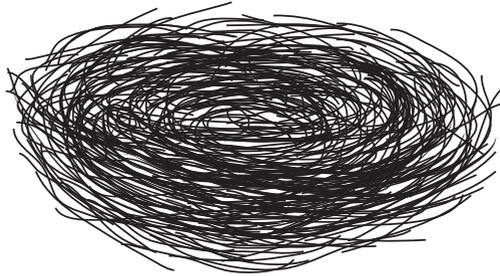




ESPOL
"Impulsando la sociedad del conocimiento"

Materia Integradora

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS



DISEÑO EDITORIAL

LIGRA

**Licenciatura en Diseño Gráfico y
Publicitario**

BROCHURE DE PROCESOS

Tema:

Creación de un cuento interactivo y de
fomento de valores en los infantes.

Autores:

Ana Alexandra Salinas Balcázar

John Alejandro Alvarado Sánchez

Paralelo 2

EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Año 2016

Firma del Profesor

.....

Contenido:

Resumen	5
Antecedentes	6
Público objetivo o target	8
Investigación y Metodología del proyecto	8
Objetivos del proyecto	10
Cronograma	11
DISEÑO	
Concepto creativo	12
Proceso de bocetos	14
Prueba - error	29
Proceso técnico	38
Presentación del producto gráfico	34
Presupuesto	46
Resultados	47
Conclusiones	51
Bibliografía	52
Anexos	53

RESUMEN

La realidad del Ecuador frente a los libros es poco alentadora, la niñez y juventud leen muy poco y reemplazan un sano entretenimiento por el uso de aparatos electrónicos. Existe un desinterés general por la lectura, lo que ubica al país entre lo más bajos con este índice a nivel latinoamericano. Según datos proporcionados por el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (Cerlalc) de la Unesco en el 2012 cada persona leía solo el equivalente a medio libro por año.

Las personas ven al libro como una herramienta destinada solo a la formación académica y con fines didácticos, entonces les resulta difícil separar este aspecto de lo lúdico. En el ámbito educativo la lectura se convierte en una actividad obligatoria que no gusta a los infantes y por lo tanto la ven con desagrado y la rechazan. Sin embargo, existe una pequeña cantidad de lectores que buscan publicaciones con menos texto y más imágenes, de esta forma, los cómics, libros ilustrados o novelas gráficas resultan ser los de mayor demanda en las librerías del país.

Ante esta problemática actual, se desarrolla una propuesta basada en la creación de un paquete promocional, que incluye un libro infantil ilustrado, un muñeco de trapo y lápices de colores para desarrollar actividades interactivas con el propósito de fomentar valores y estimular la lectura. El libro tendrá partes pop-up, un separador y una pieza imantada que podrá moverse a lo largo de una página.

Se trata de un proyecto editorial en el que se pone en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de licenciatura en Diseño Gráfico y Publicitario, a través de la diagramación de un libro, el diseño e ilustración de personajes y escenarios, la creación de un packaging y un muñeco de trapo acorde a la historia redactada, con lo que se espera incentivar a los niños a leer y fomentar relaciones interpersonales dentro y fuera del hogar. Se pretende también revalorizar la literatura ecuatoriana y adicionalmente desarrollar la creatividad de los infantes con recursos tradicionales alejados de los medios de comunicación de masas.

ANTECEDENTES

El hábito de la lectura representa una amplia cantidad de beneficios para la salud, aleja la depresión, motiva a la creatividad, amplía los horizontes y fortalece la memoria. También modifica el cerebro del lector, pues a medida que se va aumentando esta actividad, más neuronas se despiertan en el cerebro de la persona (La Hora, 2015).

Es por ello que se la considera una práctica primordial en todos poniendo énfasis especial en los pequeños que son quienes aún tienen su cerebro en desarrollo y podrían obtener múltiples beneficios por empezar a leer a temprana edad. Ecuador no tiene hábitos de lectura altos, de hecho se encuentra en la lista de países latinoamericanos con más bajo índice de lectura. Algo similar sucede con la producción de libros pues, aunque ha ido en aumento en los últimos años, las cifras siguen siendo bajas y poco alentadoras (Andes, 2014).

Pero entonces ¿por qué los niños y jóvenes no leen en el Ecuador? Una de las razones es su falta de motivación. Se considera que los padres no les han inculcado el hábito de la lectura y a esto se suma el hecho de que en las escuelas y colegios la lectura es una actividad poco frecuente (El Mercurio, 2014).

Si bien es cierto existen personas que sí leen sin embargo sigue habiendo un predominio gráfico en las preferencias de los lectores, lo que se observa en: novelas gráficas, el cómic,

el libro ilustrado y el libro álbum, que se han convertido en los favoritos de los niños. (CELIBRO,2016).

Queda claro que una forma de incentivar hábitos de lectura en los infantes es atraerlos con libros gráficos que estimulen su curiosidad y sus ganas de leer más. Al mismo tiempo se estaría impulsando la publicación de literatura nacional, aportando nuevo material para las librerías y bibliotecas del país.

Los colores son una de las principales características que atraen a un niño al igual que las texturas y formas.

Tomando estos elementos como referentes se crea un libro infantil cuya historia los usa con recurso en su composición gráfica y cuyo mensaje será la amistad y solidaridad.

Se toma como referente el trabajo de Anna Llenas, quien con su libro "El monstruo de colores" presenta una alternativa interesante representada en un álbum que ofrece un souvenir que atrae a los más pequeños.

Así, se busca que el público objetivo tenga una opción diferente de disfrutar la literatura ecuatoriana, combinando un libro infantil ilustrado con el pop-up, texturas, material interactivo y de entretenimiento para que el producto pueda servir de deleite para una o varias personas.

PÚBLICO OBJETIVO

Niños de entre 5 a 11 años de edad, de nivel socio-económico medio alto.

Niños alegres, espontáneos, curiosos. Infantes que están aprendiendo a leer o disfrutan de historias contadas por un adulto, ya sean sus padres, maestros o familiares cercanos (tía, abuela..., etc.).

Los niños son inquietos y se sienten atraídos por colores, texturas y formas; gustan de dibujos e ilustraciones animadas. Interactúan tanto con los padres, como con amigos y consigo mismo.

Aprenden cosas nuevas, les inculcan valores y los ponen en práctica.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

En primera instancia se hizo una búsqueda general de información sobre literatura ecuatoriana, publicaciones nacionales e información sobre los hábitos de lectura de los ciudadanos.

Se empleó la técnica del árbol de problemas que sirvió para la definición de la aseveración principal del proyecto, a partir de esta metodología se establecieron causas y efectos.

Además se utilizó el método propuesto por Daniel Cassany denominado Las seis caras del cubo, que permitió ver el producto desde una perspectiva diferente y aportó datos que aún estaban inconclusos en la problemática, así mismo ayudó a optimizar la propuesta con nuevas ideas para el diseño.

