



UNIVERSIDAD POPULAR AUTÓNOMA DEL ESTADO DE PUEBLA

Departamento de Artes y Humanidades
09 de Marzo de 2017

Diseño Gráfico

Yolanda Gabriela Morales García

Responsable: Dora Ivonne Álvarez Tamayo

Director: Sandra Elisa Roura Espinosa

*Asesores: Sergio Pérez Peña Camacho,
Juan Tenorio Contreras*

222 469 54 66

yolandagabriela.morales@upaep.edu.mx

***Diseño de recurso editorial pop up infantil para la difusión de la
cultura poblana aplicado al caso de leyendas de la ciudad.***



UPAEP – Secretaría General

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyla**

Tesis Digitales Restricciones de uso:

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de textos, imágenes, gráficas, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



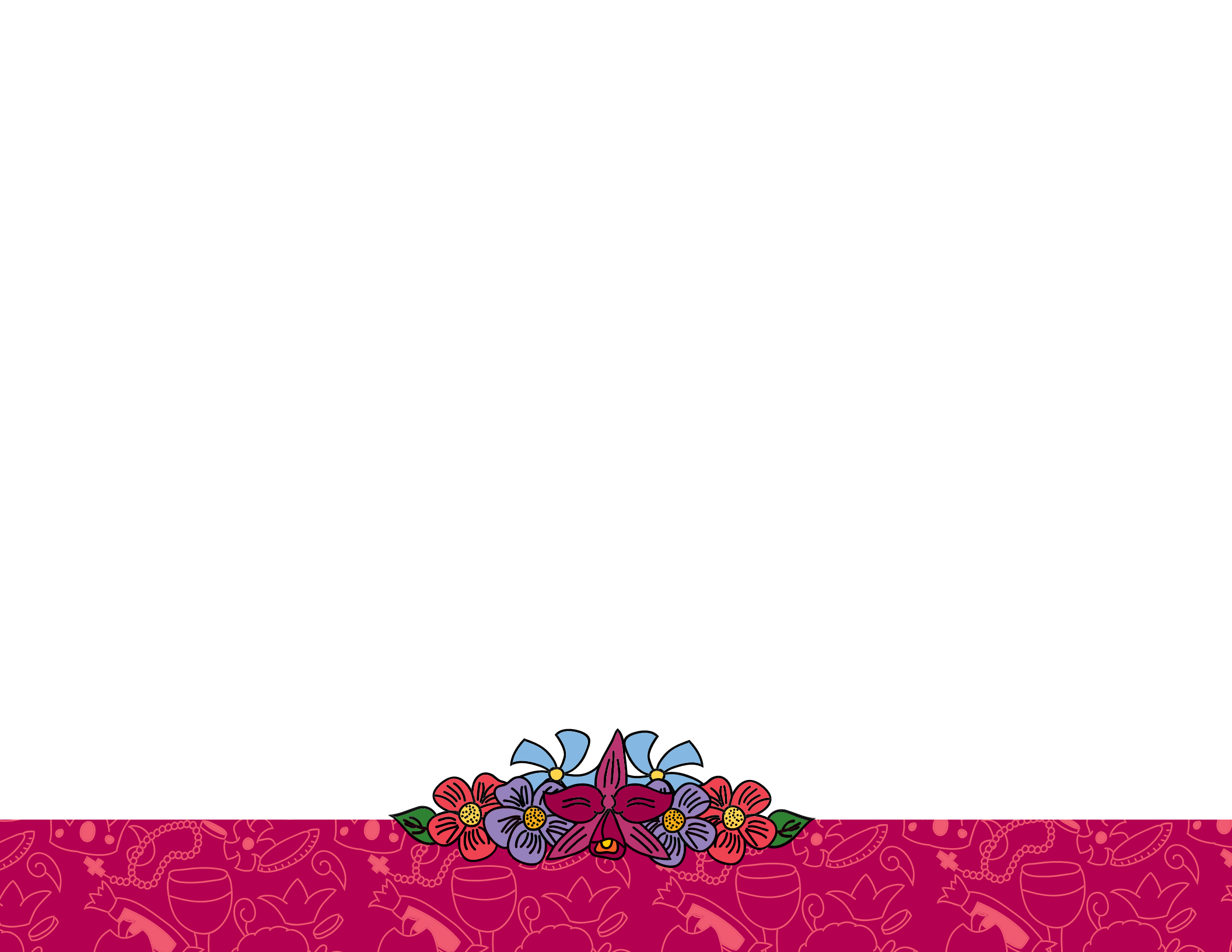
Resumen

En las siguientes páginas se aborda al recurso editorial interactivo como una opción de difusión de cultura en la ciudad de Puebla, desarrollando todo el proceso a seguir para obtener dicho recurso capaz de transmitir un mensaje conciso, en este caso se tomó a las leyendas de Puebla como el estudio de caso. Para responder a la interrogante de cómo diseñar un producto editorial que tenga como objeto la divulgación de contenido cultural de la ciudad de Puebla enfocado a niños de 6 a 8 años; la presente investigación es de carácter descriptivo ya que se da a conocer el desarrollo del proceso que involucra el diseño de un recurso editorial Pop Up infantil de tipo cultural; entre los principales hallazgos se tiene que el libro pop up genera experiencias únicas en el usuario que provocan que éste se involucre de manera más directa con el tema a tratar, integrar al texto como un elemento sorpresa potencializa la lectura y hace mucho más dinámico el proceso de interacción.

Abstract

On the next pages, editorial interactive design is used as an option of diffusion of culture in the city of Puebla, developing the process to get a resource that can communicate a concise message, in this case Legends of Puebla was the case study. To respond the question how to design an editorial product that can transmit cultural information of city of Puebla to children of 6 to 8 years; the present research has a descriptive character, because all the steps that the design process of an editorial Pop Up resource have been depicted; the principal discovery were the unique and different experiences in every user, leading to the direct interaction with the product, the integration of text as a surprise component, augments the reading and makes more dynamic the interaction process.





Dedicado a todos los niños de la ciudad de Puebla siempre contentos por aprender.

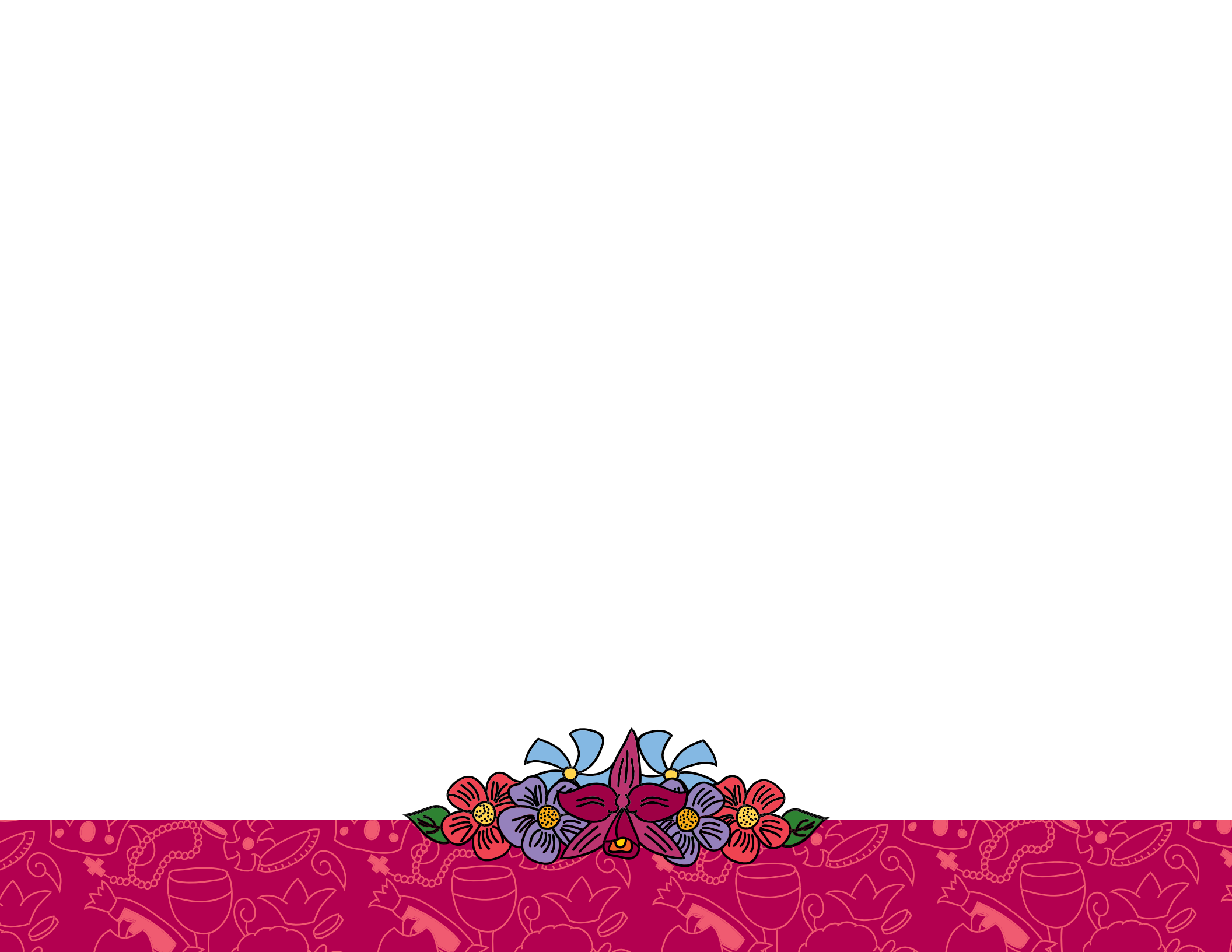
A mis hermanas Mariana y Ximena que siempre me brindaron su comprensión, apoyo incondicional y su disposición para usar el libro.

A mis amigas Fanny e Isabel, por el apoyo, las risas y su fiel e incondicional amistad.

A Isabella y André por su interés, alegría y entusiasmo.

A mis padres Rodrigo y Manuela por amarme y apoyarme tanto y por inculcarme ese amor por la historia y nuestro país.





ÍNDICE

Introducción.....	13
CAPÍTULO I: Propósito y Organización	15
1.2 - Planteamiento del Problema	15
1.3- Hipótesis	21
1.4- Objetivo General.....	22
1.5- Alcances y Limitaciones	22
1.6- Justificación de la Investigación	23
1.7- Enfoque Teórico	24
CAPÍTULO 2: Marco de Referencia.....	25
2.2-Marco Contextual.....	25
2.2.2- Concepto de Cultura.....	25
2.2.3- Política-Cultural en México.....	27
2.2.4- Aspecto Social-Cultural en México.....	31
2.2.5- Política - Cultural en Puebla.....	40
2.3-Marco Teórico – Conceptual.....	47
2.3.1- Diseño Editorial.....	47
2.3.1.2- Productos de Editoriales.....	48
2.3.1.3- Elementos del libro tradicional.....	49
2.3.1.3.1- Exteriores.....	50
2.3.1.3.2- Pliegos de Principios.....	51
2.3.1.3.3- Finales.....	52
2.3.1.4- Diseño del Libro Tradicional.....	53
2.3.1.5- El Pop-Up.....	56



2.4.2- Tratado del Signo Visual.....	59
2.4.2.1- El Signo.....	59
2.4.2.2- La Pragmática.....	60
2.4.2.3- Signo Visual.....	60
2.4.2.4- La Textura.....	61
CAPÍTULO 3: Metodología.....	65
3.2- Diseño de la Investigación.....	65
3.3- Muestreo.....	67
3.4- Instrumento No.1: Observación.....	67
3.5- Instrumento No.2: Mixto – Experimento.....	78
3.5.2- Instrumento No.2: Mixto – Experimento (Continuación).....	82
3.6- Análisis.....	85
3.7- Reglas de Diseño.....	89
CAPÍTULO 4: Desarrollo de Aplicación.....	93
4.2- Selección de Leyenda y Síntesis.....	93
4.3- Proceso de Bocetaje ilustraciones.....	94
4.4- Proceso de Maquetado de planos.....	101
4.5- Digitalización.....	104
4.6- Evaluación.....	110
4.6.2 Resultados de la Prueba.....	111
4.6.3 Correcciones a realizar.....	114
4.7- Propuesta Final.....	115
4.8- Rediseño de Contenidos.....	125
4.8.2- Digitalización de Rediseño.....	132
4.9- Costos de Producción.....	142
CAPÍTULO 5: Conclusiones.....	145



Referencias.....	149
------------------	-----

Anexos.....	153
-------------	-----

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I: Propósito y Organización

Figura. 1: Libro Bibioteca Palafoxiana

Figura. 2: Libros de la librería Salvador Cruz Montalvo

Figura. 2.2: Libros de la librería Salvador Cruz Montalvo

Figura. 3: Comentario

Figura. 3.2: Comentario

Figura. 3.3: Comentario

CAPÍTULO 2: Marco de Referencia

Tabla #1: Proyectos Culturales Registrados 2015 CONACULTA

Tabla #2: Relación de Museos con habitantes mexicanos

Tabla #3: Relación de Teatros con habitantes mexicanos

Tabla #4: Relación de Librerías con habitantes mexicanos

Tabla #5: Relación de Bibliotecas con habitantes mexicanos

Tabla #6: Relación de Salas de lectura con habitantes mexicanos

Tabla #7: Relación de Centros y Casas de Cultura con habitantes mexicanos

Tabla #8: Relación de Zonas Arqueológicas con habitantes mexicanos

Tabla #9: Relación de Salas de Cine con habitantes mexicanos

Tabla #10: Actividades Culturales - Asistencia



Tabla #11: Actividades Culturales en Puebla

Figura. 4: Eventos Culturales

Figura. 4.2: Eventos Culturales

Figura. 4.3: Eventos Culturales

Figura. 5: Publicaciones del INAH

Figura. 6: Publicaciones DGCP

Figura. 7: Libros Publicados

CAPÍTULO 3: Metodología

Figura. 8: Pliegue de Montaña

Figura. 9: Pliegue de Valle

Figura. 10: Pestaña

Figura. 11: Bandas - Guías

Figura. 12: Metodología

Figura. 13: Libros

Figura. 14: Interiores

Figura. 15: Texto

Figura. 15.2: Texto (Continuación)

Figura. 16: Formatos

Figura. 17: Cubiertas

Figura. 18: Estilo

Figura. 19: Técnicas de Ilustración

Figura. 20: Paletas de Color

Figura. 21: Temas

Figura. 22: Pueblo

Figura. 23: Jóvenes

Figura. 24: Nocturno

Figura. 25: Amigos

Figura. 26: Prueba

Figura. 26.2: Prueba

Figura. 27: Prueba Niños

Figura. 27.2: Prueba Niños



Tabla #12: Características de los libros infantiles

Tabla #13: Características con las que debe contar un libro 3D para niños

CAPÍTULO 4: Desarrollo de Aplicación

Figura. 28: Bocetaje Burdo

Figura. 29: Bocetaje Burdo 2

Figura. 30: Vestimenta del siglo XVI

Figura. 31: Bocetos comprensivos

Figura. 31.2: Bocetos comprensivos (Continuación)

Figura. 32: Bocetos comprensivos de Backgrounds

Figura. 33: Planos en Blanco 1

Figura. 34: Planos en Blanco 2

Figura. 35: Planos en Blanco - Aplicaciones

Figura. 36: Digitalización background 1

Figura. 37: Digitalización background

Figura. 38: Mecanismo 1

Figura. 39: Mecanismo Casita

Figura. 40: Personajes 1

Figura. 41: Ornamento

Figura. 42: Prototipo

Tabla. #14: Análisis de Resultados

Figura. 43: Bocetos Burdos

Figura. 44: Ornamentos 2

Figura. 45: Ángel

Figura. 46: Planos Blancos

Figura. 47: Guardas y Editorial

Figura. 48: Backgrounds

Figura. 49: Cajas de Texto

Figura. 50: Cajas de Texto - Completo

Figura. 51: Portadas

Figura. 52: Ensamblés
Figura. 53: Personajes Nuevos
Figura. 54: Nuevos Backs
Figura. 55: Complementos Nuevos
Figura. 56: Nuevos Personajes
Figura. 57: Nuevos Personajes 2
Figura. 58: Backs Listos
Figura. 59: Nuevos Pops
Figura. 60: Casitas
Figura. 61: Editorial
Figura. 62: Portada Final



Introducción

En Puebla la cultura es un tema que ha sido de suma importancia para el estado, pero desde hace un tiempo recobró mucha más fuerza, debido a que en los últimos años, siete pueblos poblanos recibieron el título de pueblos mágicos: Cuetzalan (2002), Zacatlán de las Manzanas (2011), así como Pahuatlán, Chignahuapan, San Pedro -San Andrés Cholula, Tlatlauquitepec y Xicotepec de Juárez, (éstos últimos se nombraron en el 2012); esto ha hecho que el estado se vea en la necesidad de impulsar todos los tesoros que alberga cada uno de estos pueblos, así como la capital del estado, lugar en el que acontecieron ciertos eventos históricos de gran importancia para el país, sin mencionar que debido al constante desarrollo que ha tenido la ciudad de Puebla, ésta se ha vuelto la sede de muchos eventos de talla internacional. En el 2012 la ciudad recibió a más de 376 mil 345 turistas tanto extranjeros como nacionales (Cañedo, 2012), debido a esto se ha puesto especial énfasis por tratar de involucrar a los ciudadanos a estos temas culturales, por lo que se han realizado eventos gratuitos, así como publicaciones (libros) que hablan sobre las riquezas de la ciudad, para los ciudadanos y turistas que se encuentren visitando Puebla capital.

Sin embargo, aún hay mucho por hacer y es que a pesar de los muchos productos editoriales culturales, hay un público que no ha sido cubierto editorialmente hablando y ese es el público infantil.

Así, se investigaron documentos que pudieran dar un indicio de qué es lo que se está haciendo respecto a cómo difundir la cultura o información difícil de procesar para los pequeños, se encontró que la Universidad de Chile (2008) posee un proyecto de tesis que desarrolló un libro Pop Up como material didáctico para un recorrido pedagógico de una exhibición del Museo Histórico Nacional de ese país, específicamente hablaba de la Colonia con un enfoque de género, con ese material se pretendía dar a conocer un poco de la historia de ese país a los más jóvenes que aun desconocen toda su historia.

La Universidad de Cuenca (2013) presenta otro material que aborda el desarrollo de un libro Pop Up para niños de Cuarto año de educación básica de la ciudad de Cuenca, Ecuador; que trata sobre las etnias ecuatorianas, con esto se pretende comunicar eficazmente todo lo relacionado a éstas y al mismo tiempo sirva de apoyo en la educación de los niños.

La Universidad de las Américas (2010) elaboró otro proyecto de libros aplicando la técnica Pop Up y la ilustración como medio para difundir la fauna y la leyenda de las islas Galápagos como una forma de incentivar la lectura y el conocimientos de las islas entre niños de 10 a 12 años.

Estos temas fueron usados para la difusión de cultura en sus respectivos países y aplicados a un caso en específico, pero para poder tener una idea de qué es lo que se ha estado realizando en Puebla desde los ojos del diseño, se buscó qué tipo de proyectos se han desarrollado para la ciudad y se encontró que la Universidad de las Américas Puebla (2004) desarrolló una guía cultural para la Ciudad de Puebla. Es un trabajo que habla sobre el proceso de creación y diseño de una revista/guía cultural, su enfoque principal es presentar la problemática de la difusión cultural e interés por parte de los habitantes de la ciudad, en ese mismo año también fue publicada por la misma universidad de las Américas Puebla otro proyecto que trata sobre un sistema de turismo para la promoción y difusión de los procesos y la producción de las principales artesanías del estado de Puebla.

Debido a que el siguiente proyecto abordará la problemática del desarrollo de un producto editorial que difunda la historia y tradiciones a los niños, se tomó en cuenta un proyecto de maestría (Kruk, 2010) en el que se habla sobre el tratamiento tipográfico de los libros infantiles, si bien el siguiente trabajo no tratará este tema, es necesario tomarlo en cuenta para el desarrollo de materiales editoriales dirigidos a niños.

Después de analizar todo aquello que se ha realizado respecto al desarrollo del productos editoriales interactivos, se investigó qué tipo de autores están involucrados en este tema que es multidisciplinario, mismos que ayudarán en el desarrollo; así pues se encontró a Charles Morris (1994) y se utiliza su teoría semiótica sobre la producción de signos y la interpretación de los usuarios hacia los mismos y se vincula con la semiótica del signo visual del Grupe μ (1993); en el tema editorial, se aborda el proceso de reticulación editorial elaborado por Timothy Samara (2002), y la investigación de Raúl Lacabanne (2010) sobre la Interactividad, así como Erving Goffnam (2011).

Capítulo 1: Propósito y Organización

1.2 - Planteamiento del Problema

En la ciudad de Puebla se observó que la mayoría de los recursos editoriales especializados en arte, historia y tradiciones están dirigidos a gente adulta; dejando a un lado al público infantil, el cual se ve afectado porque, al no involucrarse o desconocer este tipo de temas, las nuevas generaciones desconocen todo aquello que enriquece a una ciudad y que forma parte de su historia, tradición y cultura como ciudadanos del lugar, necesarios para un pleno desarrollo humano, de identidad, respeto y amor por el lugar en el que viven.

Los niños se aburren con facilidad en ciertos lugares que presentan información histórica. El problema no es la historia, sino el modo en que se les presenta; tan sólo los niños de 9 años en adelante comienzan a prestar atención a algo diseñado para adultos, mientras que los niños de 6 a 8 años, les es complicado analizar toda esa información presentada en grandes libros, paredes o tarjetas de museos.

Para evidenciar el problema se presentan los datos de entrevistas realizadas el 9 de noviembre del 2014 al personal de los departamentos de turismo de la ciudad, ubicados en el zócalo, con el fin de obtener desde la perspectiva de nuestras autoridades culturales información acerca de los recursos culturales infantiles existentes. Dentro de las respuestas más relevantes se encontró que los museos son los principales lugares donde hay actividades que difunden la cultura de la ciudad, también hay talleres y eventos públicos, pero éstos dependen del tipo de temporada. No hay actividades para niños todo el tiempo, porque como se dijo depende de la temporada, siempre que hay eventos públicos, asisten muchas personas y los participantes son muy variados ya que asisten familias completas; no existe sondeo alguno pero por lo general siempre hay concurrencia, los medios impresos para difundir la cultura son una especie de agendas culturales que se publican cada mes y se pueden adquirir en los módulos de información cultural, durante la charla se mencionó la existencia de un folleto en

el que se publican caricaturas sobre la fundación de la ciudad, pero no son conocidos por todos los lugareños (ver Anexo 1).

Dentro de la información obtenida se tiene conocimiento de un folleto que se reparte en escuelas públicas, así como de la existencia un libro interactivo dirigido a niños sobre la Biblioteca Palafoxiana, editado por el Gobierno del Estado del cual se sacaron dos mil ejemplares (CONACULTA, 2010) (ver Figura 1).



Fig. 1: Libro Biblioteca palafoxiana

Fuente: Yolanda Morales

En las siguientes imágenes se puede apreciar que los libros que se exhiben en las bibliotecas locales tales como la Biblioteca Palafoxiana y la ubicada en el Instituto de Arte y Cultura de Puebla (IMACP), no hay alguno que sea enfocado a niños, todos son para un público mayor (ver fig. 2, fig. 2.1).



Fig. 2. Libros de la librería Salvador Cruz Montalvo
Fuente: Yolanda Morales



Fig. 2.1. Libros de la librería Cruz Montalvo
Fuente: Yolanda Morales

Con objeto de recabar más información se aplicaron una serie de encuestas el día 9 de noviembre del 2014 y una prueba aplicada el día 11 de noviembre del 2014 a 10 niños de primaria de 6 a 8 años, la cuál consistió en: pedirle a un menor que de una serie de libros que se le mostraban escogiera alguno y lo leyera u hojeara, una vez terminada esa tarea debían escribir un comentario acerca de por qué razones habían escogido ese libro, qué fue lo que más les gustó de él y qué fue lo que les llamó más la atención. Durante la realización de dicha prueba se tomó en cuenta su interacción, tiempo que los pequeños duraron con el libro en las manos y sus reacciones al hojear su libro, también se les pidió a los participantes que dejaran un comentario relacionado con lo que pensaban acerca de su libro.

En esta primera recolección de datos se obtuvieron algunos datos significativos, sin embargo la cantidad de personas no fue la esperada, como el ejercicio se elaboró durante la hora de salida escolar de los pequeños, fueron pocas las personas a las que se pudo atender, sin embargo se lograron conseguir tres participantes, por la tarde se recurrió a la salida de otra escuela primaria, sin embargo en esta ocasión la respuesta fue negativa, ya que muchas ma-

dres se negaron por las condiciones del ambiente, la poca luz y el tiempo del que disponían en ese momento.

Grabación 1: Yamileth, 8 años.

Interacción: le tomó unos segundos elegir su libro, mostró interés por el contenido del libro, dedicó tiempo a leer algunas páginas, prestó atención a las ilustraciones con más elementos o que parecieran contener algún elemento oculto, buscaba relación de la ilustración con el contenido, antes de comenzar a leer observaba unos segundos la ilustración, después de leer volvía a revisar el dibujo.

Tiempo de duración: 00:24, 05:36

Reacción: Se mostró interesada y entretenida por el contenido, su rostro era apacible pero centrado en lo que estaba viendo.

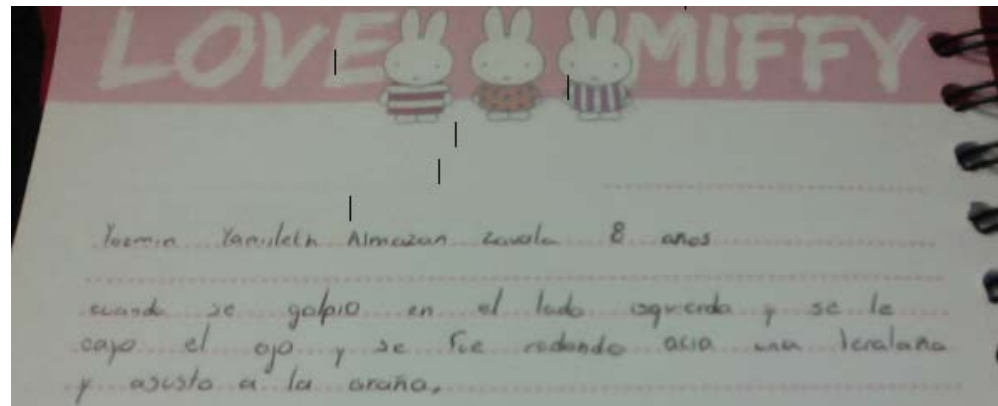


Figura #3: Comentario:

Foto: Yolanda Morales

Grabación 2: Pepe, 8 años.

Interacción: Fue de movimientos rápidos, se fue por el primer libro que conocía, hojeó rápidamente y fue pasando cada una de las páginas, fue un libro más vistoso, relativamente corto, lo observaba con rapidez y casi no se detuvo en ninguna página, tan solo por unos segundos se detuvo en una, pero parece ser que solo para confirmar rápidamente.

Tiempo de duración: 00:25, 00:58

Reacción: Mostró interés, pero algo de premura en cuanto al hojeado, parecía tener prisa, pero a pesar de eso se interesó por terminar de hojearlo.

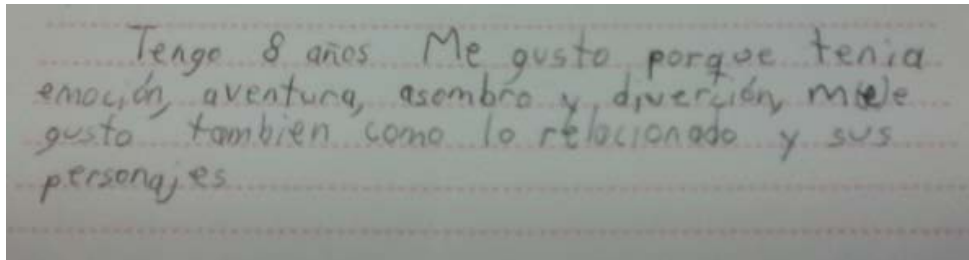


Figura #3.2: Comentario

Foto: Yolanda Morales

Grabación 3: André, 7 años.

Interacción: Fue a diferencia de los otros mucho más rápido, él simplemente ignoró todos los que estaban, es decir los observó mientras se le colocaban enfrente, pero el momento de reacción fue algo totalmente abrupto, también tomó el que más le agradó y con el que estaba mucho más familiarizado, no lo hojeó enseguida sino que lo tomó bajo su regazo y dio unos cuantos pasos, después procedió a abrirlo y recorrió cada página con cierta premura pero asegurándose de reconocer las imágenes que observaba.

Tiempo de duración: 00:60, 00:83

Reacción: fue participativo, y muy rápido en todo momento.

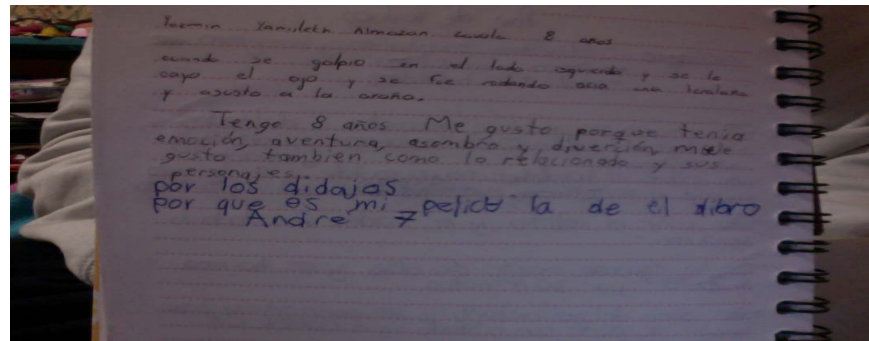


Figura #3.3: Comentario:

Foto: Yolanda Morales

Como resultados se obtuvo que a los niños parecen gustarles los relatos breves y divertidos, en segundo lugar fue la forma del diseño del libro y el modo en el que ellos pueden interactuar con los mismos, ya que mencionaron agrado por la forma que tenían, algunos contenían ciertos elementos que los hacían mucho más vistosos o tenían complementos de interacción, no precisamente relacionado con el libro sino más bien en su ergonomía.

De acuerdo con la información obtenida y los resultados de la primeras pruebas, el planteamiento del problema conduce a algunas preguntas de investigación:

¿CÓMO DISEÑAR UN PRODUCTO EDITORIAL QUE TENGA COMO OBJETO LA DIVULGACIÓN DE CONTENIDO CULTURAL DE LA CIUDAD DE PUEBLA ENFOCADO A NIÑOS?

¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO EDITORIAL INTERACTIVO QUE SE PUEDAN APROVECHAR PARA LA DIFUSIÓN DE LA CULTURA EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS?

Dentro de las interrogantes se obtuvieron otras de tipo secundario que permiten establecer una relación y secuencia de investigación, también permiten establecer un punto de partida que nos sirva para llegar al resultado de la primera interrogante antes mencionada.

¿Qué factores se deben tomar en cuenta para el desarrollo del diseño editorial de un libro interactivo infantil?

¿Qué características deben tener los elementos visuales en un libro infantil?

¿De qué manera se deben distribuir los elementos dentro de un libro infantil para optimizar la comprensión del contenido?

El resultado esperado de esta intervención es el diseño de un recurso editorial interactivo infantil que recurra a técnicas de tipo Pop Up que contribuya a la difusión de la historia y tradiciones poblanas en los niños de la ciudad de Puebla de 6 a 8 años.

1.3- Hipótesis

H1a: El uso de las técnicas Pop Up en el desarrollo de recursos editoriales interactivos para niños aplicados a la historia y tradiciones de una ciudad, ayudan a la comprensión de estos entre los menores de 6 a 8 años.

H1b: Las técnicas mixtas de ilustración, los mecanismos de papel interactivos y el dinamismo del tratado tipográfico del libro Pop Up, favorecen la divulgación de historia y tradiciones entre los niños de 6 a 8 años.

1.4- Objetivo General

Diseñar un producto editorial para los niños de la ciudad de Puebla, que divulgue las leyendas de la zona utilizando el diseño editorial interactivo.

Objetivos específicos

- ◊ Definir qué es el diseño editorial interactivo y conocer sus características para poder implementarlas en el desarrollo del proyecto editorial, mediante la fabricación y aplicación de mecanismos 3D a un producto editorial.
- ◊ Investigar el proceso de diseño editorial y diseño editorial infantil, para crear un recorrido visual especialmente diseñado para niños de 6 a 8 años, utilizando estos procesos para lograr la funcionalidad del producto final.
- ◊ Investigar el diseño editorial aplicado a libros interactivos, para el desarrollo de un producto que permita el dinamismo y su fácil interacción con el mismo.
- ◊ Investigar el proceso de diseño de un libro Pop Up, para lograr el desarrollo de mecanismos 3D que permitan la interacción con el usuario, mediante mecanismos móviles sencillos de operar.
- ◊ Investigar e identificar las leyendas perdidas de la ciudad de Puebla, que puedan ser rescatadas, para su implementación en el proyecto.
- ◊ Desarrollar la gráfica visual pertinente mediante el proceso semiótico, que permita una fácil comprensión de los signos presentados, para lograr el entendimiento del tema que se está tratando.
- ◊ Unificar los elementos desarrollados, para la creación del producto editorial interactivo, utilizando técnicas de encuadernación y empastado manual.
- ◊ Desarrollar prototipo pop-up.
- ◊ Evaluar el desempeño del producto editorial.

1.5- Alcances y Limitaciones

Tiempo: octubre 2014-diciembre 2015

Espacio: Ciudad de Puebla Capital

Unidades de Análisis: niños de 6 a 8 años, estudiantes del nivel básico (primaria)

1.6- Justificación de la Investigación

La siguiente investigación se justificará bajo los criterios de relevancia, viabilidad, originalidad e interés personal.

La investigación es relevante porque no existe un pleno desarrollo de materiales editoriales enfocados a niños en la ciudad de Puebla que contengan temas de historia y tradición de la ciudad, sin mencionar que de esta manera se puede crear y fomentar a los más pequeños el interés y el amor por su historia y la ciudad a la que pertenecen.

Es viable porque es posible crear materiales editoriales adecuados a la edad de los pequeños, ya que se cuentan con los estudios que puedan ayudar al desarrollo de estos recursos para así lograr un buen diseño editorial, se cuenta con el recurso humano capacitado para el desarrollo de un producto editorial que contenga maquetaciones 3D y se cuenta con los contactos necesarios para la supervisión del producto editorial que se desarrollará .

Es original ya que son muy pocos los materiales editoriales que hablan sobre historia y tradición en Puebla enfocados especialmente a niños, éste sería un producto editorial dirigido especialmente a niños aplicando técnicas del Pop Up, lo que lo hace original y único en su ciudad.

El interés personal radica en que, es importante inculcar el orgullo y amor por el lugar del que provienes, fui criada en distintos lugares de la república y cada lugar lo hice de algún modo mío y lo que me parece sorprendente es que jóvenes originarios de ciertos lugares consideren que en su ciudad no exista nada digno de reconocimiento o admiración, con este proyecto se pretende que los más pequeños conozcan, aprendan y valoren las joyas que su ciudad y estado tienen para ellos.

1.7- Enfoque Teórico

Diseño Editorial: debido a que se espera que el producto obtenido sea un libro, el siguiente autor nos habla sobre diseño editorial, especialmente diseño de libros, legibilidad, retículas y tipografía. El segundo autor muestra variadas formas de reticulación que en este caso son de utilidad, ya que son retículas que permiten dinamismo dentro de los textos, lo cual beneficia al proyecto, puesto que nos orientará para obtener un mejor manejo de las cajas de texto dentro del libro.

Andrew Haslam (2007). Diseño y producción de libros, retículas, diseño editorial.

Samara Timothy (2002). Maquetación del diseño editorial.

Signo Plástico: se tomarán en cuenta fundamentos sobre la elaboración y concepción de la plástica. Ya que se espera que el producto logrado sea un libro interactivo infantil, es evidente que se recurrirá a la ilustración, por lo que se retomarán conceptos que ayuden a lograr la plástica y la composición plástica más pertinente .

