siglo XVII la manzana del Monasterio es ya totalmente de propiedad de la Orden Religiosa: estaban emplazadas las edificaciones en la esquina de las actuales calles Borrero y Presidente Córdova, ocupando el cuarto de manzana.

De esta forma queda definido el origen de la propiedad. (Clara Jaramillo Paredes, 2009)

2.3 Zona de proyecto

La zona de enfermería es un espacio importante que existe en los monasterios y cumple la función de dar; atención médica a las enfermas. Este ambiente funciona como una sola unidad, tiene cocina, botica y dormitorios en los que las religiosas enfermas eran atendidas y se relaciona con las áreas de botica, claustro de la “casa nueva”, mediante pasos cubiertos. Actualmente y dado el reducido número de monjas en comparación a años anteriores este espacio ya no es necesario y por tanto esta dependencia está desocupada. La atención médica se realiza actualmente en las mismas celdas de cada religiosa en el primer claustro.

La enfermería se desarrolla alrededor de dos patios, dividido en planta baja por la antigua capilla que luego se convirtió en sala de velaciones, y en planta alta correspondiendo al citado local, lo que vendría a ser el nuevo espacio para el culto religioso. En torno a los espacios semiabiertos, tanto en planta baja como en planta alta se disponen cada una de las celdas, éstas no tienen comunicación entre sí, su único ingreso se hace a través de los pasillos. Su comunicación con el resto del monasterio es mediante los pasos denominados chiflones, que en este caso están ubicados, uno en la parte norte y comunica con la casa nueva y otro en el lado oeste que comunica al primer claustro, esto en planta baja, en planta alta se da similar función por los mismos lados. Existe también otro paso en el lado sur, en este caso en planta baja para comunicar al cementerio a cuyo espacio se llega luego de atravesar al patio que le antecede, y una puerta de madera en tipo reja. En su interior los nichos o bóvedas están dispuestas en los dos muros de adobe, veinte en el muro oeste y dieciocho en el este, hasta una altura de dos metros, una fila de nueve nichos primero y sobre esta otros nueve, en la otra pared igualmente dos filas de diez cada una. Hacia el muro sur existe un sobre elevamiento con respecto al nivel del piso, como especie de proscenio, posiblemente para celebrar los últimos ritos religiosos previo al enterramiento de las monjas. Al ser el espacio cerrado y por la función que se daba, en los muros este y oeste encima de los nichos existen tres aberturas a manera de ventanas, para cumplir con la función de ventilación primordialmente. (Edmundo Iturralde, 2009)

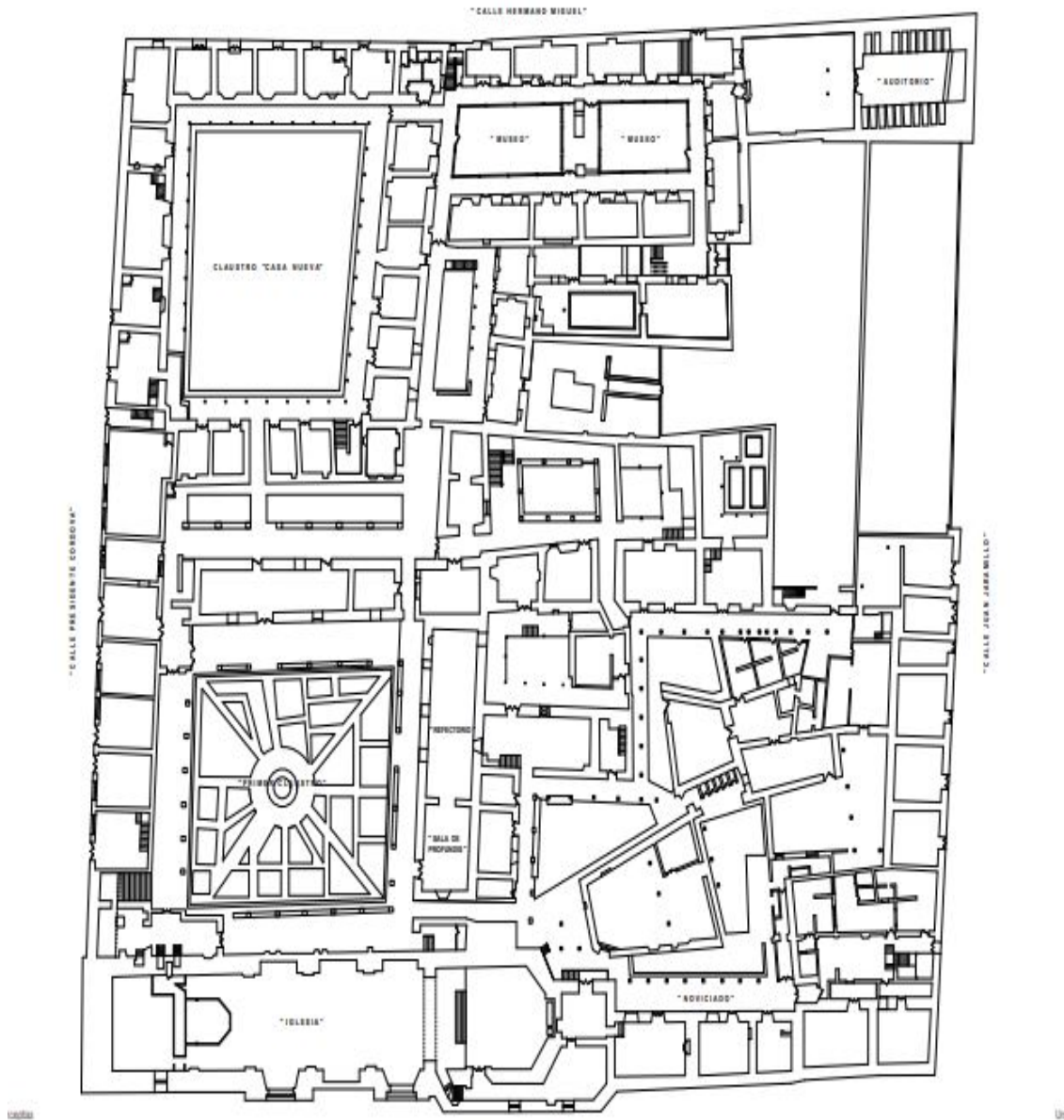
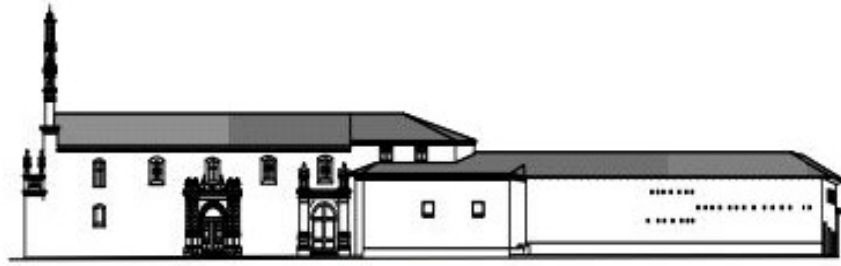
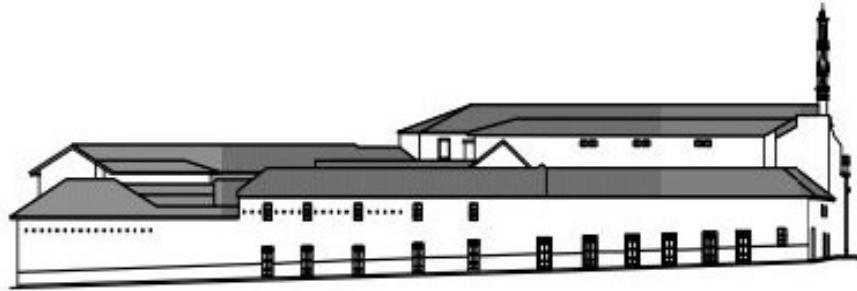