Una vez definido el problema, se identificó de manera reflexiva, cuál es el público objetivo, considerando detalles de otros proyectos similares locales y extranjeros que se han destacado y que han contribuido a la propuesta de proyecto integrador.

Para determinar las características del público objetivo y del producto se aplicó la técnica de observación no participativa, que sumada a las metodologías Moodboard, Coolboard y Brandboard que proporcionaron información clave que se utilizó para decidir: el estilo gráfico, los colores y las herramientas para la creación del libro infantil interactivo.

Para ampliar los conocimientos en el campo y obtener las necesidades más precisas de nuestro público objetivo se realizó una investigación etnográfica en La Casa de la Cultura. Se contó con la colaboración de Rosa Pogo, encargada del programa Sueños de Papel, a quien se entrevistó y además proporcionó acceso para formar un Focus Group con los niños que participaban de las actividades del lugar. Con la información obtenida se pudo conocer los gustos y preferencias de los infantes.

La investigación etnográfica se extendió a otros lugares como librerías y supermercados de la ciudad, en donde se observó y realizó un registro fotográfico de diferentes tipos de libros infantiles en varios formatos y con técnicas variadas de ilustración. Con esta actividad se identificó las competencias directas y se obtuvo referencias físicas para la realización del proyecto.

Los mapas mentales con su facilidad y amplitud de ideas permitieron aplicar y expandir las características necesarias a implementar en el proyecto, tomando en cuenta otros contextos y a la vez proporcionaron una idea más amplia para la conformación del concepto creativo.

Otro aspecto metodológico indispensable fue establecer los límites de tiempo para cada etapa, para lo cual se utilizó el diagrama de Gantt que dirigió tanto el proceso como la comprobación del cumplimiento de las tareas.

OBJETIVOS

DE COMUNICACIÓN

Difundir la literatura ecuatoriana para la promoción de valores clave que posibiliten la convivencia pacífica, a través de un cuento infantil interactivo.

DE DISEÑO

General:

Diseñar un cuento infantil interactivo que fomente los valores clave mediante el uso de diferentes técnicas de ilustración, pop up y texturas.

Específicos:

- Establecer en el mensaje los valores clave que posibilitan la convivencia.
- Plantear actividades interactivas para el fortalecimiento axiológico en niños y lectores del cuento interactivo.
- Fomentar el hábito de la lectura en los infantes para el desarrollo de la imaginación.

CRONOGRAMA

DESCRIPCIÓN	OCT		NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO		
	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3
Revisión de proyectos anteriores	■																
Recopilación general de información		■															
Investigación de fuentes científicas			■														
Definición de la problemática			■														
Establecer propuesta de solución			■														
Visitas a librerías				■													
Entrevista y focus group				■													
Metodologías: árbol de problemas, 6 caras del cubo				■													
Metodologías: Moodboard, Brandboard y Coolboard				■													
Desarrollo del story telling para el cuento					■												
Elaboración de machote					■												
Prototipo mecanismos pop-up					■												
Diseño de personajes					■												
Prototipos packaging (2)						■											
Diseño de packaging						■											
Diseño de personajes							■										
Diseño de portada y contraportada								■									
Dibujo de ilustraciones de personajes									■								
Dibujo de ilustraciones de escenarios										■							
Plantillas para muñeco de trapo											■						
Entintado de ilustraciones												■					
Diagramación del libro infantil													■				
Prototipo packaging final														■			
Construcción de mockups															■		
Prueba de impresión de paginas internas del cuento																■	
Prueba de armado del libro en diferentes soportes																	■
Pueba de impresión y armado de piezas pop up																	■
Elaboración de muñeco de trapo																	■
Impresión y armado del libro infantil																	■
Impresión y armado del packaging final.																	■
Sesión de fotos con el resultado final																	■
Documentación del proyecto realizado																	■

CONCEPTO CREATIVO

CONCEPTO CREATIVO

Se tomó como base central del cuento la frase "si tienes un día gris, coloréalo", tomando su significado para adaptarlo a una historia y transmitir una enseñanza al lector.

El concepto va muy enfocado al target seleccionado. Una de las características de los niños indica que se siente atraídos por los colores, entonces se empata esta idea con la frase guía del

cuento para determinar la temática de la historia: un pueblo que ha perdido el color porque se ha llenado de malos sentimientos como el odio y el rencor que serán ayudados por unos guardianes que si tienen color porque en su corazón hay paz y bondad.

Se pretende representar valores humanos con los colores, así los grises son los malos y los coloridos los buenos.

si tienes un día gris, coloréalo!



PROCESO DE BOCETOS



PRIMERA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

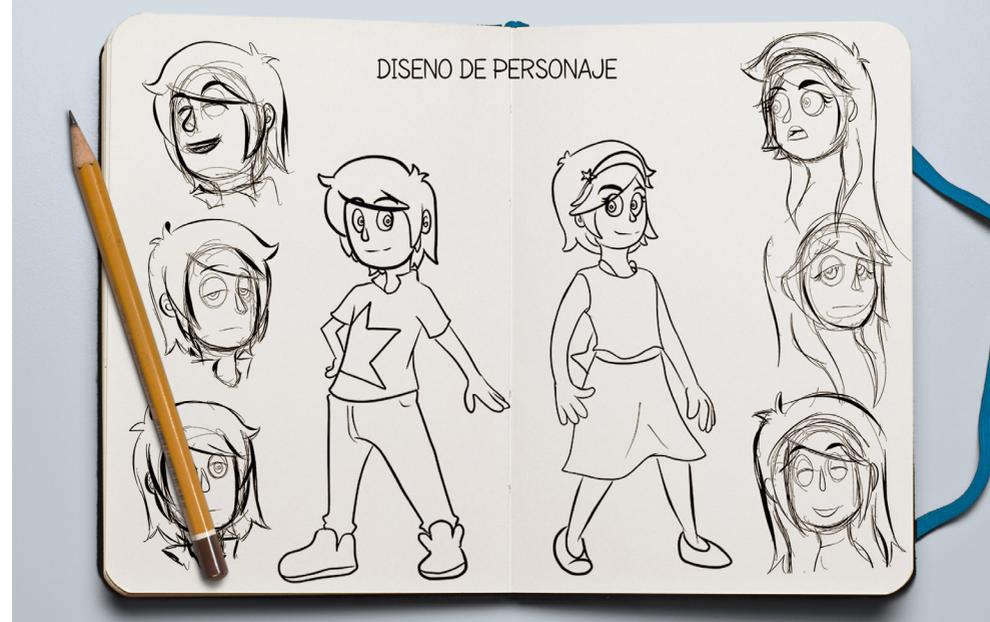
El proceso de bocetos comienza luego de tener definida la historia, su entorno y cuales serán los personajes primarios y secundarios. Luego de eso empieza el proceso de “diseño de los personaje” en donde se realizara la apariencia de Damian y Samantha. Según los resultados del focus group que se realizo con niños que se encontraban en la casa de la cultura. Se diseño a los personajes de la historia, las caricaturas seleccionadas por medio del grupo fueron:

Steven Universe
Gravity fall
Hora de Aventura
Over The Garden Wall

Con estos puntos, se procedió a seleccionar la paleta de colores, el estilo de dibujo, el diseño de los fondos y las características mas llamativas de los personajes. Este cuento toma como referente estas series debido a la popularidad que han tenido en los infantes y se las usa como referente para generar afinidad con los niños

En la primera fase, se genera una idea base de como se verán los personajes gemelos por medio de un pequeño briefing.