Groupe μ (1993). Tratado del Signo Visual.

Carlos Villegas (1994). Expresión Gráfica.

Rosa Puente J (1998). Dibujo y Comunicación Gráfica.

Semiótica: se retomarán las definiciones de semiótica de Charles Morris, semántica, sintáctica y pragmática, para dar introducción al tratado del signo visual, en el cual se soportarán los discursos gráficos.

Morris (1994). Semántica. Sintáctica. Pragmática.

Groupe μ (1993). Tratado del Signo Visual.

Ingeniería del Papel: es uno de los principales expositores de la ingeniería en papel, en su libro aborda todos los mecanismos básicos para la elaboración de libros Pop Up o cualquier otro recurso impreso que requiera interacción.

Keith A. Finch. (2013). Técnicas de ingeniería en papel.

Interactividad: se tomó en cuenta a los siguientes autores ya que son personas de autoridad en cuanto al tema de interacción, del primer autor se rescata su definición de interactividad y en cuanto al segundo es uno de los principales autores en cuanto temas de interacción, aunque sus estudios son de tipo sociológico, sus fundamentos son aplicables a la interacción gráfica.

Raúl Lacabanne (2011). Interactividad.

Erving Goffman (2011). Interacción.

Capítulo 2: Marco de Referencia

2.2-Marco contextual

2.2.2- Concepto de Cultura

Desde siempre la cultura es algo que todos los pueblos y civilizaciones poseen y que es indispensable para que las civilizaciones se consoliden como tal, con el paso del tiempo esta cultura se modifica y lo que va quedando en el pasado se convierte en historia que a su vez fortalece la nueva cultura y al patrimonio que estas civilizaciones van creando.

Existe un organismo que se encarga de la preservación, difusión y apoyo de todos aquellos aspectos educacionales y culturales: la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) que busca contribuir en el acercamiento de las naciones y de los pueblos para garantizar el diálogo y a su desarrollo sostenible que asegure un legado para generaciones futuras. La UNESCO ha intervenido para preservar y proteger el patrimonio cultural y natural de la humanidad; ya que la cultura es uno de los elementos básicos para el desarrollo e integración de los pueblos, en el año de 1982, se realizó en México la “Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales”, en esta conferencia la UNESCO (1982) junto con todos sus integrantes definieron a la cultura de la siguiente forma:

...la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los

modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.

Así pues, es un hecho que la cultura forma parte del ser humano y de su desarrollo, sin la cultura no habría valores, arte, tradiciones, expresión, hombre mismo porque sin la cultura tampoco existiría su trascendencia, es por ello que la cultura forma parte de nuestras vidas, pero no como una cultura cotidiana o individual, sino más bien como una cultura colectiva, ya que es ésta la que hace que los pueblos trasciendan y puedan existir en el mundo. Todo a nuestro alrededor tiene un significado en ocasiones ampliamente compartido y esto no es otra cosa más que cultura, y es esto a lo que se denomina “entorno cultural” (Giménez, 2005). Pero en el siguiente proyecto no se aborda la cultura desde el aspecto cotidiano, ni individual, sino como un conjunto compartido de masas y la cultura histórica que un pueblo comparte para poder heredarlo a futuras generaciones.

Según la UNESCO (2001), la cultura posee un valor esencial para el desarrollo de la cohesión social y la paz, por lo que la diversidad cultural es una fuerza motriz para el desarrollo no sólo económico, sino también para el desarrollo de la vida intelectual, afectiva, moral y espiritual. La diversidad cultural ayuda a reducir la pobreza y alcanzar el desarrollo sostenible, gracias al dispositivo normativo, elaborado en el ámbito cultural. Por lo que la cultura está bien relacionada en varios ámbitos, los más importantes son el político y social, ya que son éstos los que ayudan a su desarrollo y su difusión entre sus habitantes.

México es uno de los países afiliados a esta organización, ha inscrito 32 sitios culturales y naturales en la Lista del Patrimonio Mundial, cuenta con 7 manifestaciones incorporadas en la lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial y 9 elementos reconocidos con un valor documental en el Programa de Registro Memoria del Mundo, por el lado ecológico, el país tiene 41 sitios irrepetibles enlistados en el Registro de Reservas de la Biosfera (SER, 2015).

El concepto “Patrimonio de la Humanidad”(UNESCO, 2001), no sólo engloba cuestiones materiales como vestigios arquitectónicos, históricos u artísticos, sino también cuestiones de tradiciones, vida cotidiana, acervo intelectual, entre otras expresiones de cultura que haya entre cada población, se puede decir que “patrimonio de la humanidad” es una garantía de que todos los tesoros artísticos y/o culturales de un país estarán resguardados para poder trascender en un futuro y dejar su legado histórico. Como ya se mencionó México forma parte de este “Patrimonio de la Humanidad”, lo que lo hace responsable de preservar todo aquel símbolo o actividad cultural que exista en nuestro país. En México, la UNESCO reconoce 11 ciudades patrimonio de la Humanidad, las cuales son: Campeche, Ciudad de México, Guanajuato, Morelia, Oaxaca, Puebla, Querétaro, San Miguel de Allende, Tlacotalpan, Xochimilco y Zacatecas (ANCMPPM, 2013); las cuales cuentan con grandes acervos no sólo artísticos, sino también biológicos, lo cual las ha llevado hasta este nombramiento.

2.2.3- Política-Cultural en México

La cultura en México es muy basta y rica en todos los ámbitos, no sólo la cultura tangible (museos, arquitectura, teatros, galerías, etc.), sino también lo intangible (literatura, música, danza, expresiones culturales, etc.) (CONACULTA, 2015), debido al gran compromiso que México tiene con el mundo, cada estado emplea sus propios esfuerzos para poder mantener aquellas ciudades que cargan con este título, como se mencionó hace unos momentos uno de los factores que influyen en la cultura y específicamente en México son el Político y Social, son estos factores los que ayudan al desarrollo y fomento de la cultura en nuestro país. Pero cuando hablamos de aspecto político, no hablamos de un aspecto meramente gubernamental, sino más bien de todos los recursos necesarios para que la cultura se pueda propagar entre los habitantes.

La cuestión política-cultural se refiere al desarrollo de actividades relacionadas con las artes y la cultura, ayuda y promueve al desarrollo de expresiones étnicas, sociolingüísticas, literarias, folclóricas, el arte indígena y la conservación del patrimonio. La política cultural

coordina las actividades relacionadas con bibliotecas y museos; artes del espectáculo (música, ballet, opera y teatro); artes visuales (cinematografía, pintura, escultura, arquitectura, artesanía); gastronomía y productos agrícolas; programas de las humanidades (escritura, poesía) y; la conservación del patrimonio histórico y cultural. En general, el deber de la política es mejorar la creación, producción, distribución, promoción y acceso a actividades culturales en un país (Vera, 2011, pág.1).

La política cultural busca mejorar todos los aspectos culturales con los que contamos, para ello año con año se designan presupuestos para el desarrollo de la cultura, sin embargo tan solo en el sexenio pasado los esfuerzos gubernamentales en cuanto a temas de cultura han sido escasos.

“La política cultural del país muestra debilidades en su articulación entre las mismas dependencias del gobierno federal. En una revisión del presupuesto de egresos y en el Programa Nacional de Cultura 2007-2012 no se encontró un proyecto transversal de cultura de CONACULTA con las distintas dependencias encargadas de la economía, el desarrollo social, el turismo y el medio ambiente. Se muestra una falta de articulación entre las mismas dependencias del gobierno federal” (Vera, 2011, pág.4)

Para poder tener un óptimo desarrollo de la cultura en nuestro país es necesaria más inversión, a pesar de que sí se han hecho esfuerzos por la inversión cultural, aún falta mucho por hacer, cada estado administra los bienes que se le dan para cultura. A pesar de que hubo una baja en cuanto a los recursos destinados a preservación y conservación del patrimonio cultural mexicano en el 2011 (tan sólo el 17% del presupuesto anual), el mercado turístico aumentó un 40% en cuanto a turismo internacional, logrando el desarrollo económico local y regional. (Vera, 2011, pág.4)

En México, existen programas para apoyo y fomento a la cultura, así como inmuebles que representan un gran acervo cultural que no son exclusivos del país, también pertenecen a la humanidad por su valor histórico y artístico. (Ver Tabla 1)

Tabla #1: Proyectos Culturales Registrados 2015 CONACULTA

Imagen: Proyectos Registrados en 2015. Fragmento CONACULTA, 2015

Proyectos registrados en 2015				
Número Consecutivo	Nombre del Proyecto	Estado	Delegación o Municipio	Tipo
1	Centro estatal de fomento a la lectura	Campeche		Estatal
2	Núcleos Musicales Municipales	Campeche		Estatal
3	Programa cultural de la juventud	Campeche		Estatal
4	Programa de Cultura Infantil	Campeche		Estatal
5	Programa de difusión cultural	Campeche		Estatal
6	Programa de formación cultural	Campeche		Estatal
7	Programa de identidad cultural y desarrollo comunitario	Campeche		Estatal
8	Programa de promoción de la cultura popular	Campeche		Estatal
9	Programa editorial y de fomento a la lectura	Campeche		Estatal
10	Conciertos de Música Clásica en el Estado de Coahuila	Coahuila de Zaragoza		Estatal
11	Cuarta Edición Fotocoahuila	Coahuila de Zaragoza		Estatal
12	Equipamiento y ayuda al sostenimiento del centro de estudio musicales de Torreón	Coahuila de Zaragoza		Estatal
13	Exposiciones temporales urbanas	Coahuila de Zaragoza		Estatal
14	IV Festival de la Palabra	Coahuila de Zaragoza		Estatal
15	IV Festival Infantil y Juvenil La Maroma	Coahuila de Zaragoza		Estatal
16	Programa estatal de fomento a la lectura	Coahuila de Zaragoza		Estatal
17	Segunda Edición de difusión de la cultura y las artes coahuilenses fuera del Estado	Coahuila de Zaragoza		Estatal
18	Segunda Edición de gira de documentales en Coahuila	Coahuila de Zaragoza		Estatal
19	Segunda Edición de recorridos culturales multimedia 2000 en Piedras Negras	Coahuila de Zaragoza		Estatal
20	Tercer encuentro mundial de poetas	Coahuila de Zaragoza		Estatal
21	Tercera edición del Premio Iberoamericano de Poesía Manuel Acuña	Coahuila de Zaragoza		Estatal
22	Instrumentos Musicales Sec. Tec. 1	Colima		Estatal
23	Promoción Edición Cortometrajes	Colima		Estatal
24	Programa de Apoyo a Iniciativas Culturales en el Sistema de Transporte Colectivo Metro de Indole Escénico Musical	Distrito Federal		Estatal
25	Recuperación de kioscos y plazas cívicas de la delegación Cuajimalpa de Morelos	Distrito Federal		Estatal
26	Festival "Cultura para Todos"	Durango		Estatal
27	Festival del Camino Real de Tierra Adentro	Durango		Estatal
28	Festival Internacional Revueltas 2015	Durango		Estatal
29	Jornadas Villistas	Durango		Estatal
30	Adquisición de Órgano para la Parroquia de San José, Cortázar, Guanajuato	Guanajuato		Estatal
31	Mapa Interactivo del Estado de Guanajuato	Guanajuato		Estatal
32	Orquestas Sinfónicas Infantiles	Guanajuato		Estatal
33	Temporada Lírica 2015 del Teatro Bicentenario	Guanajuato		Estatal
34	Tianguis Gastronómico Latinoamericano Guanajuato	Guanajuato		Estatal
35	Operación de la Red Estatal de Museos en Hidalgo	Hidalgo		Estatal
36	Feria del Libro en Español Leala	Jalisco		Estatal
37	Feria Internacional del Huevo	Jalisco		Estatal
38	Festival de la Cultura y las Artes Cualtos	Jalisco		Estatal
39	Festival Papirolas	Jalisco		Estatal
40	Proyecto Cultural de la Feria Internacional del Libro de Guadalajara	Jalisco		Estatal

41	8 Feria Nacional del Libro y la Lectura	Michoacán de Ocampo		Estatat
42	K uinchekua, Fiesta Michoacana 2015	Michoacán de Ocampo		Estatat
43	Promoción y fomento de las artes en Michoacán	Michoacán de Ocampo		Estatat
44	Biblioteca Móvil, Unidad Móvil que lleva Libros y Actividades de Lectura a diferentes Comunidades y Colonias	Morelos		Estatat
45	Promoción e Inserción de Cultura de Radio Chinelo 2015 en las diferentes comunidades de Morelos	Morelos		Estatat
46	CONARTE, Programa de Apoyo a la Política Cultural del Estado. Etapa IV	Nuevo León		Estatat
47	Festival Internacional Santa Lucía	Nuevo León		Estatat
48	10° Festival del Jazz de Mazunte en el Municipio de Santa María Tonameca	Oaxaca		Estatat
49	Diseño de la Plataforma Digital "Cartografía del Sector Artesanal" (2a. Fase) del Centro de Diseño de Oaxaca	Oaxaca		Estatat
50	Dotación de Instrumentos a la Bandas Tradicionales de Oaxaca	Oaxaca		Estatat
51	Festival Cultural "Fiestas de Noviembre 2015 " en San Pedro Mixtepec	Oaxaca		Estatat
52	Guelaguetza	Oaxaca		Estatat
53	Libro Café de Oaxaca, Diversidad de Sabores y Culturas, Segunda Etapa	Oaxaca		Estatat
54	Tequio a la Red de Bibliotecas	Oaxaca		Estatat
55	Programa de Festejos 5 de Mayo	Puebla		Estatat
56	Programa de Festejos del Mes de Septiembre	Puebla		Estatat
57	Apoyo a ferias y festivales tradicionales del Estado de Quintana Roo	Quintana Roo		Estatat
58	Creación de la Compañía de Danza Folclórica	Quintana Roo		Estatat
59	Encuentro de Orquestas Juveniles	Quintana Roo		Estatat
60	Festival de Cultura del Caribe Edición 2015	Quintana Roo		Estatat
61	Gira 2015 de la Orquesta Sinfónica de Quintana Roo	Quintana Roo		Estatat
62	Gira de la Compañía de Danza de Quintana Roo	Quintana Roo		Estatat
63	Riviera Maya Film Festival	Quintana Roo		Estatat
64	Sistema de Orquestas y Coros Juveniles de San Luis Potosí	San Luis Potosí		Estatat
65	VIII Festival de la Zona Media	San Luis Potosí		Estatat
66	Evento Cultural "Ballet Clásico"	Sinaloa		Estatat
67	Festivales Culturales en Sonora	Sonora		Estatat
68	Proyecto Cultural 2015 Radio Sonora	Sonora		Estatat
69	Restauración de Obras Artísticas	Sonora		Estatat
70	La identidad del Pueblo Mágico Huamantla en 3D y Performance	Tlaxcala		Estatat
71	Apoyo a la proyección y capacitación de grupos y artistas independientes 2015	Yucatán		Estatat
72	Conservación de la identidad del Teatro Regional Yucateco	Yucatán		Estatat
73	Descentralización de bienes, acciones y servicios culturales 2015	Yucatán		Estatat
74	Expansión de actividades artísticas para personas con discapacidad	Yucatán		Estatat
75	Festival Anual de las Artes 2015, Otoño Cultural	Yucatán		Estatat
76	Festival Cultural de Jóvenes Creadores 2015	Yucatán		Estatat
77	Itinerancia artística en comisarías y colonias de Mérida	Yucatán		Estatat
78	XV Festival Internacional de Coros Yucatán 2015, 30 Aniversario del Conjunto Vocal Yucatán	Yucatán		Estatat
79	Festivales del Estado de Zacatecas	Zacatecas		Estatat
80	Red Estatal de Festivales	Zacatecas		Estatat

El aspecto político-cultural afecta al desarrollo de la cultura en el sentido económico, aunque se cuenten con recursos culturales, falta presupuesto para la manutención de estos. Sin embargo el ámbito político-cultural beneficia a la cultura, pues mediante ella se pueden desarrollar toda clase de programas y/o proyectos que se vinculen con la cultura en todos los estados de la república.

2.2.4- Aspecto Social-Cultural en México

Como se ha venido analizando, el aspecto político-cultural influye mucho a la hora de difundir la cultura o distribuir los recursos para que ésta pueda ser ejecutada; ya sea en programas culturales o en mantenimiento de inmuebles, sin embargo existe otro factor que también ha sido mencionado: el factor social, el cual afecta a la cultura debido a que es aquí donde se relaciona estrechamente con su pueblo, el cómo la gente se involucra y participa en todo lo que a cultura se refiere, no sólo la cultura de la vida cotidiana, sino también la cultura artística e histórica de una ciudad, estado o país. Para que la cultura exista, es necesaria la intervención de su gente, sin ella la cultura no sería posible. Como se ha visto, la cultura se forma gracias a cómo una sociedad y el hombre mismo buscan trascender en la humanidad.

México cuenta con un gran número de inmuebles culturales tanto civiles como religiosos, los cuales se encuentran registrados en la Dirección General de Sitios y Monumentos del Patrimonio Cultural del CONACULTA, en ellos se tiene información de todos aquellos inmuebles construidos desde el siglo XVI hasta principios del XX, el acervo cuenta con más de 21,000 planos, 1,800 libros, 4,000 expedientes, 140,000 fotografías, 15,500 diapositivas y más de 1,300 láminas de presentación (CONACULTA, n.d.), solamente por mencionar los registrados en esa época y que forman parte del patrimonio cultural, los cuales se encuentran distribuidos por toda la república.

Sin embargo, existen los inmuebles culturales en los que se desarrolla la cultura como: teatros, bibliotecas, ludotecas y demás; a nivel nacional México cuenta con 1,271 museos, 630 teatros, 1,528 librerías, 7,400 bibliotecas, 4,356 salas de lectura, 1,885 centros y casas de

cultura, 181 zonas arqueológicas y 4,087 salas de cine. (INEGI (2010), citado en CONACULTA, 2015).

De todo lo anterior en las tablas que se muestran a continuación se observan los datos estadísticos sobre la relación que existe en cada una de las diferentes infraestructuras respecto a la población mexicana. De esta manera se puede generar una idea de la cantidad de población que tiene acceso a la cultura en nuestro país (Ver Tablas 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Tabla #2: Relación de museos con habitantes mexicanos
Fuente: INEGI, 2010, citado en CONACULTA, 2015

Cantidad total de museos en México	1,271
Población en México	112,336,538
Habitantes por museo en México	88,384
Cantidad de Municipios que poseen museo	537
Porcentaje de la población que habita en municipios con al menos un museo	64.63

Tabla #3: Relación de teatros con habitantes mexicanos
Fuente: INEGI, 2010, citado en CONACULTA, 2015

Cantidad total de teatros en México	630
Población en México	112,336,538
Habitantes por teatro en México	178,311
Cantidad de Municipios que poseen teatro	197
Porcentaje de la población que habita en municipios con al menos un teatro	48.91

Tabla #4: Relación de librerías con habitantes mexicanos
Fuente: INEGI, 2010, citado en CONACULTA, 2015

Cantidad total de librerías en México	1,528
Población en México	112,336,538
Habitantes por librería en México	73,518
Cantidad de Municipios que poseen librería	175
Porcentaje de la población que habita en municipios con al menos una librería	55.41

Tabla #5: Relación de bibliotecas con habitantes mexicanos

Fuente: INEGI, 2010, citado en CONACULTA, 2015

Cantidad total de bibliotecas en México	7,400
Población en México	112,336,538
Habitantes por biblioteca en México	15,180
Cantidad de Municipios que poseen biblioteca	2,266
Porcentaje de la población que habita en municipios con al menos una biblioteca	99.59

Tabla #6: Relación de salas de lectura con habitantes mexicanos

Fuente: INEGI, 2010, citado en CONACULTA, 2015

Cantidad total de salas de lectura en México	4,356
Población en México	112,336,538
Habitantes por sala de lectura en México	25,788
Cantidad de Municipios que poseen sala de lectura	777
Porcentaje de la población que habita en municipios con al menos una sala de lectura	74.86

Tabla #7: Relación de centros y casas de cultura con habitantes mexicanos

Fuente: INEGI, 2010, citado en CONACULTA, 2015

Cantidad total de centros y casas de cultura en México	1,885
Población en México	112,336,538
Habitantes por centros y casas de cultura en México	59,594
Cantidad de Municipios que poseen centros y casas de cultura	1,134
Porcentaje de la población que habita en municipios con al menos un centro y casa de cultura	86.57

Tabla #8: Relación de zonas arqueológicas con habitantes mexicanos

Fuente: INEGI, 2010, citado en CONACULTA, 2015

Cantidad total de zona arqueológica en México	181
Población en México	112,336,538
Habitantes por zona arqueológica en México	620,643
Cantidad de Municipios que poseen zona arqueológica	130
Porcentaje de la población que habita en municipios con al menos una zona arqueológica	16.67

Tabla #9: Relación de salas de cine con habitantes mexicanos

Fuente: INEGI, 2010, citado en CONACULTA, 2015

Cantidad total de sala de cine en México	4,087
Población en México	112,336,538
Habitantes por sala de cine en México	258,839
Cantidad de Municipios que poseen sala de cine	141
Porcentaje de la población que habita en municipios con al menos una sala de cine	54.45

Por otro lado, en la siguiente tabla se puede apreciar la relación que existe entre la población que asiste a las distintas actividades culturales que se realizan en el país del año 2009 al 2010 (Ver Tabla 10).

Tabla #10- Actividades Culturales - Asistencia
Fuente: INEGI, 2010 Citado en CONACULTA 2015

Actividades Culturales	
	Asistencia % (agosto 2009 – agosto 2010)
Museos	22.2
Obras de Teatro	9.8
Librerías	13.3
Bibliotecas	24.2
Centros y casas de cultura	12.5
Zonas Arqueológicas	19.6
Monumentos Históricos	18.0
Fiestas Tradicionales	43.1
Danza	17.6
Eventos Musicales	33.3

De acuerdo a los datos anteriores, se puede observar que la participación ciudadana es demasiado baja, lo cual puede ser un dato alarmante a la hora de querer compartir toda la riqueza de nuestro país. Como se mencionó, la participación de la población es de vital importancia para que la cultura pueda enriquecernos como ciudadanos y como seres humanos. El que la gente de un pueblo se acerque a su cultura favorece no solo al ciudadano, sino también a su país; como ya se había dicho con anterioridad, la cultura favorece a la economía y desarrollo de un país.

2.2.5- Política - Cultural en Puebla

En Puebla capital la cantidad de recursos culturales que existen es bastante amplia, no sólo ha sido partícipe de grandes eventos para la historia de México, sino que también ha aportado parte de lo que hoy forma parte del patrimonio cultural de la humanidad, como la gastronomía y algunas de sus leyendas poblanas, todo esto hizo que el 11 de diciembre de 1987, Puebla fuera nombrada por la UNESCO Ciudad Patrimonio Cultural de la Humanidad. De acuerdo con la Unesco, la Lista del Patrimonio Mundial es un legado de monumentos y sitios de una gran riqueza natural y cultural que pertenece a toda la humanidad (Zambrano, 2013).

Los sitios inscritos en la Lista de Patrimonio Mundial cumplen una función de hitos en el planeta, de símbolos de la toma de conciencia de los estados y de los pueblos acerca del sentido de esos lugares y emblemas de su apego a la propiedad colectiva, así como de la transmisión de ese patrimonio a las generaciones futuras (UNESCO, 2013, citado en Zambrano, 2013). Es por eso que en los últimos años en la ciudad de Puebla se han redoblado los esfuerzos por fortalecer todo aquel patrimonio que la ciudad de Puebla ofrece, la importancia de mantener a salvo el patrimonio de la humanidad no sólo es un simple deber, sino que forma parte de su pasado y de la cultura de toda una civilización. Por lo que los proyectos de restauración y fomento a la cultura son vitales no solo en nuestra ciudad o estado, sino en todo el país.

En cuanto a su aspecto político-cultural, en el 2013 los recursos destinados para la cultura en el estado de Puebla fueron de 135.7 millones de pesos, los cuales significaron un recorte presupuestal de 5.6 por ciento con respecto al monto que el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes (CECA) manejó en 2012, que fue de 143.8 millones de pesos. Con dicha cifra, el

presupuesto para cultura en la entidad quedó prácticamente al mismo nivel que el destinado para los gastos en comunicación social (Carrizosa, 2013). Debido a esto existe cierto descontento entre los artistas de la ciudad que se muestran un tanto molestos por cómo se manejan los recursos en el estado y las autoridades que los operan, ya que al parecer no han dado la suficiente importancia al pleno desarrollo de la cultura en la ciudad.

“No hay una función social clara, no existe una propuesta cultural que forme parte de un proceso a largo plazo que beneficie a la cultura” (Elizondo, A. 2013, citado en Carrizosa, 2013)

Existen eventos culturales que según los artistas no son lo suficientemente enriquecedores para la población, ya que los eventos realizados son percibidos más como un show, que como un acto meramente artístico-cultural. Sin embargo estos eventos de alguna forma han servido para acercar a la población poblana a la cultura, ya que la mayoría de estos eventos son realizados al aire libre en donde todos pueden ser los espectadores. Aún así sigue haciendo falta acercar al público, no solo mayor de edad, sino también al infantil, pues en un futuro dependerá de ellos que el estado siga siendo un emblema de historia, tradición y cultura.

Pasando al término social, se cuenta con los datos de la cantidad de infraestructura que Puebla capital tiene por ofrecer a sus ciudadanos. (Ver Tabla #11)

Tabla #11- Actividades Culturales en Puebla

Fuente: CONACULTA, 2015

Actividades Culturales en Puebla	
Museos	26
Teatros	16
Librerías	70
Bibliotecas	15
Salas de Lectura	65
Centros y Casas de Cultura	19
Zonas Arqueológicas	0 en la ciudad
Salas de Cine	115

Dentro del contexto editorial en la Ciudad de Puebla se cuenta con algunos eventos de esta índole (todas ellas ferias del libro), donde la prioridad es la cultura literaria y su difusión entre chicos y grandes. (Ver figuras #4, #4.2, #4.3- eventos culturales)

<u>27 Feria Nacional del Libro Puebla 2014</u> Sede: Puebla, Pue. Fecha: 13 de Marzo de 2014
<u>7a. Feria Internacional de Lectura en el INAOE</u> Sede: Puebla, Pue. Fecha: 13 de Febrero de 2014
<u>Concurso de Libro Artesanal</u> Sede: Bajo del Palacio Municipal Fecha:
<u>6a. Feria Internacional de Lectura en el INAOE</u> Sede: Puebla, Pue. Fecha: 19 de Abril de 2012
<u>Feria Internacional del Libro del IPN en Puebla</u> Sede: Puebla, Pue. Fecha: 1 de Noviembre de 2012

Figura #4
Foto: CONACULTA,2015

	<u>1a. Feria del Libro Monterrey</u> Sede: Puebla Fecha: 5 de septiembre 2015 - 7 de septiembre 2015
	<u>Concurso de Libro Artesanal</u> Sede: Bajo del Palacio Municipal Fecha:
	<u>Feria del Libro Abierto al Tiempo (UAM)</u> Sede: Ciudad de México Fecha: Septiembre
	<u>Feria del libro Académico y Literario</u> Sede: Multisede Fecha: 10-26 de agosto de 2013

Figura #4.2
Foto: CONACULTA,2015



Figura #4.3

Foto: CONACULTA,2015

Conociendo esto, se puede comenzar a analizar la información que se tiene respecto a las publicaciones culturales que existen en la ciudad, para así dar contexto al tipo de publicaciones editoriales con las que se cuenta en Puebla Capital y que son las que de momento, importan en este proyecto.

A continuación se muestra una imagen sobre la cantidad de recursos editoriales de tipo cultural que se tienen en la ciudad. (Ver figura #5, #6)

Datos publicaciones INAH
Datos nacionales
Total de recursos: 92
Total de Habitantes: 112,336,538
Habitantes por recurso: 1,221,049
Recursos en Puebla
Total de recursos: 0 (0.00%)
Total de Habitantes: 5,779,829
Habitantes por recurso:

Figura #5: Publicaciones del INAH
Foto: CONACULTA, 2015

Datos publicaciones DGCP
Datos nacionales
Total de recursos: 191
Total de Habitantes: 112,336,538
Habitantes por recurso: 588,149
Recursos en Puebla
Total de recursos: 6 (3.14%)
Total de Habitantes: 5,779,829
Habitantes por recurso: 963,305

Figura #6: Publicaciones DGCP
Foto: CONACULTA, 2015

Como se puede observar solamente existen 6 en la ciudad, lo cual muestra una falta de recursos literarios de tipo cultural para la población.

Algunos de los títulos que podemos encontrar son: (Ver Figura # 7)

Recetario mixteco poblano, No. 2

Disciplina: Gastronomía

Editorial: DGCPI-Dirección General de Publicaciones

Puebla

Manual de cocina. Puebla, 1911

Disciplina: Gastronomía

Editorial: Dirección General de Culturas Populares e Indígenas en coedición con la Dirección General de Publicaciones

Puebla

Formulario de la cocina mexicana. Puebla siglo XIX

Disciplina: Gastronomía

Editorial: Dirección General de Culturas Populares e Indígenas en coedición con la Dirección General de Publicaciones

Puebla

La dulcería en Puebla. Historia cultural de una tradición, No. 21

Disciplina: Gastronomía

Editorial: CNCA-DGCPI-Dirección General de Publicaciones

Puebla

Recetario indígena de la Sierra Norte de Puebla, No. 6

Disciplina: Gastronomía

Editorial: CNCA-DGCPI- Dirección General de Publicaciones

Puebla

Recetario de Tepetitlán. Puebla 1901

Disciplina: Gastronomía

Editorial: Dirección General de Culturas Populares e Indígenas

Puebla

Figura #7- Libros publicados

Foto: CONACULTA, 2015

La cultura es necesaria en la vida de todo ser humano, sin ella los valores que éste posee no podrían ser desarrollados. A pesar de las inversiones que el país realiza para el apoyo y fomento de la cultura, aún falta por hacer. El esfuerzo por mantener vivos todos aquellos patrimonios culturales es grande, sin embargo sigue siendo necesario el desarrollo de nuevas iniciativas y propuestas que acerquen a los habitantes de la población. En este caso específicamente hablando de la población poblana, en la cual se han hecho esfuerzos por este acercamiento, aún queda mucho por hacer, ya que acercar al pueblo es una garantía de preservar los tesoros con los que esta ciudad cuenta así como promover su historia, arte y tradición.

2.3-MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.3.1- DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos (Ghinaglia, n.d.). Así el diseño editorial ayuda a la producción de cualquier producto de tipo editorial. Para la elaboración de material editorial es necesario tomar en cuenta todos los elementos que engloba, tales como: su composición, el tipo del público al que va dirigido y el proceso de manufactura, es decir impresión y acabados hasta obtener el producto final.

Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones, la finalidad de casi cualquier muestra de diseño editorial es comunicar una idea o contar una historia mediante la organización de palabras e imágenes.

Una de las principales características del diseño editorial es el público al que va dirigido (UTEL, 2013), por lo que en el siguiente apartado se describirán los distintos tipos de productos editoriales que hay para así poder entrar al campo de los libros Pop-Up. Dado que el proyecto que se realizará busca ser un libro, se abordarán los tipos de publicaciones con más consistencia es decir periódicos, libros y revistas.

2.3.1.2- Productos Editoriales

Como ya se había mencionado, en este apartado abordaremos las publicaciones con más consistencia como libros, periódicos y revistas, para así dar una entrada a lo que podría ser nuestro producto final: el Pop-up.

◊ **Periódico:** El periódico es el vehículo para la transmisión de noticias e ideas (Newspaper Design quinto volumen de Editing and Design, citado en Diseño Editorial, 2014), consiste en organizar las ideas y noticias que se quieren comunicar de manera que sean comprensibles para el usuario, por lo que uno de los principales elementos dentro de la composición del periódico es la tipografía, con ella es posible dar jerarquía a cada uno de los elementos de acuerdo a su relevancia, así como de los espaciados entre noticias, las ilustraciones que lo acompañarán, que generalmente son pocas, la secuencia de páginas también ayuda a la organización de cada elemento dentro del periódico. De esta manera se genera un recurso editorial que tiene bastante información pero organizado, de modo que ésta pueda ser asimilada fácilmente por el lector. Dentro de los formatos más comunes, se encuentra el de sábana que es de unos 56 x 43.2 cm aproximadamente, el berlinés que mide entre 47 x 31.5 cm aproximado y el tabloide que sería un periódico compacto que va de 35.5 x 25.5 – 30.5 cm aproximadamente (Diseño Editorial, 2014).

◊ **Revistas:** Es uno de los productos más comerciales dentro del diseño editorial y de los más competidos también, pero la revista impresa es tan sólo una más de toda una familia de productos dentro de esta categoría, ya que se encuentra su contra parte, la revista digital que también suele ser muy concurrida. A pesar de eso, las revistas impresas siguen siendo todo un deleite para sus lectores ocasionales y para los que de por sí ya son fieles a ella. Claro, esto también depende del género al que la revista pertenece: si es una revista femenina o de estilo y aficiones, los acabados serán mucho más detallados; mientras que para una de noticias o especializadas de tipo científica los acabados no son tan relevantes. Existen una gran variedad de revistas, entre las cuales podemos encontrar las publicaciones independientes o microzines y ofrecen aquello que las publicaciones de gran tiraje no ofrecen. Generalmente están especializadas en un solo tema, las más populares son: música, arquitectura, fotografía, arte y moda. Por otro lado se encuentran los suplementos que suelen acompañar a los periódicos y son

pequeñas publicaciones que contienen tanto diseño como el de una revista, generalmente se utilizan como gancho para que los lectores compren el periódico (Diseño Editorial, 2014).

◊ **Libro:** Por último pero no menos importante, el libro quizá uno de los medios editoriales más viejos. Dentro de la categoría de los libros podemos encontrar una clasificación muy variada y extensa en la cual pueden estar clasificados por tamaño, costo, contenido, clasificación literaria y tipo de reproducción y distribución; por lo que retomaremos el tipo de libros más comunes que son los compendios, los breviarios, edición ilustrada y libros de arte, en esta última categoría existen otras sub categorías que son libros de texto, de cuentos, del año e inéditos (De Buen, 2003).

Los compendios son aquellos libros que como contenido poseen la exposición de lo sustancial de una materia o es el extracto de un tratado. Los breviarios son los libros que son pequeños y fáciles de transportar, tienen como contenido un compendio breve. La edición ilustrada es aquella en la que el texto se complementa con fotografías y dibujos. Por último tenemos a los libros de arte, son una muestra gráfica de las obras de uno o varios artistas plásticos; los libros de texto son un tratado o compendio o breviario destinado específicamente a la educación de los estudiantes, los libros de cuentos que contienen pequeños relatos de ficción, los libros del año que generalmente son enciclopedias actualizadas y los libros inéditos los cuales nunca han sido publicados (De Buen, 2003). Por último tenemos a un libro que no tiene una categoría bien definida, pero que por sus características en cuanto contenido bien podría pertenecer a los libros de arte; podría ser una especie de libro ilustrado, pero la ilustración no es lo único que lo conforma, también tiene muestras gráficas móviles o que se salen de su sustrato, este tipo de libros es llamado Pop- up y es una especie de híbrido entre un libro ilustrado y un libro de arte.

Como se vio hace unos momentos el libro tiene una gran cantidad de categorías, en cuanto a aspectos de composición esta puede ser muy variada y distinta, depende del diseñador y del tipo de público que sea, sin embargo existen ciertos rasgos que todos los libros comparten y que se muestran a continuación.

2.3.1.3- Elementos del libro Tradicional

Como se mencionó hace unos momentos, los libros poseen ciertos rasgos que cada uno comparte y son las partes que lo conforman. Así tenemos que los libros constan de cuatro partes principales, que son: los exteriores, pliego de principios, texto o cuerpo de la obra y

finales, estos dos últimos pueden variar, dependiendo de la obra y del costo de producción. Procederemos con la primera parte de estos cuatro componentes: los exteriores.