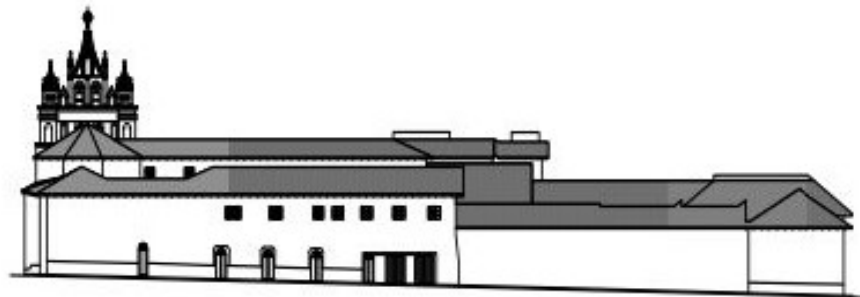
Ilustración 1, Zona de proyecto
www.arquitecturapanamericana.com



FACADA OESTE ALA CALLE 1900



FACADA ESTE HACIA LA CALLE NOROCCIDENTE



FACADA SUR HACIA LA CALLE SAN JERONIMO



SE ORIENTA NOROCCIDENTE HACIA LA CALLE PRESIDENTE CORDOBA

Ilustración 2, Zona de proyecto

www.arquitecturapanamericana.com

2.4 Las primeras monjas

Fundado el Convento en la ciudad de Cuenca, las primeras en tomar el hábito fueron Leonor Ordóñez, Geronima de Amendaña y Ángela de Amendaña, todas tres hermanas, tal cual consta en fecha 25 de julio de 1599, según los Archivos conventuales. Las monjas que vinieron de Quito fueron: Magdalena de San Juan, como Abadesa, Leonor de la Trinidad como Vicaria y Catalina del Espíritu Santo. Magdalena de San Juan Araujo, profesada el 9 de febrero de 1577; Leonor de la Trinidad Tamayo, el 9 de julio de 1581 y Catalina del Espíritu Santo Hinojosa el 11 de noviembre de 1583. El 5 de septiembre de 1599 tomó hábito Doña Catalina Santiago (nacida en Cumbinabá Colombia) y Francisca de Santo Tomás. (Edmundo Iturralde, 2009)

2.5 El Monasterio de las Concepcionistas

El Monasterio de las Concepcionistas de Cuenca se ha constituido en un testigo de la historia de la ciudad. Desde esta atalaya histórica, el Monasterio fue albergando historias, vivencias y bienes de todo tipo de la naciente comarca a partir de 1599, fundación reconocida del Monasterio.

Los bienes artísticos y los bienes culturales tangibles e intangibles, es decir: los objetos de uso cotidiano, objetos de culto, las tradiciones orales, las invenciones, ficciones e invenciones hallaron su cabida y seguro refugio en la cotidianidad del monasterio. La arquitectura de sociedades pretéritas dejó evidencias de este quehacer arquitectónico que se llegó a constituir en arte.

La actividad arquitectónica y urbana realizada en el Monasterio se proyectó más allá de una habilidad manual, abarcaría una “visión particular” y se insertaría en el inconsciente colectivo conservando estos conocimientos mediante la memoria histórica reflejada en los hechos cotidianos y la arquitectura tradicional del Monasterio. (Gustavo Lloret, 2009)

Si nos atenemos a que obra de arte es la creación del pasado con características e identificación propia de un grupo humano, lo diferencia de los demás con particularidades que le son dadas por la actividad de su “artista o artistas” o la colectividad, creaciones que han perdurado en el tiempo y son testimonio histórico. Las intervenciones en el proyecto de restauración y adecuación a nuevo uso del Monasterio de las Concepcionistas de la ciudad de Cuenca, en consideración al valor histórico urbano y arquitectónico que encierra en sí, desde su primera intención de intervenir fue

considerado como un monumento y se asumió como una obra de arte en sí misma y por los bienes artísticos y estéticos existentes en él y de acuerdo a los conceptos ya descritos: su valor histórico y estético, arquitectónico y urbano.

La historia no escrita de este inmueble, los objetos guardados por sociedades pretéritas, la conformación arquitectónica, las historias, leyendas y tradiciones no escritas, es decir sus bienes intangibles íntimamente ligados al monumento y su historia fueron los valores considerados de interés para los fines de su conservación y transmisión al futuro. Valores intangibles asociados a la materialidad del bien cultural: el bien cultural considerado como memoria o documento de un hecho histórico, símbolo religioso, cívico, etc. El primer acercamiento al Monasterio de las Concepcionistas permitió valorar al monumento como una obra de arte.

“Cualquier comportamiento hacia la obra de arte, incluida la intervención de la restauración, depende de que se haya producido o no ese reconocimiento de la obra de arte como tal obra de arte”.

Estos valores implícitos en el monumento “Monasterio de las Concepcionistas” de la ciudad de Cuenca, llevaron a la decisión de su restauración, conservación y puesta en valor. La metodología y las investigaciones realizadas con rigor durante el proceso de elaboración de la tesis, así como la memoria técnica e intervención en obra muestran el respeto y el cuidado que se puso en la restauración de este bien.

2.6 La Restauración del “Monasterio de las Concepcionistas”

Los conceptos expuestos y los determinantes y criterios que se siguieron en la intervención del Monumento motivo de este estudio fueron los siguientes.

El Monasterio en lo referente a su construcción, data de diferentes momentos históricos, comienza en los primeros años de la Colonia (1599) y abarca los siglos XVI, XVII, XVIII, XIX y XX. El área de estudio comprende los dos últimos siglos. Estos aportes fueron respetados, en base a la documentación histórica que sirvió de sustento a las labores de restauración.

El Monasterio en su conjunto mantiene en la zona de proyecto una estructura urbana primitiva y es un hito arquitectónico de interés espacial; en su interior la solución tradicional y popular se manifiesta en a la disposición de los diferentes ambientes, los mismos que son respuesta de la realidad tecnológica y económica de las épocas en que se realizó.

“La unidad arquitectónica tiene su identidad en cuanto conforma una organización concreta en un espacio geométrico (urbano), y el espacio social (individual), ya que se definen una relación entre los espacios cualificados y los espacios cuantificados”

Dentro de los criterios generales de restauración, se realizaron: Exploraciones, liberaciones, restituciones. (Edmundo Iturralde, 2009)

Como criterios específicos de restauración del monumento se estableció en la memoria técnica intervenciones en. cimientos, muros, empañetados, pilares, vigas, dinteles, cubiertas, pisos, enlucidos, cielos rasos, puertas, ventanas, balaustres, patios, jardines, instalaciones, etc. Las especificaciones técnicas para cada elemento restaurado quedaron claramente definidas en lo referente a dosificación, proceso constructivo y acabados finales de tal manera que mantengan en todo momento la imagen del monumento como obra de arte estética e histórica.

El resultado obtenido en el proyecto de restauración y adecuación a nuevo uso del Monasterio de las Concepcionistas es consecuencia de la aplicación correcta de los principios y normas y metodologías que rigen las restauraciones arquitectónicas manifestadas en la Carta de Venecia, Normas de Quito y Carta de Atenas, las mismas que sirvieron de base para este proceso de restauración. Por lo expuesto el resultado de la intervención arquitectónica realizada en el monasterio se enmarca dentro de las normas y conceptos y normas técnicos válidas para la restauración de inmueble de valor estético y arquitectónico.

2.7 La fundación museo de las Conceptas

En 1980, el Banco Central del Ecuador y la Comunidad de Religiosas Conceptas, de común acuerdo, optaron por ofrecer a Cuenca cuando menos una parte del patrimonio atesorado durante los siglos de existencia del Monasterio.