Nombres: Samantha y Damian
Edad: 12 a 15 años
Tono de piel: Clara
Icono representativo: Estrella en su vestuario sus ojo y pies grandes
Estatura: 1,55m y 1,60m
Contextura física: Delgada



Deben ser tres expresiones para cada personaje y cada una tiene ser diferente. Se puede usar cualquier punto de vista del personaje (Frente, perfil o tres cuartos).

SEGUNDA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

En esta fase se generan bocetos mas elaborados de los personajes para luego realizar diferentes gestos de ellos y una pose que los representativa.



TERCERA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

Para esta fase, se realizo un encargo al artista Jared Salazar "Galime" para la elaboración de los aspectos visuales de los gemelos mediante. Se mostraron diferentes propuestas de diseño por "Galime" y se hizo una selección previa de cuales eran los bocetos mas acertados con el briefing para finalmente hacer una selección entre las propuestas del diseño con un mejor acabado de los personajes.

"Galime es el ilustrador de todos los personajes que se encuentran en el cuento."

CUARTA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

En esta fase se le encargo al ilustrador Ivan Guevara "GoToon" el diseño de escenarios. Se le otorgo un briefing detallado sobre el entorno en el cual se sitúa el cuento, cuales eran las escenas que debía dibujar y unos sketches para que refuerce el documento.

"Go Toon es el dibujante de los escenarios del cuento incluyendo el del packaging"

DISEÑO DE ESTILOS
ENCARGADO A GALIME

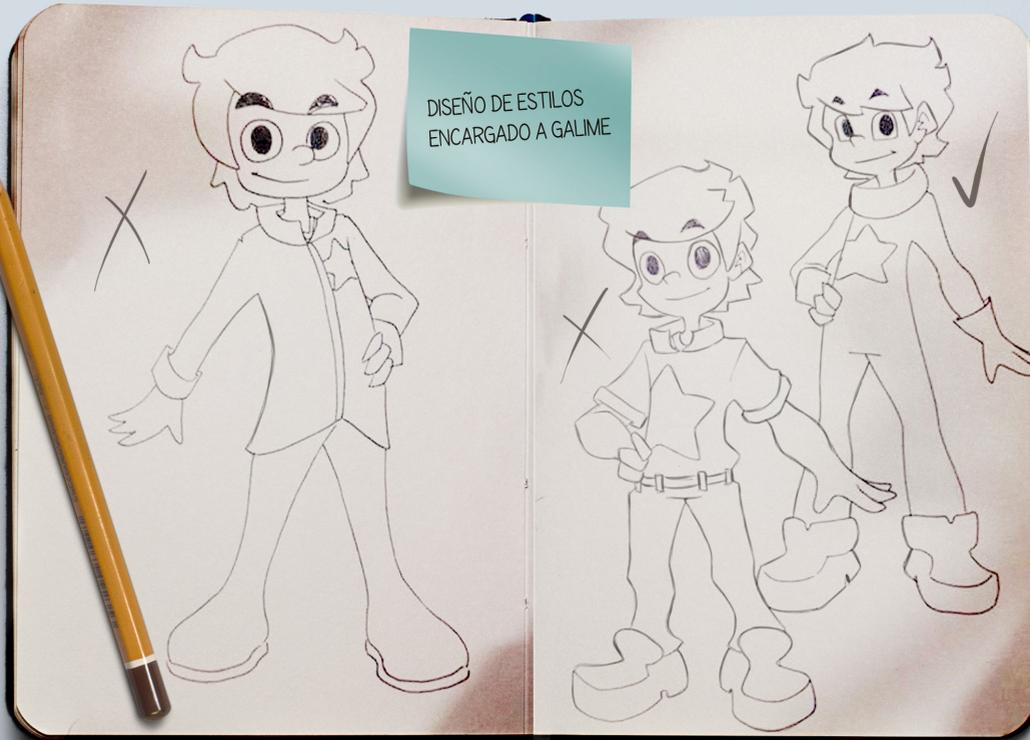
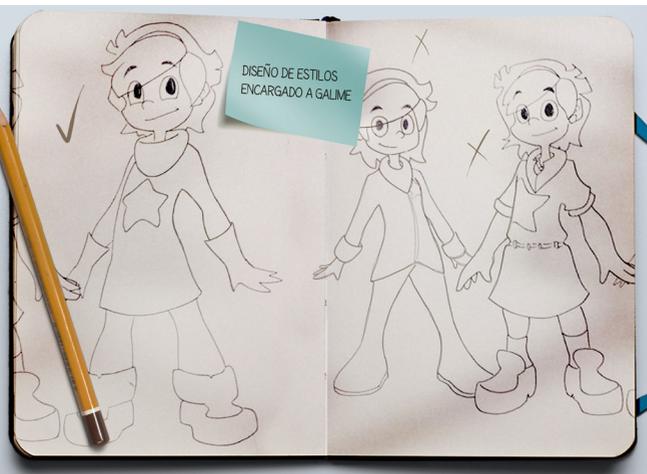
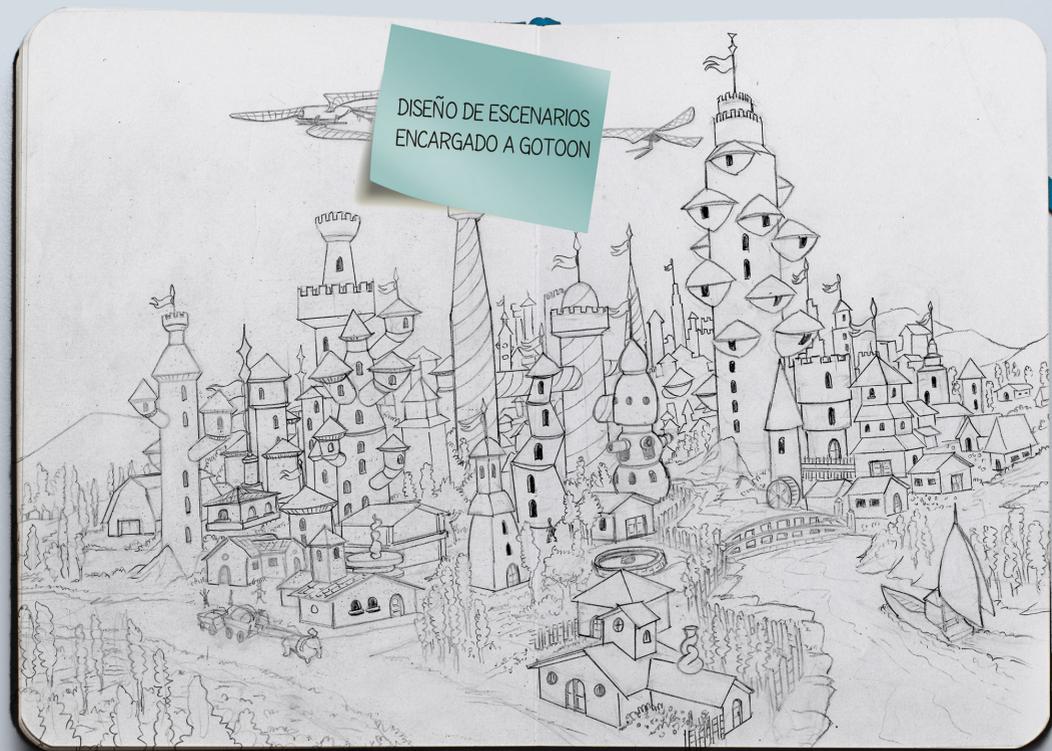
DISEÑO DE ESCENARIOS
ENCARGADO A GOTOON