2.3.1.3.1- Exteriores

La tarea fundamental y primaria de los exteriores es proteger al libro de las adversidades a las que éste se enfrente (De Buen, 2003). A estos exteriores también se les llama cubiertas, las cuales tienen sus propios elementos; donde como protagonistas tenemos a las tapas, las cuales son cada una de las cubiertas rígidas de un libro, normalmente están construidas de cartón grueso, forradas de papel, tela o piel. Las cubiertas se colocan una vez que se ha terminado y refinado el libro, ya que a cada cubierta se le deja un cierto espacio que protegerá al libro, al colocarlo dentro de las cubiertas será el lomo el que soporte el peso de éste; el libro no va pegado al lomo, pero está unido a él de manera que pueda sostenerlo. También existen las cubiertas rústicas y son las que generalmente se usan, ya que las cubiertas suelen ser hechas de cartón suave, este tipo de encuadernación es muy popular, debido a que suele reducir el costo de producción, pero no por esto el acabado del libro tiene que ser uno poco agraciado, existen infinidad de acabados y elementos que ayudan a mejorar la apariencia de un libro.

Uno de los elementos con mayor relevancia a la hora de encuadernar un libro es el lomo, ya que una vez terminado y almacenado el libro, esta es la única parte visible que queda de él y es ahí donde se colocan elementos como nombre de la obra, autor, editorial y en algunos casos el tomo del libro, si es que éste pertenece a una colección.

Para seguir con los acabados tenemos a las sobrecubiertas, que son bandas de papel que recubren al libro, se utilizan para exponer al libro de una forma más elegante y fastuosa, y tiene dos propósitos: proteger las cubiertas y llamar la atención del usuario (De Buen, 2003). En las sobrecubiertas y en los libros de cubiertas rústicas se pueden aplicar las solapas, que son extensiones de las tapas y sirven para que la sobre cubierta quede sujeta al libro, en caso de ser sobrecubierta; en el caso de ser rústico éstas se ocupan como un elemento extra para añadir datos extra sin tener que imprimir piezas de más (De Buen, 2003). Otro elemento que sirve como decoración es la faja, la cual es una cinta estrecha que se coloca sobre la sobrecubierta envolviendo al libro, su único fin es meramente publicitario. Por último, en nuestras partes exteriores tenemos a las guardas que son hojas de papel gruesas que se pegan dentro de la cubierta y la contra cubierta (la parte de atrás), su función como la de casi todos los elementos exteriores es las de brindar una protección adicional, también refuerzan la adhesión de los interiores con los exteriores (De Buen, 2003), en los libros de cubiertas rústicas, prácticamente han desaparecido, pero en los libros de cubiertas rígidas éstas se mantienen.

2.3.1.3.2- Pliegos de Principios y Texto o Cuerpo de la Obra

Con esto terminamos la primera parte de los 4 elementos que conforman al libro, la segunda parte son los pliegos de principios, llamados así porque en ellos están los primeros contenidos esenciales de un libro, ya que las cubiertas de algún modo son desechables. El pliego de principios está formado básicamente de 11 elementos según Jorge de Buen, 2003, que a continuación se presentan:

- ◊ **Páginas de Cortesía:** surgieron como protección en caso de que la persona que no tuviera el suficiente dinero pudiera tener el libro con estas páginas que funcionaban como protección. Con el tiempo fueron siendo de aspecto meramente decorativo, aunque en la actualidad muchos las han ido suprimiendo, a menos que esta sea una versión conmemorativa, entonces se ponen hasta 4 páginas de cortesía.
- ◊ **Portadilla, falsa portada o anteportada:** es la primera página impresa de la obra y por lo general contiene sólo el título de la obra. Tradicionalmente se parece a la portada y no va foliada.
- ◊ **Contraportada:** es el reverso de la portada, por lo que es página izquierda, algunos editores agregan algún elemento como una ilustración o adornos que complementen la portada, sin embargo lo tradicional es que permanezca en blanco.
- ◊ **Portada:** es la verdadera cara de un libro, de ahí que ésta siempre tenga que ser derecha. La portada debe contener el título de la obra, nombre del autor, número de la edición, número del tomo (si es que posee).
- ◊ **Página de derechos:** es la página detrás de la portada, contiene datos técnicos muy específicos e importantes de la obra, como el número de edición, si ha sido traducido, nombres de los colaboradores (aquí va quién hizo el diseño editorial, los ilustradores, fotógrafos, etc.), reserva de derechos, el International Standard Book Number (ISBN), si cuenta con traducción el ISBN del libro original, la leyenda "Impreso en..." y por último el nombre y el domicilio de la casa editora.
- ◊ **Índice de contenido:** aquí se escriben los títulos, capítulos y artículos que el libro posee, seguidos del número de la página donde se encuentran, generalmente se escriben en un cuerpo ligeramente más pequeño que el del cuerpo, pero mantiene su interlineado.
- ◊ **Notas previas:** existen de dos tipos: las que escribe el autor y las que escriben otros; las primeras se escriben antes del texto, mientras que las segundas se colo-

can entre la página de los legales y la dedicatoria.

◊ **Dedicatoria:** es una nota escrita por el autor, las dedicatorias actuales sólo incluyen el nombre o los nombres de las personas a quienes se ofrenda el libro.

◊ **Lema:** en ocasiones después de la dedicatoria, en la página impar se incluye un lema, éste puede ser una explicación breve de la obra literaria, pero normalmente se trata de una frase, un poema o cualquier otro pensamiento del autor.

◊ **Prólogo:** generalmente escrito por alguien más y como ya se había mencionado, sólo las notas escritas por el autor se colocan después de la dedicatoria.

◊ **Cuerpo de la Obra:** es todo el escrito que comprende el libro, como ya se había mencionado antes, depende de este contenido su clasificación y el tipo al que pertenecen.

2.3.1.3.3- Finales

Para terminar con las cuatro partes que comprenden el libro continuaremos con los finales, los cuales según Jorge de Buen, 2003, presentan información suplementaria cuya función es la de facilitar la consulta de un libro, suelen pertenecer a la parte técnica de la obra y son las siguientes:

◊ **Anexo:** en ciertas obras y en especial para las que son dirigidas a un público muy diverso, hay información que puede ser interesante para ciertos lectores, pero no para todos, por lo que en el cuerpo de texto se coloca sólo lo más relevante y los detalles de la información en la parte última del libro.

◊ **Apéndices:** es una parte que incluye información no esencial, aunque su aspecto sea parecido al de cualquier otro capítulo, este generalmente no es agregado por el autor, sino más bien por el editor.

◊ **Bibliografía:** generalmente relacionado con las obras científicas, en esa parte se colocan las fuentes a las que el autor recurrió para elaborar su escrito.

◊ **Índices:** generalmente son utilizados para agilizar la consulta del libro, un libro regularmente se compone de varios índices.

◊ **Glosario:** generalmente relacionado con las obras científicas, en esa parte se colocan las definiciones de todos aquellos términos que puedan ser desconocidos por el lector.

◊ **Colofón:** es una nota que suele ir al final de los libros, en la que se registran los datos de la tirada, la fecha en que se realizó, la impresión, el número de ejemplares el nombre y el domicilio del taller que lo tiró.

2.3.1.4- Diseño del Libro Tradicional

Tanto en el diseño de libros como en cualquier objeto de tipo editorial, es necesario tomar en cuenta la legibilidad, el ritmo, los márgenes, la reticulación y la maquetación que el libro tendrá, ya que serán estos elementos los que ayudarán a distribuir todos los elementos que constituirán la composición interna. Por lo que se procederá a explicar cada uno de estos elementos básicos del diseño de un libro tradicional.

◊ **Legibilidad:** es el modo en cómo se maneja un mensaje textual. El texto debe componerse de manera que facilite la lectura de tal modo que esta acción paulatinamente se convierta en algo natural y no forzado, el lector debe ser capaz de distinguir el mensaje que se le está tratando de comunicar. Por tanto, la legibilidad se entiende como “la calidad que tiene un escrito de ser legible” (De Buen, 2003), para lograr una adecuada legibilidad es necesario tomar en cuenta las familias tipográficas, las formas, ordenamientos del texto, diseños de párrafos, arreglos de tipos, ilustraciones y materiales de impresión.

◊ **Ritmo:** El ordenamiento de varias letras genera un ritmo que se evidencia con la repetición de algunos rasgos como son los fustes o curvaturas de la tipografía, así como del contraste en alteraciones claro – oscuras. Se debe ser capaz de manejar la prosa del texto; es decir, saber manejar los espaciados adecuados para lograr un mejor ritmo en la composición del texto. Un texto debe ser monótono y neutro, para evitar la distracción del lector en su recorrido visual.

◊ **Márgenes:** Es necesario establecer márgenes ya que esto ayuda a la usabilidad del producto; muy particularmente, definir los márgenes ayudará a centrar de mejor manera la composición y a tener una mejor percepción del espacio que se utilizará dentro de cada pliego. Cabe mencionar que los márgenes evitan que partes del texto se pierdan al momento de cortar el papel, permite manipular la página, oculta posibles imprecisiones y evita que la encuadernación obstruya la lectura.

◊ **Maquetación y Reticulación:** En cuanto a estos dos tenemos distintas variantes, ¿Pero qué es primero? Para algunos autores es primero la reticulación, como David Dabner en su *Manual de Diseño Gráfico* (2008), mientras que para otros la maquetación es primero, como Daniel Ghinaglia en su publicación *Entre cordeles y tipos* (2007); sin embargo este proceso depende mucho del tipo de libro que vaya a ser, ya que cada libro es distinto y está claro que el proceso tanto de reti-

culación como de maquetación no será el mismo para todos, pueden compartir similitudes, pero las decisiones de diseño y el proceso de producción dependerán del diseñador. Específicamente para este caso, se definirá primero a la maquetación ya que debido a las características del producto esperado, la maquetación y planeación de los elementos es de vital importancia para así crear los espacios que llevarán el texto dentro de toda la composición.

La maquetación está ligada a las proporciones de los elementos de la página (Ghinaglia, 2007), todo el orden que se dé dentro de la composición dependerá de los pesos visuales de cada elemento: es decir qué se ubicará primero, cuáles serán los elementos principales y cuáles serán aquellos elementos que lo complementen, la maquetación sirve para crear la composición de cada una de las páginas y debe considerar que los elementos logren unificarse para crear armonía entre ellos y no saturar al usuario o confundirlo.

“...la maquetación tiene dos estilos básicos, simétrico y asimétrico.”(Dabner, 2008, pág. 102)

La maquetación simétrica generalmente es usada para las composiciones de portadas y títulos de libros, es la más común y se le considera de tipo formal y elegante por sus características tradicionales, columnas equilibradas y con mucho texto; generalmente dan la apariencia de orden por lo que son muy concurridas en libros que generalmente aportan mucha información. La maquetación asimétrica surge en los años 1920 y 1930 con los movimientos vanguardistas de la época, en la escuela alemana de la Bauhaus y fueron los artistas Kurt Schwitters y Theo van Doesburg, los que comenzaron a experimentar con este tipo de maquetación (Dabner, 2008, pág. 102). Esta maquetación se basaba en un eje centrado, con el que según ellos se creaba una mayor tensión y dinamismo en la composición, la característica de esta maquetación es que es de tipo bandera: los elementos se ubican a la izquierda, aunque a veces dé la sensación de estar a la derecha o bien pueden ubicarse también en esa dirección, pero sólo es recomendable para secciones que tengan poco texto, ya que puede afectar al proceso de lectura del usuario.

Es posible integrar ambos estilos, ya que al combinarse ofrecen mucha más flexibilidad a la hora de diseñar, porque crean más dinamismo en la composición. Es importante tomar en cuenta este tipo de combinación ya que una de las características de los libros interactivos

es precisamente el dinamismo que éste ofrece a su lector. En los libros interactivos la maquetación es uno de los principales elementos, ya que ayuda a la organización de todos los elementos que compondrán cada pliego, de esta manera se pueden planear los espacios que contendrán al texto dentro de este tipo de composiciones móviles, para así poder integrar al elemento 3D con el texto y poder tener un mayor equilibrio tanto en la composición como en la interacción con el lector.

Las retículas sirven para ubicar el texto, esto comprende los márgenes que tendrá y la tipografía seleccionada, gracias a la retícula será posible distribuir el texto de manera tal que el usuario pueda hacer un recorrido de lectura óptimo del texto. Los márgenes de lomo deben ser aproximados a la mitad del margen de corte, y los márgenes al pie, del doble que el margen de la cabecera (Dabner, 2008, pág. 100). Se debe saber que el ojo tiene que desplazarse de una página a otra por lo que margen interior no debe ser muy grande, pero tampoco muy pequeño, ya que un margen interno pequeño puede dificultar la lectura. En los libros ilustrados los márgenes suelen ser mucho más generosos; en el caso específicamente aplicado a los libros interactivos será necesario crear márgenes dentro del plano y márgenes para viñetas que sean externas, es decir que estén adheridas al mecanismo móvil si es que llegara a tenerlas.

Las retículas dividen el área disponible para el texto en unidades proporcionales, las cuales ayudan a estructurar el recorrido visual del texto. Estas unidades deben corresponder a la legibilidad de la tipografía, es decir, de acuerdo al tipo de letra será el tamaño de la caja de texto que lo contendrá. Las retículas que tienen más de 6 columnas permiten mayor movimiento y flexibilidad a la hora de diseñar, ya que ofrece más formas de distribuir las cajas de texto. Así pues, pueden distribuirse cajas de texto grandes como pequeñas y se podrá mantener el equilibrio si se logra acomodar cada caja de manera adecuada. Además las retículas deberán mantener controles verticales, ya que de esta manera se puede estructurar y ordenar mejor el material, es decir: los elementos. Los elementos como cabeceras, subcabeceras, pies y número de páginas deben tener una posición fija, para dar continuidad. El tener una retícula no es sinónimo de restricción, es sólo una herramienta que ayuda a ordenar los elementos dentro de la composición; sirve como guía, pero no significa que sea algo rígido: la retícula es un instrumento que bien utilizado ayuda a lograr un mejor dinamismo en la composición final.

2.3.1.5- El Pop Up

Es una estructura tridimensional auto-levantada, formada por la acción de la apertura de un pliegue; esta definición no incluye los mecanismos de discos, ni solapas u otros elementos bidimensionales de la ingeniería en papel: el libro pop-up (como se dice) emplea estructuras tridimensionales y conocimientos sobre ingeniería en papel aplicables a cada uno de los mecanismos tridimensionales. El pop-up brinda al usuario una experiencia física en dos y tres dimensiones, razón por la cuál ha sido aceptado por todas la edades y culturas.

El primer libro pop-up se comercializó a mediados del siglo XIX, cuando las editoriales londinenses Dean & Son y Darton & Co., agregaron tres efectos tridimensionales y plecas deslizables que provocaban ciertos efectos en cada escena; inmediatamente los libros se volvieron un éxito. Hacia finales del siglo XIX, las editoriales alemanas comenzaron a elaborar y a exportar un gran número de libros pop-up y encontraron a un entusiasta mercado que comenzaba a sentir agrado por las increíbles técnicas de aplicación e impresión de color, las cuales fueron un avance de las editoriales británicas. Se puede decir que gran parte del éxito de estos libros fue gracias a Lothar Meggendorfer quién desarrollo inigualables técnicas pop-up y aplicaciones de ingeniería en papel. Con el tiempo aparecieron ingenieros con nuevas y más complejas estructuras como Wally Hunt en Estados Unidos o Vic Duppa Whyte y Ron van der Meer en Gran Bretaña (Jackson, 1993).

Los pop-up no necesariamente tienen que ser complicados de hacer, pero se necesita ser paciente, delicado y muy meticuloso. Se debe trabajar con mucha precisión y prestando extrema atención para solucionar cada una de las piezas.

Para la elaboración de este tipo de libros es necesario tomar en cuenta varios aspectos, los cuales son: terminología, tipo de papel, herramientas y diseño del libro. A continuación se abordarán cada uno de estos elementos tomando las definiciones de Finch (2013) y Jackson (1993).

Tipo de Papel:

Es importante saber que si el papel es muy delgado, éste puede caerse o no tener la fuerza suficiente para poder levantarse. Es preferible usar papeles y cartulinas de fibra compacta, ya que son más rígidos y brindan fuerza a la estructura que se vaya a realizar. Si se busca que el pop-up tenga un periodo de vida largo, es necesario utilizar cartulinas o papeles libres de ácido, de pH neutro o permanente.

Terminología:

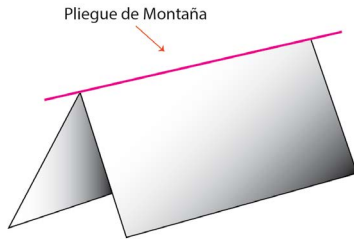


Figura #8 –Pliegue de Montaña
Fuente: Elaboración propia

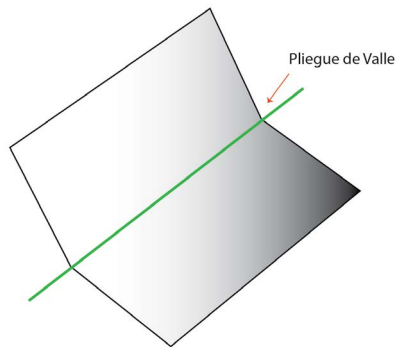


Figura #9–Pliegue de Valle
Fuente: Elaboración propia

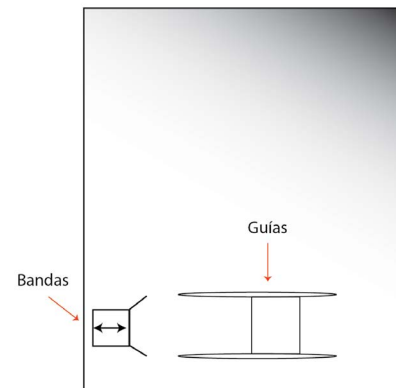
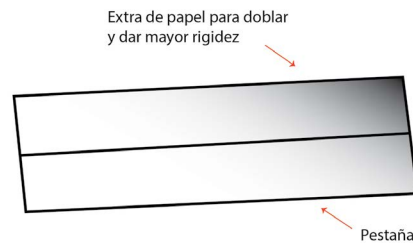


Figura #10 - 11- Pestaña, bandas, guías
Fuente: Elaboración propia

- ◊ **Pliegues:** esenciales para la construcción de todo pop-up exitoso. Existen tres formas de lograr un pliegue perfecto: a mano, punteando o marcado. El primero suele ser uno de los más difíciles ya que la mano no posee gran exactitud y no logra doblar por completo la hoja, es recomendable para papeles muy delgados, pero no para cartulinas o papeles muy gruesos; el segundo es el punteo el cual se logra con la ayuda de un pequeño cúter y haciendo pequeñas incisiones a lo largo del pliegue, esta técnica es perfecta para papeles muy gruesos, pero hay que tener cuidado de no pasarse de corte; por último tenemos el marcado, de mayor precisión, se puede utilizar un punzón, abre cartas o lapicero sin tinta, tan solo basta con recorrer la línea de pliegue para que éste quede listo. Dentro de los pliegues podemos encontrar dos tipos distintos de pliegues: *el pliegue de montaña* y *pliegue de valle*. El primero tiene la forma de la cumbre de una montaña, en la que el pliegue señala hacia arriba, mientras que el segundo señala hacia abajo.
- ◊ **Doble pegada:** se realiza doblando y pegando dos capas de cartulina sobre un pop-up, para lograr mayor resistencia, por ejemplo en una pestaña de tiro.
- ◊ **Guías:** Trabillas de cartulina que hacen las veces de guía de las pestañas que se deslizan suavemente a través de ellas.
- ◊ **Bandas:** Secciones de cartulina (normalmente rectangulares) que sobresalen del borde del pop-up, donde detienen un movimiento o se doblan.

Herramientas:

Los materiales necesarios para la fabricación de los pop-up son lápices, reglas y escuadras de todos los tamaños, cúter, estilete, tijeras, goma, compases, transportador, tabla de corte, pegamento blanco, cinta adhesiva de doble cara con idóneos, spray adhesivo y masking tape.

Diseño del libro:

Al momento de diseñar, las decisiones que se tomen son totalmente personales, ya que depende del producto a realizar y de las características técnicas que éste ya posea; es decir en este caso se trata de un libro, por lo que se deben tomar todas las especificaciones que éste posee y agregarle el mecanismo tridimensional. Para esto tenemos el primer diseño tridimensional que consta de: colocar un objeto al centro el cual puede llevar aún más mecanismos o alguna técnica de ingeniería; el segundo es usando un diseño asimétrico: el objeto está centrado, pero se le han colocado pliegues que lo ayudan a desfasarse del centro; en el momento en que un pliego se abre, el tercer diseño es asimétrico con cortes, similar al segundo; sin embargo los cortes ayudan a que el objeto rote ligeramente; el cuarto diseño consta de la elevación del objeto, es decir: el objeto sale de la superficie; el quinto diseño es similar al cuarto, sin embargo también hace uso de cortes, lo cual provoca un efecto de mayor profundidad; el sexto diseño consta del uso de plataformas para realzar mucho más el objeto de la superficie.

Existen gran variedad de diseños para la creación de pop-up's sin embargo, se han presentado los más elementales para formar un diseño tridimensional básico.

2.4.2- TRATADO DEL SIGNO VISUAL

Para poder adentrarnos al Tratado del Signo Visual (Groupe μ (1993)), a continuación definiremos a la semiótica y sus componentes así como al signo para dar introducción a los signos visuales y poder comprender mejor de qué se está hablando.

La semiótica es la ciencia que estudia las cosas o las propiedades de las cosas en tanto a su función de servir como signos (Morris, 1994). Es decir, la semiótica estudia todo aquello que contenga signos lingüísticos aplicables en distintas materias, tales como: matemáticas, literatura, estética, la lógica y la retórica. La semiótica proporciona un lenguaje aplicable a los signos de estas materias, en los que busca unificar las ciencias a través del análisis del signo, sin embargo, en diseño aplicamos la semiótica para transformar ese signo lingüístico, en un signo icónico o un signo visual.

2.4.2.1- El signo

Al proceso en el que un signo funciona puede denominarse como *semiosis*. Este proceso implica tres factores: lo que actúa como signo, aquello a lo que el signo no alude y el efecto que produce en determinado intérprete, en virtud del cual la cosa en cuestión es un signo para el individuo. (Morris, 1994, pág. 27). Los componentes pueden denominarse como: el vehículo sígnico, el *designatum*, y el interpretante; estos son los factores que conforman el reconocimiento de un signo, es decir, los que hacen que un determinado signo signifique algo para alguien y que sea capaz de interpretarlo.

Dentro de la *semiosis* se encuentra que los mediadores en este proceso son los vehículos sígnicos; las consideraciones son los interpretantes, es decir aquello que se toma como signo, y los agentes de este proceso son los intérpretes: aquel que realiza el proceso de *semiosis*. Algo sólo es un signo si y sólo si, algún intérprete lo considera un signo de algo; un objeto es un intérprete, sólo si toma en consideración algo. No todo signo refiere en la práctica a un objeto existente real.

El *designatum* de un signo es el tipo de objeto para el que dicho signo es pertinente, es decir: los objetos junto con las propiedades que el intérprete considera a partir de la presencia del vehículo sígnico. El *designatum* es entonces lo que el intérprete está considerando como signo, a partir de ciertas características el intérprete le dará un significado a dicho signo que para otros puede no representar lo mismo.

El signo puede tener muchos significados, debido a que: lo que para un interpretante es un signo, para el otro puede representar otra cosa, o tal vez no represente nada; pero en cualquiera de los dos casos el signo sólo será un signo si para un intérprete significa algo.

2.4.2.2- La pragmática

La pragmática es la ciencia que da la relación de los signos con sus interpretantes (Morris, 1994,pág. 67). Es decir, estudia la relación que un determinado signo hace con el interpretante; así los signos serán verdaderos en la medida en que determinen correctamente las expectativas de sus usuarios, y de esta forma expresará más completamente la conducta en cada expectativa o en la interpretación de cada uno de los distintos intérpretes.

La pragmática intenta desarrollar los términos apropiados para el estudio de las relaciones de los signos con sus usuarios. La relación de los signos con sus interpretantes requiere tener conocimiento de la relación de los signos entre sí y con aquellas cosas a las que remiten o refieren a sus intérpretes. Dentro de la pragmática encontramos las reglas pragmáticas, las cuales expresan las condiciones bajo las que un vehículo signico (el algo que será signo) es un signo, estas reglas a menudo operan como conductas, las cuales también dependen del entorno en el que los interpretantes estén.

La semiótica ayuda a comprender esa relación que se establece entre un usuario y aquello a lo que éste denomina como signo; sin embargo, en diseño utilizamos la semiótica para crear una relación entre un usuario y un signo visual. Dado que las piezas gráficas siempre tendrán toda una infinidad de posibilidades, en un lenguaje visual si la composición está bien diseñada, es posible que la mayoría de los intérpretes comprenda el mensaje; por otro lado, si la composición da pauta a más de una interpretación, es posible que el mensaje sea confuso. Es por eso que se analizará el signo, pero como un signo visual, mucho más que lingüístico.

2.4.2.3- Signo Visual

De acuerdo con el Groupe µ (1993), dentro del signo visual rescataremos algunos elementos necesarios para la composición del proyecto, los cuales son: el límite, línea y contorno; que forman parte de toda composición visual. Entonces, se entiende a la línea como una sensación de límite la cual permite establecer sensaciones de fondo; el límite es el espacio que hay después de la línea: plano o no, en el cual se empiezan a establecer la figura y el fondo, los cuales se deciden hasta que se ubican los elementos que lo compondrán como imagen. Es

entonces cuando se entiende que la línea puede ser la que determina las dos regiones dentro de un plano, o bien el límite de alguna figura.

En la composición, la FIGURA será el elemento que implica más atención: aquel que tenga un mayor protagonismo y fondo será aquello que no lleva esta atención, es decir todo aquello que no tenga tanto protagonismo dentro del plano; el fondo existe bajo la figura y ayuda a la figura a sobresalir. *“Toda forma es una figura, pero no a la inversa”* (Groupe μ , 1993, pág.59) ya que la forma ayuda a la comparación de figuras, lo cual moviliza la memoria porque crea secuencias de diferenciación; la forma no puede existir hasta que no se realice este proceso de diferenciación entre figuras, proceso en el cual el cerebro separa todas las diferencias posibles de la composición. El reconocimiento de figuras resulta de sistemas de jerarquización de procesadores que utilizan los estímulos sensoriales retinados; a estos procesadores se les llaman “Extractores de Figuras” o de “Motivos” y son células nerviosas que funcionan únicamente si el “campo receptivo” al que están enganchadas contiene ciertas formas. También existen los “Extractores de Contrastes” que permiten la elaboración del límite y los “Extractores de Dirección” que sólo actúan si el estímulo presenta una dirección determinada.

Al final se entiende que la percepción de la forma llega a ser un fenómeno de la memoria, ya que el reconocimiento y la diferenciación de las formas hace que se dé la comprensión de lo que se está observando.

2.4.2.4- La Textura

Dentro de los signos a analizar se encuentra la textura; comprendida como la superficie de un objeto y a la especie de sensación táctil que produce visualmente. Este fenómeno tiene un origen sinestésico (es decir de origen visual), pero es esta sinestesia la que tiene un concepto semiótico; la cual corresponde a un estímulo visual. De manera analítica se puede decir que la textura ofrece un espectáculo visual constituido por la repetición de los elementos. La aprehensión de un mensaje visual coloreado depende de dos cosas: de la física de los colores y del mecanismo de la percepción de éstos, lo cual conduce a distinguir color físico y color fenomenológico. El color es la reificación de la aprehensión de ciertos estímulos físicos ondulatorios por el sistema receptor.

Los mecanismos de percepción de los colores, ponen en relación tres elementos (los unos con los otros): estímulo global, la luz de alumbrado y el sistema de percepción. La impresión producida por una mezcla cualquiera puede ser igualada por una longitud de onda determinada, llamada luz monocromática equivalente. A la primera dimensión de la señal coloreada se

le llama *Dominante Cromática*, la cual ayudará a definir ciertas perspectivas dentro del plano; ya que al ubicar la dirección de la luz, se puede empezar a construir el fondo con la dirección que nosotros le demos a la luz o que ella misma tome.

Una clasificación de las texturas partirá, entonces, necesariamente de la calidad de los elementos (su naturaleza y su dimensión), así como su repetición. Siempre existe un punto de visión en que el espectador puede unas veces percibir una textura como tal, y otras como un conjunto de formas individualizadas. La repetición en una textura no es otra cosa más que el ritmo que ésta posea, ya que será éste el que determine la textura. La textura siempre será una propiedad de la superficie.

“La textura en la pintura es más bien una acumulación de accidentes, debidos a pinceladas incontroladas, involuntarias y no construidas” (Arnheim, Grupe μ, 1993)

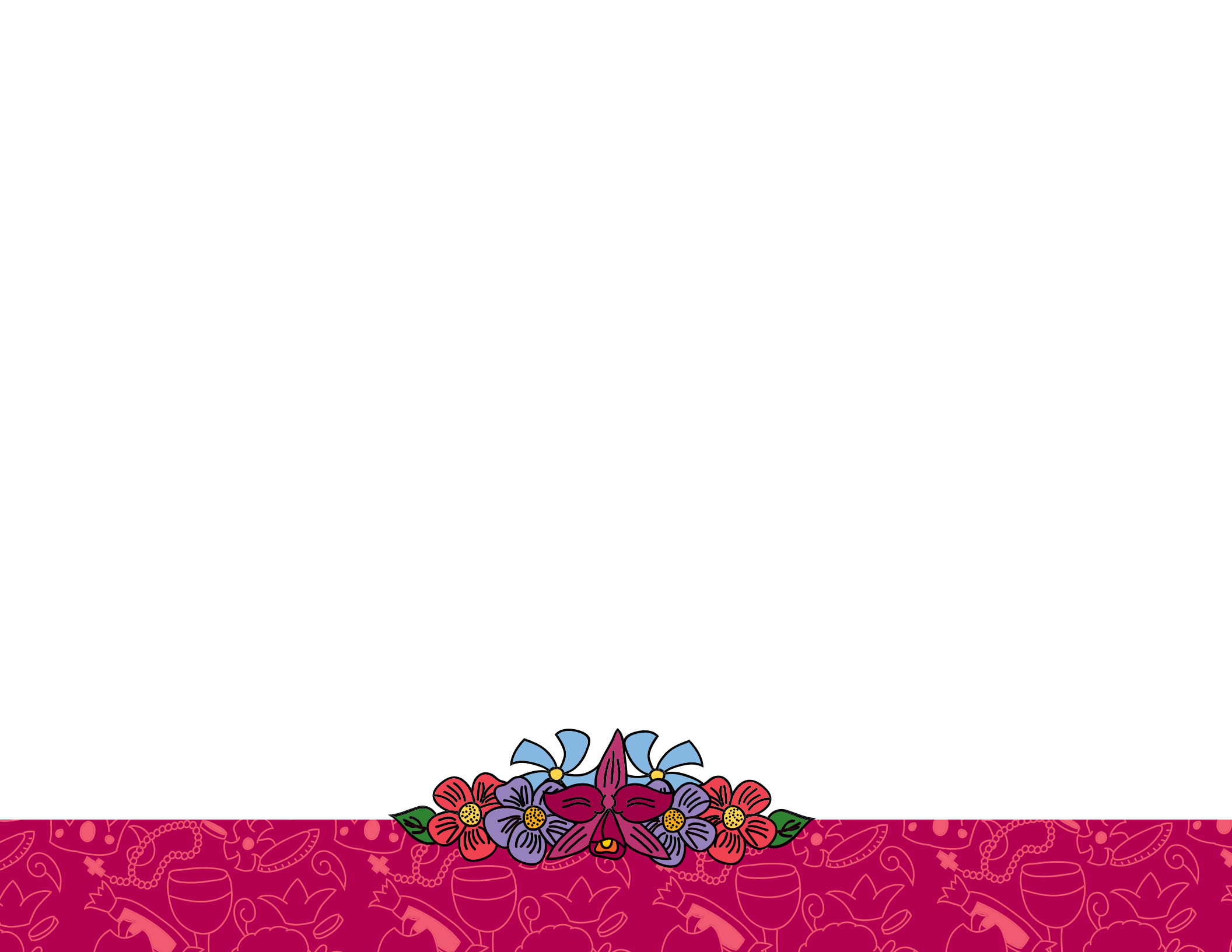
El significado en una textura incluye tres rasgos ligados entre sí: la tridimensionalidad, la táctil motricidad y la expresividad. La textura ligada a la tercera dimensión crea directamente la profundidad. La textura actúa en el sentido de la ilusión realista: se le presenta al espectador como un objeto manipulable, este tipo de sugestión es de tipo semiótica ya que tal textura X, es una expresión que remite a un contenido, por ejemplo, “táctil”.

Lo pictórico se refiere a una imagen de dos dimensiones captada visualmente. Lo textural se refiere a una imagen en la que está presente la tercera dimensión; lo bidimensional remite a la experiencia táctil mediante una sugestión sinestésica (visual); mientras que lo táctil requiere de un estrecho contacto físico y una distancia mínima. Lo visual moviliza el intelecto; lo táctil, el cuerpo.

El análisis del signo como un signo visual ayuda al mejoramiento de éste a la hora de su producción, ya que se podrán tomar en cuenta todos aquellos elementos necesarios para poder cumplir con la necesidad del usuario.

Los conceptos anteriormente explicados del tratado del signo visual ayudarán a la elaboración y mejoramiento de cada ilustración desarrollada dentro del producto final; tanto para los soportes de los mecanismos que a su vez fungirán como fondos de ilustración, así como

para las figuras pop-up empleadas en cada plano. Es necesario comprender el concepto de línea, profundidad, figura y textura para tener claro el funcionamiento de cada plano; cómo se relacionan el soporte, los mecanismos y todo aquello que los componen (color, forma, textura, etc.), para así crear una composición adecuada a las necesidades del producto final.



Capítulo 3: Metodología

La investigación es de carácter descriptivo ya que se da a conocer el desarrollo del proceso que involucra el diseño de un recurso editorial Pop-up infantil de tipo cultural. Es correlacional, ya que el producto obtenido nos permitirá comprobar si este tipo de recursos editoriales son aceptados por el público seleccionado y si son de utilidad para el propósito.

3.2- Diseño de la investigación

El diseño de los instrumentos de investigación son de tipo cualitativo; ya que los instrumentos diseñados serán analizados de manera subjetiva, pero estableciendo determinados parámetros obtenidos de las evidencias previas y del marco teórico que sirvan para obtener la información necesaria para el desarrollo del producto editorial. Los hallazgos permitirán establecer las bases editoriales sobre las que se diseñará el producto editorial final.

Los instrumentos diseñados buscarán obtener información respecto a las características de los distintos tipos de libros infantiles y aquellos que empleen recursos Pop-up e ingeniería en papel. También se analizará la aceptación del libro Pop-up por los infantes: cómo es percibido, las posibles dificultades que éste pueda presentar para el menor, movimientos corporales y tiempo que el infante permanezca con el libro. Los instrumentos son en su mayoría mixtos y tienen como base la observación, ya que este método será el que tenga más presencia en cada instrumento.