El país acogió una interesante iniciativa de Hernán Crespo Toral y de otros soñadores que hicieron de la riqueza cultural el motivo principal de su preocupación. Dentro de su plan nacional de investigación, restauración y conservación del patrimonio histórico del país que, en buenas cuentas, forma parte de la riqueza nacional, el Banco tomó a su cargo la restauración de una parte de los claustros monacales y de numerosos cuadros y esculturas cuando fue necesario. Seleccionó además muebles de épocas pasadas y muchos otros objetos adquiridos por el Monasterio o entregados por las niñas y jóvenes que deseaban ingresar al claustro, muchas de ellas por toda la vida, sujetas a

una regla monástica de trabajo y oración, de silencio y pobreza. (Mons. Luis Alberto Luna Tobar, 2009)

El convenio celebrado entre el Banco y la Curia Arquidiocesana de Cuenca en representación del Monasterio, permitió organizar una Fundación para la dirección y administración del Museo que tuvo su primera junta el 7 de marzo de 1987 y eligió Presidente a monseñor Luis Alberto Luna Tobar, designación a título personal, independiente de las funciones de Arzobispo que ejercía con la mayor brillantez. Ciudadano de Cuenca por adopción recíproca, Monseñor Luna ha ejercido desde entonces la presidencia con el beneplácito y la ayuda de los sucesivos directorios. La Fundación se rige por el Estatuto aprobado por el Ministerio de Educación.

2.8 La iglesia y el arte

El Museo de las Conceptas, en cuanto museo de arte religioso, conserva cuadros e imágenes que sirvieron en su momento para consolidar el magisterio teológico de la Iglesia y despertar la sensibilidad y la piadosa contemplación de los fieles. En los países que dominó, España aplicó su larga experiencia de fe y de arte sujetándose a los preceptos de la Iglesia, sobre todo del Concilio de Trento, en la creación iconográfica.

Las imágenes debían venerarse “no porque se creyese que hubiera en ellas alguna divinidad o poder que provocara el culto, o que se pidiese a ellas alguna cosa, o que se pusiese la confianza en las imágenes, como lo hacían los gentiles con sus ídolos; sino porque el honor que se rinde a ellas se refiere a los prototipos que representan: de modo que por las imágenes que besamos y ante las cuales nos descubrimos y postramos, adoramos de hecho a Cristo y veneramos a los santos, cuya semejanza representan” según dijo el sapiente azuayo padre José María Vargas O.P. al presentar un resumen de tal doctrina.

Con esta visión, los talleres artesanos –artísticos los llamaríamos hoy- se formaron a la sombra de la Iglesia para cumplir la tarea integral, nueva en estos países, de construir templos y monasterios y dotarlos de imágenes y más objetos para el culto. Los indígenas y los mestizos aprendieron de los frailes europeos, sobre todo españoles y flamencos, nuevas habilidades y conceptos e hicieron suya la técnica de la creación plástica que imperaba en Europa, con no pocas reinterpretaciones dictadas por sus propias vivencias.

Así comenzó la Escuela Quiteña cuya fama se extendió a los países vecinos y así nacieron, dentro de ella, muchos talleres cuencanos que poco a poco encontraron algunos matices distintivos para sus obras. (Clara Jaramillo Paredes, 2099)

Cuadros y efigies debieron sujetarse a los cánones cuidadosamente señalados por la Iglesia. Algunos de los frailes europeos que ejercieron su misión en esta parte de América conocían la talla de esculturas, la pintura, el repujado, la forja y otras pericias necesarias en la producción de obras piadosas de España. Trajeron no pocas obras de grandes maestros de la imaginería española y sus discípulos se acostumbraron a tenerlas como el prototipo digno de imitación porque realmente constituían el canon de la época. Con el mismo propósito circularon las estampas y las ilustraciones de libros religiosos traídas por las órdenes monásticas como material básico para su magisterio y que de ninguna manera rompían la unidad estética del mundo europeo de la época. En este sentido, es aleccionador el cuadro de María con el título de Toda Pulcra que guarda el Museo y en donde pueden apreciarse las mismas soluciones plásticas de una composición pictórica profana del Renacimiento.

Nos hemos acostumbrado a ver las imágenes sacras con la óptica del arte, secundaria para sus autores y beneficiarios iniciales en estos países de fundamental perspectiva religiosa que inclusive reducía a un nivel secundario la pura belleza de las obras destinadas a servir de alimento del espíritu, independientemente de la aspiración estética. Profunda y plenamente vivida, la imbricación de fe y sentimiento de los autores y los usufructuarios del arte sacro impulsó el barroco en América y, en nuestro caso, la Escuela de Quito.

El Museo, con un espíritu ecléctico que va más allá de la exhibición de la producción plástica desde el siglo XVI al siglo XIX, ofrece los objetos religiosos confiados por el Monasterio de las Conceptas como la representación de un modo de vida, de una cultura, de una secuencia temporal. Esos objetos ayudan a comprender el horizonte cultural y económico, la gastronomía, los avances técnicos, el gusto artístico y las devociones particulares de muchas generaciones. (Gerardo Martínez Espinoza, 2009)

2.9 Obra pictórica de la Virgen de la Merced

Obra de Sor María de la Merced, Óleo sobre lienzo 110x87cm, Siglo XVIII (1781).



Ilustración 3, Virgen de la Merced

www.arquitecturapanamericana.com

Esta obra es una de las principales del museo por el simple hecho de que fue pintada por una monja del claustro y firmada por la misma, siendo el primer cuadro firmado por una mujer en toda la Real Audiencia de Quito. Para la época era imposible que las mujeres sean artistas, sepan leer, escribir y menos pintar, esta hermana dejó su nombre escrito en el lienzo marcando así cierta revelación por parte de la mujer. El sincretismo de culturas está plasmado en esta obra, la Virgen de la Merced lleva ropa europea, pero en el manto tiene estilo latinoamericano, evocando una cultura distinta por los detalles de la naturaleza de la zona andina. Los espejos son elementos usados por los Cañaris se transmite en la escuela quiteña y después en la escuela cuencana. Por otro lado, el marco es barroco andino con un baño de pan de oro. Si bien se piensa que un claustro es un espacio de “encierro”, las mujeres lo consideraban como una escapatoria, una salida para realizarse como personas y para poder hacer muchas cosas que la mujer de la época no estaba permitida hacer, se educaban, y se expresaban mediante obras de arte como son las pinturas, liberándose de esa sociedad tan compleja.

2.10 Diagnóstico

2.10.1 Usabilidad

La usabilidad se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta o cualquier objeto fabricado con el fin de alcanzar un objetivo concreto. La

usabilidad también se refiere al estudio de los elementos que hay tras la eficacia de un objeto. (J., 2012)

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

Fácil aprendizaje: ¿Es fácil para los usuarios realizar las tareas básicas la primera vez que utilizan el diseño?

Eficiencia: ¿Qué tan rápido se pueden realizar tareas Una vez aprendido el diseño?

Memorabilidad: La facilidad con la que los usuarios recuerdan el funcionamiento al volver a utilizar el diseño después de un periodo de no usarlo.

Errores: ¿Cuántos errores cometen los usuarios, ¿qué tan grave son y con qué facilidad pueden recuperarse de ellos?

Satisfacción: ¿Cómo es agradable al uso de ese diseño? Al momento de diseñar es sumamente importante tomar en cuenta la usabilidad ya que de esta depende que este producto u objeto que estamos diseñando tenga éxito y sea fácil de comprender para que el mensaje no se malinterprete o distorsione.

2.11 Diseño interactivo

“El diseño interactivo es el arreglo de gráficos, texto, videos, fotos, ilustraciones, sonidos, animación, imágenes tridimensionales (3D), realidad virtual y otros medios en un documento interactivo.”

El objetivo del diseño interactivo es presentar el mensaje de la forma más clara posible, simple y sin complejos con una interfaz fácil de navegar y de entender para el usuario. El grado de interactividad del producto depende de la cantidad de recursos que le permiten al usuario establecer una relación participativa y comunicativa con los materiales. La interactividad a pesar de ser conocida principalmente como un soporte digital también se la puede aplicar en cualquier tipo de soporte analógico de manera diferente como se mostrará más adelante. El diseño interactivo gracias a que comunica los mensajes de manera clara ayuda a que el mensaje quede impregnado en la mente del usuario y que éste interiorice la información. (Bedoya., 2006)

2.12 Interactividad

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

La interactividad nos permitirá captar la atención del usuario, hacer que el aprendizaje sea más ameno, divertido y más fácil de entender y, por lo tanto, que los conocimientos permanezcan en la mente del usuario por más tiempo. Es el proceso que se crea al emitir información y conseguir una respuesta a ella, a través de un medio tecnológico y utilizando variadas formas de comunicación oral, escrita, con imágenes, entre otras. Aquel intercambio de información como una consecuencia de ver, escuchar o escribir es donde se desarrolla el proceso interactivo y se podría decir que da paso a la comunicación.