DISEÑO DE ESTILOS
ENCARGADO A GALIME

Artista, ilustrador e
historietista
"Galime"

Redes Sociales:
@Galime404

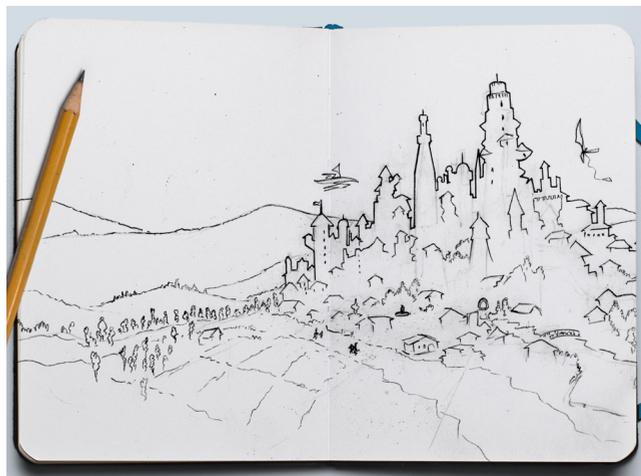
Celular&Whatsapp:
0994636939



Ilustrador e historietista
"Go Toons"

Redes Sociales:
@Go-Toons

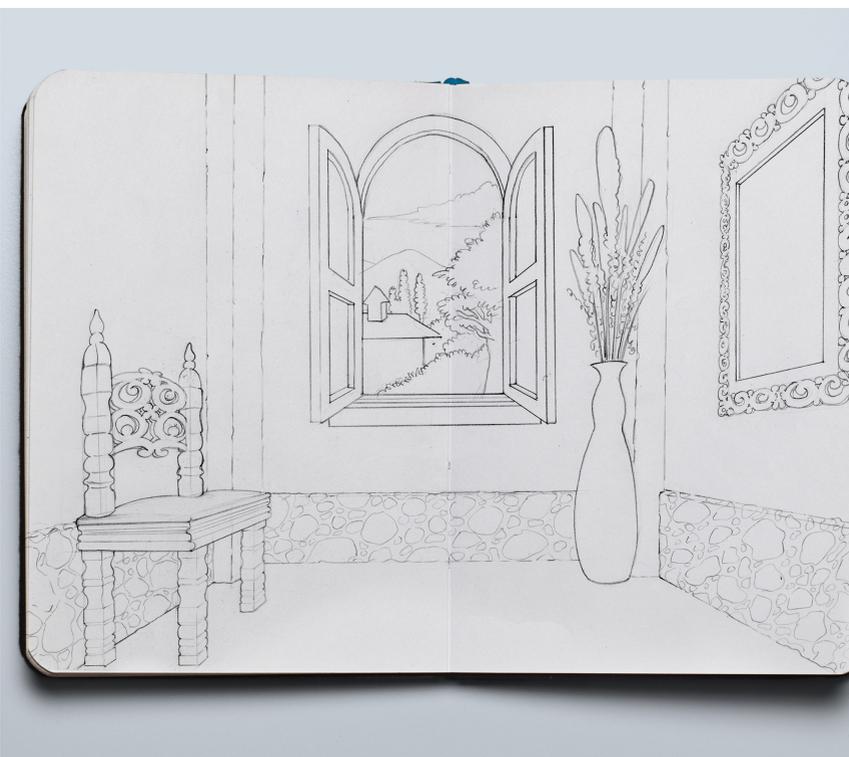
Celular&Whatsapp:
095947367



QUINTA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

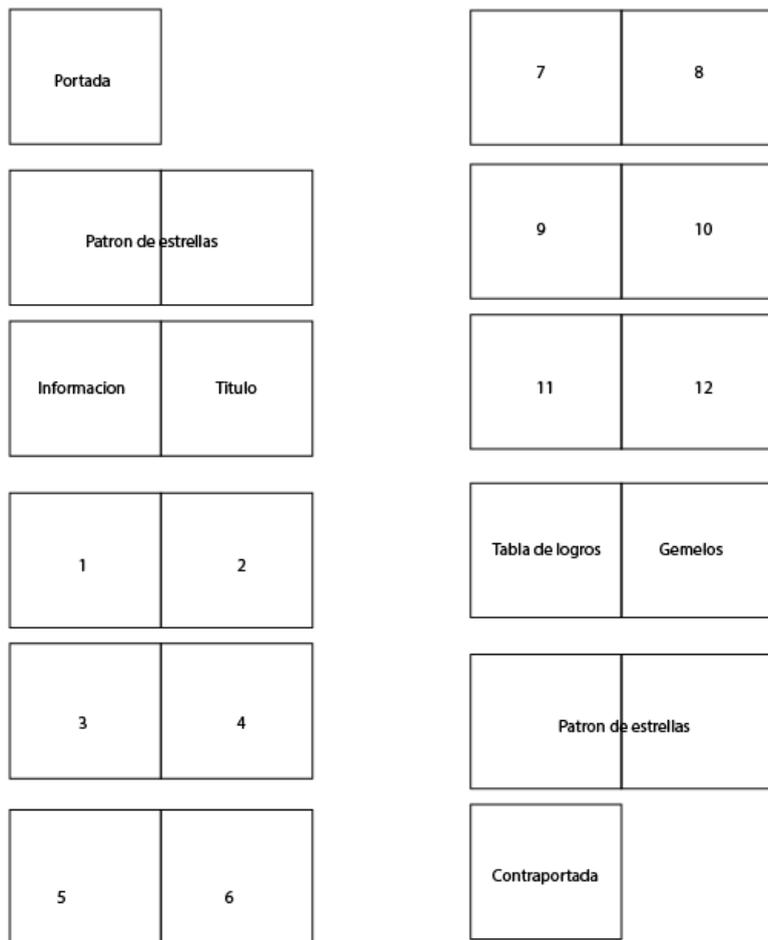
La cuarta fase consiste en elegir la paleta de colores para los personajes con un acabado plano, sin luces ni sombras. Entre las distintas combinaciones que se realizaron, se seleccionaron seis mezclas, algunas muy atractivos, otras muy poco convencionales para los niños y niñas.