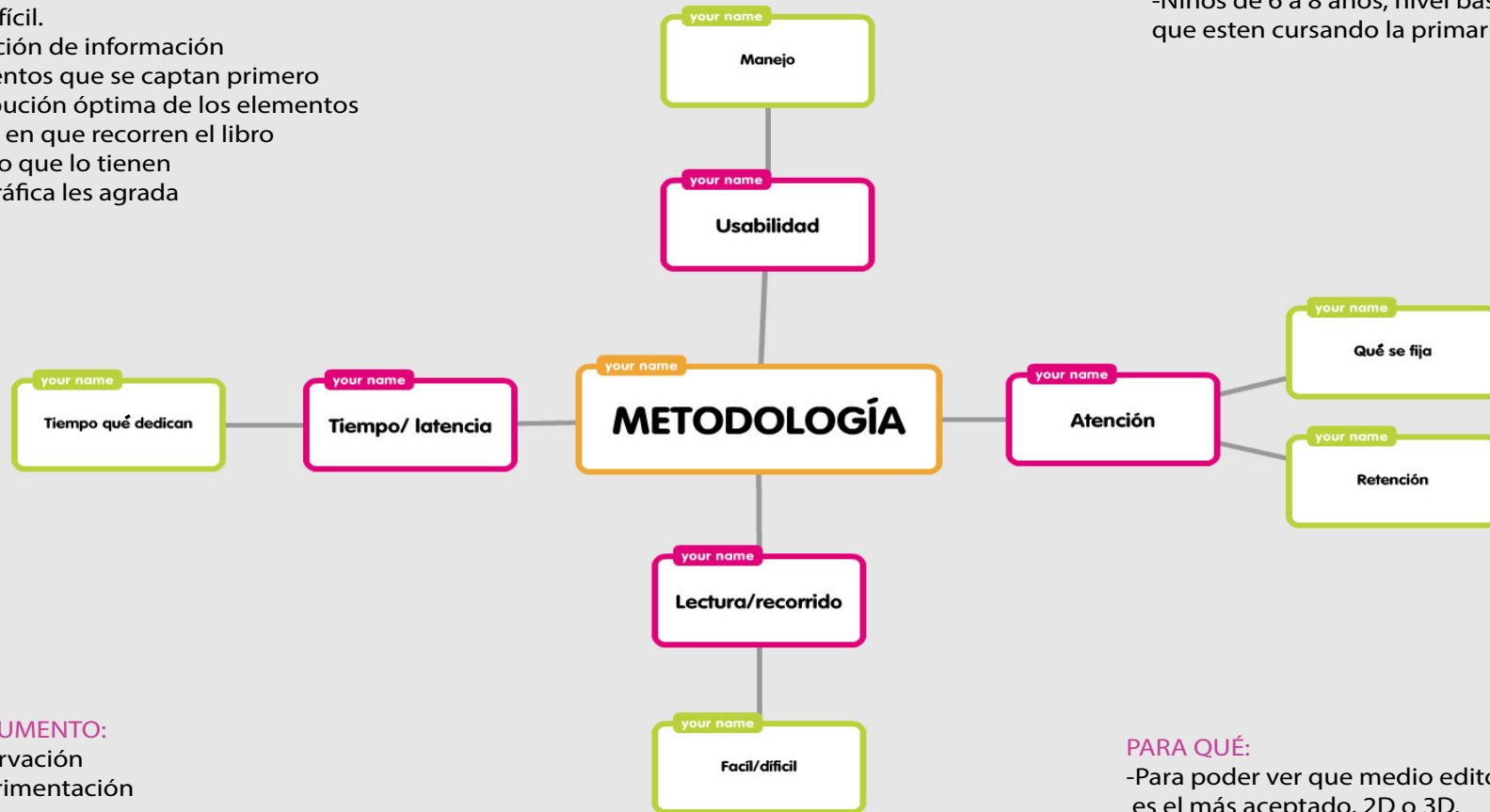
A continuación se presentarán cada uno de los instrumentos con su descripción y su respectivo análisis.

DATOS:(que necesito)

- Usabilidad, interacción, reacción, fácil, difícil.
- Retención de información
- Elementos que se captan primero
- Distribución óptima de los elementos
- Forma en que recorren el libro
- Tiempo que lo tienen
- Si la gráfica les agrada

DONDE LOS OBTENGO:

- Niños de 6 a 8 años, nivel básico, que estén cursando la primaria.



INSTRUMENTO:

- Observación
- Experimentación
- .Uso
- .Conteo
- Entrevista

PARA QUÉ:

- Para poder ver que medio editorial es el más aceptado, 2D o 3D.
- Si la gráfica es la más pertinente.
- Verificar si el pequeño muestra interés.

Figura #12: Metodología.

Fuente:Elaboración Propia

3.3- Muestreo

Los sujetos de estudio analizados serán particularmente niños estudiantes del nivel básico (primaria), que residan en la Ciudad de Puebla; debido a que es en los primeros años escolares donde los infantes comienzan a desarrollar su habilidad lectora. Las pruebas se aplicarán únicamente a niños de entre 6 a 8 años, sin rebasar el límite.

La prueba será aplicada a distintos niños, sin tomar en cuenta el nivel socioeconómico; tan sólo deberá cumplir con el requisito de estar cursando los 3 primeros grados de nivel primaria para poder participar.

3.4- Instrumento No.1: Observación

El siguiente instrumento fue seleccionado con la finalidad de poder obtener características comunes de los libros infantiles y los libros Pop-up; así como la observación de aquellos libros que tuvieran temas de tipo cultural e histórico pero dirigidos a niños: identificar características comunes y diferencias tanto en su composición y diseño interno, así como en el diseño externo y acabados, los cuales nos servirán para identificar los signos visuales que ayudan a los libros infantiles a interactuar con sus usuarios y hacerlos llamativos para ellos.

Dentro del instrumento se analizarán aquellos signos que forman parte del libro y que hacen que éste sea ubicado en libros para niños, así como las características de los mismos que fungen como vehículos signícos; es decir, el contenido que los libros poseen.

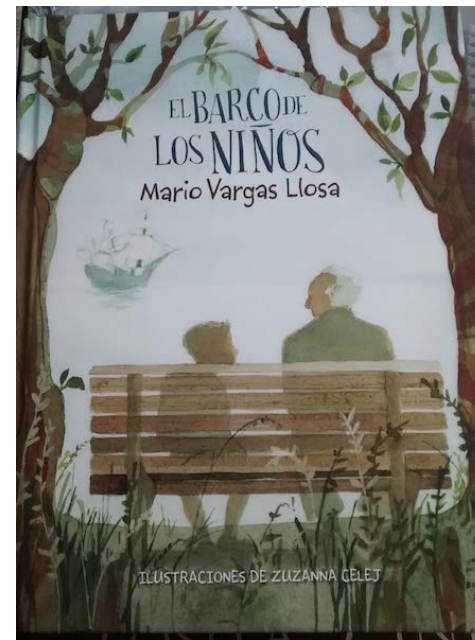
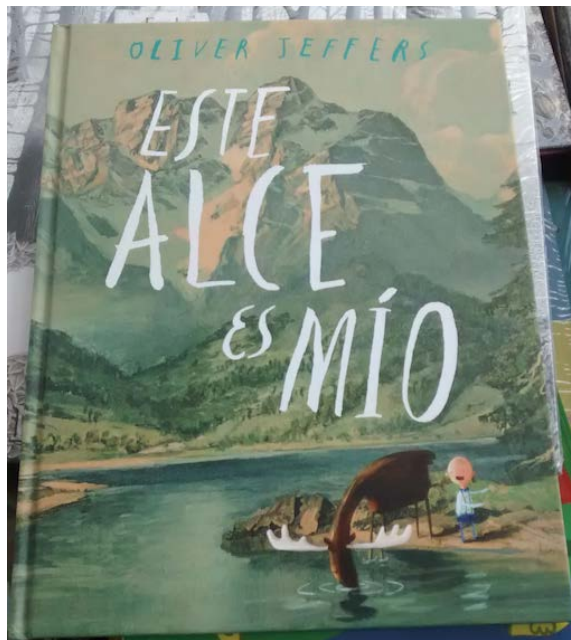
De la información se buscarán las características comunes de los libros infantiles, composición (tipografía, distribución de los elementos, jerarquía, colores, texturas, ergonomía, estilos de ilustración más comunes) y tipos de libros más comunes (Pop-up o 2-D). De la información recabada se podrá utilizar para determinar qué características son las que predominan en los libros infantiles, los rasgos comunes en composición, estilos más populares, tipos de composición y aquellos que hablen de temas relacionados con la cultura.

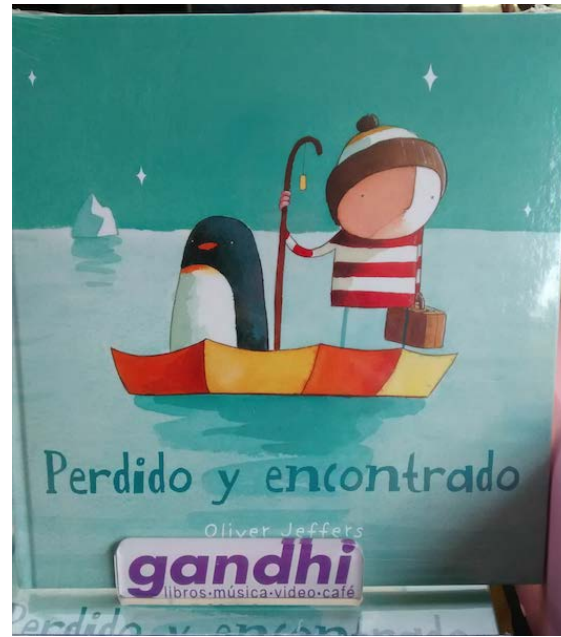
Para poder obtener esta información se recurrió a las editoriales que participaron en la feria infantil del libro, se observaron los contenidos y los libros que mostraron al público para posteriormente registrar las observaciones.

Registro de Observaciones:

El ejercicio se llevó a cabo en las instalaciones del Museo del Ferrocarril; ya que el pasado sábado 25 de abril del 2015, se dio lugar para la Feria del Libro Infantil, por lo que era en ese lugar donde se reunirían algunas editoriales con diversos títulos infantiles.

Dentro de los datos observados se tiene que: en cuanto a los acabados, las cubiertas generalmente son mate con barniz UV a sección en la parte de los títulos; la mayoría de ellos tiene un mínimo de 18 páginas y un máximo de 46 páginas, lo que significa que son libros relativamente cortos en cuanto a extensión. (Figura #13 - Libros).





*Figura #13: Libros
Fotos: Yolanda Morales*

En cuanto a características internas, se puede observar que en los libros en los que la imagen es más predominante, el tamaño de la tipografía es de un puntaje mayor a 12 o casi 14 y se encuentra distribuido dentro de la composición de la ilustración; también en cuanto a texto se encuentra muy reducido, llegando a desaparecer, pero de tal modo que a la vista no sea pesado.



Figura #14: Interiores
 Fotos: Yolanda Morales

La cantidad de texto y el puntaje también dependen de la cantidad de páginas que tenga el libro: ya que entre más páginas tenga, mayor cantidad de texto habrá; sin embargo, estará equilibrado con su cantidad de ilustraciones y mientras menos páginas tenga, menor cantidad de texto, e incluso en muchas ocasiones se le da prioridad a la ilustración. La gran mayoría de los libros mostró tipografía serif, con arreglos tipográficos en partes importantes o títulos.

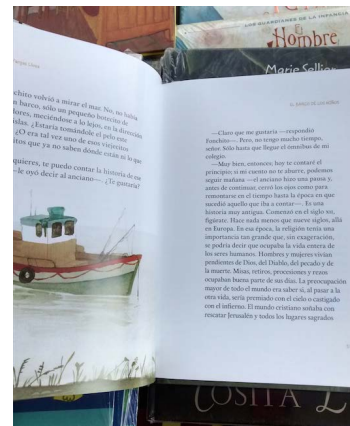


Figura #15: Texto
Fotos: Yolanda Morales

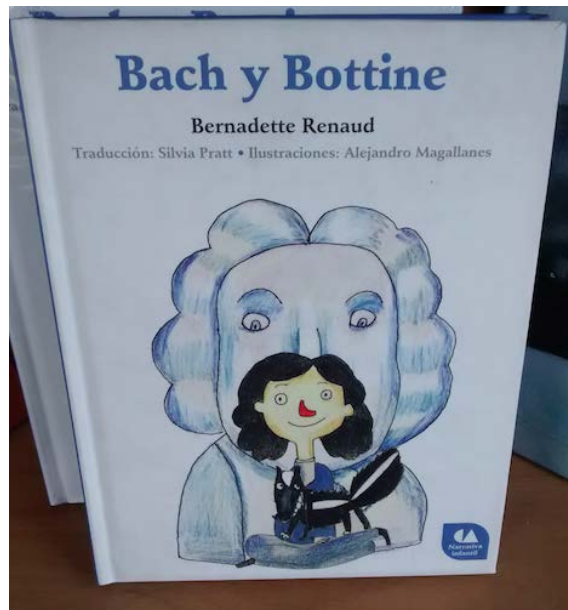


Figura #15.2: Texto (Continuación)
Fotos: Yolanda Morales

Dentro del formato de libro, se encontró que existen diferentes tamaños: carta, media carta, un poco más grande que tabloide, de proporciones cuadradas, etc. La mayoría de ellos emplean este formato y son de tipo apaisado; también existen tamaños más de bolsillo, no son cuadrados, son más bien alargados y también se emplea la modalidad apaisada.



Figura #16: Formatos
Fotos: Yolanda Morales

En cuanto al diseño de los libros la mayoría de ellos tienen cubiertas personalizadas y de acuerdo a la temática se escoge un estilo que puede ser: desde el más sencillo hasta más artístico y orgánico. Los estilos de ilustración pueden ser de una sola técnica o mixtos; la mayoría son mixtos para lograr composiciones más interesantes, en muchas ocasiones se emplea el collage si es mixto, o distintas técnicas sobre papel (si no emplea collage) como acuarela y pluma o lápices de color, o elementos manuales acompañados de elementos digitales. El empleo de texturas tanto en las técnicas mixtas como las de una sola, resulta un elemento clave en las ilustraciones ya que provoca a las sensaciones: la paleta de colores que se escoge es de acuerdo al estilo de la ilustración, sin embargo predominan los colores claros cálidos (ocres, naranjas, rojos), los pasteles fríos (azules, verdes) en sus distintas tonalidades y en muchas ocasiones se combinan para formar una composición en la que los personajes o la escena central tengan un mayor protagonismo; generalmente los colores cálidos son aplicados al personaje central, mientras que los pasteles se emplean para composiciones del fondo, es decir, el escenario.



Figura #17: Cubiertas
Foto: Yolanda Morales

Estilos sencillos y estilos más artísticos.



Figura #18: Estilo
Fotos: Yolanda Morales

Técnicas de ilustración mixtas y de una sola técnica.

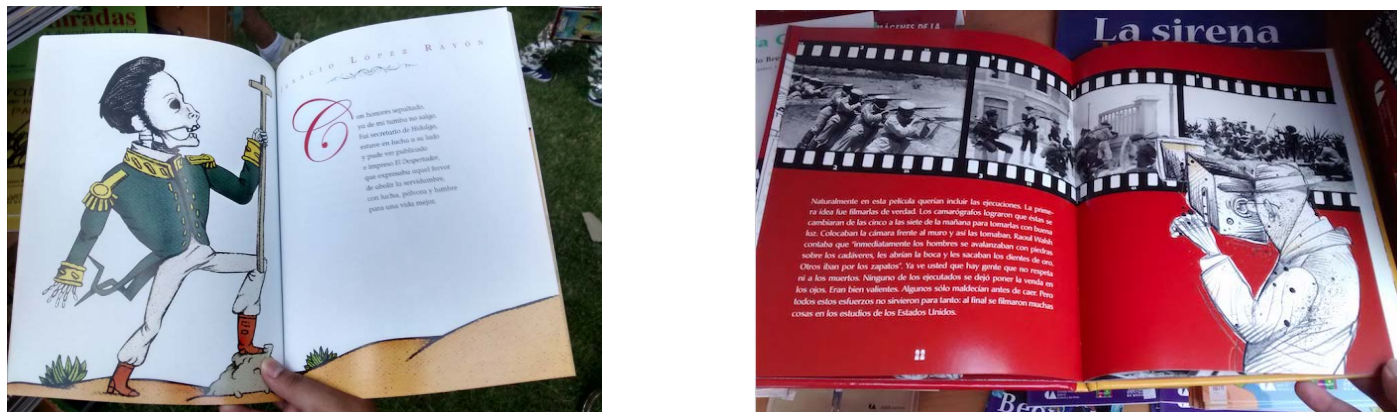


Figura #19: Técnicas de Ilustración
Fotos: Yolanda Morales

Paletas de color: mezcla de colores cálidos con pasteles fríos.

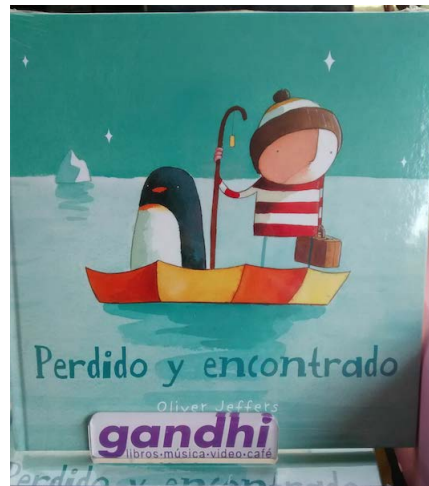
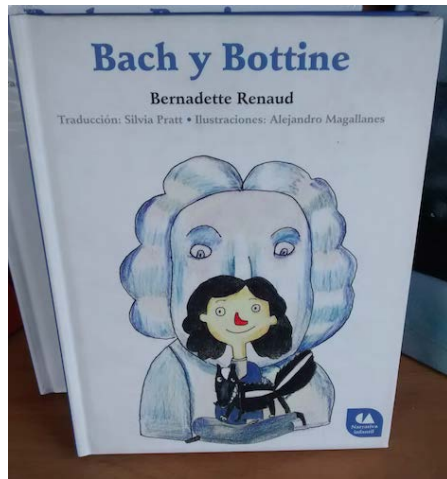


Figura #20: Paletas de Color
Fotos: Yolanda Morales

Respecto a la temática, ésta depende un tanto de la editorial a la que el libro pertenezca: ya que el que mayor número de libros relacionados con algún tema cultural pertenecen al Fondo de Cultura Económica, al Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y OQO Editora. Las temáticas culturales abordadas estaban relacionadas con: la música, historia de la nación, personajes célebres, fauna, civilizaciones antiguas y algunas leyendas muy generales relacionadas con alguna etnia. Algunos tenían una gráfica pertinente y llamativa, mientras que otros eran totalmente lo opuesto; sin mencionar que eran un tanto pesados en cuanto a información. La mayoría de estos libros está clasificado para un público de 9 años en adelante.

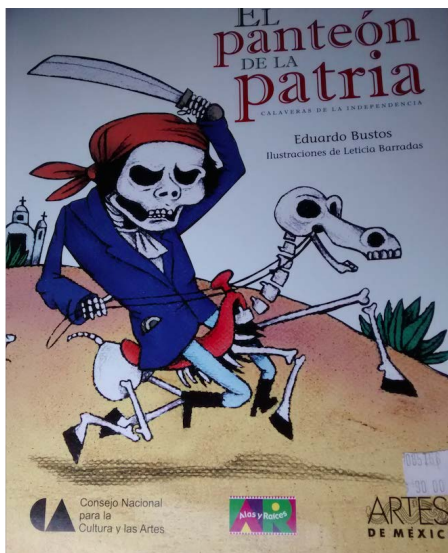
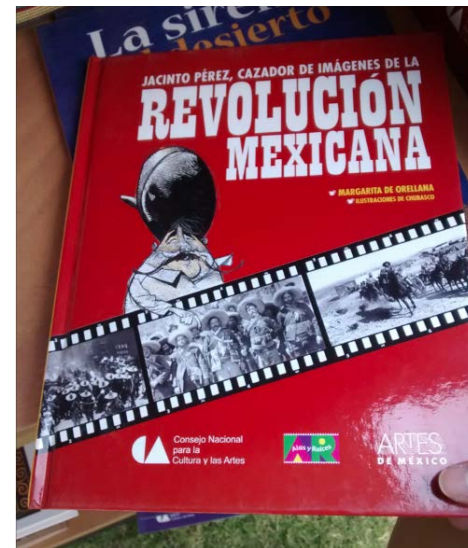
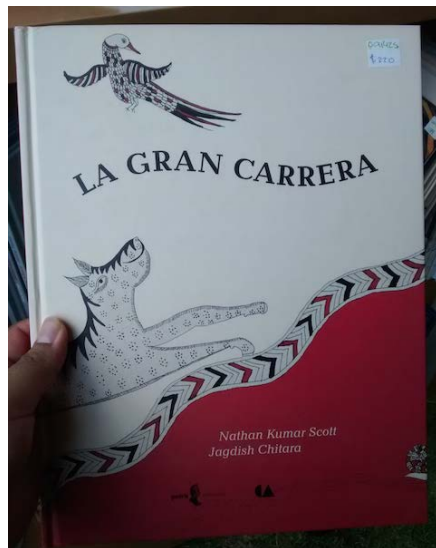
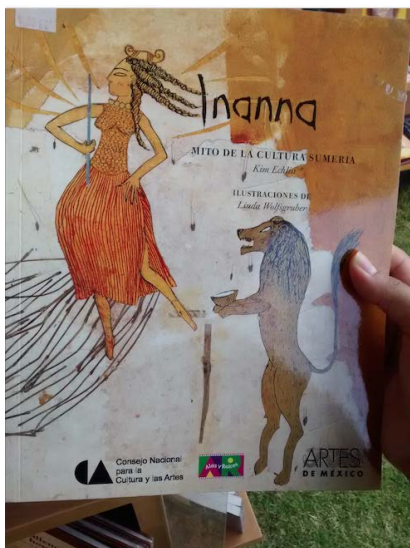


Figura #21: Temas
Fotos: Yolanda Morales

3.5- Instrumento No.2: Mixto - Experimento

El siguiente instrumento se creó con la finalidad de obtener información acerca del producto editorial que más pudiera agradar a los niños, para el cual se creó un primer prototipo de libro: uno en 2D y otro en 3D, ambos con el mismo contenido. La leyenda escogida provino de un libro antiguo de Leyendas y Poemas de la Ciudad de Puebla, el cuál se obtuvo del acervo especial de la biblioteca Karol Wojtyla de la UPAEP, fue modificada y reducida para poder adaptarla al libro; así como la creación de sus ilustraciones, las cuales fueron un tanto burdas debido a la brevedad con la que se necesitaban (Ver Figuras #22, #23, #24, #25).



Fig. #22: Pueblo
Foto: Yolanda Morales



Fig.#23: Jóvenes
Foto: Yolanda Morales



Fig. #24: Nocturno
Foto: Yolanda Morales

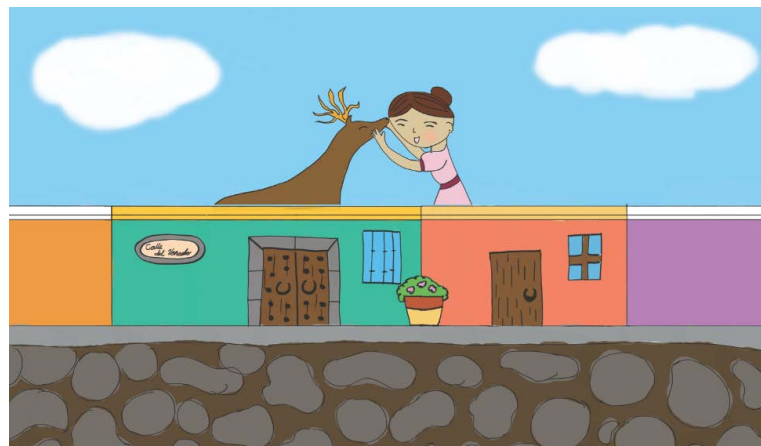


Fig. #25: Amigos
Foto: Yolanda Morales

El experimento consistía en pedirle al participante que interactuara con los dos libros, el 2-D y el 3-D, y después en el rotafolio pegado en una de las paredes del stand, anotara cuál de los dos libros prefería. También se les preguntó acerca de su experiencia y fue necesario grabar al participante, todo esto con la finalidad de poder obtener información relevante acerca de las preferencias de los usuarios.

El instrumento se aplicó el pasado 8 de mayo en la Feria de Expociencias, en la ciudad de Zacatlán, Puebla. Se esperaba la asistencia de un gran número de niños, sin embargo ésta no fue la esperada; por lo que la prueba tuvo que realizarse a personas de una edad entre 15 a 22 años, manteniendo las mismas características del experimento: es decir, a todos los participantes se les pidió que interactuaran con los libros, marcaran cuál fue más de su agrado y qué les había parecido.

Registro de Observaciones:

En un principio la gente no mostraba mucho interés por los productos; sin embargo, se invitó a pasar a una de las asistentes a que conociera los productos, acto seguido y casi instan-

táneamente la concurrencia llegó y comenzaron a pasar uno a uno para que todos pudieran experimentar con cada uno de los dos libros.

En cuanto a reacciones, en el primer libro se mantenían en un estado neutral, mostraban agrado por las ilustraciones pero la interacción era más neutral, casi sin mostrar interés; cuando fue el turno del libro 3-D, las expresiones faciales y los movimientos corporales cambiaron drásticamente: había risas y sorpresa en sus miradas, también algo de asombro y curiosidad hacia los elementos que sobresalían del libro. A pesar de que se usaron diferentes mecanismos, fueron las plataformas y los pliegues en paralelo los que captaron más la atención; cabe mencionar que la característica de estos dos mecanismos es la de sobresalir del soporte.



*Figura #26: Prueba
Fotos: Yolanda Morales*

En cuanto a la votación, un 7% de los participantes votaron por el libro 2-D, mientras que el 93% prefirió el libro “que se sale”, es necesario mencionar que el 7% que votó por el libro 2-D también lo hizo por el 3-D.

Respecto a los videos capturados, las expresiones faciales y los movimientos corporales en su totalidad eran de asombro y sorpresa; en algunos más había cierta nostalgia debido a que les hacían recordar su infancia y otros más se sentían dentro de la historia. Respecto a los comentarios, la mayoría de ellos decían estar fascinados con el producto y otros más que si no había algunas copias de regalo.



*Figura #26.2: Prueba
Fotos: Yolanda Morales*

Dentro de las conclusiones se tiene una aceptación favorable por el público adulto. En ese momento sólo hubo un niño de 7 años que mencionó agrado por el libro, pero este único participante no era suficiente para la muestra; tan sólo puede funcionar como una pista. La gráfica fue del agrado de los participantes y está claro que los elementos que sobresalgan del soporte serán los más llamativos.

3.5.2- Instrumento No.2: Mixto – Experimento (Continuación)

El 8 de mayo del presente año 2015, se llevó a cabo el experimento de prueba de libros; sin embargo la audiencia no fue la esperada, por lo que se decidió aplicar el experimento a todos los asistentes a la Feria Expociencias que en ese momento transitaban por el stand. La información obtenida fue de gran ayuda, pero aún así hacía falta la prueba con niños del rango establecido; por lo que el experimento se volvió a aplicar en niños de 6 a 8 años, esta vez la prueba se realizó el día 22 de Agosto del 2015 en el Parque Ecológico Revolución Mexicana; en este caso las condiciones fueron un poco distintas ya que la prueba fue al aire libre y debido a que se estaba tratando con menores de edad algunos padres no accedieron a ser grabados, sin embargo la dinámica fue la misma.

Registro de Observaciones:

Al llegar al parque se procedió a ir en busca de pequeños que accedieran a participar, de preferencia acompañados de un adulto para evitar cualquier tipo de mal entendido. Una vez ubicados los objetivos se procedió a explicarles la dinámica y se les explicó de qué trataba la leyenda; todos los niños entrevistados siempre accedieron a participar.

Cuando se les mostraban los libros los veían con cierta curiosidad, para los dos libros hubo distintas reacciones: si bien en el libro 2D se detenían observando las ilustraciones; para el libro 3D la reacción de sorpresa siempre fue la más común, seguida de una detenida observación de las imágenes y de los mecanismos empleados en algunas páginas. En cuanto a su expresión corporal la mayoría de ellos prefirió sentarse para poder disfrutar del libro 3D y poder observarlo con detenimiento, muchos de ellos lo hacían con cierta efusividad, esperando ver qué deparaba la siguiente página; otros lo hacían con más cuidado pero siempre esperando algo nuevo. Asombro, curiosidad y algunas risas estuvieron presentes en todo momento, de los mecanismos más apreciados y analizados por ellos se encuentran: los de plataformas y pequeñas interacciones de ingeniería en papel, fueron las que más gustaron. En cuanto a la tipografía se encontró que dentro del libro 3D al estar ubicado el texto en el segundo plano, éste pierde relevancia y los pequeños la dejan a un lado, cosa que no sucede en el libro 2D (Ver figuras #27, #27.2).



*Figura #27: Prueba en Niños
Fotos: Yolanda Morales*



Figura #27.2: Prueba en Niños (continuación)

Fotos: Yolanda Morales

En cuanto a la votación, el libro más aclamado fue el de 3D con un 88.3% de los votos, mientras que el 2D tuvo un 11.7% de los votos. Cabe mencionar que los padres de familia que acompañaban a los pequeños también se inclinaron por el libro 3D, teniendo una aceptación no solo por los más chicos, sino también por los más grandes.

Como conclusión se tiene que las ilustraciones que muestran más elementos en cuanto a su composición son las más apreciadas por los niños: ya que en el libro 2D en las ilustraciones de mayor complejidad tendían a deslizar su mano sobre la ilustración como si fuera una especie de exploración; el caso contrario del libro 3D porque ahí no podían deslizar su mano, sin embargo, éste les permitía llevar la exploración más allá, pues les permitía entrar en contacto con el plano, apreciaban las plataformas y de alguna manera intentaban entender cómo funcionaban. También dentro de aquellas ilustraciones que mostraban más elementos buscaban más sorpresas e interacciones; algunos pasaban con cuidado la página, mientras que otros lo hacían con un poco más de fuerza, lo cual también ayuda al momento de escoger mecanismos que no tengan tanta complejidad, pero que ofrezcan el mismo elemento sorpresa; las plataformas y las pequeñas interacciones son las favoritas de los pequeños usuarios. En cuanto a la tipografía sería conveniente subirla uno o dos puntos más, ya que al ser de 12 puntos de repente parecía perderse dentro de todo el plano y la meta es hacerla interactuar con los planos para que en vez de ser un simple texto pase a ser un elemento sorpresa.

3.6- Análisis

Para empezar a establecer los criterios de diseño y las características que el libro debe poseer, se organizarán los datos de las conclusiones obtenidas para poder establecer todas las características de diseño y los elementos que el libro tendrá.

La siguiente tabla muestra las características que componen a los libros infantiles; que provienen de los resultados obtenidos del instrumento de observación, el cual retoma los elementos básicos que debe tener un libro tradicional: tanto exteriores, como interiores y las características de los signos de composición como: la composición, las texturas empleadas, color, entre otras.

Tabla #12: Características de los libros infantiles

Fuente: Elaboración propia

Características de los libros infantiles	
Acabados	Predominan los mate con barniz UV a sección.
No. De páginas	Min. 18, Máx. 46.
Imagen	Según el tipo de libro, la imagen adquiere predominancia.
Tamaño de la tipografía	Puntajes mayores de 12, máximo 14; tipografía serif.
Cantidad de texto	Ésta depende de la cantidad de páginas, existe balance entre ilustración y texto: menos páginas menos texto, más páginas más texto.
Cantidad de ilustraciones	Depende de la cantidad de páginas, se le da prioridad a la ilustración.

Arreglos tipográficos	Principalmente en los subtítulos o texto relevante dentro de la historia.
Formato	tamaños carta, media carta, un poco más grande que tabloide, de tipo cuadrado, son de tipo apaisado, también están los alargados y también se emplea la modalidad apaisada.
Estilo del libro	Se da principalmente por la temática del libro si el libro esta relacionado con la música, historia de la nación, personajes celebres, fauna, civilizaciones antiguas y algunas leyendas muy generales relacionadas con alguna etnia, también influye la editorial a la que pertenezcan, ya que cada casa editorial escoge un estilo que sus libros deben seguir.
Estilo de ilustración	Muy ligado a la temática y al estilo del libro y su narración, si tiene que ver con la música, historia de la nación, personajes celebres, fauna, civilizaciones antiguas y algunas leyendas muy generales relacionadas con alguna etnia, se selecciona la gráfica que se acomode más al estilo, para crear las ilustraciones que lo complementarán.
Cubiertas	Algunas escogen papales a color que combinen con la portada, y otros optan por las cubiertas diseñadas, con algún motivo relacionado al tema.

Composición	Se da relevancia al personaje principal o al momento clave dentro del libro, con fondos acorde a la escena representada pero sin quitar protagonismo al objeto central.
Técnicas de ilustración	Generalmente son mixtas: los libros en los que predomina la ilustración muestran imágenes más artísticas y detalladas, mientras que las más simples son las que dan prioridad al texto.
Paletas de Color	Los colores claros cálidos (ocres, naranjas, rojos), los pasteles fríos (azules, verdes) en sus distintas tonalidades y en muchas ocasiones se combinan.
Textura	Otorgada por la técnica que se emplea en las ilustraciones. La técnica mixta fue una de las más predominantes, la cual involucra técnicas tanto manuales como digitales: proporciona una mayor sensación de profundidad y protagonismo a los distintos signos presentes en el soporte.

Respecto al instrumento del experimento se encontró que el libro con mayor cantidad de votos fue el libro con aplicaciones de tipo 3D; mientras que el libro tradicional aunque era del agrado del público, no logró ese impacto que el usuario de alguna manera buscaba.

Con respecto al libro 3D, se tiene que debido a los mecanismos que los pliegos presentan, ofrecen una mayor interacción con el usuario, lo cual potencializa cada uno de los signos que se encuentran en cada pliego; las texturas y la sensación de profundidad son llevadas a otro nivel otorgando una experiencia no sólo de conocimiento, sino también de contacto con el usuario. La aplicación de los mecanismos a cada uno de los signos que componían las ilustraciones proporcionaba al usuario una experiencia totalmente nueva y atractiva en cada una de las páginas del libro. En cuanto a los mecanismos más apreciados fueron las plataformas y los pequeños detalles de ingeniería en papel los que más fueron del agrado del público y los que ofrecían una mayor interacción con el usuario, ya que las plataformas potencializaban al signo en el cual estuvieran aplicadas; de esta manera también se descubrió que para que el signo tipográfico tenga relevancia en el libro 3D, éste debe ser aplicado a los mecanismos de papel, para que así la tipografía adquiriera relevancia en la composición; dejarla en un solo plano causa que ésta se vuelva obsoleta, por lo que es necesario volverla parte de los elementos sorpresa de la composición.

3.7- Reglas de Diseño

Para poder dar pauta a nuestro producto final y de acuerdo a los resultados obtenidos en los análisis, procederemos a establecer ciertos criterios de diseño con los que deberá contar el producto final. La siguiente tabla muestra de manera más ordenada esos puntos que servirán para el desarrollo del producto final.

Tabla #13: Características con las que debe contar un libro 3D para niños
Fuente: Elaboración propia

Características con las que debe contar un libro 3D para niños

Acabados

- Para hacerlo más duradero ante el uso que este tendrá, se recomienda
- cubiertas laminadas mate con barniz a registro, este último para atraer la atención del usuario.

Tamaño de la tipografía

- Un puntaje de 14 es recomendable, ya que la tipografía a 12 puntos se perdía entre los planos; esto aplica independientemente de si es Serif o Sans Serif. Se recomienda una tipografía sans serif, ya que visualmente pudiera parecer un tanto cargado y aburrido para el pequeño usuario.

Ilustraciones

- Las ilustraciones pueden ser mixtas o de una sola técnica; sin embargo es recomendable de una sola técnica, ya que al ser aplicada a los mecanismos Pop-up, éstos se encargarán de otorgarle un segundo plano y por ende otras dimensiones. Se recomienda que los trazos estén bien definidos para lograr una buena separación de planos.

Mecanismos Pop-Up

- Se recomienda utilizar plataformas y mecanismos de ingeniería en papel para una mayor interacción con el usuario.

Composición

- Se debe dar relevancia a la idea central, incorporando no sólo al signo ilustrado, sino también a la tipografía como un signo principal dentro de los mecanismos; para no perder al usuario dentro de los signos ilustrados y montados en los soportes.

Técnica de Ilustración

- La técnica de ilustración deberá ser única, es decir sin hacer mezcla de demasiadas técnicas; ya que dificultaría la separación de planos y se perdería relevancia.