De esta forma como diseñadores debemos impulsar este nuevo campo el cual será de gran ayuda para la construcción de una educación interactivo. A pesar de tener al alcance estos métodos de educación solo son pocas las instituciones que están implementando este campo. El diseñador también determinará la forma adecuada de cómo presentar la información para que sea más interactiva y pregnante, analizará el comportamiento del usuario tomando en cuenta los parámetros de investigación previas para obtener un producto viable. (Jose Saenz, 2016)

2.13 El Usuario

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

Por lo tanto, el usuario es de suma importancia ya que es él quien proporciona la respuesta hacia un objeto, de esta forma podremos saber si el objeto cumple con el objetivo específico para el que fue creado, también hay que mencionar que dentro del

diseño el objetivo es realizar un objeto que sea más atractivo y lograr que la interactividad con el usuario sea lo más intuitiva posible, para así comunicar el mensaje en una forma concisa y clara que permita una comunicación legible y adecuada. (Miguel Martínez, 2014)

2.14 La Interfaz

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

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

El objetivo del diseño de interfaz es producir una interfaz fácil de usar que se explique a sí misma de forma eficiente y agradable para obtener los resultados esperados al momento de utilizar el objeto. (Miguel Molina, 2017)

2.15 Interactividad Digital

La interactividad digital permite una relación de comunicación entre el usuario y un documento o sistema informático, videos, aplicaciones, etc.

Algunos ejemplos de estos sistemas pueden ser páginas web, enlaces a otras páginas, una aplicación independiente y compleja que use gráficos, sonido, tipografía y videos con controles interactivos utilizando botones, enlaces, etc. El desarrollo ha permitido crear interfaces inteligentes que pueden guardar en la memoria algunas preferencias del usuario. (Manuel Villalobos, 2011)

Los agentes que realizan esta tarea son:

Proactivos- toman iniciativa ayudando al usuario

Adaptables- aprenden los gustos del usuario

Personales- se adaptan a la ayuda que el usuario quiere

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

Los equipos computacionales que apoyan a la enseñanza se han introducido en las aulas, los equipos que ayudan al profesor a tener clases más dinámicas. El aula interactiva se basa principalmente en una plataforma tecnológica que implica conexiones en red. (Luis Sanchez, 2016)

2.16 Interactividad Analógica

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

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

2.17 Comunicación Interactiva

La comunicación interactiva es aquella en la cual el receptor puede tomar decisiones y de él depende el flujo de la información. La toma de decisiones que realiza el receptor dependerá sobre todo en cómo esté estructurada la información que muestra el medio. La interactividad adquiere un gran progreso entre los medios digitales, establecidos en el hipertexto. (Jose Saenz, 2016)

Dentro de la comunicación interactiva el diseño juega un papel importante ya que ayuda a estructurar una comunicación más fácil de entender y más pregnante con la ayuda de ciertos elementos gráficos como por ejemplo una diagramación de contenidos más dinámicos y elementos visuales como ilustraciones, estos aspectos, más la comunicación interactiva ayudarán a obtener un resultado mucho más favorable para el

receptor y a su vez facilitando la toma de decisión y la regulación de flujo de información que captará.

2.18 Diseño Lúdico

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el crecimiento psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. En opinión de Waichman (2008) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Por lo tanto, el diseño lúdico pretende combinar el juego y el aprendizaje para generar un método de enseñanza más completo, de esta forma obtener información más activa y agradable que no sea solo por obligación educativa si no por un aprendizaje libre y divertido. Para esto se utiliza la herramienta del juego que es la forma más atractiva. Los juegos son un elemento indispensable en el desarrollo intelectual, afectivo y psicomotor, que favorecen la motivación y el aprendizaje. A través de las actividades lúdicas se explora y se crean mundos, experimentando un sentimiento de felicidad y libertad que proviene de un contexto emocional propicio para la expresión de ideas y sentimientos.

Al jugar los niños y niñas aprenden a orientarse en el espacio y el tiempo, a valorar el arte y la naturaleza, a construir saberes y temores y a conectarse con su fantasía. Jugar es fundamental para desarrollar la creatividad. El juego permite expresar las emociones, enseña a cooperar o competir- jugando, se aprende a perder o ganar. El niño o niña que juega desarrolla un sentimiento de aceptación generando vínculos emocionales positivos con los otros niños que también participan en el juego. (Regis Posada González. Revisado en , 2014)

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

especiales, representa una forma de enseñanza diferente, más divertida, pero a la vez productiva, para el aprendizaje.

2.19 Lúdica y Complejidad

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

Por ende lo lúdico es una herramienta fundamental gracias a la cual podemos difundir contenidos complejos de una forma más comprensible sobre temas determinados, por lo tanto, no es mala idea la implementación de recursos lúdicos como métodos de enseñanza en las instituciones educativas ya que de esta forma los estudiantes estarían más accesibles a una enseñanza nueva y entretenida, esto no quiere decir que no aprenderán, todo lo contrario, los contenidos a estudiar serán más fáciles de asimilar gracias a estos métodos. (Regis Posada González. Revisado en , 2014)

2.20 Recursos Didácticos

Los recursos didácticos son los instrumentos que permiten la enseñanza y el aprendizaje. Para aprender es necesario que los niños primaria practiquen la manipulación, observación

multisensorial, descubrimiento, exploración, experimentación e interacción con los materiales de enseñanza. Para esto es necesaria la motivación, el compromiso, la espontaneidad, entrega y esfuerzo.

En términos generales los recursos didácticos son instrumentos y métodos para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. En la actualidad son métodos muy utilizados en la educación primaria ya que de esta forma se obtiene una mejor experiencia de estudio y a su vez un entendimiento más fluido. (Vallejo Salinas, 2009)

2.21 Funciones Didácticas

Todas las herramientas didácticas deben cumplir con los siguientes parámetros:

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

b) Función estructuradora: Para asimilar nuevos contenidos debe tomarse en cuenta la posibilidad de relacionarlos con otros contenidos que el alumno ya conoce. Caso contrario

los nuevos contenidos podrían ser olvidados fácilmente.

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

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

e) Función de soporte al profesor: Se refiere a todo lo necesario por parte del docente para facilitar su labor de enseñanza en lo que se refiera a programar, enseñar, evaluar, registrar datos, control, etc. Con la ayuda de estas funciones se facilita el método de enseñanza gracias a la variedad de funciones que existen, las cuales deben ser tomadas en

cuenta al momento de diseñar un producto didáctico, de esta forma cumplir las funciones básicas de soporte y contenido para transformarse en objetos viables de enseñanza y aprendizaje. (Susana Blanco, 2012)

2.22 Tipos de medios

2.22.1 Medios Tecnológicos

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

a) Medios audiovisuales

Son aquellos que combinan sonidos e imágenes. Dentro del área pedagógica la enseñanza se puede decir que es método basado en la sensibilidad visual y auditiva.

En este caso encontramos la televisión, data show, radio, DVDs, cd, videos, pizarras, entre otros.

b) Medios Informáticos:

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

c) Internet:

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

2.22.2 Medios Pre-tecnológicos

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

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

Libros Animados

Son libros animados aquellos que requieren de la interacción manual del lector para poder mostrar toda la información. Tienen mecanismos que permiten secuenciar la aparición del contenido en una misma página y la posibilidad de profundizar hasta varios niveles o de crear sorpresas o intriga. También suelen tener elementos que se

separan del libro para poder “jugar” con ellos sobre el libro o fuera de él. (Navarro Álvarez, 2015)

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

2.23 Técnicas Pop up

En los soportes impresos existen una gran variedad de técnicas para aplicar interactividad, estos se pueden clasificar con respecto a su mecanismo para la animación de los elementos. (Literatura SM, 2017)

A continuación, mencionaremos algunos de ellos:

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

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

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

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

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

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

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

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

Libro escenario: al pasar cada página se forma un escenario o teatrillo por capas, con diferentes decorados, personajes y situaciones ilustradas.