A primera vista deben de dar la sensación de que son personajes que vienen de otro planeta, deben verse amigables y sus colores deben ser llamativos pero no molestos a la vista.



SEXTA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

Se comienzan a realizar los bocetos de la cantidad de paginas que tendrá el cuento, como serian sus divisiones y donde tendrán las partes interactivas

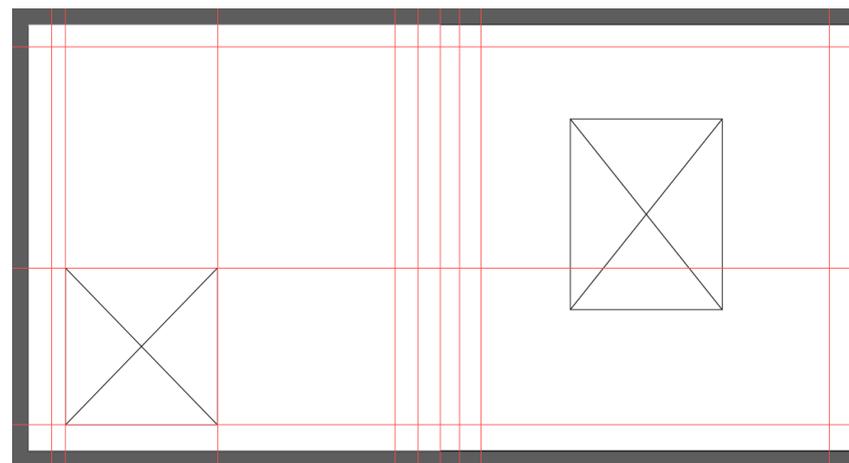


Boceto de diagraman del libro y su distribución de textos.



Selección de bocetos para las escenas a dibujar en las paginas del cuento."

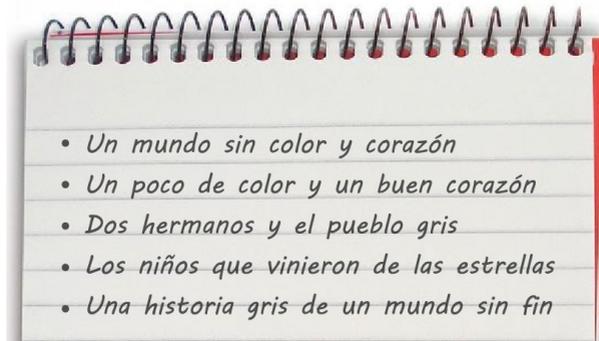
Para cada boceto, se reviso la historia y se analizo cuales eran las partes fundamentales o que se podían aprovechar para la interacción con los niños. Se proseguía a seleccionar varias escenas y finalmente se pasaba por una revisión final para elegir cuales eran las que iban a ir en el cuento, para así poder comenzar el proceso de "Line art"



Se establecen las líneas guías para establecer los limites de hasta donde deberá llegar el texto y donde irán las partes interactivas

SÉPTIMA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

Por medio de una lluvia de ideas se realizaron unos drafts para el naming del cuento, en base al concepto creativo y la historia realizada.



Para la creación gráfica del naming se tomaron de referentes títulos de videojuegos, historias y cuentos muy coloridos



Mediante las diferentes tipografías se crean distintas parejas para tener varias opciones gráficas del naming.



Se selecciono la primera paraje tipografica y se generaron distintas formas de presentar el titulo.

OCTAVA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

Para la creación del título, se vectorizó las siluetas de los personajes principales y la ciudad del cuento desde un plano general, luego se hicieron diferentes tipos de el título de cuento.



NOVENA FASE DEL PROCESO DE BOCETOS

Se procedió a crear algunos fondos para el título con sus variables y se en las tipografías se usaron diferentes herramientas para el naming.



Por medio de la herramienta "Paletton - Color Scheme Designer" para el uso de las paletas de colores con las cuales se hicieron varias combinaciones.





PRUEBA ERROR



PROTOTIPO DEL LIBRO Y MATERIAL INTERACTIVO



"Prototipo de diferentes mecanismos interactivos a utilizarse para el cuento."



TIPO DE COLORIZACIÓN

Para este proceso se procuró realizar varios estilos al momento de pintar la apariencia de los personajes y los escenarios.



PACKAGING

El primer prototipo del packaging realizado tenía una solapa en medio, la cual no cumplía ninguna función aparte de reforzar la marca y por esa razón se la sacó



CORRECCIONES QUE SE REALIZARON AL PROTOTIPO

En este prototipo el packaging se dividía en dos secciones, viendo la opción de omitir la solapa intermedia se optó por desistir que se dividiera en dos y se decidió crear un solo.

El título de la historia se perdía con los colores del fondo de la portada y se decidió cambiarlo por alguno que genere un contraste.

Las estrellas que se encontraban en la portada y contraportada creaban una distracción y se procuró bajarles su opacidad.