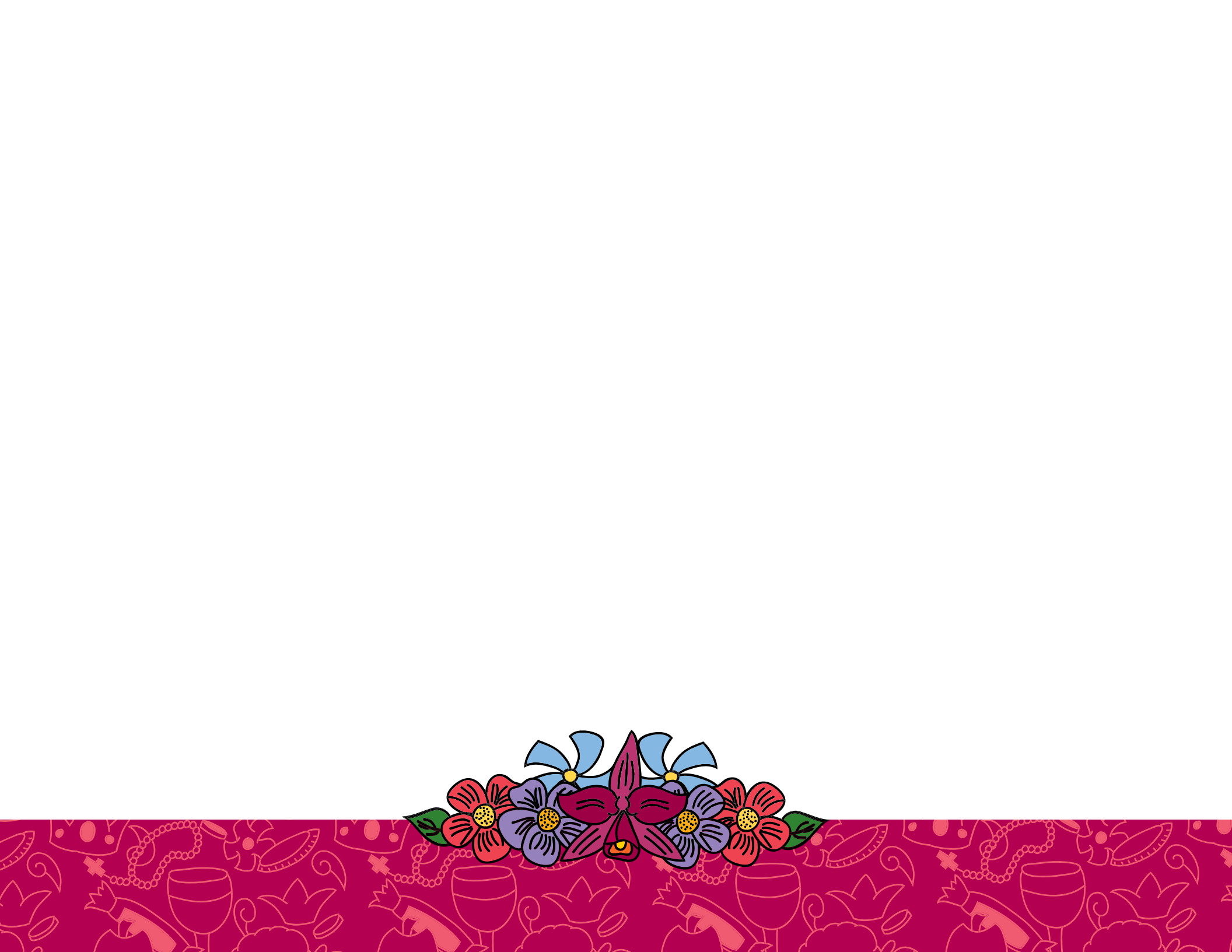
Textura

- Será dada por los mecanismos Pop-up y la técnica de ilustración, dando prioridad a los signos de mayor relevancia en cada soporte. Se recomienda el uso de contornos para crear sensaciones de profundidad y separación.

Estilo

- Un estilo dinámico y divertido, educativo pero no aburrido, colores vivos. Personajes agradables, no infantiles pero que muestren cierta inocencia para una mayor conexión con el usuario.

Estos criterios son los que serán tomados en cuenta para la elaboración y término del producto final.



Capítulo 4. Desarrollo de la aplicación

En este capítulo se explicará el proceso de diseño que se seguirá para el desarrollo y producción de nuestro producto final esperado: un libro pop-up, el cual fue desarrollado con base a los resultados de pruebas anteriores, describiendo paso a paso cada etapa de este proceso de diseño; que tendrá: la selección de leyenda a trabajar, síntesis, proceso de bocetaje de ilustraciones, proceso de bocetaje de mecanismos, digitalización de ilustraciones y de mecanismos, producción y armado, encuadernación y acabados.

4.2 Selección de Leyenda y Síntesis

Para la producción de nuestro producto final fue necesario recurrir al estudio de caso: las leyendas de la ciudad de Puebla, para poder continuar con nuestro objetivo que es la aplicación del diseño editorial interactivo aplicado a algún tema cultural. En el primer prototipo realizado en la metodología, la leyenda seleccionada tenía la característica de dejar algún mensaje positivo: en ese caso fue el de la amistad; también se buscó que los signos lingüísticos fueran los suficientes como para poder representarlos gráficamente en una historia. Esta leyenda fue retomada del libro “Leyendas de la Puebla de los Ángeles” de Enrique Cordero y T. ubicado en el acervo especial de la Biblioteca Karol Wojtyła de la UPAEP; tomando en cuenta estos parámetros se buscó la leyenda final, aquella que reuniera los suficientes signos lingüísticos, una historia con algún tipo de mensaje y como elementos extra se consideró que el texto tuviera cierta extensión y algún elemento o hecho un tanto fantástico. Se tomaron en cuenta varias leyendas, algunas de las que se consideraron fueron: “Los Camotes de Santa Clara”, “Los Chiles en Nogada”, “Era Carne de Francés”, “La casa del que mató al animal”, entre otras, pero como lo que se busca es promover aquellas cosas que no son tan comunes en la ciudad o de las que pocas veces se escucha hablar se optó por la leyenda del “Mesón del Ángel”, la cual también reunía los suficientes elementos como para poder emplearla: es decir, tiene una extensión bastante considerable, no es demasiado pequeña, pero tampoco

demasiado extensa como la de “Los chiles en nogada”, tiene los suficientes signos lingüísticos para poder representarlos gráficamente, es lo suficientemente descriptiva para ayudar al proceso de bocetaje de las ilustraciones; la historia deja un mensaje probablemente un tanto abrupto, pero entendible; también cuenta con ese hecho fantástico no agregado, es decir que ya cuenta con él, sin mencionar que es un relato poco común dentro de todas las leyendas típicas que seguido se oyen en la ciudad.

Para la síntesis del texto se recuperaron los elementos principales de la historia, lo que provocó que textualmente se redujera la misma, sin embargo es necesario reducirla y pasarla a un cierto tipo de lenguaje debido al público al que va dirigida. Esta reducción no afectó el contenido de la historia, ni tampoco se modificó ningún dato, para conservar el relato del autor y no distorsionar la historia.

4.3 Proceso de Bocetaje de ilustraciones

Una vez obtenida la simplificación del texto original, se ha procedido a separar el texto en párrafos (ver Anexo 1) que nos ayudarán a crear una escena para cada uno, para poder crear los bocetos que formarán parte de las ilustraciones, son un aproximado de 7 pliegos.

Se hizo la planeación de cómo irían los pliegos, en boceto muy burdo, tan sólo para mostrar el orden de los elementos en cada plano. (Figura #28- Bocetaje burdo, Figura #29- Bocetaje burdo 2)



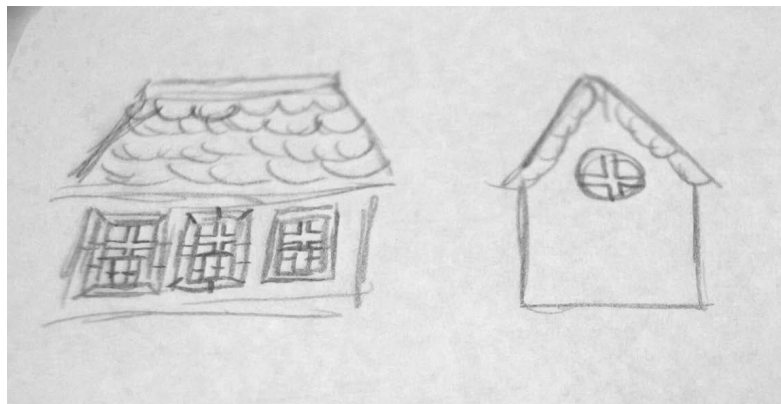
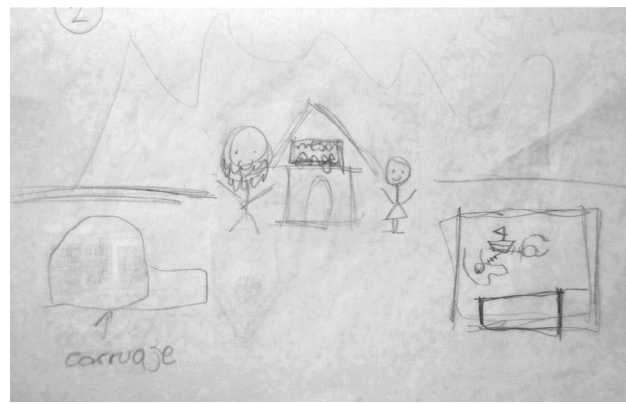


Figura #28- Bocetaje burdo
Fuente: Elaboración Propia

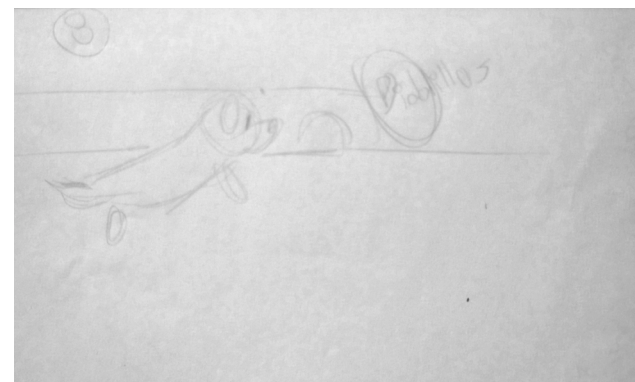
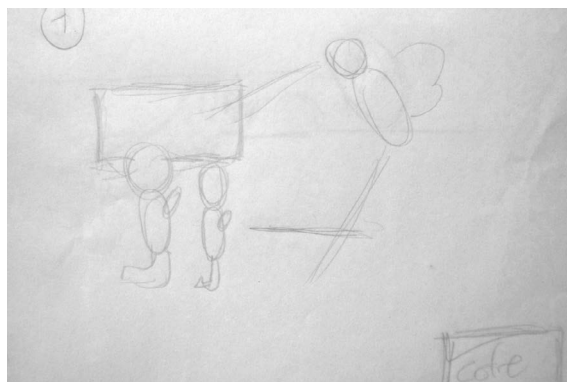
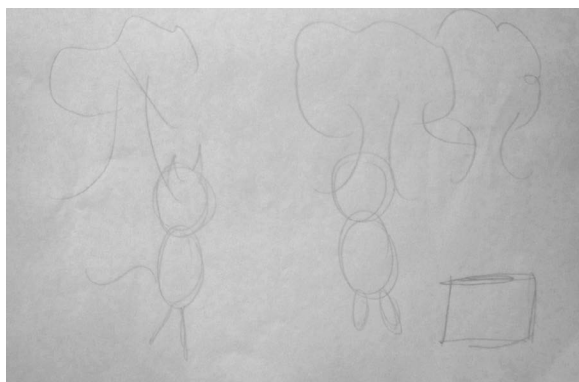
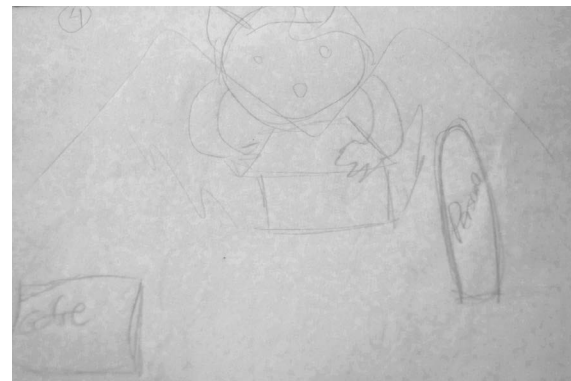
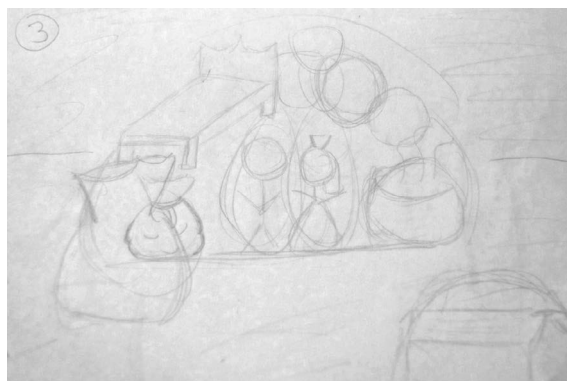
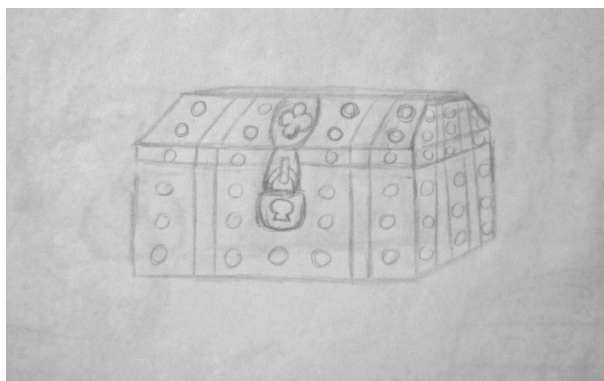


Figura #29- Bocetaje burdo 2
Fuente: Elaboración Propia

Después se procedió al bocetaje de los personajes principales; para el cual se tuvo que investigar un poco sobre la vestimenta del siglo XVII. Se retomaron algunas características de la vestimenta clásica para poder crear a nuestros personajes principales.(Figura#30-Vestimenta del Siglo XVII)



Figura#30 -Vestimenta del Siglo XVII
Fuente: Miniaturas Militares, 2012

Después de un proceso de análisis, se bocetaron a los que serían nuestros personajes elegidos, retomando uno de los principios para la creación de personajes según el maestro Juan Tenorio, que es “La exageración de las formas”, ya sea rasgos corporales o inclusive en el vestido. Para lograr esto se debe tener un cierto conocimiento previo del dibujo anatómico, para poder distorsionar la figura antropomórfica a diseñar. Para la producción de estas caricaturas

se empieza por la cabeza, ya que ésta será la base sobre la que desarrollaremos el tamaño del cuerpo.(Figuras #31, #31.2 – Bocetos comprensivos)

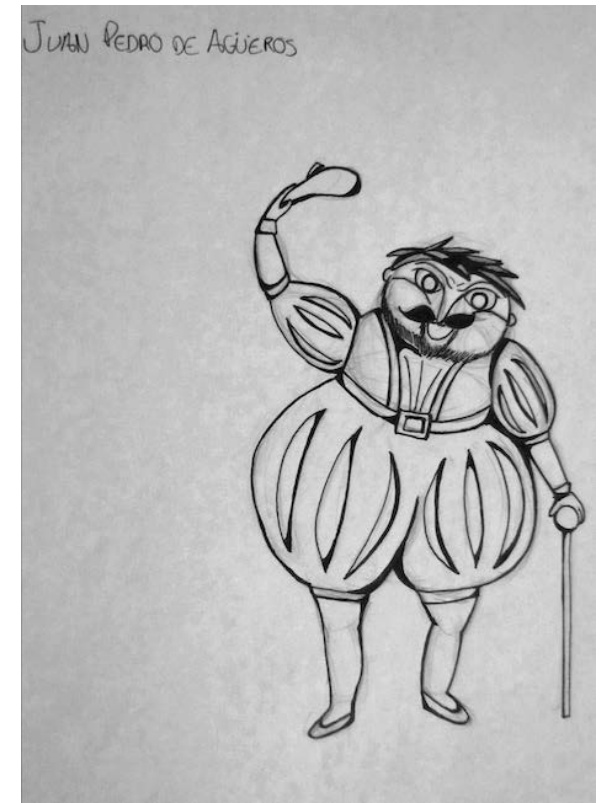
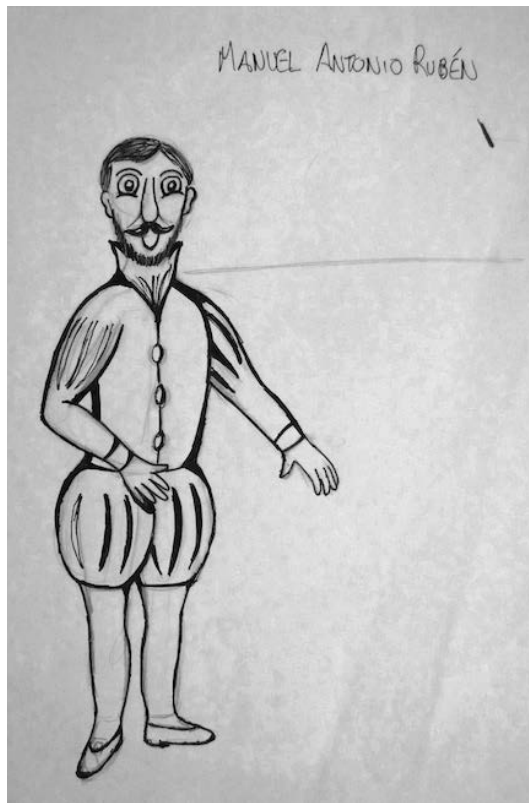


Figura #31 – Bocetos comprensivos
Fuente: Elaboración Propia

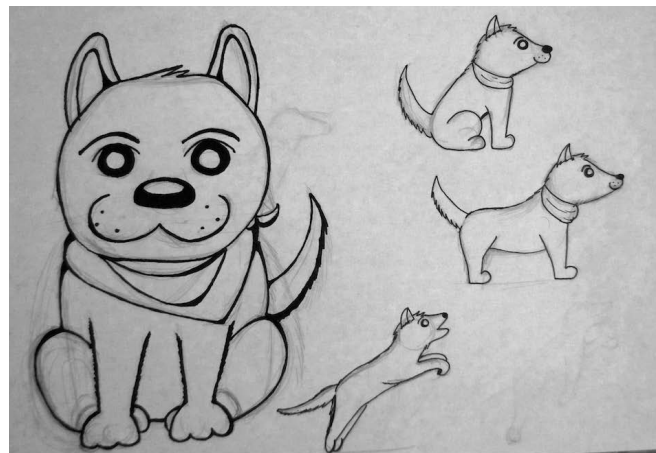


Figura #31.2 – Bocetos comprensivos (Continuación)
Fuente: Elaboración Propia

Los personajes deberán ir siempre rodeados de un contorno negro, el cual les servirá como un elemento para lograr su relevancia en el pliego.

En cuanto al diseño de fondos o backgrounds que soportarán a los mecanismos y a las ilustraciones, se manejarán ilustraciones que complementen a los elementos Pop-up. Como ya se mencionó, las ilustraciones se manejan por pliegos, por lo que uno de los principales fondos será el de los volcanes y algunos elementos que forman parte de la ornamentación de las ilustraciones y de los textos.(Figura #32 – Bocetos comprensivos de backgrouds)

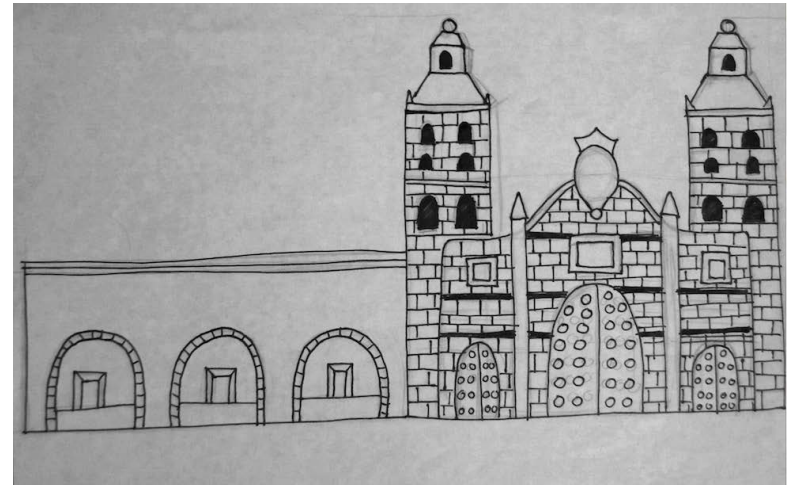
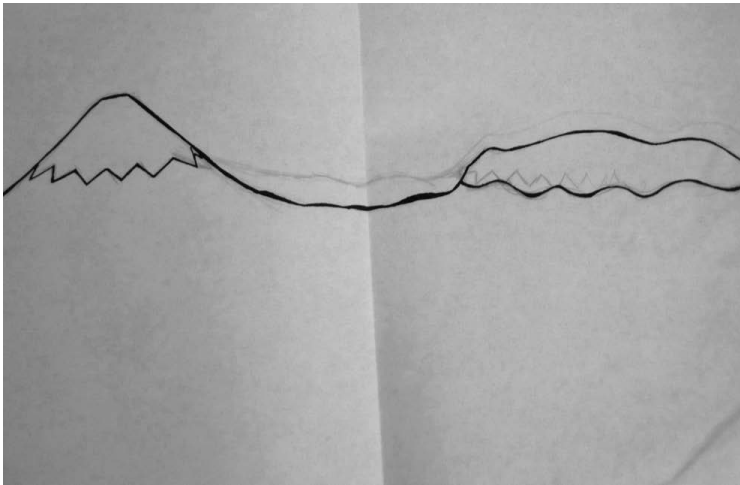


Figura #32 – Bocetos comprensivos de backgrouds
Fuente: Elaboración Propia

4.4 Proceso de Maquetado de planos

Para poder continuar con el diseño del libro, es necesario maquetar en blanco antes de montar cualquier información, para lo cual hasta el momento se tiene una maqueta burda del primer plano de nuestra historia. (Figura #33– Planos en blanco 1)

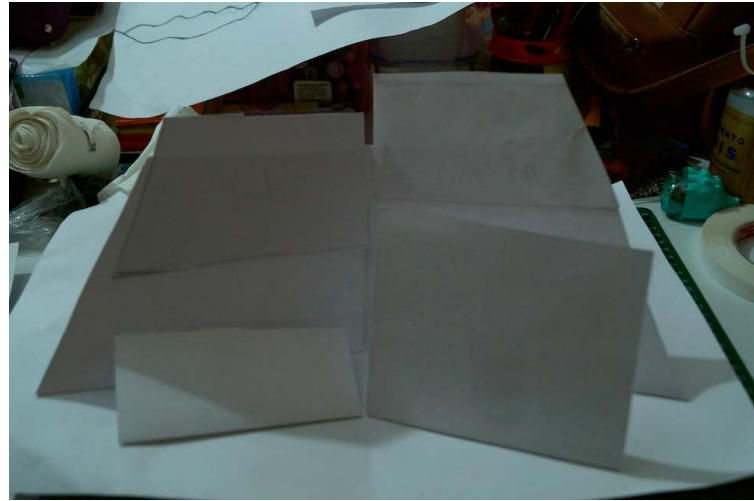


Figura #33 – Planos en blanco 1

Fuente: Elaboración Propia

La realización de este tipo de libros implica mucha prueba y error. Después de un arduo proceso de trabajo se obtuvieron los primeros planos que a diferencia del primero tienen medidas reales y han sido modificados respecto al boceto original, debido a que ciertos elementos no lograban una perfecta unificación. (Figura #34 – Planos en blanco 2)



Figura #34 – Planos en blanco 2
Fuente: Elaboración Propia

El segundo plano contiene un pequeño doblez que hace que el texto forme parte de un elemento sorpresa; de este doblez ya se tenía un plano a gran escala, por lo que se redujo a las medidas que se necesitaban para poder emplearlo en los planos. (Figura #35 – Planos en blanco- aplicaciones)

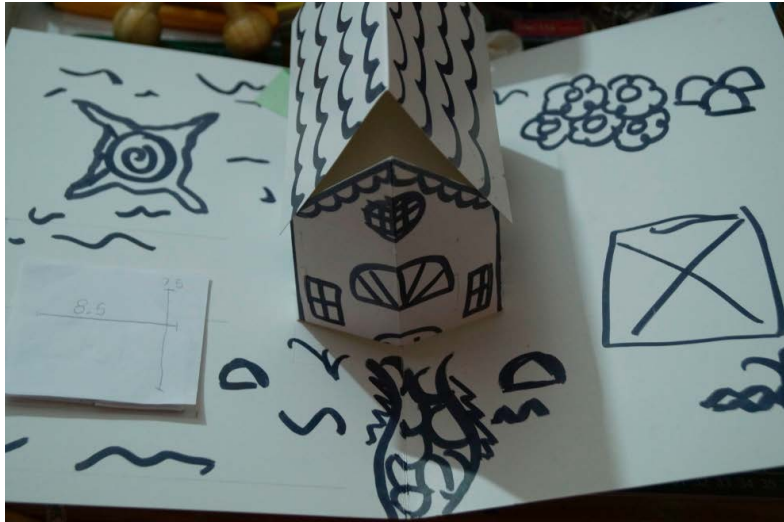


Figura #35 – Planos en blanco- aplicaciones
Fuente: Elaboración Propia

Para la elaboración de estos dos últimos planos se tomaron en cuenta los márgenes establecidos del libro que fueron 1.5 cm de cada lado, así como las medidas extra que se producen una vez hecho el doblez del mecanismo.

4.5 Digitalización

La digitalización siempre se tiene que realizar por partes, por lo que cada parte del pliego se realiza de manera individual; tanto backgrounds como los mecanismos que se van a realizar y que formarán parte de cada pliego.

Se comienza por los backgrounds, es decir el suelo. Antes de comenzar a colocar cualquier cosa dentro del plano se deben colocar los márgenes y la línea que divide al plano, seguido de los espacios extras y las marcas donde se pegarán las pestañas de los mecanismos. En los backgrounds, a diferencia de los personajes principales que van rodeados de un contorno negro, estos tendrán colores similares a los de su relleno para que de esta manera se cree un contraste entre fondo-figura; como se observó en el capítulo tres, éste es un elemento importante para crear profundidad, textura y relevancia para los signos principales. Se ha colocado texto sólo al background que así lo necesita, los demás textos serán incluidos en el elemento que interactúa con éste. (Figura #36 – Digitalización 1, Figura #37 - Digitalización background)



Figura #36 – Digitalización background 1

Fuente: Elaboración Propia

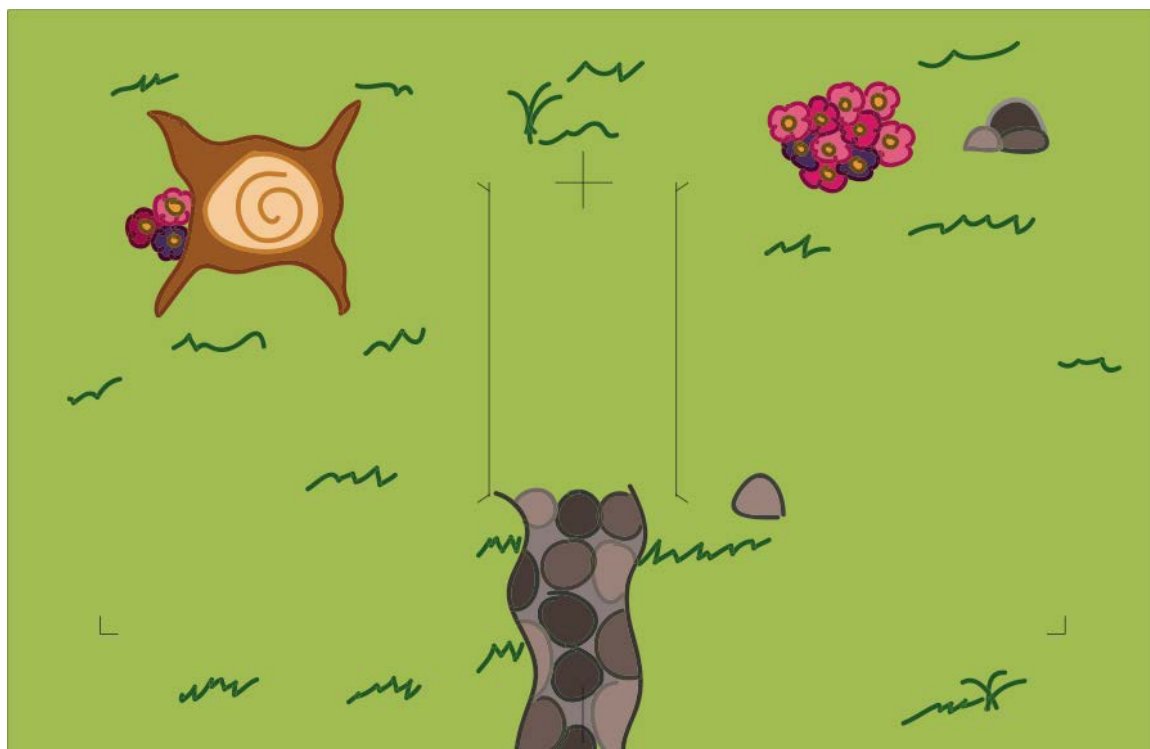


Figura #37 - Digitalización background
Fuente: Elaboración Propia

Para los mecanismos pop-up, se han empleado las medidas que se obtuvieron en los pliegos de prueba, procurando mantener las proporciones y la idea del boceto original. Han sido remarcadas con un contorno negro para lograr resaltarlas en el pliego y se les puso una pestaña para su pegado, así como sus marcas de doblez, para mantener la mitad bien definida, poder marcarla y no provocar un desfase. (Figura #38 – Mecanismo 1, Figura #39– Mecanismo Casita, Figura #40 – Personajes 1, Figura #41 – Ornamento)

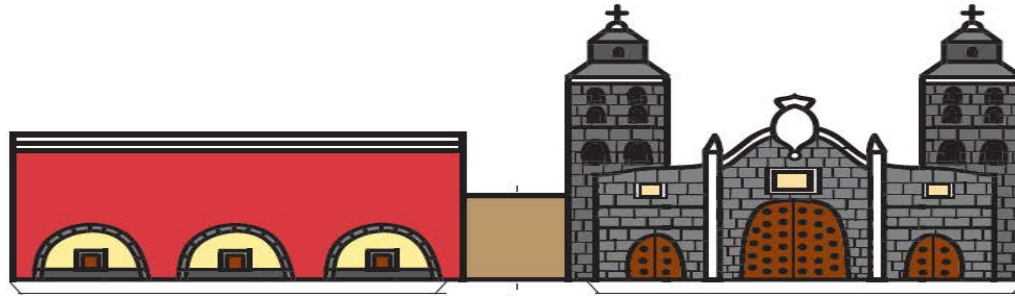
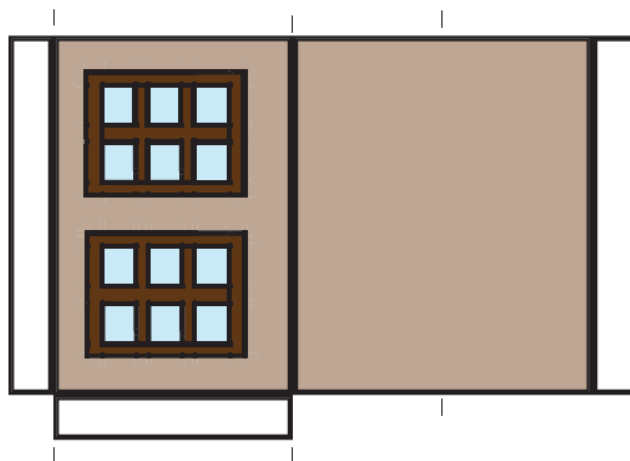
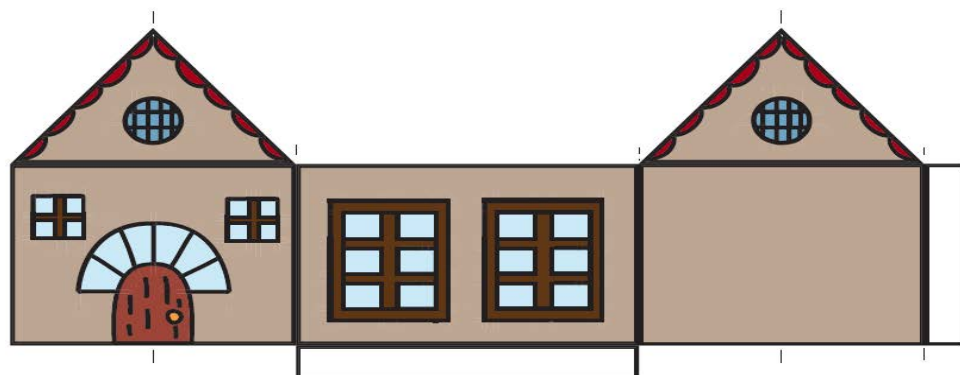
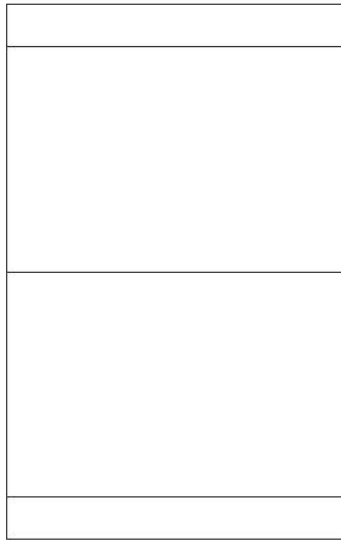


Figura #38 – Mecanismo 1

Fuente: Elaboración Propia



TECHO



RECUBRIMIENTO



Figura #39 – Mecanismo Casita
Fuente: Elaboración Propia



Figura #40 – Personajes 1
 Fuente: Elaboración Propia
 Figura #41 – Ornamento
 Fuente: Elaboración Propia



4.6 Evaluación de Prototipo

Para poder continuar con el desarrollo del producto final y comprobar que el camino que se está siguiendo es el correcto en cuanto a gráfica, usabilidad y diseño; es necesario realizar una prueba que sea el indicativo para decir que las decisiones de diseño que se han tomado hasta el momento han sido las correctas (Ver Figura #42 -Prototipo).

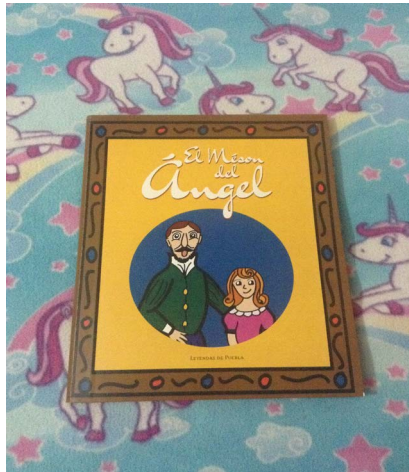


Figura #42 –Prototipo
Fuente: Elaboración Propia

Dicha prueba se ha realizado con anterioridad en el primer prototipo utilizado en la feria de Expociencias 2015: es un instrumento de tipo mixto que reúne la observación y la entrevista con el usuario; a diferencia de las pruebas anteriores esta vez se incluirán una serie de preguntas relacionadas en cuanto al diseño del libro y la ya común de si fue de su agrado o no, también se observará si con la incorporación del texto a ciertos objetos móviles, éste se vuelve relevante para el usuario, las preguntas serán las siguientes:

¿Te gustó el libro?

¿Tuviste algún problema al momento de usar el libro?

¿Pudiste leer los textos sin problemas?

¿Te gustaron las imágenes?

¿Qué fue lo que más te gustó del libro?

La prueba se realizará a 10 niños de la ciudad de Puebla que estén cursando los tres primeros años de educación básica y que se encuentren en un rango de edad de 6 a 8 años. Dicha prueba tendrá lugar en el Parque Ecológico Revolución Mexicana, para aprovechar el contexto familiar y la gran cantidad de familias que acuden con sus pequeños para disfrutar de un buen rato.