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

2.24 Leer Jugando

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

Es de gran importancia incentivar a la lectura, de esta forma se aprende información valiosa, se desarrolla un coeficiente intelectual y se mejora el léxico, además en el caso de los niños se amplía la capacidad de imaginación, gracias a la lectura combinada el juego se ha logrado en las instituciones educativas obtener un resultado favorable con respecto al aprendizaje y a la retención de información. (Dulcic Rodriguez , 2009)

2.25 Lectura Infantil

En el desarrollo de la vida la lectura es de suma importancia en toda edad, gracias a este medio se genera conocimientos con respecto a un sin número de áreas. Con la

ayuda de la lectura como por ejemplo los cuentos, un niño desarrolla su imaginación y creatividad, gracias a esto se desarrolla y se fortalece la profesión que se escogerá en un futuro.

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

La lectura en los niños influye totalmente en su desarrollo tanto en aprendizaje como en personalidad y valores. El problema es que este hábito se puede llegar a ver algo tedioso y complicado, esto sucede cuando el material de lectura no es el adecuado lo que puede desencadenar que el niño desarrolle esta actitud para futuro. Para esto se buscará también utilizar el género de lectura didáctico lo que facilitará la comprensión y el agrado. (Alejandro Fuentes, 2017)

2.26 Lectura según la edad

Con el paso del tiempo cada niño va evolucionando sus rasgos psicológicos, por lo que también varía el tipo de lecturas apropiadas, las temáticas y sus aspectos formales o de contenido. Y aunque cada niño es diferente y no hay porqué obligarlo a integrarse en un grupo determinado. A rasgos generales presentamos ciertas características que nos dan un referente a la hora de diseñar libros o cuentos que sirvan para aprender y divertirse. (Medina, 2017)

EDAD 7-9 AÑOS

ETAPA DE OPERACIONES CONCRETAS

- Reconoce la existencia de opiniones distintas a la suya.
- Desarrolla preferencia por temas realistas y pide que le expliquen los reglamentos de las cosas.
- Conoce posibilidad de interpretar palabras/hechos de diversas maneras.

- Manipula ideas y no sólo objetos.
- Demuestra capacidad de «conservar» conceptos de cantidad y volumen: recuerda y organiza los conocimientos.
- Separa pensamiento de percepción y acción.

LECTURA COMPRENSIVA

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

NARRATIVA QUE MEJOR SE ASIMILA

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

(Medina, 2010)

EDAD 9-11 AÑOS

ETAPA DE OPERACIONES CONCRETAS

- Reconoce el significado de los símbolos y el lenguaje figurado.

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

LECTURA COMPRENSIVA

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

NARRATIVA QUE MEJOR SE ASIMILA

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

Hay una edad para todo y de la misma manera hay una edad para cada tipo de lectura. En los niños es importante saber qué clase de lectura practicar y también es importante saber qué tipo de libros o género pueden comprender. Los niños pueden ir cambiando sus gustos según la edad, pero no por esto existe un tipo de lectura obligatoria para

todos, lo importante es abarcar temas y tipos de redacción que sea comprensible para la mayoría de usuarios, este mismo principio deberá ser aplicado a la gráfica del producto.

2.27 Diseño Editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico y del diseño de la información que se especializa en la creación de maquetas para nuevas composiciones de distintas publicaciones las cuales pueden ser libros, periódicos o revistas. Incluye también el diseño de portada y contraportada, así mismo considera las opciones de impresión y acogida. Se busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación. (Shelline Rosas, 2012)

2.28 Maquetación

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

La retícula no debe ser siempre rígida, sino que puede ser un poco más libre dependiendo el caso necesario, pero siempre deberá utilizar un mismo sistema, es decir que todas las partes formen un todo coherente. Los pequeños cambios nos permitirán hacer una composición más dinámica en la que no se cree confusiones y se rompa la monotonía. En definitiva, realizar una composición agradable, entretenida y fácil de entender para el usuario, ya que la maquetación también es un medio muy importante para transmitir el mensaje. (Andrés Zenón, 2007)

2.29 Formato

El formato depende de la finalidad y la ergonomía que caracteriza al libro para la comodidad del usuario. Los libros deben ser lo más ligero posibles sobre todo si está

dirigido a niños y no debe ser demasiado grande. 42×29,7: Formato grande y apaisado. Ideal para libros de fotos y trabajos artísticos, pero suficientemente grande para leerlo cómodamente.

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

2.30 Jerarquía

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

En el caso de los libros infantiles la imagen ocupa un lugar destacado. En algunos casos, las ilustraciones ocupan la superficie más grande del cuerpo total del libro, Pero tampoco debe ser distractor al momento de empezar a leer. La línea de lectura debe ser fácil de comprender para los niños sin generar un mensaje ambiguo. (Álvarez, 2015)

2.31 Retícula

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

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

2.32 Tipografía

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

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

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

2.33 Cromática

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

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

2.34 Composición

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

Con la ayuda de este método es posible capturar la atención del lector jugando con diferentes composiciones más la maquetación, de esta forma se puede lograr una riqueza visual y una lectura limpia. Es importante evitar manipular demasiado una composición ya que podemos dar importancia a puntos que no son importantes dentro de un contenido, es por esto que al hacer una distribución es necesario tener en cuenta los puntos fuertes de cada contenido. (Zátonyi, 2009)

2.35 Ilustración

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

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

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

2.36 La ilustración infantil

La importancia de la ilustración en un libro infantil es primordial, “a veces, para los niños es más relevante el lenguaje visual que el lenguaje hablado o escrito, no solo porque vivimos en una sociedad dominada por la imagen gráfica, sino también porque la ilustración es un poderoso medio de comunicación y un excelente recurso didáctico en el sistema educativo”

CAPÍTULO III

MÉTODO DE DESARROLLO

3.1 Recolección de información

Se procederá a recolectar información y datos necesarios acerca de libros animados interactivos y el uso del Pop Up, se utilizará de manera correcta para el diseño de este proyecto además esta información será analizada para su correcta distribución dentro del proyecto, esta obtención de datos reales será imprescindible para dar respuesta al problema de la investigación planteado en las fases iniciales del proceso.

3.2 Revisar y analizar homólogos

La oscuridad también puede ser divertida (Tecnología)



Ilustración 4, La oscuridad también puede ser divertida

<https://goo.gl/xYEEWa>

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

3.3 Comentario/Análisis

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



Ilustración 5, Haunted House (Tecnología)

<https://goo.gl/jTO1U7>

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

Formato: Pop-up

Pasta: Dura

Tamaño: 135 mm x 230 mm

Páginas: 12

3.4 Comentario/Análisis

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



Ilustración 6, Leyendas de Chirihuasi (Función)

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

Este proyecto está enfocado en promover el uso del kichwa en niños de la comunidad Chirihuasi en Ibarra. Para lograr este objetivo se ha implementado una serie de actividades

y juegos interactivos en donde se maneja el idioma español y kichwa de esta forma facilitar el aprendizaje de una forma divertida, además se utilizó el concepto de dualidad y es un libro que se puede leer tanto de un lado como de otro.

3.5 Análisis

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



Ilustración 7, Julián en el barranco (Función)

<https://goo.gl/UYFqt7>

Este libro cuenta con más de 30 páginas ilustradas a full color en donde se podrá conocer a Julián y sus aventuras, diferentes personajes que se encontrará en su camino los cuales le ayudarán a identificar y comprender la identidad como cuencano. Además, como un adicional se ha creado un disco multimedia con diferentes actividades diseñadas para la enseñanza y la diversión de los niños.