En la parte interna del packaging se optó por mantener un espacio limpio sin las estrellas de color cian

PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO



Cuento infantil interactivo

Medidas: 18,5 cm x 18,5 cm

Materiales

Portada: Cartulina couche de 120 gr & Cartón gris

Hojas internas: Hojas marfil 90 gr & Lamina imantada



Packaging del cuento infantil

Materiales: Hojas marfil 90 gr, Cartulina iris celeste & Laminas imantadas



Piezas Pop up, lengüetas e insertos del cuento interactivo
Materiales: Hoja marfil 90 gr



Separador del cuento interactivo
Materiales: Hoja marfil 90 gr



Peluche / Muñeco de trapo del cuento interactivo
Materiales
Tela, Algodón, Ojos de plástico

Ardilla Designer
Cinthy Murillo

Redes Sociales:
@ArdillaMurillo

Celular&Whatsapp:
0983726791

PROCESO TÉCNICO

HERRAMIENTA SOFTWARE DE ILUSTRACIÓN



Familias tipograficas empleadas en el cuento infantil interactivo

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

0123456789
!@#\$%^&*()

Tipografía: Ringbearer Medium
Uso: Título

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcde fghijklm
nopqrstuvwxyz
01234 5678 9!/?#

Tipografía: The Skinny
Uso: Subtítulo



ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 0123456789!/?#

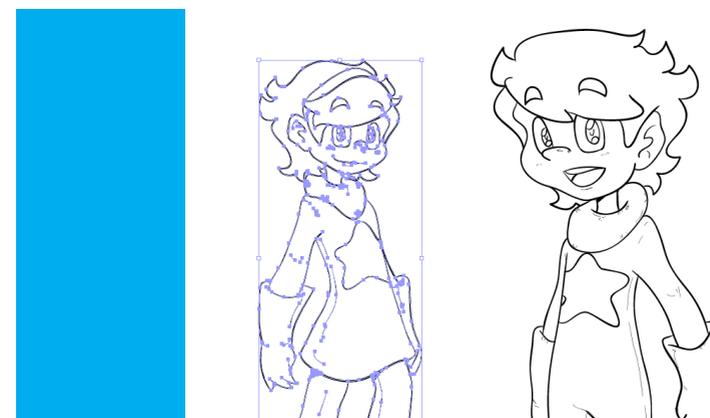
Tipografía: Bookmark
Uso: Créditos, Texto interno y Resumen

ABCDEFGHIJKLMNO
 PQRSTUVWXYZÀÁÊ
 abcdefghijklmnopqrstu
 vwxyzàáéîõø&1234567
 890123456789o(\$£€.,!?)

Tipografía: Minion Pro
Uso: Información

45

Proceso de vectorizar las ilustraciones



Los bocetos realizados por "Galime" fueron re dibujados con la herramienta de Adobe Illustrator para generar el trazo o stroke que tienen los dibujos animados.

HERRAMIENTA SOFTWARE DE EDICIÓN DE IMÁGENES

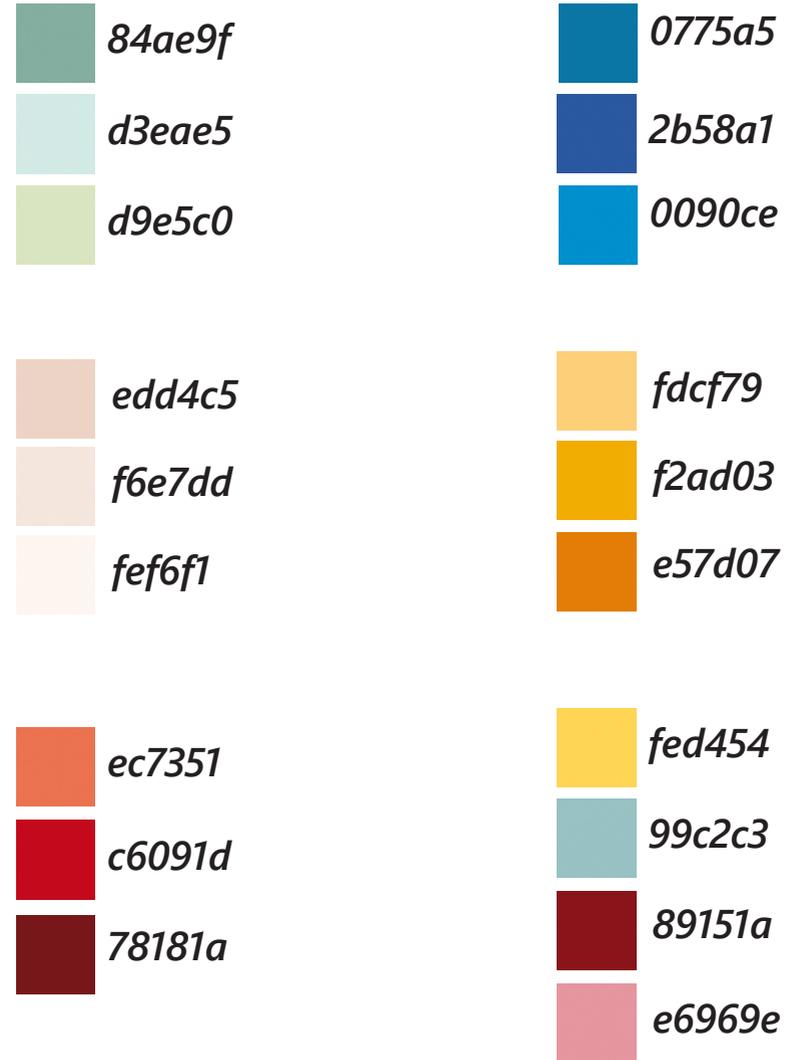


Se procede a pintar con colores planos todas las páginas.



Se compone los efectos y las luces y sombras en cada personaje.

PANTONES



Después de varias pruebas de colores que fueron testeadas, tuvieron éxito los personajes con la paleta de colores que se muestra en las imágenes. Predominan tonos brillantes y fuertes y se tomó en cuenta los datos obtenidos mediante el Moodboard



Esta textura se utilizó con diferentes opacidades por medio de "Multiply" sobre cada página.



GRAFIMETRÍA DEL TÍTULO

Tamaño del título para la portada del libro



Tamaño del título para el packaging



Tamaño del mínimo de publicación



PRESUPUESTO

Cuento interactivo de fomento de valores en los infantes: "La historia gris de un mundo sin fin"

		Unitario	Total
EGRESOS		\$ 3250	
Diseño	Investigación + desarrollo		
	Equipo Proyecto	\$ 100	\$ 400
	Concepto creativo	\$ 100	\$ 400
	Diseño de propuestas (pruebas)	\$ 50	\$ 200
	Digitalización de propuestas	\$ 25	\$ 100
	Diagramación	\$ 50	\$ 200
	Prototipo final	\$ 50	\$ 50
	Fotografía de producto	\$ 60	\$ 60
	Total Mes 01 a 04	\$ 435	\$1410
Diseño de piezas	Descripción		
	Diseño de personajes	\$ 200	\$ 200
	Dibujo de personajes	\$ 200	\$ 200
	Dibujo de escenarios	\$ 250	\$ 250
	Coloreado de ilustraciones	\$ 500	\$ 500
	Naming/logotipo	\$ 400	\$ 400
	Diseño de packaging	\$ 250	\$ 250
	Diseño de peluche/muñeco	\$ 40	\$ 40
	Total		\$1840
INVERSIÓN		\$ 21950	
Implementación			
	1000 packaging: cartón gris 2ml de grosor, impresa tiro y retiro en vinilo con laminado UV	\$ 3,00	\$ 3000,00
	50 láminas de imán 1 m x 0.7 m	\$ 4,00	\$200,00
	1000 muñecos de trapo de 25cm de alto	\$ 1,75	\$ 1750,00
	1000 libros impreso con pasta dura y laminado UV	\$ 16,00	16000,00
	1000 sets de lápices de colores (6 lápices por cada set)	\$ 1,00	\$ 1000,00
Total	Engrosos+inversión Mes 01 a 04		\$ 25200,00