De este modo se evaluará la usabilidad, el diseño y la gráfica que se ha decidido utilizar con base a los primeros resultados, así como la interacción con los usuarios y verificar si el diseño del la historia proyectado en este libro logra pregnancia en los pequeños.

4.6.2 Resultados de la prueba

Los resultados obtenidos de la presente prueba arrojaron resultados favorables para cada rubro a evaluar; excepto por el lado del texto, en todo lo referente a redacción.

A continuación se muestra una tabla en donde se analizan los resultados de cada rubro.

Tabla #14: Análisis de Resultados

Fuente: Elaboración Propia

Diseño	Tipografía	Los resultados en cuanto a tipografía fueron favorables. El uso de tipografía sans serif ayuda al pequeño lector a tener una lectura más amigable. El puntaje de 14.5 fue aceptado por los lectores y no mostraron ninguna molestia en cuanto al tamaño de letra, el único problema presente en lo que a tipografía concierne es el espacio entre líneas ya que para el lector era visualmente pesado. Un interlineado de 2 podría ser una buena opción para el prototipo final. Se encontró que al rellenar con algún color los cuadros de texto podría ser un tanto molesto para los niños y por lo tanto dificultar la lectura, por lo que se recomienda un fondo blanco para el texto, sobre alguna transparencia o en colores tipo hueso.
	Composición	En cuanto a la organización de los signos utilizados no tuvo ningún problema se observó que el usuario tenía tendencia a enfocarse en el lado derecho, por lo que se recomienda colocar ciertos textos ubicados en ese lado. Tal como se descubrió en el prototipo uno, el elemento sorpresa causó gran impacto en el usuario, el colocar los textos dentro de estos elementos motivó su curiosidad por continuar la lectura y buscar más “Tesoros” como el usuario los llamó.
	Portada	La portada fue del agrado del usuario, fue de los elementos que más impacto causó, al momento de responder a la pregunta sobre qué fue lo que más les había gustado, la portada fue un elemento que siempre destacó, por la ilustración y el fondo. A los usuarios parecía gustarles la incorporación de los personajes principales en la portada.
	Contenido	En cuanto a contenido los resultados no fueron tan favorables, ya que la leyenda en cuestión sigue siendo demasiado larga, por lo que debe ser reducida aún más, emplear un lenguaje mucho más coloquial (puesto que fue una de las dificultades principales que más mencionaron los pequeños) y reemplazar ciertos datos que para el niño no presentan ninguna relevancia: como el tiempo en el que se desarrolla la historia, que es el signo textual que más problemas presentó.

Gráfica	Textura	En cuanto a textura, es decir a la diferencia de planos (que se forma en este caso por la intervención de los mecanismos y el soporte), fue del agrado de los pequeños. Fue uno de los principales elementos que provocaron la interacción entre el usuario y el objeto, logrando así que los signos cobraran relevancia: tanto los elementos colocados en el soporte, como los mecanismos mismos y provocando que todos los elementos dentro del soporte lograran unificarse de manera que nada desentonara dentro del plano.
	Ilustración	Las ilustraciones al igual que la portada fueron de los elementos más populares dentro del libro. El uso de trazado negro para los signos principales fue parte de su éxito, pues de esta manera se lograba dar protagonismo a aquellos signos que lo necesitaban, pero al mismo tiempo se logró la unión fondo-figura, lo cual también ayudó a que el pequeño pudiera dedicar aún más tiempo a la apreciación de cada elemento dentro del plano, lo cual fue algo que el usuario disfrutaba.
	Calidad Gráfica	En cuanto a calidad gráfica, gracias al previo bocetaje de planos en blanco; se logró obtener las medidas y los ángulos correctos para así conseguir un correcto armado de los pliegos sin ninguna complicación. El uso de ciertos adhesivos como la cinta doble cara y el cemento iris lograron que el trabajo se conservara limpio al momento de armar. El poner marcas extra fuera de la figura para indicar dónde debe ir doblado, ayudó a tener una mejor precisión y control de todas las piezas. Se observó que las impresiones en cartulina opalina se prestan mucho más para el proceso de doblado y dan una apariencia mate que ayuda disipar el brillo dentro del pliegue y permite observar mejor las ilustraciones.
	Portada	Como se ha mencionado, la portada ha sido clave para la atención de los usuarios; siendo el arreglo tipográfico un factor clave para atraer la atención, así como su integración a las figuras que lo acompañan. El uso de figuras y detalles fueron otra característica a resaltar, por lo que se recomienda detallar un poco más la portada para lograr un mayor realce en todos los elementos.

Usabilidad	Manejo	Al presentar el libro a los usuarios, éstos lograron tener un perfecto dominio de éste: consiguieron interactuar con él de manera que no se maltratara, ya que el tamaño les permitía poder sujetarlo mejor. Parte de que cada pliego fuera fácil de dominar, fue el encuadernado; que permite que el plano se extienda por completo: esto permitió que el pequeño pudiera dar vuelta sin ningún problema. El tamaño de las figuras fue el adecuado, lo suficiente para captar su atención y que pudieran apreciar bien cada mecanismo.
	Formato	El formato carta resultó ser muy cómodo para el pequeño usuario, ya que podían disfrutar de todos los planos de manera óptima sin que fueran demasiado grandes, pero tampoco demasiado pequeños; podían extenderlo y admirar cada plano de una forma cómoda. El encuadernado correcto (pegando cada pliego uno con otro, pero dejando 2 cm de espacio del lomo hacia adentro), permitió que el libro pudiera abrirse sin problemas.

4.6.3 Correcciones a realizar

Una vez analizada la prueba, se encontró que las correcciones a realizar son: redacción, reducción del texto e interlineado y relleno de los cuadros que contienen el texto (ya que algunos padres de familia comentaron que habían notado que los pequeños cuando empezaron a leer, leyeron mejor en fondo blanco), así como una nueva portada con mucho más impacto.

4.7 – Propuesta final

Una vez terminadas y analizadas las pruebas, se realizarán los bocetos de los pliegos 2D de manera muy burda, para así poder continuar con el diseño en blanco de los pliegos restantes y tener un panorama general del diseño del libro: cómo iba a quedar finalmente organizado cada elemento dentro del plano y cómo se reordenarían los signos en cada plano, para lograr un mecanismo sencillo, pero llamativo (Ver Figura #43).

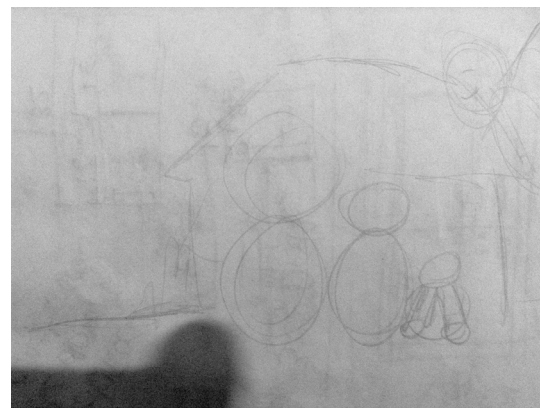
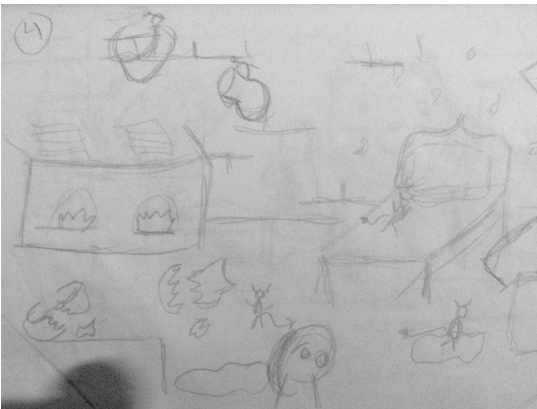
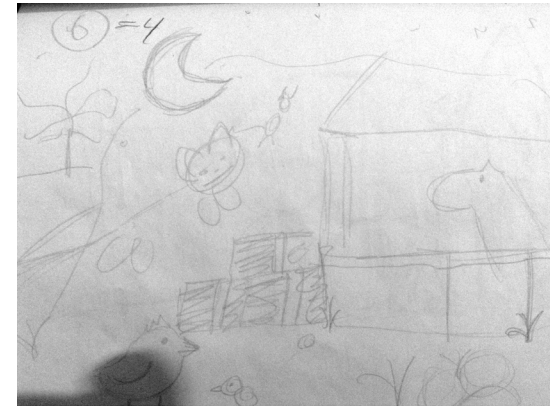
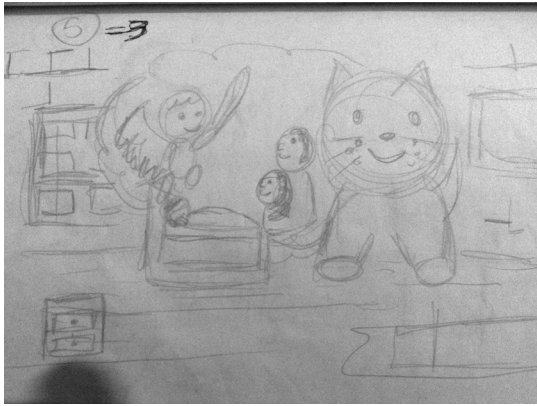


Figura #43 –Bocetos burdos
Fuente: Elaboración propia

Una vez teniendo los bocetos restantes, se dibujó lo más comprensible posible todos los ornamentos que contendrían los backgrounds, para así poder armar de forma un poco más sencilla y tener un mayor orden en cuanto a elementos que quizá fueran a ser repetitivos (Ver Figura. #44).

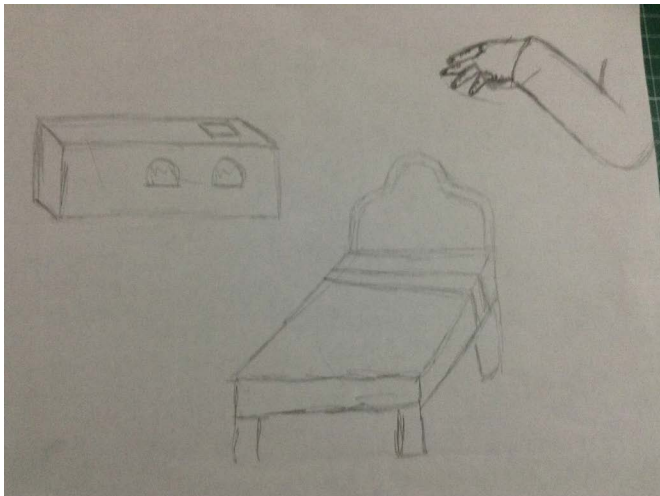
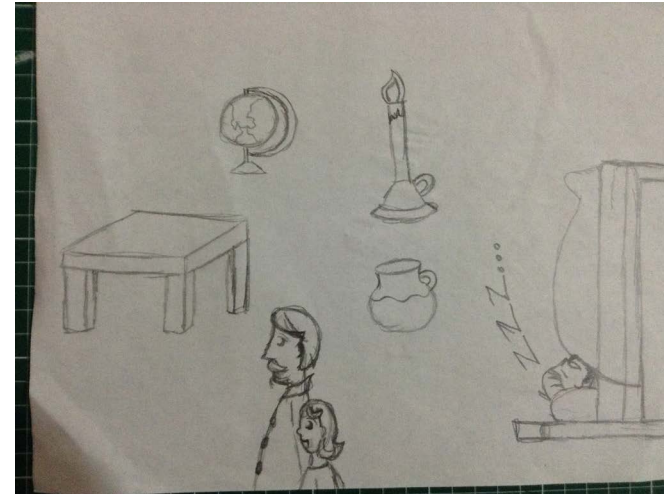


Figura #44 –Ornamentos 2
Fuente: Elaboración propia

Se terminó de bocetar al último personaje... el ángel.

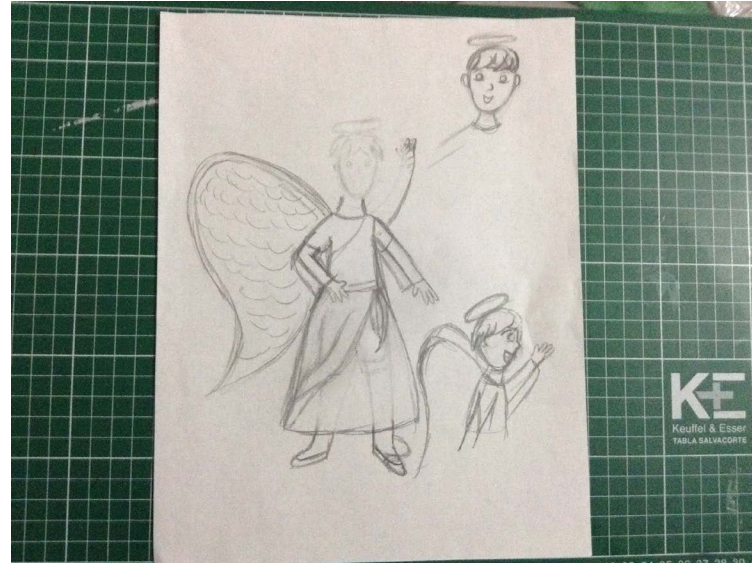


Figura #45 –Ángel

Fuente: Elaboración propia

Cuando se obtuvieron los bocetos burdos, se finalizó con la elaboración de los pliegos en blanco, es necesario recordar que sin éstos no se puede pasar a digitalizar; pues son éstos los que marcan la pauta para determinar medidas y evitar desproporciones en las ilustraciones (Ver figura #46).

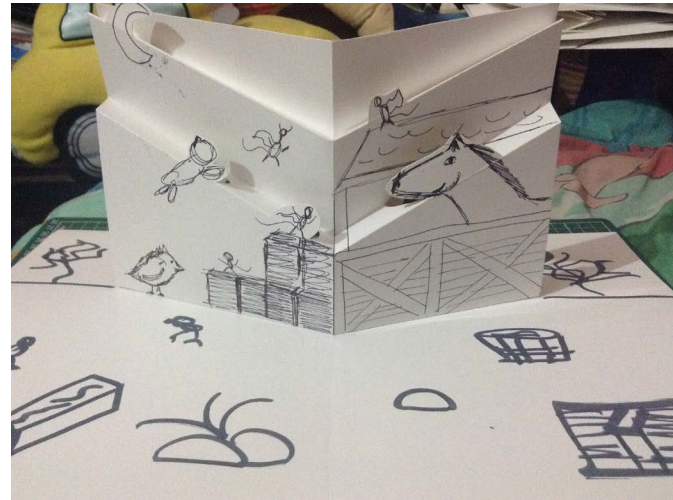
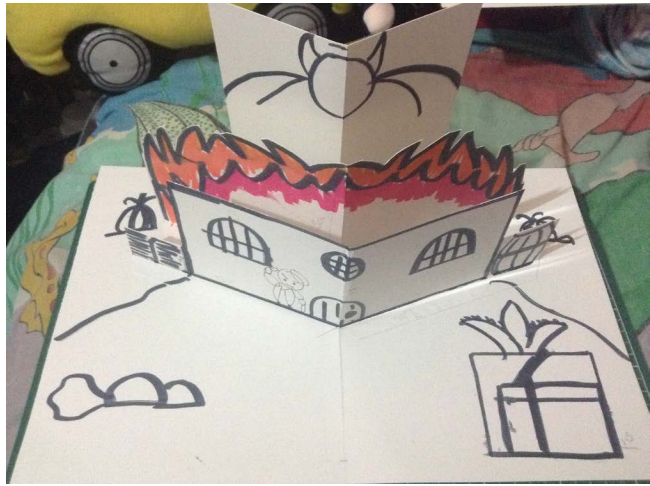


Figura #46 –planos blancos
Fuente: Elaboración propia

Concluidos los planos en blanco, se pasó a la digitalización de backgrounds, con sus respectivas medidas y guías para poder pegar; así como al diseño de las guardas y algunos arreglos de diseño editorial. Recordemos que en los backgrounds, el plano es remarcado con colores similares a su relleno para lograr un contraste objeto-imagen y poder así dar relevancia a nuestros signos más importantes (Ver figuras #47, #48).



Figura #47 –Guardas y editorial
Fuente: Elaboración propia

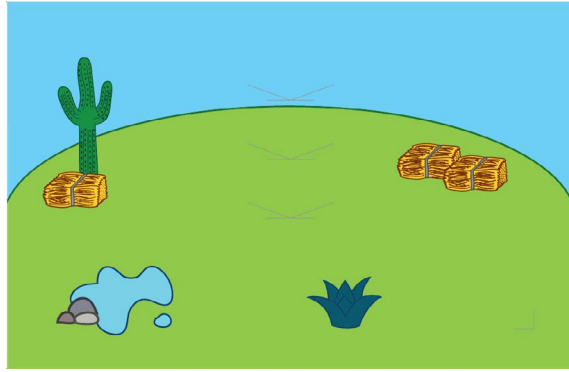
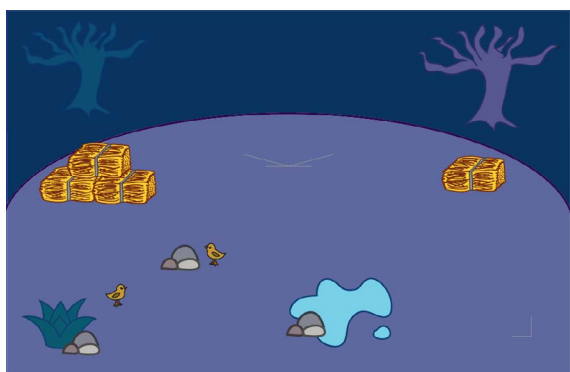
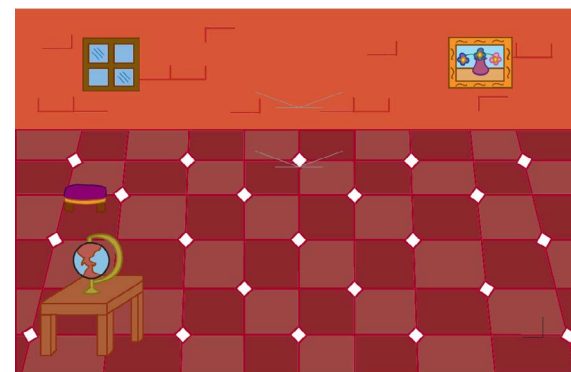
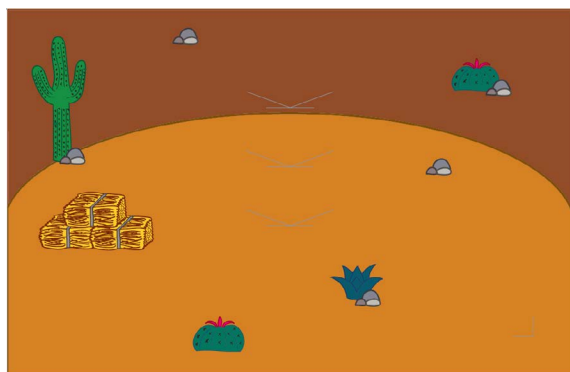


Figura #48 –Backgrounds
Fuente: Elaboración propia

Terminados los backgrounds se elaboró el diseño de las cajas de texto que forman parte del elemento sorpresa, así como su complemento; seguido del diseño de portadas: se tomaron las medidas precisas para asegurar que éstas no fueran a salir mal, esta vez con un puntaje de 14.5 en tipografía sans Serif a un interlineado de 20 puntos. La tipografía escogida fue la tipografía Fedra Sans STD, debido a que en las reglas de diseño y de acuerdo a los resultados de las pruebas previas, este tipo de tipografías son de alguna manera más legibles para los niños. El puntaje del interlineado fue decidido al observar que, al encontrarse los menores aún en la etapa temprana de lectura, les cuesta leer con un puntaje más reducido, sin mencionar que éste fue su mayor problema según las entrevistas (Ver figuras #49, #50, #51).



Figura #49 –Cajas de Texto
Fuente: Elaboración propia

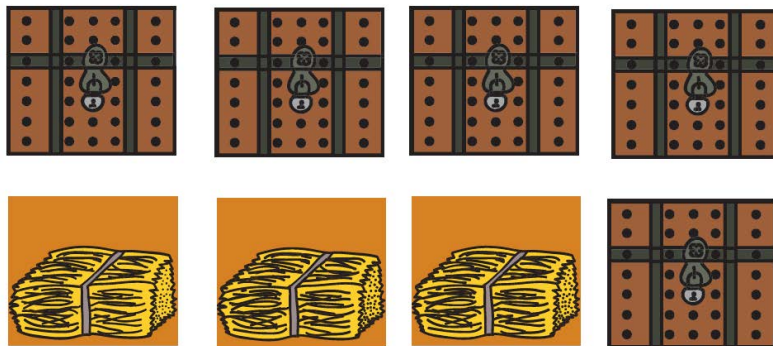


Figura #50 –Cajas de Texto - Complemento
Fuente: Elaboración propia



Figura #51 –Portadas
Fuente: Elaboración propia

Concluidas las piezas externas, se continuó con las internas: para esta parte primero se trazaron en Illustrator los dibujos con pincel caligráfico, esto para hacer un poco más rápida la producción. Una vez trazados todos los ornamentos y personajes restantes en un archivo diferente se colocaron cuadros con las medidas que cada elemento tendría en su plano; esto para poder encuadrar después los dibujos y no perder grosor de línea, ya que si se le pretende dar primero algún efecto o corte a la ilustración, al momento de encuadrar ésta puede perder el grosor de línea establecido, ocasionando que el personaje pierda la fuerza que necesita. Después de encuadrar cada elemento dentro de la medida que le corresponde, se refinó y coloreó cada personaje para poder lograr nuestras piezas para ensamblaje (Ver figura #52- Ensamblaje).

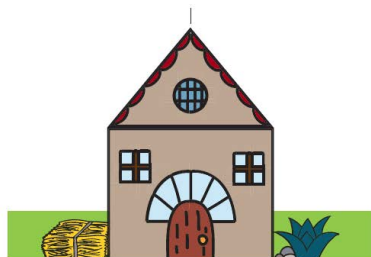
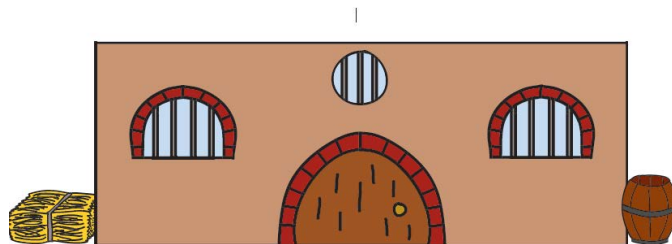


Figura #52 –Ensamblables
Fuente: Elaboración propia

Una vez reunidos todos los elementos, se pudo seguir la etapa de armado y encuadernado; considerada una etapa muy manual y artesanal, ya que cada libro pop-up se arma de manera individual y se encuaderna artesanalmente.

4.8- Rediseño de Contenidos

Una vez terminado el primer libro y después de haberlo entregado, se reflexionó un poco respecto al contenido gráfico y aunque era bueno, se tomó la decisión de rediseñar los personajes y los backgrounds, ya que debido a la premura de entrega aún les faltaba algo de fuerza y protagonismo a los personajes, en cuanto a los backgrounds, era necesario darles un poco de más textura para así lograr contraste entre el fondo y los personajes principales, también era un tanto notorio que aún faltaba un poco más de integración en cuanto a los elementos, es decir aún había algo que hacía que el sistema gráfico no pareciera del todo armonioso, por lo que en este rediseño se trataría de unificar todas las piezas gráficas de manera que la armonía entre los signos del sistema de ilustraciones esta vez, encajara por completo. Se determinó que los cambios sólo serían aplicados a la parte ilustrada, la parte editorial conservaría su diseño original, pues no presentó ninguna deficiencia.

Por lo que se bocetaron nuevamente los personajes principales, los backgrounds y algunas piezas de ultería, teniendo mucho cuidado en el trazo y en las formas que darían el estilo a los personajes

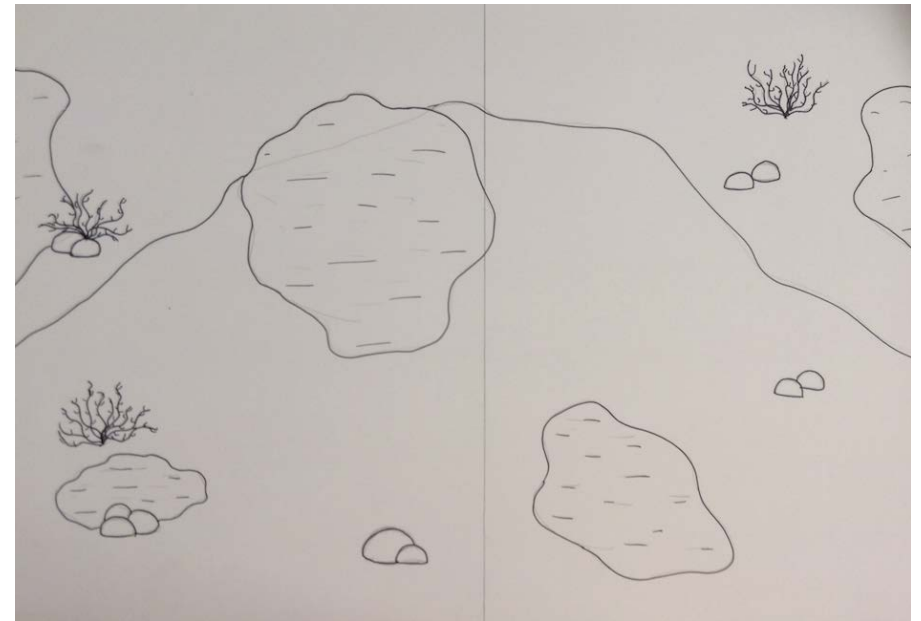
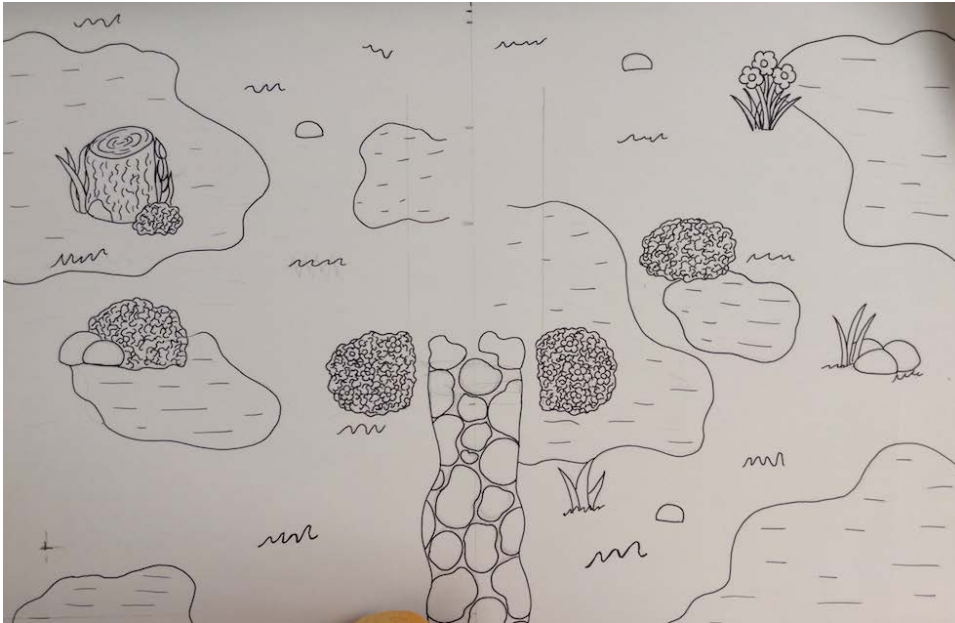
Para los personajes se optó por un estilo de trazo sencillo, limpio pero con cierta picardía que les diera un toque un tanto cómico (Ver figura #53 - Personajes Nuevos).





Figura #53 –Personajes nuevos
Fuente: Elaboración Propia

En cuanto a los backgrounds obviamente el grosor del trazo tuvo que ser modificado para poder unificarse con los personajes y se agregaron más elementos gráficos que hicieran un poco más interesante la composición y no diera la impresión de sólo ser una plasta. Cabe mencionar que en cuanto a composición, el primer pliego sí conservó su diseño original, sólo sufrió cambios de estilo pero ese punto se retomará en la digitalización (Ver figura #54 -Nuevos Backs).



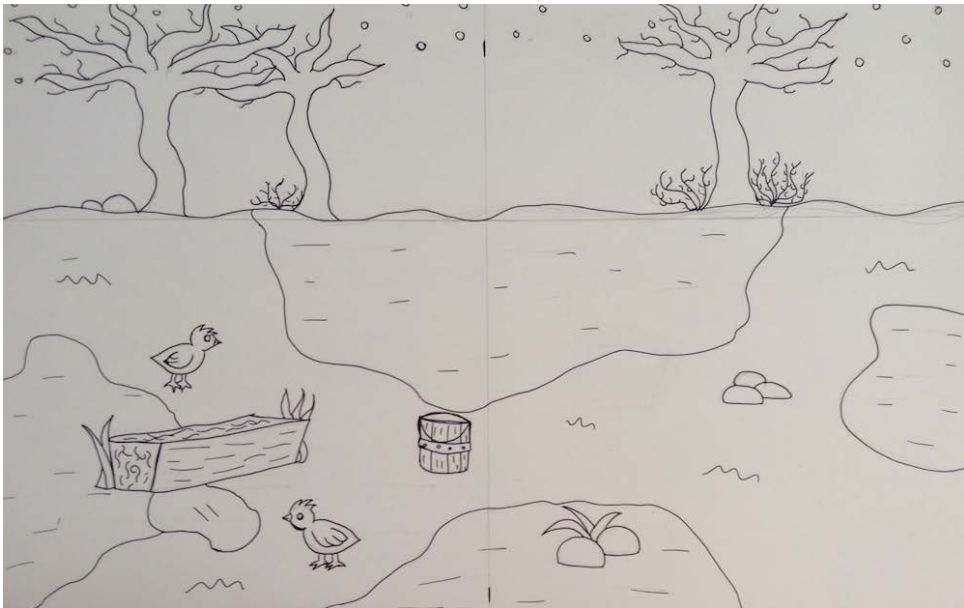
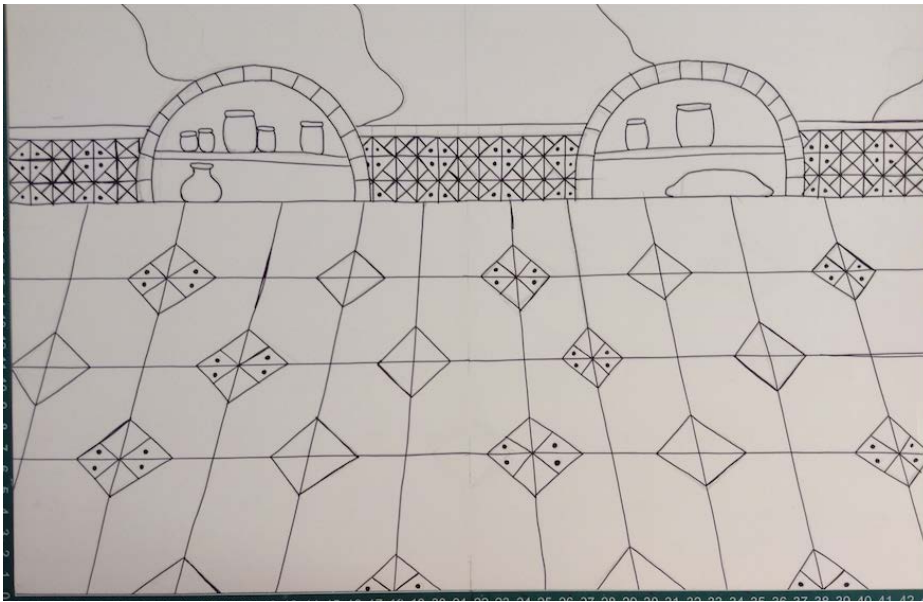
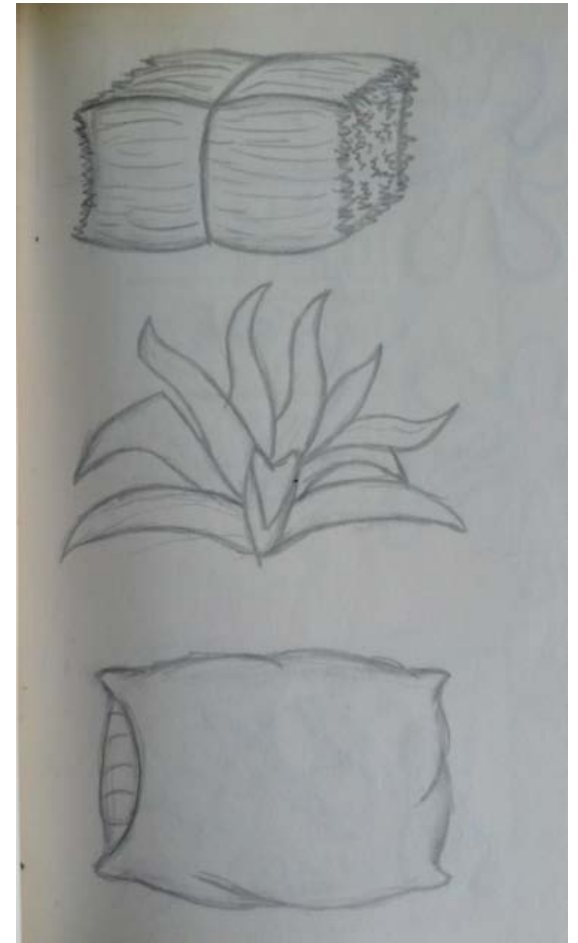
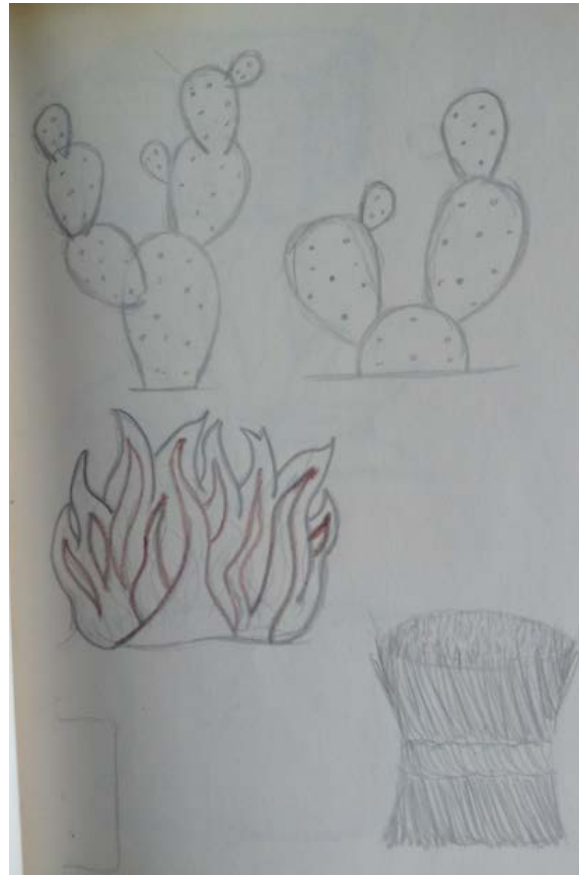
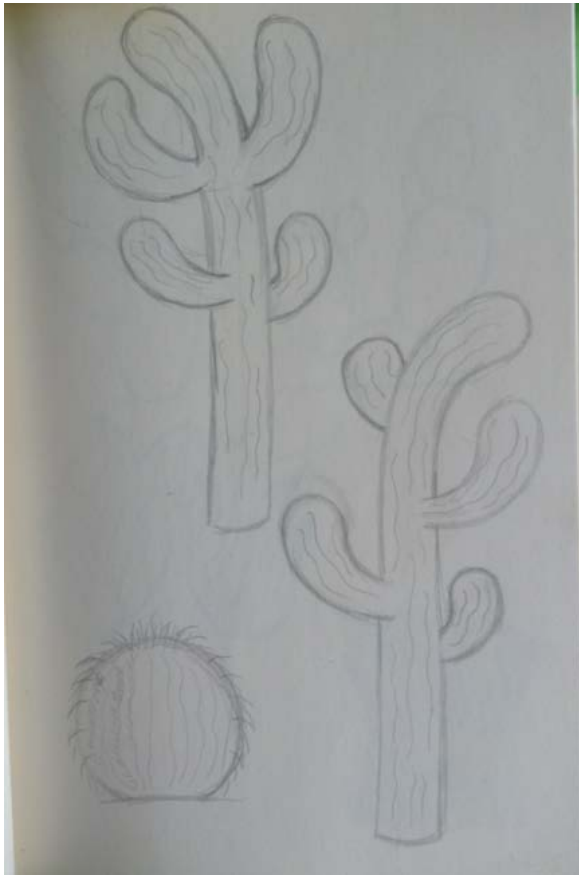


Figura #54 –Nuevos Backs
Fuente: Elaboración Propia

Como ya se mencionó, la utilería también sufrió algunos cambios, se estilizaron más sus formas de manera que ya no dieran la sensación de ser tan burdas y el trazo se apegó a las características de estilo de los personajes, para así lograr que el sistema de signos sea armonioso (Ver figura #55 - Complementos Nuevos).