3.6 Comentario/Análisis

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



Ilustración 8, Libro busca y encuentra (Forma)

<https://goo.gl/jyoLMz>

Libro entretenido para las horas de juego. Es un libro interactivo de búsqueda de objetos en las ilustraciones. 10 elementos para encontrar en cada página. Las páginas pueden pasarse fácilmente gracias al espiral fácilmente. Cuenta con un marcador de

pizarra y páginas laminadas para poder dibujar y borrar cuantas veces el niño quiera. El libro cuenta con 5 solapas correspondientes a las temáticas de historia, deportes, oficios, transporte y fiestas.

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

3.7 Comentario/Análisis

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



Ilustración 9, Children's illustrators (Forma)

<https://goo.gl/nxGQRz>

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

3.8 Comentario/Análisis

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

3.9 Análisis e interpretación de los resultados

3.9.1 Realizar los respectivos bocetos

Se creará un story board para tener un orden de cuantas paginas va a tener el libro y que contenidos tendrá cada página, se obtendrá muchos bocetos que facilitará el diseño para el libro interactivo, además se creará una retícula para el orden de las imágenes y texto.

3.9.2 Aprobación e ilustración de bocetajes

Una vez aprobados los bocetos se procederá a la creación de los mismos con rotuladores, esto ayudará a la organización de los elementos, es decir, dentro de una retícula que se maneja de una manera más ordenada a la hora de armar el libro.

3.9.3 Creación del Libro interactivo

Una vez ya obtenido el story board se procede a la creación de los temas investigados, a la creación de las imágenes y ambientación para la creación del Pop Up. Las pruebas de troqueles de cada tema.

CAPÍTULO IV

PLAN DE MARKETING

4.1 Target

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

4.2 Target directo (niños)

Tomando en cuenta que los niños son los más aptos para este proyecto debido que a su edad son más vulnerables y moldeables, por lo tanto, son capaces de captar mayor información de una forma más rápida y con una retención muy amplia. Se ha escogido un rango de edad de niños estudiantes de primaria de 8 a 12 años.

4.3 Plan de negocios

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

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

4.3.1 Producto

Se presentarán dos libros interactivos analógicos de la vida de las monjitas, con el mismo tema. Estos contribuirán con la divulgación del museo de las Conceptas, ambiental e histórico.

4.3.2 Precio

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

4.3.3 Plaza

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

4.3.4 Promoción

Más allá de promocionar el producto por su gráfica, contenido o interactividad se desea manejar al proyecto desde el concepto del proceso de la elaboración del producto tanto como en el contenido como en su soporte es decir se difundirá la historia tras el proyecto, de esta forma crear en el usuario un sentido de pertenencia y no solo un producto comercial.

4.4 Propuesta de Investigación

4.4.1 Bocetos – Story Board

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

Para crear un libro interactivo primero se hizo varios bocetos de un story board para tener un orden y una buena propuesta al final.

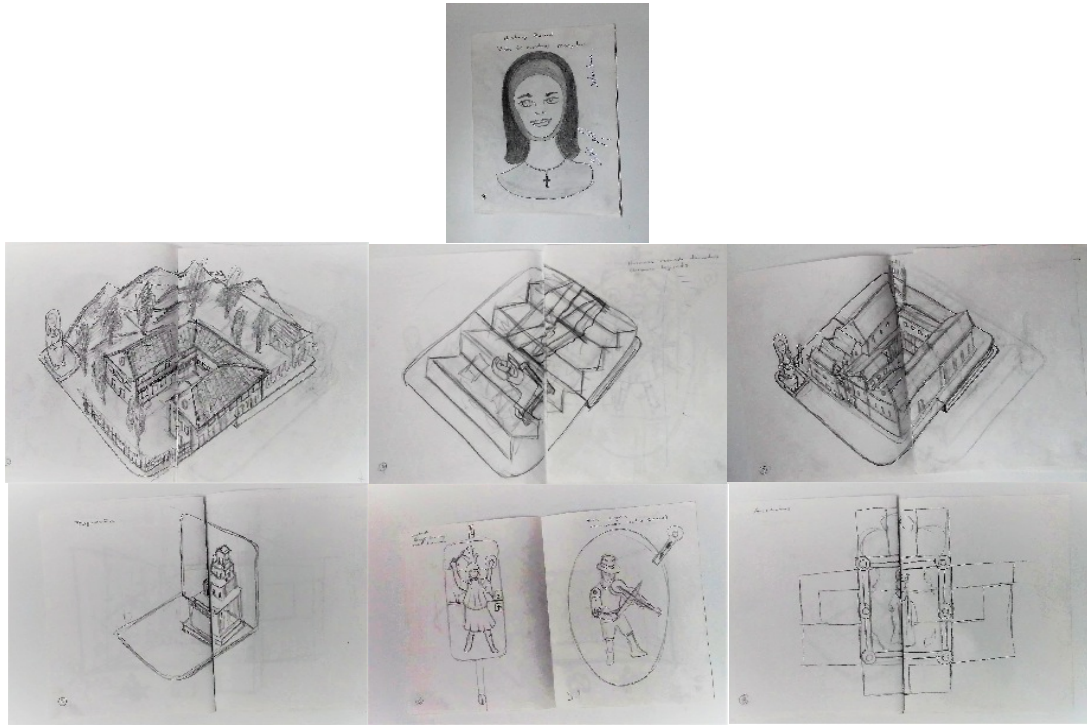
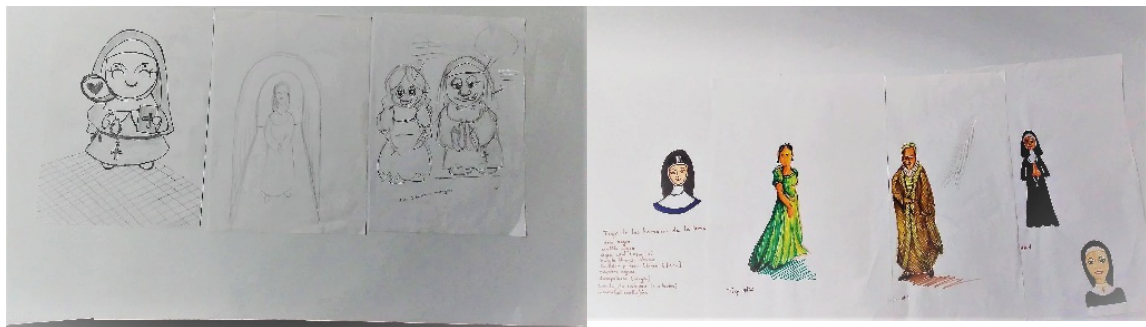


Ilustración 10, Bocetos – Story Board

Realizado por: Verónica Pesantez

4.5 Bocetos – Personajes

Se hizo bocetos de los personajes importantes de aquella época, como por ejemplo la dueña del museo, las monjitas que ingresaron cuando fueron niñas y así obtener un



personaje principal para que relate la historia del libro.

Ilustración 11, Bocetos – Personajes

Realizado por: Verónica Pesantez

4.6 Pruebas de Interactividad

Para el libro de mis hermanitas Conceptas se decidió fusionar el pop up, escenarios despegables y acetatos que presentará este libro. Se ha decidido utilizar los acetatos para

representar personajes ya que una vez armados estos son elementos que los niños puede manipular, el pop up le aporta dinamismo a la página, enriquece la ilustración y llama la atención del usuario; mientras que escenarios desplegables dan la libertad de generar distintas composiciones dependiendo el lugar en donde están ubicados. Se forma uno o varios escenarios con diferentes decorados ambientes o situaciones ilustradas.