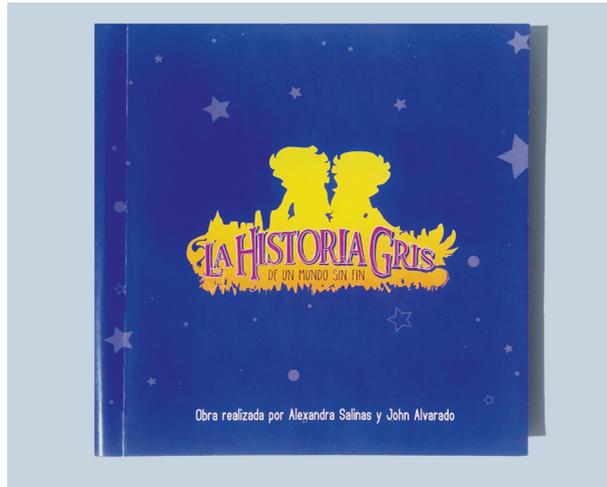
RESULTADOS



Packaging vista frontal



Packaging vista trasera



Cuento interactivo vista frontal



Cuento interactivo paginas internas



Separador del cuento



Muñeco / Peluche protagonista del cuento



CONCLUSIONES

El proyecto cumplió su objetivo con la creación de un cuento infantil interactivo con su respectivo packaging. Lamentablemente la poca disponibilidad de soportes en que se había planteado el producto llevó a buscar materiales sustitutos por lo que algunos mecanismos fallaron en la implementación final.

Fue una ardua experiencia en la que las pruebas-error realizadas no fueron suficientes, pues a pesar de ellas surgieron imprevistos en la construcción del prototipo final que modificaron y dificultaron el armado del producto. Esto a su vez ocasionó que piezas como el packaging no cumpliera su función correctamente.

El libro infantil fue manipulado por niños y adultos, en ambos casos hubo dudas con respecto al funcionamiento de las piezas pop-up que no entendían sin una previa explicación sin embargo, un 45% de personas pudo manejarlo sin dificultad. Otros aspectos como la estética, la ilustración y los colores tuvieron una acogida positiva y gustaron a todos. El peluche que incluía el producto fue de agrado de los espectadores, pero fueron niños de menor edad a la planteada en el target quienes lograron disfrutar más del personaje.

El packaging fue la pieza que más fallas tuvo en cuanto a armado, por lo que se considera importante reemplazar los materiales de fabricación, reemplazar la fina lámina imantada por una más resistente o cambiarla por velcro, de igual forma cambiar la cartulina marfil por una cartulina más rígida.

Finalmente se concluye que es un proyecto con potencial para una futura publicación pero que requiere modificaciones a nivel técnico y de materiales, así como un redireccionamiento del target escogido.

BIBLIOGRAFÍA

Andes (2014). Día Mundial del Libro: Ecuador mantiene un bajo hábito de lectura. Recuperado de <http://www.andes.info.ec/es/noticias/dia-mundial-libro-ecuador-mantiene-bajo-habito-lectura.html>

CELIBRO(Cámara Ecuatoriana del Libro) (2016). El Mundo Visual Engancha A Los Niños Lectores. Recuperado de <http://www.celibro.org.ec/frontEnd/main.php?idSeccion=183>

La Hora (2016). La lectura: un placer olvidado. Recuperado de <http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101963795#.WJECB1UrLIV>

El Mercurio (2014). ¿Por qué la niñez y juventud poco o nada leen? Recuperado de <http://www.elmercurio.com.ec/453417-por-que-la-ninez-y-juventud-poco-o-nada-leen/>

ANEXOS

Proyecto de Materia Integradora

Focus Group para un cuento infantil interactivo

Niños de 6 a 10 años

Casa de la Cultura

Fecha: Miércoles 16 de Diciembre del 2016

¿Cuántos años tienes?

¿Te gusta leer?

Si

No

¿Qué te gusta leer?

Cuentos

Libros

¿Te gustan las caricaturas?

Si

No

¿Cuáles son tus caricaturas favoritas? (Nombra 4)

¿Qué te gusta de todas ellas?

El dibujo

Los colores

La historia

Como son los personaje

¿Si habría un cuento parecido a tus caricaturas favoritas, lo leerías?

Si

No

¿Te gustaría que el cuento venga con:

Un peluche

Un accesorio

Un pin / botón

Stickers

¿Te agradaría interactuar con el cuento?

Si

No

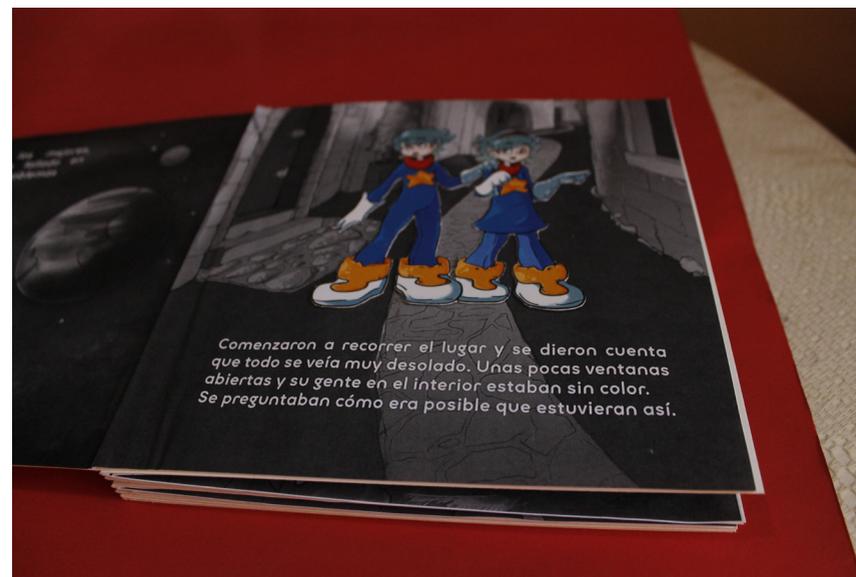
¿Te gustaría poder llevar tu cuento de un lugar a otro de una forma segura y cómoda?