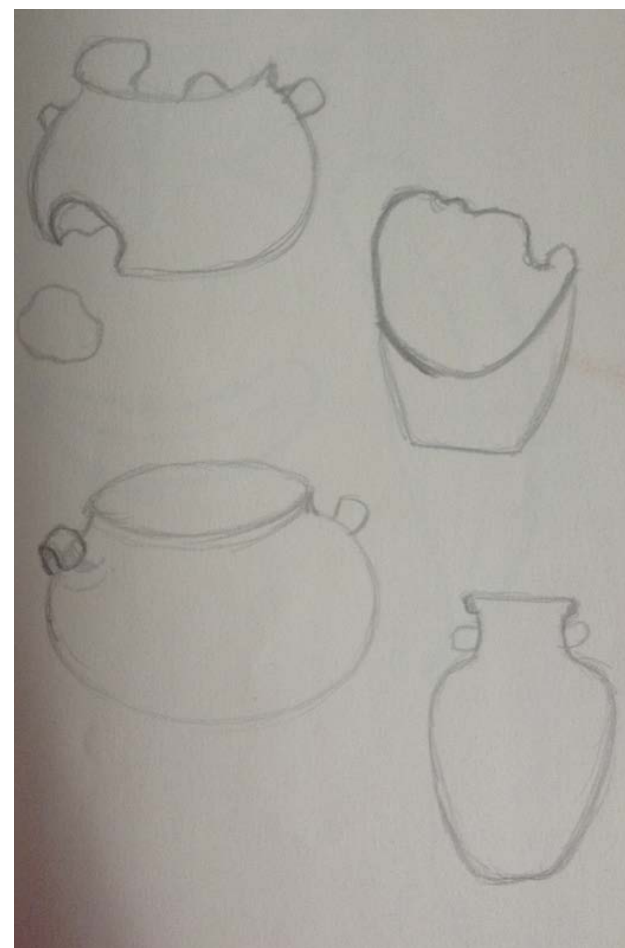
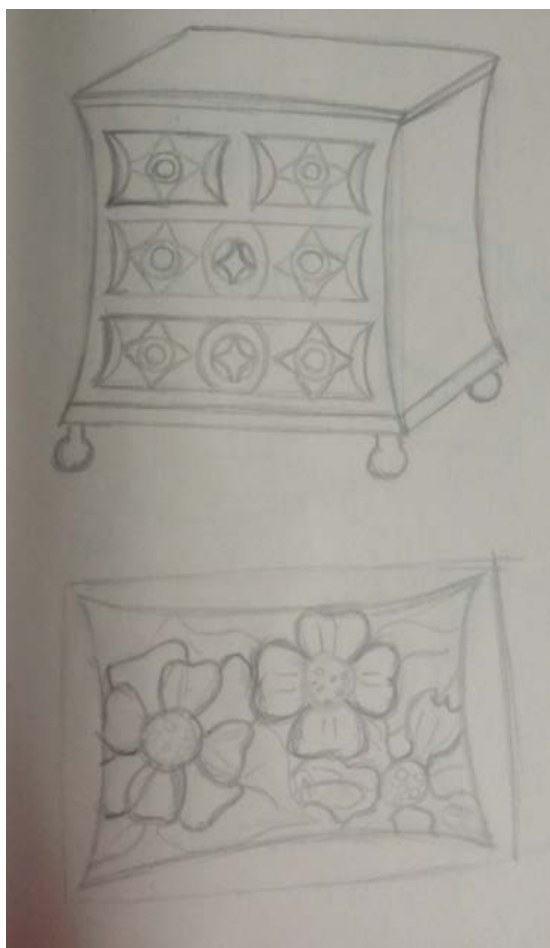
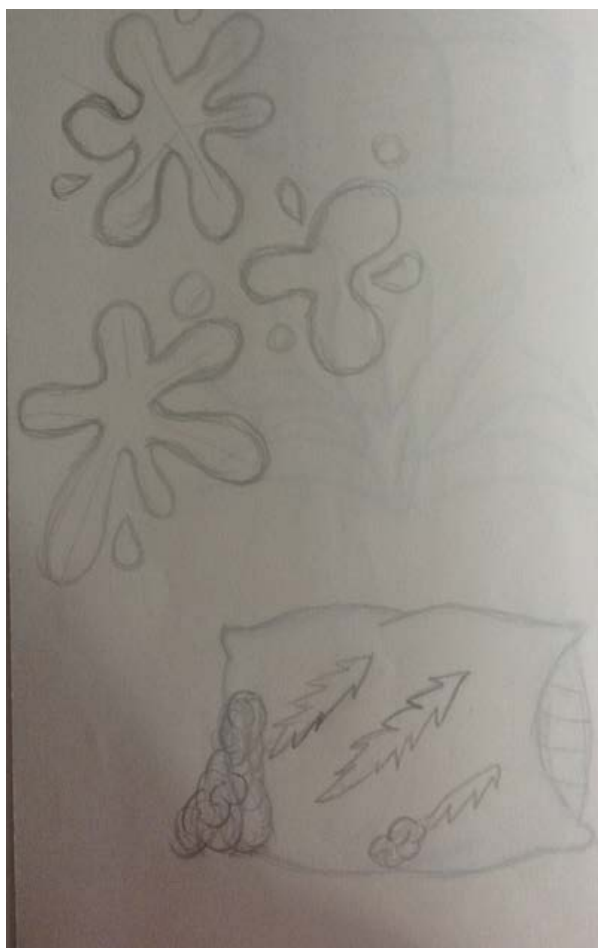


Figura #55 –ComplementosNuevos
Fuente: Elaboración Propia

4.8.2- Digitalización del Rediseño

Para la digitalización en esta ocasión se recurrió a un método diferente, anteriormente la vectorización fue el recurso que se utilizó, pero en esta ocasión para los personajes principales y los backgrounds se decidió usar trazo a mano alzada con la ayuda de una tableta especializada, esto para poder dar mayores texturas a los fondos y hacerlos visualmente más atractivos, también para que a los personajes principales se les pudieran agregar mayores efectos, mejores sombreados y degradados, y lograr ese contraste entre los fondos y los protagonistas.

Se inició con la preparación de los personajes principales, al ser en mano alzada se utilizó el programa Photoshop CC de la Suite Adobe Professional, para crear un contraste entre fondos y personajes, se determinó que los elementos principales no tendrían ningún efecto que diera la sensación de textura, por lo que se limitaría únicamente a relleno y sombreados (Ver figura #56 -Nuevos Personajes, ver figura #57 - Nuevos personajes 2).



Figura #56 –Nuevos Personajes
Fuente: Elaboración Propia



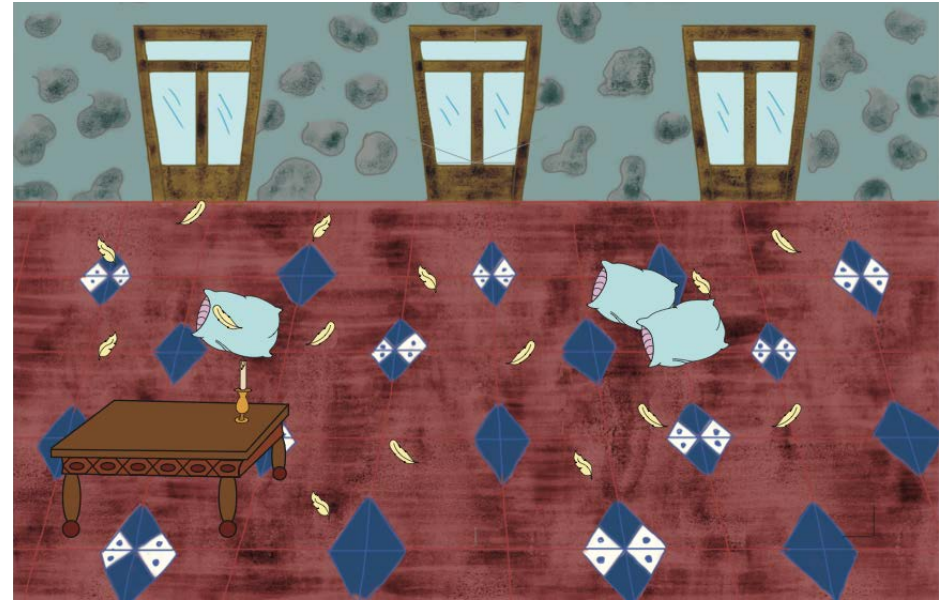
Figura #57 –Nuevos Personajes 2
Fuente: Elaboración Propia

Una vez terminados los personajes principales se procedió con los backgrounds, igualmente trazados a mano alzada y entintados con técnica mixta de acuarela digital, para ofrecer textura a ciertas áreas de la composición y lograr un mayor contraste entre personajes y fondos, también para que de esta manera los personajes resalten mucho más dentro del plano y logren un mayor protagonismo, ya terminados se les colocaron las medidas de montura de los mecanismos (Ver figura #58 - Backs Listos).

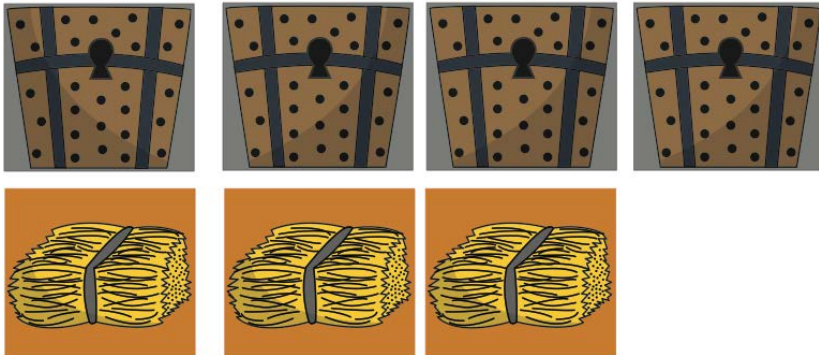


Figura #58 –Backs Listos
Fuente: Elaboración Propia

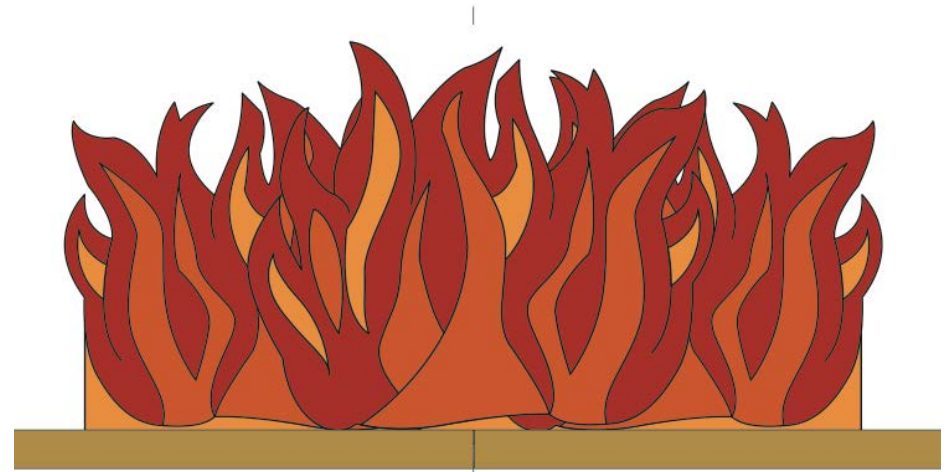


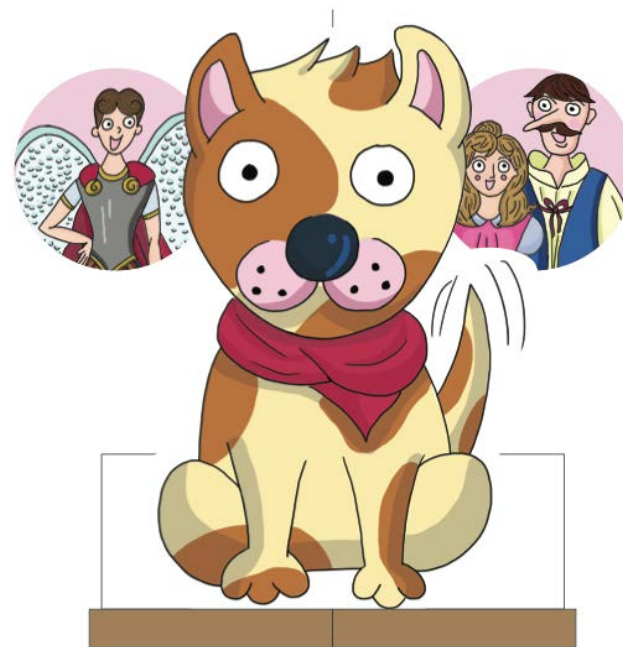


Concluida esta primera etapa, se continuó con la digitalización de los complementos y armado de los mecanismos, para los complementos la vectorización fue la técnica elegida, ya que al ser de utilería es mucho más fácil su manipulación si se encuentran en vector, después se adicionaron a sus mecanismos correspondientes, se encuadraron en sus medidas y se les agregaron sus marcas de corte (Ver figura #59 - Nuevos Pops).



*Figura #59 –Nuevos Pops
Fuente: Elaboración Propia*





Como el estilo cambió, algunos de los edificios tuvieron que cambiar un poco, para que no desentonaran, excepto la catedral esa sí conservó su diseño original. (Ver figura #60 - Casitas).

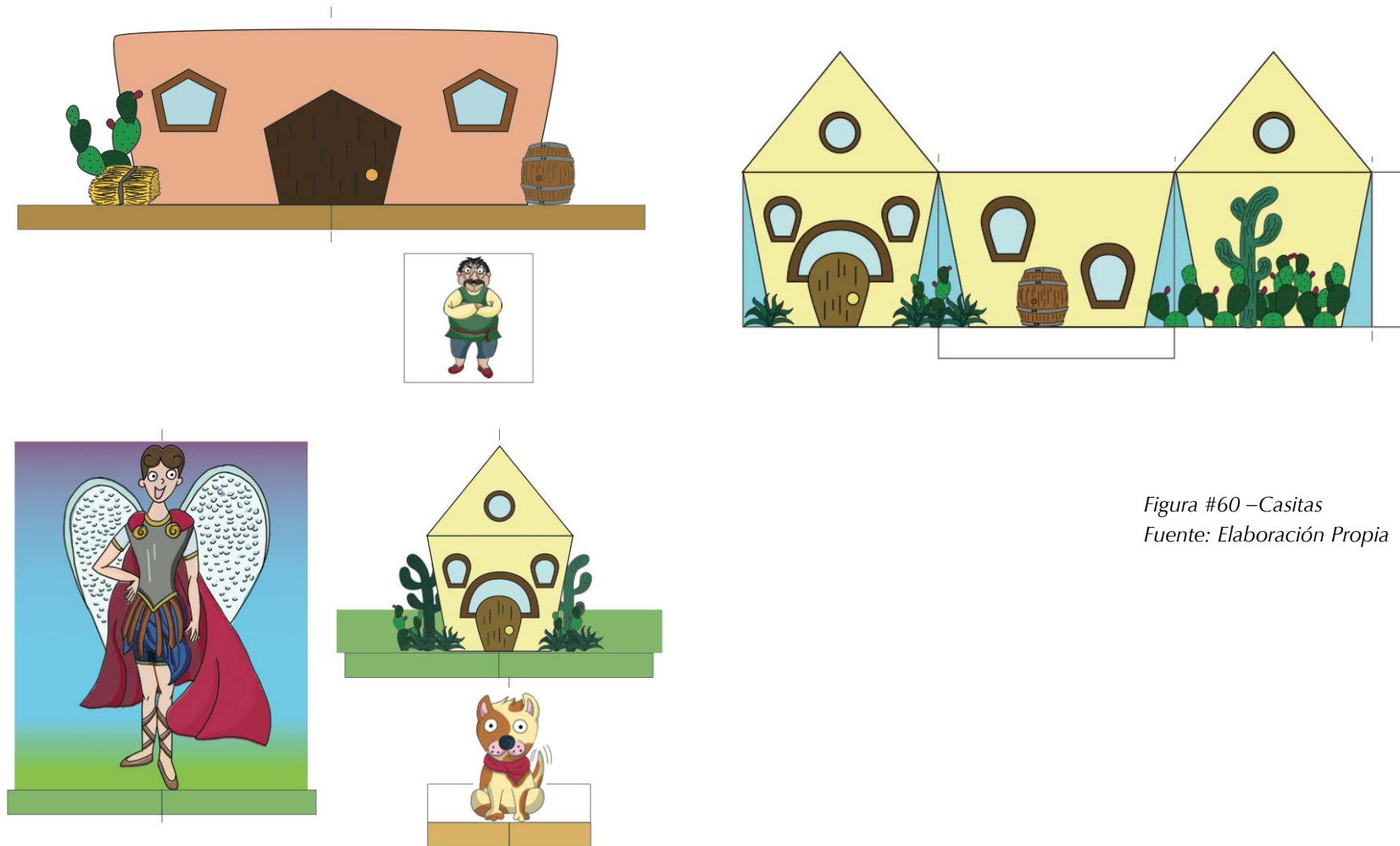


Figura #60 –Casitas
Fuente: Elaboración Propia

Finalmente la parte editorial que no tuvo otra cosa más que el cambio del marco de las cajas de texto, las guardas y dedicatoria conservaron sus diseños. Y evidentemente la portada cambió un poco. (Ver figura #61 - Editorial, figura #62- Portada Final).

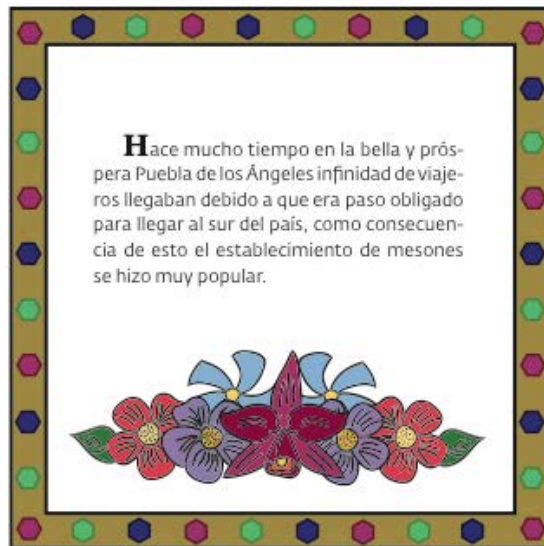
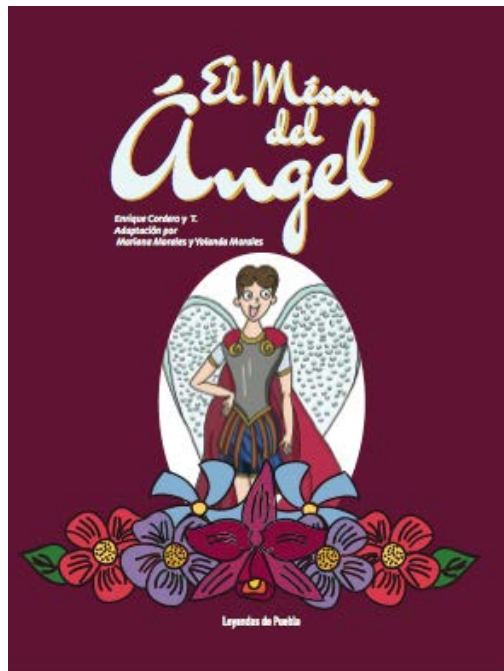


Figura #61 –Editorial
Fuente: Elaboración Propia



*Figura #62 –Portada Final
Fuente: Elaboración Propia*

Con esto concluye el rediseño del libro Pop- Up “El Mésón del Ángel”, abriendo pasó a una nueva y mejorada versión.

4.9- Costos de Producción

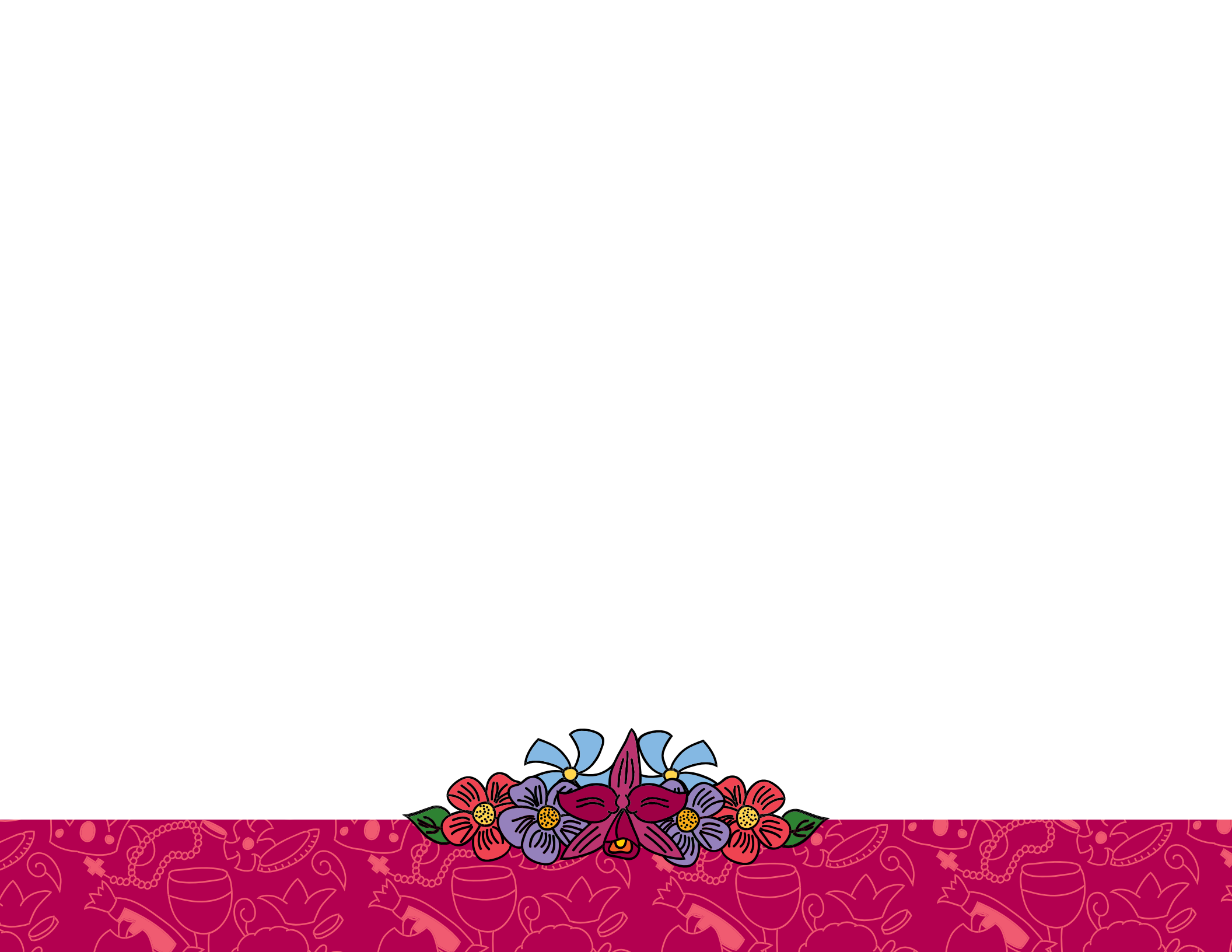
Como ya se ha mencionado con anterioridad la producción de estos libros es totalmente manual, por lo que generalmente este tipo de productos son impresos en China, ya que ahí manejan costos de producción por pieza que van desde \$1.00 USD hasta los \$3.00 USD si se hace un tiraje de 1 a 5 millares, los libros se fabrican en barcos que contienen toda la maquinaria y el personal necesario para su impresión y armado, esto según la página web de Shantou Guocai Printing Co, Ltd (2017).una imprenta reconocida y con una gran experiencia en la fabricación de estos libros.

Lo que sí se desconoce es el costo adicional de envío y de importación (pues esto se sabe una vez que realiza la compra) que seguramente incrementará el precio final del libro.

Cabe mencionar que también se hizo una cotización con productores locales para saber el coste que tendría el producto si se produjera de manera más artesanal.

-PRODUCCIÓN-

CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO
Impresión tabloide - 11 x 17 in - Impresión láser a color - Opalina 12 pts - Couché brillante / mate 12 pts	20	\$140
Impresión gran tabloide - 13 x 19 in - Impresión láser a color - Opalina 12 pts - Couché brillante / mate 130 grs	12	\$120
Laminado - Metro cuadrado - Brillante o Mate	1 m	\$65
Corte - Corte de todas las piezas de cada tabloide y gran tabloide	1	\$90
Armado y pegado	1	\$70
TOTAL:		\$485 c/pieza \$145,500 (300 piezas)



Capítulo 5. Conclusiones

A lo largo de todo este proceso se adquirieron nuevos aprendizajes y se obtuvieron respuestas a una problemática que se planteó hace cerca de un año, en la cual se obtuvieron hallazgos que enriquecieron de manera muy particular cada una de las etapas por las que pasó este proyecto.

En un principio se plantearon determinadas preguntas de investigación sobre las que se comenzó a formular este proyecto, las cuales eran: ¿cómo diseñar un producto editorial que tenga como objeto la divulgación de contenido cultural de la ciudad de Puebla enfocado a niños? En una primera instancia como hipótesis y a forma de dar respuesta, se planteó que el uso de las técnicas Pop-up en el desarrollo de recursos editoriales interactivos para niños aplicados a la historia y tradiciones de una ciudad, ayudan a la comprensión de éstos entre los menores de 6 a 8 años; durante la investigación se descubrió que el proceso para el diseño de un libro pop-up de tipo cultural implica mucha labor tanto intelectual como manual. En el desarrollo del libro es importante sacar prototipos para probarlos con los usuarios y así poder determinar el tipo de mecanismos más convenientes para el rango de edades a los que va dirigido. Se debe tomar en cuenta tipo de mecanismos, el tamaño del formato, estilo de ilustración (que se adecúe a lo que se planea hacer), tipografías y elementos que puedan llamar la atención del público al que va dirigido; no es lo mismo un libro pop-up para niños de 11 a 15 años, que uno de adultos con muchos más detalles; a uno para niños de 6 a 8 que comienzan a dejar los objetos burdos. En cuanto a los rasgos del diseño editorial que potencializan al libro (específicamente para este caso de menores de 6 a 8), el vincular las cajas de texto con los planos y lograr de manera óptima que los textos sean también un elemento sorpresa, aumenta la curiosidad del usuario por seguir descubriendo qué más hay por ver. Los detalles en los fondos o backgrounds de los planos ayudan a que cada plano sea único y diferente, lo cual también es un factor de curiosidad para el pequeño usuario, que en varias ocasiones gustaba de quedarse contemplando cada plano hasta descubrir todo lo que había por ver. Fue

acertado el uso de tipografía a un puntaje de 14.5 de tipo sans serif con interlineado de 16.5 puntos para evitar que la lectura se haga visualmente pesada, así como textos más coloquiales y no tan complejos para su fácil comprensión.

La aplicación de leyendas poblanas fue un tema que agradó tanto al público infantil como al público adulto. Al probarse no sólo con el público objetivo, sino también con otro tipo de público, pudo comprobarse que este tipo de recurso es un medio perfecto para acercar a la gente a temas culturales, incluso para personas con escaso nivel educativo.

La ilustración y los signos desarrollados aplicados a los mecanismos pop-up son claves para lograr un equilibrio fondo-figura en cada plano desarrollado y así lograr una experiencia única para cada usuario.

La siguiente pregunta fue: ¿cuáles son las características del diseño editorial interactivo que se pueden aprovechar para la difusión de la cultura en los niños de 6 a 8 años? Como segunda hipótesis se planteó que: el uso de las técnicas mixtas de ilustración, los mecanismos de papel interactivos y el dinamismo del tratado tipográfico del libro Pop-up, favorecen la divulgación de historia y tradiciones entre los niños de 6 a 8 años. Uno de los principales hallazgos fue el de los elementos sorpresa dentro de los pliegos, ya que esto de alguna manera incentiva al niño a querer seguir leyendo; porque no sólo está interactuando con el producto, sino que también de alguna manera sabe que hay algo por descubrir.

Este proyecto ha permitido descubrir nuevos medios para acercar a la gente a temas de tipo cultural y generar experiencias en cada persona, las cuales crean valor para su desarrollo personal.

Este proyecto ha dejado una grata experiencia en mi, no sólo se tuvo la oportunidad de acercarse a distintos públicos, sino que de alguna manera el mismo público ayudaba a la construcción del libro. Otro hallazgo importante es que este tipo de libros no sólo funcionan para chicos y grandes; sino también para personas que no saben leer: la interacción de alguna manera crea un acercamiento logrando que el usuario entienda aunque no sepa leer.

El desarrollo de este tipo de libros para la difusión de temas específicos es de mucha utilidad, ya que mediante imágenes quizá breves pero concisas, se puede transmitir un mensaje que genera valor para el usuario, estimulando no sólo la curiosidad sino también la difusión.

Aún quedan muchas cosas por averiguar, como: el tipo de mecanismos adecuados para cada público, diseño editorial aplicado a elementos en movimiento, diseño de retículas más dinámicas que permitan el movimiento en este tipo de libros, etc. La ingeniería en papel junto con el diseño editorial ofrecen un enorme campo no explorado y que puede estar abierto para cualquiera que desee intentarlo.

Como experiencia personal este proyecto me ha enseñado lo que es la paciencia y la disciplina de una forma seria y comprometida, a ser organizada en todos los procesos y llevar un control de lo que se hace, éstas son características básicas para el desarrollo de este tipo de proyectos.



Referencias

Arévalo Calderón, J. (2013). Diseño de material didáctico para la enseñanza de etnias ecuatorianas: Libro pop-up, para niños de cuarto año de educación básica.(Tesis Profesional, Universidad de Cuenca). Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/5308>

Arévalo Rivera, M. (2004). Un sistema de turismo para la promoción y difusión de los procesos y la producción de las principales artesanías del estado de Puebla. (Tesis Profesional, Universidad de las Américas Puebla). Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/arevalo_r_my/

CONACULTA(2010). Se presentó el libro interactivo Biblioteca Palafoxiana. CONACULTA. Recuperado de http://www.conaculta.gob.mx/estados/sala_prensa_detalle.php?id=7904&se-c=estados

Escalona Salazar, M., Mendieta García, H. (2004). Diseño de una guía cultural para la Ciudad de Puebla. (Tesis Profesional, Universidad de las Américas Puebla). Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/escalona_s_mt/

Gómez Barros, C. (2008).Un recorrido por la Colonia con un enfoque de género. (Tesis Profesional, Universidad de Chile). Recuperado de http://www.tesis.uchile.cl/bitstream/handle/2250/111804/gomez_c.pdf?sequence=1

Groupe µ. (1993). Los Fundamentos Perceptivos del Sistema Visual. Tratado del Signo Visual. (Primera Edición, 427 págs.). Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Haslam. A. (2007). Creación, Diseño y Producción de Libros.(Barcelona, España). Londres: Laurence King Publishing Ltd.

Kruk. A. (2010). Tratamiento tipográfico de los libros infantiles.(Tesis de Maestría, Eina). Recuperado de http://www.academia.edu/4830692/Tratamiento_tipografico_de_los_libros_infantiles

Morris. C. (1994). Fundamentos de la Teoría de los signos. 2ª Edición. Barcelona: Editorial Paidós.

Lacabanne, R. (2010). ¿Qué entendemos por Interactividad?. Academia.edu. Recuperado de http://www.academia.edu/475633/_Qu%C3%A9_entendemos_por_interactividad

Mendoza Vela, D. (2013). Creación de un libro Pop-up: instructivo sobre los procesos de elaboración y técnicas de ilustración, los mecanismos propios del estilo.(Tesis Profesional, Universidad Tecnológica Israel). Recuperado de <http://186.42.96.211:8080/jspui/bitstream/123456789/891/1/TESIS%20DANILO%20MENDOZA.pdf>

Núñez,E. (2012). Sube 14 % turismo durante primer trimestre. El Sol de Puebla. Recuperado de <http://www.oem.com.mx/elsoldepuebla/notas/n2503671.htm>

Palacios Manzanillas, M. (2010). Elaboración de libros, aplicando la técnica Pop-up y de Ilustración dirigido a niños de 10-12 años sobre la Fauna y Leyenda de las Islas Galápagos, con el fin de incentivar a los niños con la lectura y conocimientos de la islas.(Tesis Profesional, Universidad de las Américas). Recuperado de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/1822/1/UDLA-EC-TDGI-2010-12.pdf>

Samara.T. (2002). Diseñar con y sin Retícula. (Barcelona). México: Gustavo Gili. S.A

ANCMPPM. (2013). ¿Qué es la Asociación Nacional de Ciudades Mexicanas del Patrimonio Mundial?. En Ciudades Mexicanas Patrimonio Mundial. Recuperado de <http://ciudadespatrimonio.mx/ancmpm/nuestra-asociacion/>

Carrizosa, P.(2013, 01, 14). Los recursos de la cultura de Puebla, igual que para la propaganda de RMV. La Jornada de Oriente. Recuperado de: <http://www.lajornadadeoriente.com>.

mx/noticia/puebla/los-recursos-para-la-cultura-de-puebla--igual-que-para-la-propaganda-de-rmv_id_18600.html

CONACULTA. (2015). Infraestructura y Patrimonio, Hábitos y Prácticas Culturales. En CONACULTA. Recuperado de http://mapa.sic.gob.mx/index.php?atema=cc&estado_id=&c=1885

CONACULTA. (n.d.) Dirección General de Sitios y Monumentos del Patrimonio Cultural. En CONACULTA. Recuperado de <http://www.conaculta.gob.mx/monumentos/documental.htm>

CONACULTA. (2015). Programa Anual de Proyectos Culturales H. Cámara de Diputados (Proyectos registrados en 2015). Recuperado de <http://www.apoyospéf.gob.mx/cgi-bin/apoyos/listaproyectos01.pl>

Dabner, D. (2008). Diseño Gráfico, Fundamentos y Prácticas. (1ra Edición). Londres: Blume.

De Buen, J. (2003). Manual de Diseño Editorial. México: Editorial Santillana, S. A. De C. V.

Finch, K.(2013). La ingeniería del papel al descubierto. Barcelona: Promotora de Prensa internacional S.A.

Ghinaglia, D. (2007). Taller de Diseño Editorial: Entre Corondeles y Tipos. Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño. Efectuado en la Universidad de Palermo.

Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México.