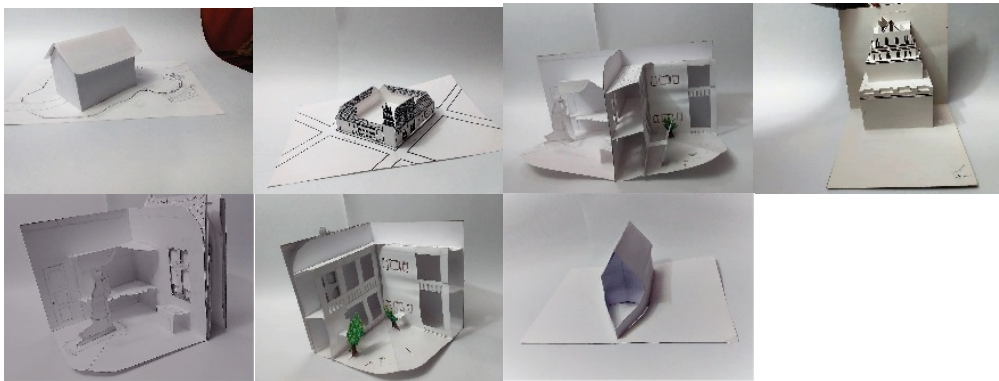


Ilustración 12, Pruebas de Interactividad

Realizado por: Verónica Pesantez

Se crea una retícula, dado que auxilian a organizar la información y actuar como marco en la composición para crear orden y estética. Se puede decir que es una herramienta para la maquetación.

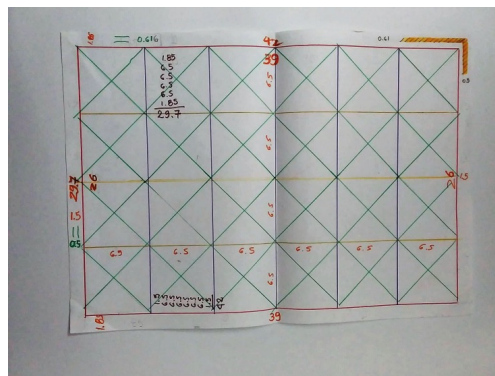


Ilustración 13, Retícula de diagramación A3

Realizado por: Verónica Pesantez

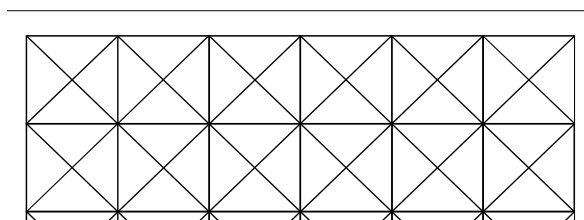


Ilustración 14, 6 columnas - 4 filas - diagonales

Realizado por: Verónica Pesantez

Se usa el dibujo técnico para los trazos de bosquejo y así no tener dificultades al final. La técnica que se usa con los marcadores de colores es moderna permite mucho dibujo y una rápida forma de colorear, al final el resultado es muy espectacular.

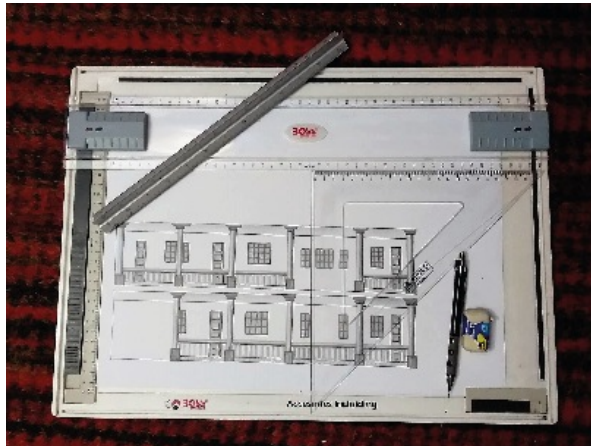


Ilustración 15, Dibujo Técnico
Realizado por: Verónica Pesantez

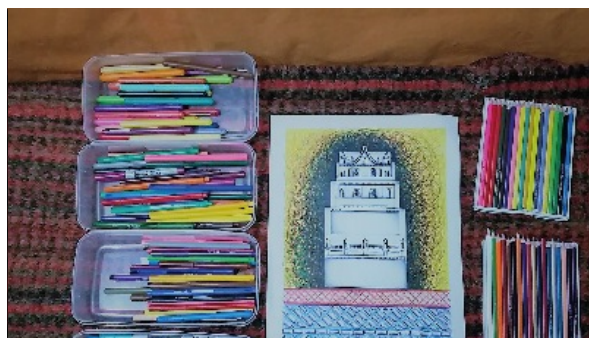


Ilustración 16, Dibujo Artístico
Realizado por: Verónica Pesantez

4.7 Técnica en rotuladores, pinturas, tableta gráfica



Ilustración 17, Hacienda 1599
Realizado por: Verónica Pesantez

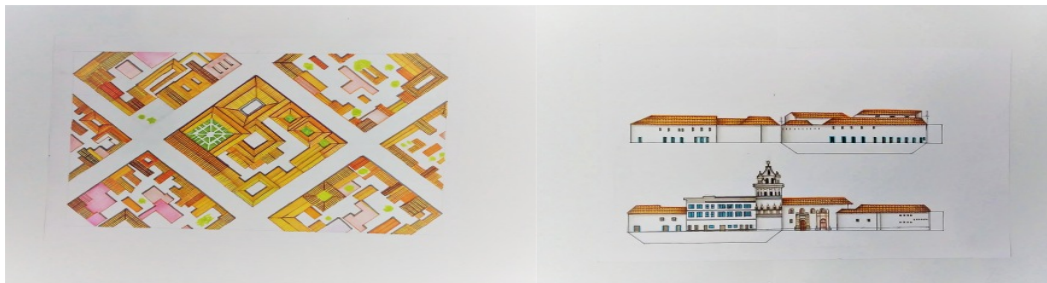
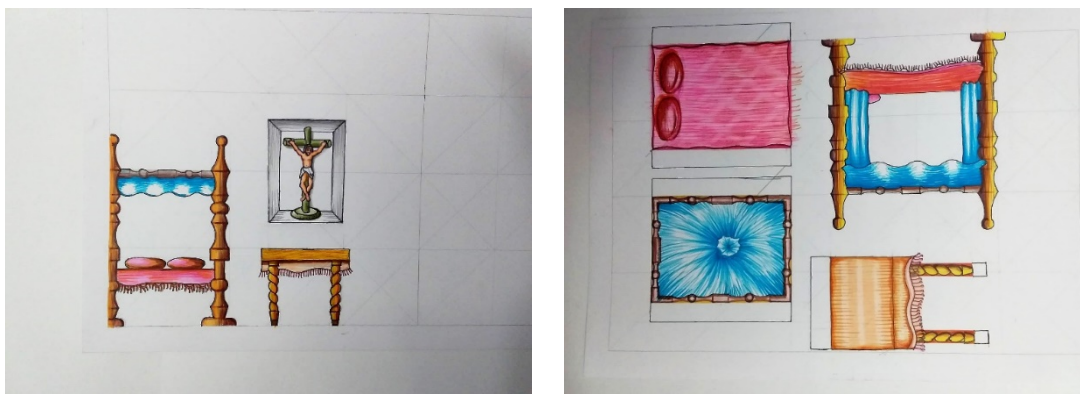