Si

No



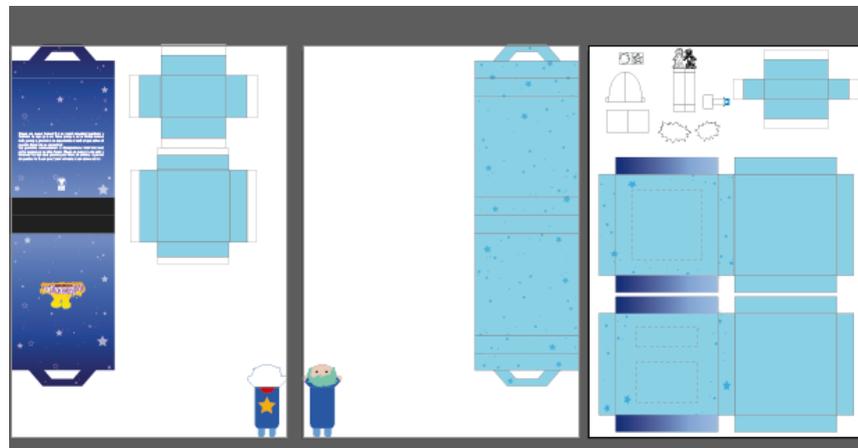
Prototipo de armado pieza pop-up en páginas internas del libro



Prueba de impresión del libro.



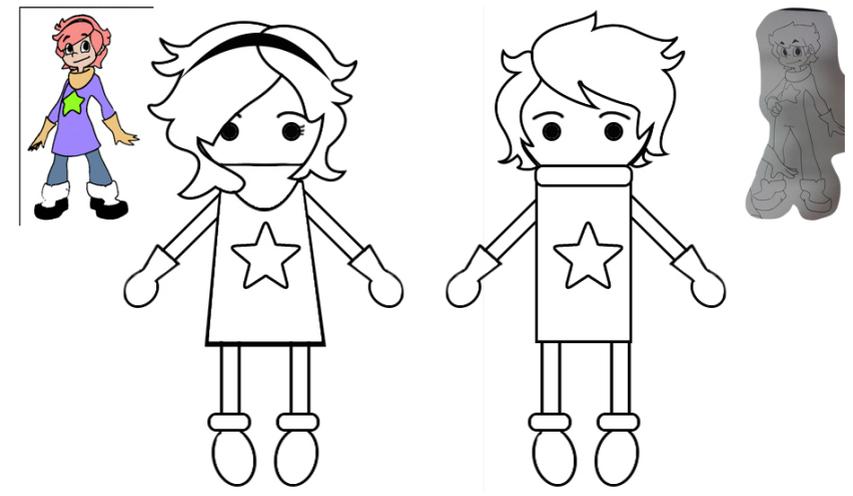
Fotografía del producto para mockups.



Vectorización del packaging.



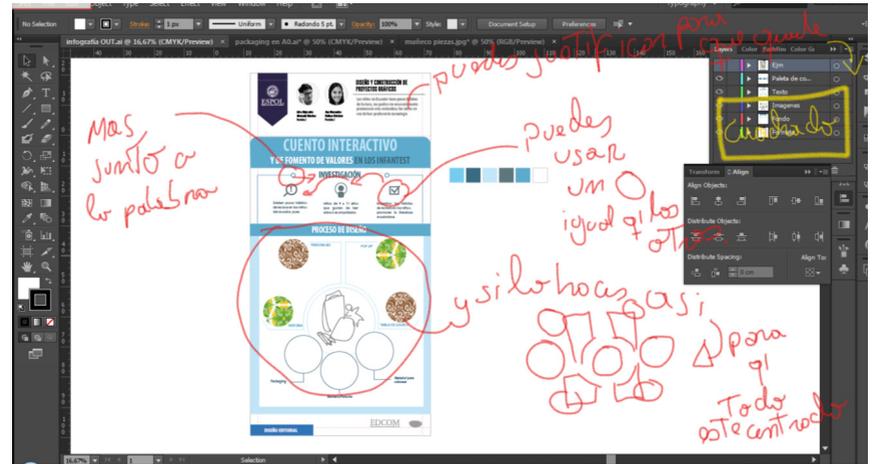
Pruebas de color y diferentes versiones del logotipo del cuento.



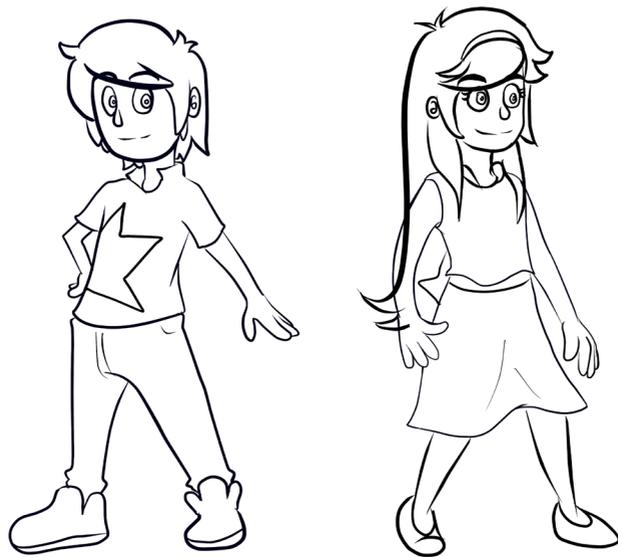
Diseño de peluche/muñeco tomando en cuenta el diseño de personajes.



Colorización de los personajes del cuento.



Diseño de infografía.



Bocetos. Diseño de personajes.



Dibujo de personajes.



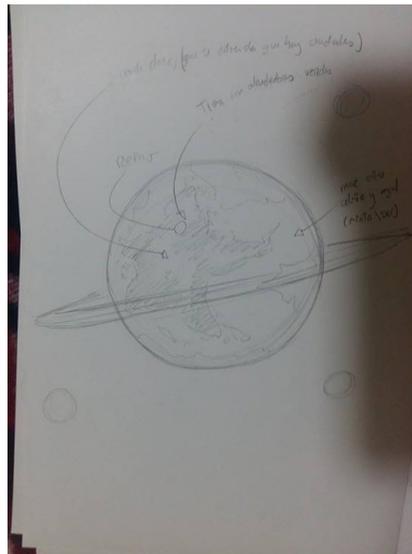
Dibujo de escenario para páginas internas del libro.



Dibujo de escenario para páginas internas del libro.



Bocetos de ilustraciones.



Prototipo del libro. Armado con cartulina plegable.



Fotografía del producto final. Mockup del packaging.



Bocetos de ilustraciones.