Grupe μ. (1993). Los Fundamentos Perceptivos del Sistema Visual. Tratado del Signo Visual. (Primera Edición, 427 págs.). Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Jackson, P. (1993). The Pop-up Book. Nueva York: Henry Holt and Company. LLC Publishers

SER. (2015). México y la UNESCO. En Delegación Permanente de México en la UNESCO. Recuperado de <http://mision.sre.gob.mx/unesco/index.php/es/presencia-de-mexico-en-la-unesco>

UNESCO. (2009-2014). Sectores de trabajo – Cultura - Líneas Generales. En UNESCO. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>

Vera, J.(2011). El apoyo a la cultura en México. En CEFP. Recuperado de <http://www.cefp.gob.mx/publicaciones/nota/2011/mayo/notacefp0162011.pdf>

Zambrano, J.(2013, 12, 10). Puebla cumple 26 años como Patrimonio de la Humanidad. MILENIO. Recuperado de http://www.milenio.com/region/Puebla-cumple-anos-Patrimonio-Humanidad_0_205180030.html

Shantou Guocai Printing Co. Ltd.(2017) De calidad Superior lindo 3D pop-up de impresión de libros, impresión de los niños libro de cartón grueso. Recuperado de <https://spanish.alibaba.com/product-detail/superior-quality-cute-3d-pop-up-book-printing-printing-children-board-book-thick-60602336925.html?s=p>

Entrevista Profesor Juan Tenorio Contreras (2014). Elaboración propia.



ANEXO 1

OBSERVACIÓN 1: BÚSQUEDA DE RECURSOS EDITORIALES INFANTILES EN LA CIUDAD

El pasado domingo 9 de noviembre se realizó un recorrido por el centro Histórico de Puebla en busca de información para el tratado de esta investigación, se observaron muchas cosas y también se tuvo la oportunidad de observar varias situaciones muy diversas y variadas.

-Anuncios del Palacio municipal 09/11/14, 11:39 : Antes de comenzar el recorrido se observaron por un momento los anuncios de la librería del palacio municipal; en ella se encontraron muy variados carteles que anunciaban algún evento cultural, ninguno de estos hablaba sobre algún tema para niños, la mayoría eran para estudiantes universitarios, personas interesadas en el arte o con algún cierto criterio para las artes.



Anuncios del Palacio Municipal 09/11/14, 11:40

Fuente: Elaboración propia

Aprovechando el lugar, se dio un vistazo a los libros que se encontraban en el aparador de la librería del palacio municipal, lugar que se ha observado permanece cerrado por algún motivo desconocido. Los libros tenían temas muy variados, todos relacionados con el arte y cultura de Puebla y otros (muy pocos) de otros estados; la verdad hay libros muy buenos, sin embargo ninguno era para niños.



Libros a la venta disponibles en la librería Municipal 09/11/14, 11:40
Fotos: Yolanda Morales

Como se dijo antes, se observaron libros muy diversos y variados: desde tradiciones e historia de Puebla, hasta algo un poco más coloquial como leyendas del estado, de casas y callejones de Puebla; pero como ya se ha mencionado, ninguno para niños.

-Teatro de la Ciudad 09/11/14, 11:43:

Se continuó con la observación de todo lo que pudiera ser de utilidad y se encontró que de lo poco que hay para niños son algunas obras de teatro infantiles, pero no de teatro tradicional, ni de clásicos de la literatura infantil; más bien algo de tipo comercial. Obras como La Princesita Sofía y Frozen, son al parecer de los pocos complementos culturales infantiles.



Pancartas del Teatro 09/11/14, 11:40

Fotos: Yolanda Morales

Sala de exposiciones de los portales 09/11/14, 11:48:

En este espacio se pudo observar que cada cierto tiempo se monta alguna exposición, ya sea de arte, cultura, de concientización o de algún tema relacionado con la sociedad y las distintas formas de pensar. En esta ocasión, la exposición trataba sobre los contenidos de los medios de comunicación gráfica en masas, es decir, la televisión.



Galería de los Portales 09/11/14, 11:40
Foto: Yolanda Morales

-Medios al Aire libre (turibus, panel, exposiciones zócalo) 09/11/14, 11:51:

Antes de concluir ese pequeño fragmento del recorrido, se observaron y se registraron otros medios por los cuales se dan a conocer los programas culturales y las riquezas del estado, también se aprovechó para buscar si había algo de interés relacionado con la ciudad para los más pequeños.

Se encontró un enorme panel con el programa cultural del mes, una exposición en el zócalo, así como recorridos por la ciudad en turibus y tranvía.



Medios al aire Libre 09/11/14, 11:40
Foto: Yolanda Morales

-Módulos de turismo municipal y estatal (a lado del palacio municipal y atrás de la catedral) 09/11/14, 11:57:

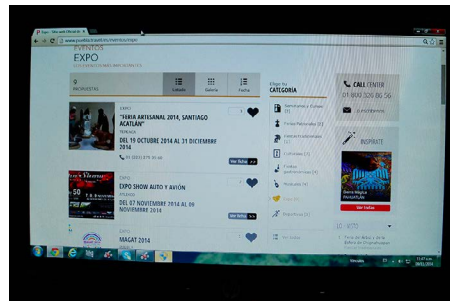
Se realizó una visita a los módulos de turismo para observar si se encontraba algún material que proporcionara información acerca de eventos culturales para niños o algo por el estilo. La verdad es que, en efecto, se encontraron panfletos y agendas culturales; pero no contenían nada relacionado con los niños, excepto un flyer que trae todos los museos que hay en la ciudad de Puebla.



Panfletos 09/11/14, 11:40

Foto: Yolanda Morales

Después se dirigió la mirada a unos equipos de cómputo en los que aparecía la página cultural del estado y mostraba los eventos que están próximos a realizarse, ninguno era para niños.



Equipo de Cómputo 09/11/14, 11:40

Foto: Yolanda Morales

Acto seguido, se fue en busca de una de las personas encargadas de turismo; se le preguntó si estaba en disposición de contestar algunas preguntas y con dificultad aceptó. Se debe decir que fue la entrevista más extraña que se realizó, ya que la entrevistada no se prestó a seguir con el orden que ya se había programado, por lo que literal contestó lo que quiso, las preguntas programadas fueron:

- 1.-¿Qué actividades se realizan para difundir la cultura?
- 2.-¿Generalmente asisten muchas personas?
- 3.-¿Tienen algún sondeo de la edad de las personas?
- 4.-¿Hay actividades especializadas en niños?
- 5.-¿Existen materiales o recursos impresos que difundan la cultura?
- 6.-¿Existen materiales didácticos o impresos o algún recurso que difunda la cultura a los niños?

Primer entrevista: Estudiante de Gastronomía, Servicio Social, 21 años.

1.- Lugares de interés, talleres, eventos públicos; por ejemplo: en temporadas altas es cuando más eventos públicos se realizan.

2.-Sí, hay de todo. Siempre hay gente: niños, jóvenes y adultos, extranjeros, locales, etc.

3.-No, no tenemos registrado ningún sondeo o algo.

4.-No, pero eso también depende de la temporada, es decir hay temporadas en las que se realizan eventos para niños, y hay otras en las que no.

5.-Manejamos lo que son las agendas culturales, en ellas se puede encontrar el programa cultural de cada mes; se pueden obtener en estos módulos, su publicación es mensual, contiene información sobre los eventos: dirección, cuándo va a ser, a qué hora va a ser, etc. Está la guía de museos que contiene información sobre todos los museos de la ciudad.

6.-Antes había un pasaporte cultural, era una tarjeta que te daban para entrar a los museos gratis y te daban una especie de registro para juntar tus sellos. Aún se puede sacar pero sólo en temporadas altas.

Después se acudió a las oficinas de turismo estatal y se entrevistó al encargado del lugar.

Segundo entrevistado: Trabajador de turismo, 67 años.

1.-Mediante los museos de la ciudad, el estilo predominante es el barroco, churrigueresco, el plateresco, Art Nouveau.

2.-Pues claro que sí hay muchísimas personas, hay de todo, familias completas; es muy variado.

3.-No, pero sí asisten muchas personas.

4.-Sí puede ser, ¿por qué no?, no conozco alguna pero a las primarias siempre se les da explicación de alguna cosa o en un museo, se les explica de modo que lo puedan comprender; o sea facilitarles la información para que comprendan y entiendan.

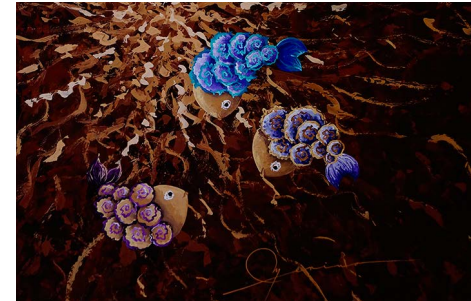
5.-Sí.

6.-Sí, se ha sacado material didáctico, por ejemplo: caricaturas sobre la fundación de la ciudad, se publica en folletos.

-Casa de la Cultura 09/11/14, 12:22:

Dentro de la casa de la cultura se encontraron algunas exposiciones en las que se observaron las siguientes cosas:

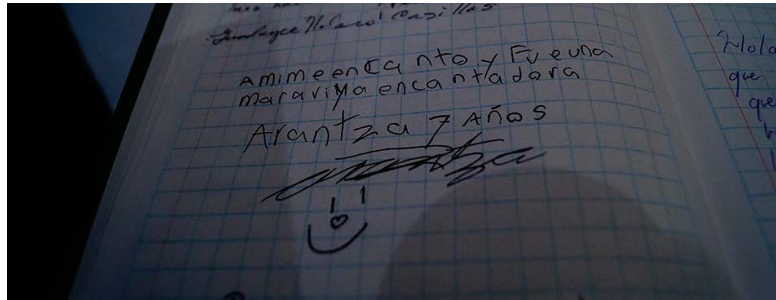
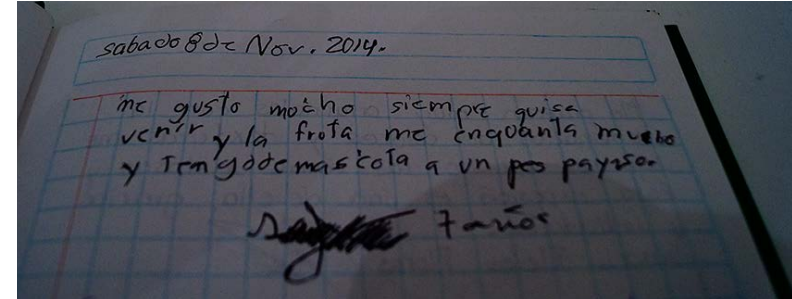
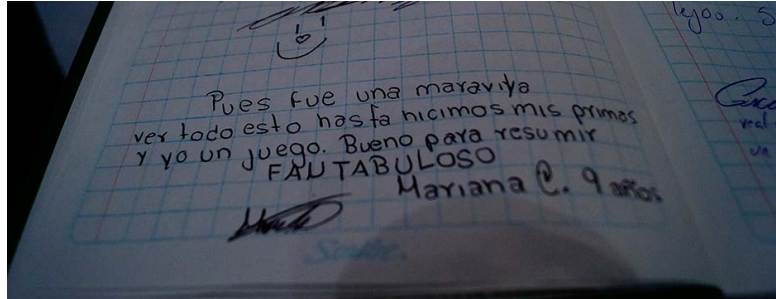
.*Exposición Pictórica “Orgánica”*: Exposición de la diseñadora gráfica Diana Merino, en la cual se exhibió una selección de piezas realizadas en acrílico, sobre aglutinados de madera inspirados en la naturaleza. Los protagonistas fueron frutas y peces, en los cuales se propone otra forma de observarlos. La gráfica estaba llena de color y diversión; colores vibrantes y llenos de vida hacen de esta exposición todo un impacto de alegría.



Cuadros de la Exposición “Orgánica” 09/11/14, 11:40

Foto: Yolanda Morales

Dentro de esta exposición se encontraron los siguientes comentarios por parte de algunos menores que mostraron agrado por la gráfica y el tema.



Comentarios de la Exposición 09/11/14, 11:40
Foto: Yolanda Morales

Exposición Regina Angelorum, 12:27: exposición en honor a la catedral de Puebla, conformada por grandes maquetas, videos y placas que explican la construcción de la catedral; así como algunas reliquias y cuadros pertenecientes al edificio.

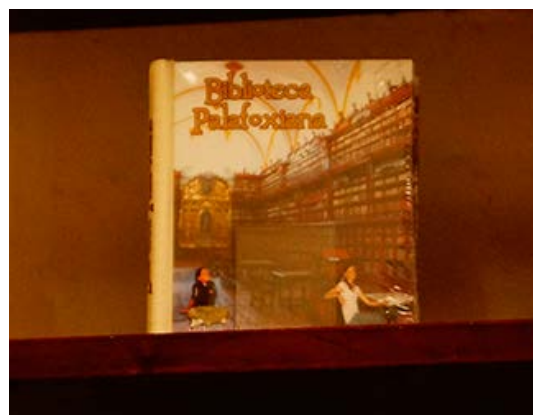


Exposición Regina Angelorum 09/11/14, 11:40
Foto: Yolanda Morales

Tienda de la Casa de la Cultura, 12:52:

Por último se revisó la tienda del lugar, en donde se encontró un libro para niños de la biblioteca Palafoxiana; de los pocos libros de historia para niños que se encontraron.

En el lugar se le preguntó al encargado si conocía algún otro medio similar al del libro de la biblioteca Palafoxiana y respondió que no, que no sabe de ningún otro libro para niños que hable de algún acontecimiento histórico, lugar o tradición. Mencionó que él sólo tiene noción de ese libro y que hasta el momento es el único que conoce y ha visto.



Exposición Regina Angelorum 09/11/14, 11:40
Foto: Yolanda Morales

Después se entrevistó brevemente a un par de niños que se encontraban en el lugar y se les preguntó lo siguiente:

Primera entrevista: Niña 8 años de edad.

¿Te gusta leer?

R=Más o menos.

¿Cómo escoges un libro?

R= Porque me interesan los autores.

¿Por qué escoges un libro?

R=Me entretengo.

Segundo entrevistado: Niño 8 años de edad.

¿Te gusta leer?

R= Sí.

¿Qué tipo de libros de gustan?

R=Libros de magia.

¿Cómo escoges un libro?

R=Leo la parte inicial o la parte trasera del libro.

¿Qué te gusta de un libro?

R= La historia y los dibujos, me fijo mucho en ellos.

-Museo Amparo, 13:30:

Una vez terminada la labor en la casa de la cultura, se recurrió al último destino planeado: el museo Amparo; así que la expedición se dirigió a ese lugar en busca de más elementos que fueran de ayuda.

Una vez ahí se descubrió que el museo contaba con una biblioteca y una ludoteca; la intención era entrar a la biblioteca, pero en ese momento se encontraba cerrada. Así que sólo se pudo observar la ludoteca, en la que se imparten talleres para niños de forma gratuita todos los sábados y los domingos. Actividades como escultura, dibujo y otras manualidades forman parte de las labores de estos talleres, los cuales son enfocados principalmente a niños, pero también puede participar el público en general.

ANEXO 2

EVALUACIÓN DE ESTADO IDEAL CONTRA REAL PARA DEFINICIÓN DE PROBLEMA

	Estado Ideal	Estado Real
Existen actividades de difusión de cultura	x	x
Existen actividades culturales para niños	x	
Existen los suficientes materiales y recursos que difundan	X	x
Existen materiales y recursos especialmente enfocados a niños	X	
Hay el suficiente conocimiento sobre estos materiales para niños	X	
Todos los niños tienen acceso a estos materiales que promueven tradiciones y cultura	X	

Todas las librerías públicas tienen libros de tradiciones y cultura de Puebla para niños	X	
Todos los niños y padres de familia conocen estos recursos editoriales, didácticos y de difusión	x	
Existen algunos materiales o recursos que tengan contenido histórico relacionado con Puebla, enfocados a niños	X	X

Tabla #1 Anexos

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 3

INSTRUMENTO DEFINICIÓN DE LA TÉCNICA DE RECOPIACIÓN DE DATOS

¿Qué información necesito?	¿Para qué?	¿De dónde la obtengo?	¿Cómo la obtengo? Descripción de la técnica.
Identificar cuáles son las características de los libros que agradan a los niños.	Para poder realizar la justificación adecuadamente.	De niños de 6 a 8 años.	El método será una prueba de usabilidad, en la cual cada pequeño seleccionará un libro (el que más le agrade) lo hojeará y posteriormente se le pedirá que anote un comentario relacionado con la elección que hizo; es decir, por qué le gusto ese libro. Cada pequeño será grabado para observar su interacción con los instrumentos.
Observar la interacción de los niños con los libros.	Para poder observar cómo es su actitud hacia los libros: qué observan, qué les interesa.	De niños de 6 a 8 años.	Una vez obtenidas las grabaciones, se analizarán los comportamientos de cada pequeño respecto al libro que escogieron.

Tabla #2 Anexos

Fuente: Elaboración propia

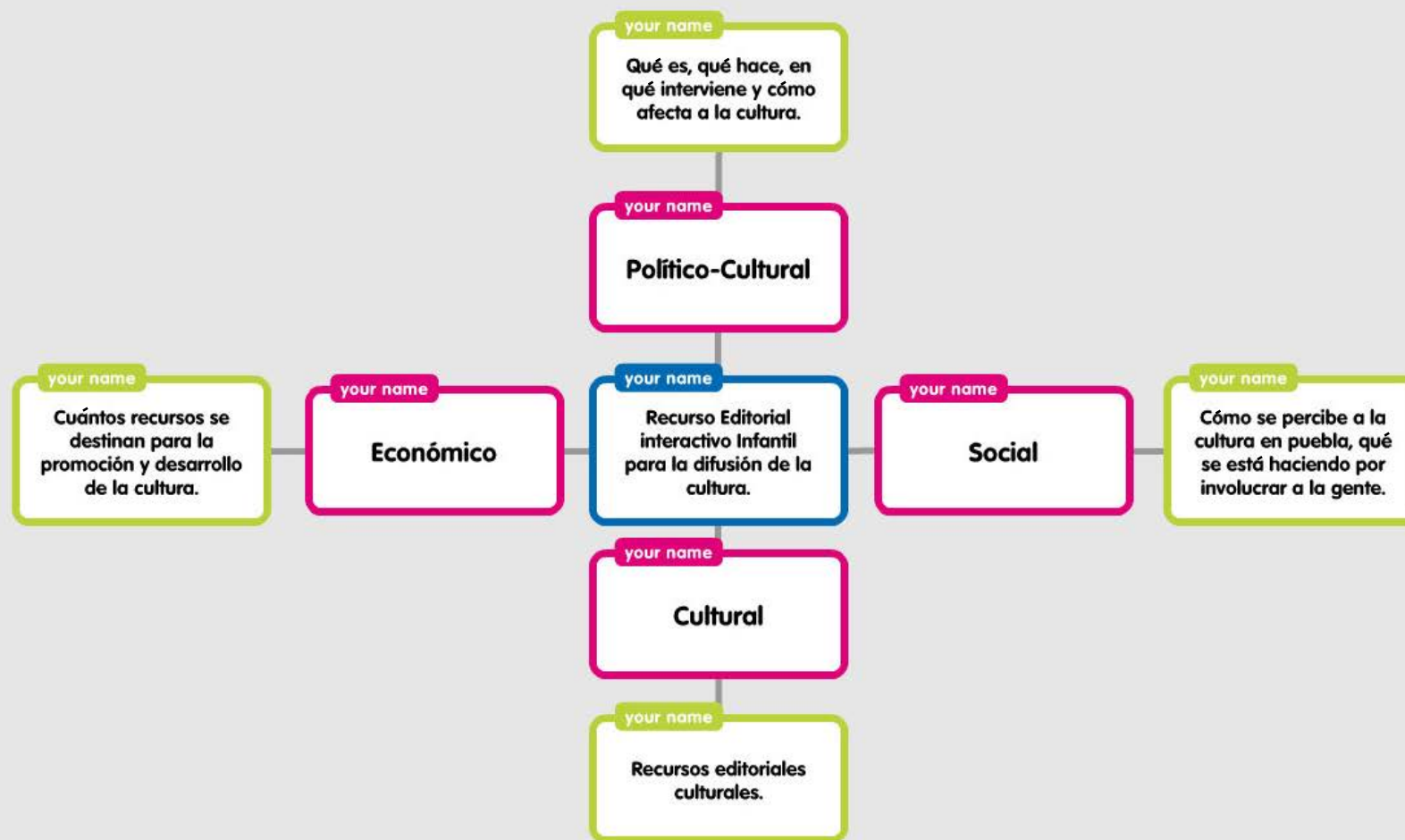
ANEXO 4

CRONOGRAMA

ETAPA	SEMESTRE I					SEMESTRE II					
	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
Reorganización del protocolo para capítulo I											
Marco de referencia y contextual: Profundizar en los autores escogidos específicamente, interactividad,											
Metodología											
Definición de diseño editorial interactivo, con sus características.											
Definir los procesos de diseño editorial y su aplicación al diseño editorial infantil											
Definición del diseño editorial aplicado al diseño interactivo											
Definir y explicar el proceso de diseño de un libro interactivo con mecanismos 3D											
Investigación sobre la o las leyendas que se abordará para la aplicación del proyecto											
Desarrollo de la gráfica visual y plástica											
Desarrollo de maquetación con mecanismos interactivos para la gráfica visual y plástica											
Producción de los elementos gráficos y 3D											
Digitalización de los moldes para la aplicación 3D											
Integración de los elementos a su retícula editorial (armado del primer prototipo, aplicado al primer											
Integración de los elementos buenos para la elaboración del libro											
Integración de todos los elementos, armado de pliegos											
Encuadernación											
Presentación del producto en el coloquio de diseño											

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 5

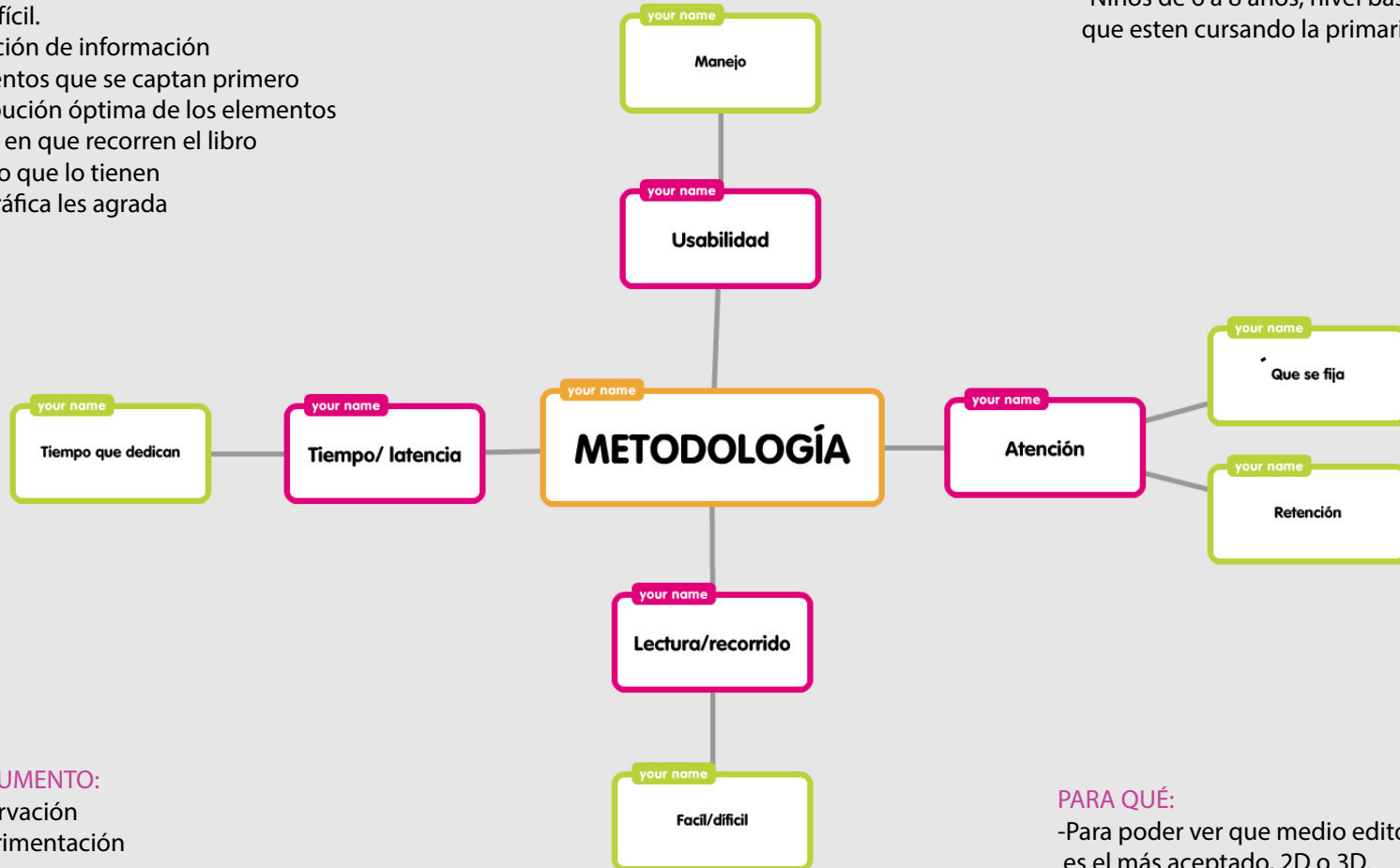


Mapa #2 - Contextos
Fuente: Elaboración propia

ANEXO 6

DATOS:(que necesito)

- Usabilidad, interacción, reacción, fácil, difícil.
- Retención de información
- Elementos que se captan primero
- Distribución óptima de los elementos
- Forma en que recorren el libro
- Tiempo que lo tienen
- Si la gráfica les agrada



DONDE LOS OBTENGO:

- Niños de 6 a 8 años, nivel básico, que estén cursando la primaria.

INSTRUMENTO:

- Observación
- Experimentación
- .Uso
- .Conteo
- Entrevista

PARA QUÉ:

- Para poder ver que medio editorial es el más aceptado, 2D o 3D.
- Si la gráfica es la más pertinente.
- Verificar si el pequeño muestra interés.

Mapa #6 - Metodología

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 7

INSTRUMENTO DEFINICIÓN DE LA TÉCNICA DE RECOPIACIÓN DE DATOS			
Datos del alumno	Yolanda Gabriela Morales García		
Tema:	Observación		
Fecha de elaboración:			
¿QUÉ INFORMACIÓN NECESITO?	¿PARA QUÉ?	¿DE DÓNDE LA OBTENGO?	¿CÓMO LA OBTENGO? Descripción de la técnica
características comunes de los libros infantiles, composición (tipografía, distribución de los elementos, jerarquía, colores, texturas, ergonomía, estilos de ilustración más comunes), tipos de libros más comunes (pop-up o 2-D)	determinar qué características son las que predominan en los libros infantiles, rasgos comunes en composición, estilos más populares y los menos populares, tipos de composición en qué se diferencian y qué libros son más frecuentes, si hay alguno que hable sobre cultura y de qué tipo son.	Libros de distintas editoriales que participan en la feria del libro infantil.	Observación
DEFINICIÓN DEL INSTRUMENTO			
TÉCNICA:	Observación		
A QUIÉN SE APLICA:	Libros infantiles		
DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA			
Población	¿Cómo pongo esto?		
Características de los individuos	Libros infantiles en los que predomina		
Tipo de muestreo			
Tamaño de la muestra	15		
CONDICIONES DE LA APLICACIÓN (LUGAR, FECHA, HORARIOS, ESPACIOS)		lugar: Museo Nacional de los Ferrocarriles Mexicanos, Fecha: Sábado 25 de abril del 2015, 12pm-15pm hrs. Stands de las distintas editoriales.	
REQUERIMIENTOS:	Cámara fotográfica, libreta, pluma		
OBSERVACIONES			

DISEÑO DEL INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS		(ANEXAR DESGLOCE DETALLADO Y ESTRUCTURADO SEGÚN TÉCNICA ELEGIDA)		
* A continuación algunos modelos básicos de las técnicas como referencia, no tienes que poner todos en esta tabla sino el que corresponde a tu diseño de instrumento.				
ENTREVISTA:	ENCUESTA	OBSERVACIÓN	EXPERIMENTO	ANÁLISIS DE CASOS
DATOS DEL ENTREVISTADO	DATOS DEL ENCUESTADO	FENÓMENO A OBSERVAR	Identificación de las variables a manipular	Elección del caso o casos
		Caraterísticas de los distintos libros infantiles publicados que promuevan la cultura del estado o del país		
INTRODUCCIÓN	DESCRIPCIÓN DEL OBJETIVO	REQUERIMIENTOS	Diseño del experimento (descripción)	Preparación de información inicial para el estudio
		Cámara fotográfica, libreta, pluma o lápiz		
DISEÑO DE PREGUNTAS (GUÍA)	INSTRUCCIONES	SOLICITUD DE PERMISOS	Requerimientos	Guía considerando los criterios de análisis
	BATERIA DE PREGUNTAS	Ninguno ELABORAR GUÍA DE OBSERVACIÓN	Solicitud de permisos	Aplicación
		Observar: composición(tipografía, distribución de los elementos, jerarquía, colores, texturas, ergonomía, estilos de ilustración más comunes), tipos de libros más comunes (pop-up o 2-D), características generales, portadas, tipos de papel y acabados		
			Aplicación	Registro
		REGISTRO DE OBSERVACIONES	Registro	
CIERRE	AGRADECIMIENTO			
REGISTRO	REGISTRO			

Tabla #3 Anexos - Instrumento de elaboración de datos
Fuente: Elaboración propia

ANEXO 8

INSTRUMENTO DEFINICIÓN DE LA TÉCNICA DE RECOPIACIÓN DE DATOS			
Datos del alumno	Yolanda Gabriela Morales García		
Tema:	Observación		
Fecha de elaboración:			
¿QUÉ INFORMACIÓN NECESITO?	¿PARA QUÉ?	¿DE DÓNDE LA OBTENGO?	¿CÓMO LA OBTENGO? Descripción de la técnica
características comunes de los libros infantiles, composición (tipografía, distribución de los elementos, jerarquía, colores, texturas, ergonomía, estilos de ilustración más comunes), tipos de libros más comunes (pop-up o 2-D)	determinar qué características son las que predominan en los libros infantiles, rasgos comunes en composición, estilos más populares y los menos populares, tipos de composición en qué se diferencian y qué libros son más frecuentes, si hay alguno que hable sobre cultura y de qué tipo son.	Libros de distintas editoriales que participan en la feria del libro infantil.	Observación
DEFINICIÓN DEL INSTRUMENTO			
TÉCNICA:	Observación		
A QUIÉN SE APLICA:	Libros infantiles		
DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA			
Población	¿Cómo pongo esto?		
Características de los individuos	Libros infantiles en los que predomina		
Tipo de muestreo			
Tamaño de la muestra	15		
CONDICIONES DE LA APLICACIÓN (LUGAR, FECHA, HORARIOS, ESPACIOS)		lugar: Museo Nacional de los Ferrocarriles Mexicanos, Fecha: Sábado 25 de abril del 2015, 12pm-15pm hrs. Stands de las distintas editoriales.	
REQUERIMIENTOS:		Cámara fotográfica, libreta, pluma	
OBSERVACIONES			

DISEÑO DEL INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS		(ANEXAR DESGLOCE DETALLADO Y ESTRUCTURADO SEGÚN TÉCNICA ELEGIDA)		
* A continuación algunos modelos básicos de las técnicas como referencia, no tienes que poner todos en esta tabla sino el que corresponde a tu diseño de instrumento.				
ENTREVISTA:	ENCUESTA	OBSERVACIÓN	EXPERIMENTO	ANÁLISIS DE CASOS
DATOS DEL ENTREVISTADO	DATOS DEL ENCUESTADO	FENÓMENO A OBSERVAR	Identificación de las variables a manipular	Elección del caso o casos
		Caraterísticas de los distintos libros infantiles publicados que promuevan la cultura del estado o del país		
INTRODUCCIÓN	DESCRIPCIÓN DEL OBJETIVO	REQUERIMIENTOS	Diseño del experimento (descripción)	Preparación de información inicial para el estudio
		Cámara fotográfica, libreta, pluma o lápiz		
DISEÑO DE PREGUNTAS (GUÍA)	INSTRUCCIONES	SOLICITUD DE PERMISOS	Requerimientos	Guía considerando los criterios de análisis
		Ninguno		
	BATERIA DE PREGUNTAS	ELABORAR GUÍA DE OBSERVACIÓN	Solicitud de permisos	Aplicación
		Observar: composición(tipografía, distribución de los elementos, jerarquía, colores, texturas, ergonomía, estilos de ilustración más comunes), tipos de libros más comunes (pop-up o 2-D), características generales, portadas, tipos de papel y acabados		
			Aplicación	Registro
		REGISTRO DE OBSERVACIONES	Registro	
CIERRE	AGRADECIMIENTO			
REGISTRO	REGISTRO			

Tabla #4 Anexos - Recopilación de Datos
Fuente: Elaboración propia

ANEXO 9

EL MESÓN DEL ÁNGEL

A finales del siglo XVI la bella Puebla de los Ángeles era próspera, infinidad de viajeros llegaban a la Angelópolis debido a que era paso obligado para arribar al sur del país, como consecuencia el establecimiento de mesones se hizo muy popular.

En la próspera y bella ciudad, vivía un sevillano viudo recién llegado, con su agraciada hija que aún no cumplía los doce años, era conocido como Manuel Antonio Rubén de Celis y la pequeña Dionisia. Allá en su tierra Manuel había ejercido y aleccionado en el servicio de hospedaje, por lo que abrió un mesón a lado del camino a Veracruz, el cual nombró el Mesón del Ángel, para resaltar la bondad de su hija Dionisia. La chiquilla atendía a la clientela con tal solicitud que la fama de la hostería “Del Ángel” trascendió a todas partes. Los viajeros que llegaban buscaban más que a Manuel Antonio Rubén, a su adorable hija Dionisia.

El negocio prosperaba, acrecentando con ganancias limpias y clientela honorable; los alimentos y las habitaciones eran siempre delicados y sin reproche.

Unos metros antes del “Mesón del Ángel” se instaló un nuevo hostel llamado “Mesón de los Varones”, con el propósito de atajar a los viajeros y la clientela ; el competidor era Juan Pedro de Agüeros Gutiérrez y Godínez, quien se decía tenía problemas con el Santo Tribunal por herético y blasfemo. Era un mal hombre que buscaba perjudicar a Manuel Antonio Rubén y a su pequeña, pero sin conseguirlo; y desesperado por haber invertido todo lo que tenía comenzó a blasfemar y a nombrar a Satanás, al decirlo tres veces el maligno apareció y se puso a su servicio.

El malvado hombre le contó su maligno plan de hacer quebrar al Mesón del Ángel, pero en el tiempo que llevaba no había conseguido lograrlo, fue entonces cuando Lucifer le ofreció a cambio de su alma; desesperar, levantar el negocio y hacer huir a Rubén Celis.

Desde ese día en el “Mesón del Ángel” comenzaron a suscitarse cosas extraordinarias: las camas y muebles se hacían pedazos, las almohadas eran destripadas, los lavamanos quedaban cojos y agujerados, el agua se regaba y encharcaba en los pisos de los cuartos. En la cocina el fogón se apagaba constantemente, cazuelas y jarros se rompían al volcarse y caerse, y aún servida la comida los viajeros se encolerizaban al probar comidas de desagradable sabor. Por las noches las mulas hacían ruidos como si estuvieran siendo lastimadas.

Legiones de diablillos eran las que producían todas esas travesuras ahuyentando a la clientela.

Una noche Manuel Antonio Rubén y la angelical Dionisia, abrumados por tal situación y antes de dormir realizaron una plegaria en la que invocaron a su “Santo Ángel de la Guarda”, esa noche Manuel Antonio Rubén tuvo una visión en la que su ángel llegaba para auxiliarlos de inmediato. Al desaparecer la visión del Ángel, la mañana siguiente un pequeño perro de graciosa estampa entró al mesón.

Por las noches el perrito ladraba de una forma terrible y parecía lanzarse al espacio, casi volando y parecía destrozar algo. En efecto era el Santo Ángel convertido en perrito que atacaba a la legión de malignos que se habían apoderado del lugar.

Un día en el “Mesón de los Varones”, el malvado Pedro Agüeros al creerse defraudado por Lucifer se ahorcó y la noticia por toda la ciudad se expandió, mientras el rumor y el caos corría por la ciudad, en el “Mesón del Ángel” a Pedro Antonio Rubén y a la angelical Dionisia se les apareció su Ángel de la Guarda, desapareciendo a la vez el perrito de esta leyenda.