Ilustración 18, Monasterio de las Conceptas

Realizado por: Verónica Pesantez



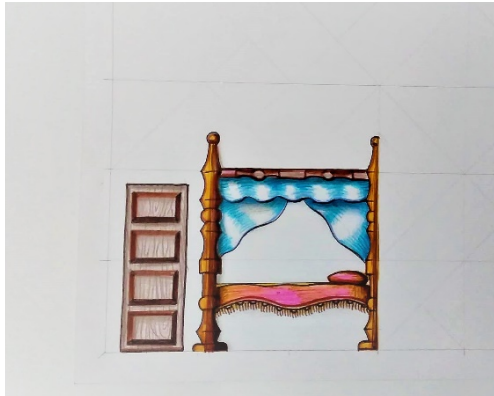
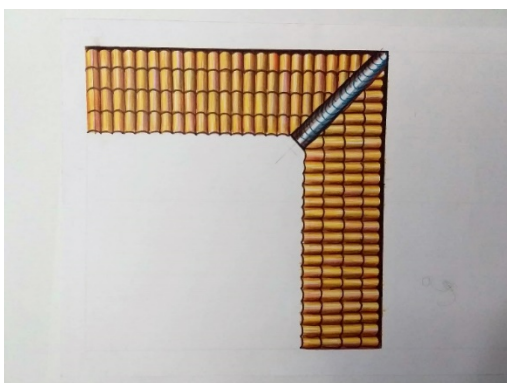
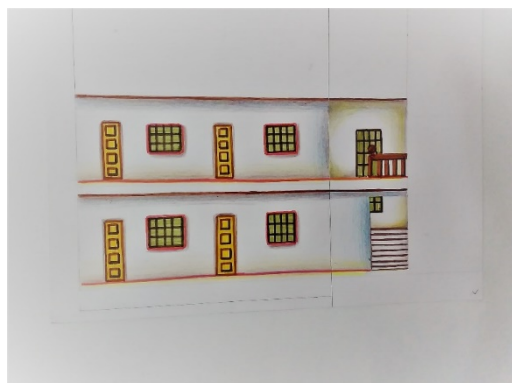
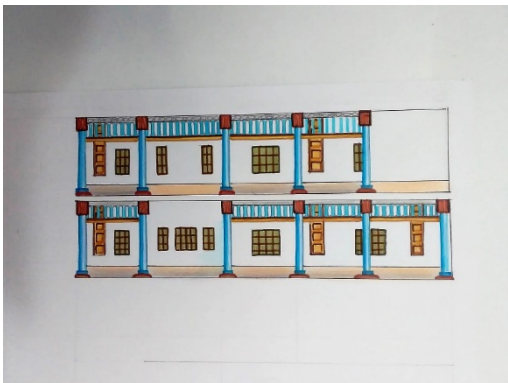


Ilustración 19, Ambientación
Realizado por: Verónica Pesantez



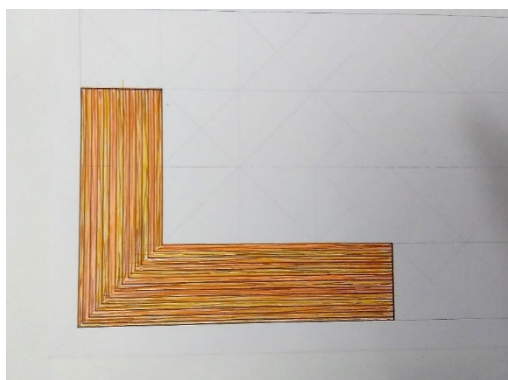


Ilustración 20, Museo

Realizado por: Verónica Pesantez



Ilustración 21, Espadaña

Realizado por: Verónica Pesantez

4.8 Producto final

Los prototipos fueron impresos en papel marfil (300gr) en formato de 42 x 29,7. Contiene portada y contraportada con alta calidad de impresión. Las páginas interiores fueron engomadas una junto a otra. El libro va en una caja diseñada.

4.9 Interactividad



Ilustración 22, Pop up

Realizado por: Verónica Pesantez

CAPÍTULO V

5.1 Presupuesto

Tabla 1, Presupuesto

Descripción	Costo
Ilustraciones a mano	100,00
marcadores	100,00
Impresiones	100,00
troquelados	800,00
Libros pop up (Guía)	70,00
Otros: Hojas de papel bond, escáner, transporte.	100,00
Total de un libro Pop Up	1.270,00

El libro Interactivo tendrá un costo de \$ 1270,00

Conclusiones

Tras el hallazgo de la problemática encontrada, se generó los objetivos de aportar al desarrollo de la ilustración del museo de las Conceptas mediante la generación de un producto editorial interactivo que permita enseñar técnicas de ilustración y procesos de ilustración.

Después de un largo recorrido por algunos conceptos, teorías, temas relacionados con el diseño se pudo finalmente obtener la propuesta planteada con un muy buen resultado a nivel de diseño e ilustración.

El proceso de elaboración del producto fue muy laborioso ya que se ilustraron y registraron procesos de 7 temas de ilustración aparte de diagramarlos y construir un sistema de los mismos.

Ayudo a conocer mucho más a profundidad temas en los que se carecía de práctica y sobretodo del tener una experiencia casi profesional al introducir y ahondar en temas de diseño para demostrar lo aprendido en la carrera.

Recomendaciones

Se recomienda siempre ser ordenado en los procesos para así poder clasificar archivos y tener registro de todas las actividades planteadas en un proyecto; al igual que responsabilidad y cumplimiento con horarios de entrega y calidad de trabajo e imagen del documento entregado.

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

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

Bibliografía

- Alejandro Fuentes. (24 de 03 de 2017). *La importancia de la lectura infantil*. . Obtenido de Escuela en la nube | Recursos para Infantil y Primaria.: <http://www.escuelaenlanube.com/importancia-lectura-infantil/>
- Álvarez, M. (2015). *La Jerarquía en el diseño. La Prestampa, las artes gráficas vistas con otros ojos*. Obtenido de <https://laprestampa.wordpress.com/2015/11/02/la-jerarquia-en-el-diseno/>
- Andrés Zenón. (2007). *Introducción al diseño* . Madrid.
- Antonio Navarro. (2015). *La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo*. En *libro ilustrado* . Valencia.
- Bedoya. (2006). *¿Qué es interactividad?* . Obtenido de <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>
- Clara Jaramillo Paredes. (2009). *Las conceptas, un testimonio histórico*. Cuenca.
- Dulcic Rodriguez . (2009). *Leamos juntos*. Santiago.

- Edmundo Iturralde. (2009). Las conceptas, un testimonio histórico. Cuenca.
- Edmundo Iturralde. (2009). Las Conceptas, un testimonio histórico. En *Anexos*. Cuenca.
- Fernando Echeverría. (2000). *Las TIC en educación. Revista Iberoamericana*. Obtenido de <http://reddigital.cnice.mec.es/6/Documentos/>
- Gerardo Martínez Espinoza. (2009). Las conceptas, un testimonio histórico. En *Fundación Museo de las Conceptas*. Cuenca.
- Gustavo Lloret. (2009). Las conceptas, un testimonio histórico. En *Archivo fotográfico del museo*. Cuenca.
- J., N. (2012). *Introduction to Usability*. Obtenido de Useit.com
- Jose Saenz. (13 de 10 de 2016). *La Interactividad, Comunicación Interactiva UFT*. Obtenido de <https://interactivosuft.wordpress>.
- Literatura SM. (29 de 01 de 2017). *Libros pop-up*. Obtenido de Literatura Infantil y Juvenil SM.: <https://es.literaturasm.com/somos-lectores/libros-pop>
- Luis Sanchez. (23 de 12 de 2016). *Comunicación Interactiva*. Obtenido de <https://interactivauf.twordpress>.
- Manuel Villalobos. (2011). *Diseño* . Obtenido de <https://issuu.com/marivb/docs/name941614>
- Medina, N. (2017). *Tipos de lectura por edades*. . Obtenido de <http://pequelia.republica.com/ninos/tipos-de-lectura-por-edades-3.html>
- Miguel Molina. (29 de 01 de 2017). *Especificación de interfaz de usuario: De los requisitos de la generación automática*. Obtenido de <http://pjmolina.com/papers/Tesis>
- Miguel Martínez. (2014). El desarrollo territorial valenciano.
- Mons. Luis Alberto Luna Tobar. (2009). Las Conceptas, un testimonio histórico. En *Fundación Museo de las Conceptas*. Cuenca.
- Navarro Álvarez. (2015). *La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo*. Valencia.

- Pizarro, A. (4 de Octubre de 2017). Licenciado. *Referencia del Squash*. (J. Culcay, Entrevistador) Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Regis Posada González. Revisado en . (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Shelline Rosas. (2012). *Diseño Editorial*. Obtenido de <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>
- Susana Blanco. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza.
- Vallejo Salinas. (2009). Juego, material didáctico y juguetes.
- Villalobos, M. (2011). *Diseño Editorial*. Obtenido de <https://issuu.com/marivb/docs/name941614>
- Zátonyi. (2009). *Una estética del arte y el diseño* .

Anexos

Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Desarrollo y Aprobación de la Memoria (Proyecto Técnico).	X	X																
Desarrollo y Aprobación del Proyecto Técnico		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
Entrega del Informe Final del Proyecto Técnico														X				

Lectura de Proyectos Técnicos y Registro de Nota de Lectura																	
													X	X			