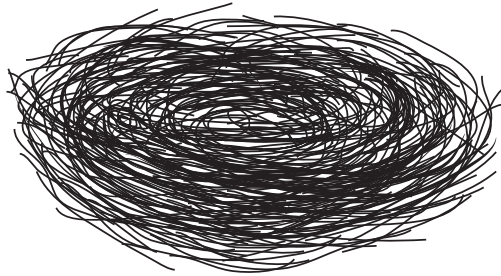




ESPOL
"Impulsando la sociedad del conocimiento"

Materia Integradora

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS



DISEÑO EDITORIAL

LIGRA

**Licenciatura en Diseño Gráfico y
Publicitario**

BROCHURE DE PROCESOS

Tema:

Diseño editorial de novela juvenil para
prevenir trastornos alimenticios en las
adolescentes

Autores:

Michelle Alejandra Espinoza Martínez
Maitte Nashaly Vallejo Bedón

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	12
Cronograma	13
DISEÑO	
Concepto creativo	14
Proceso de bocetos	18
Prueba - error	22
Proceso técnico	25
Detalle de piezas gráficas	27
Presentación del producto gráfico	29
Presupuesto	33
Resultados	34
Conclusiones	35
Bibliografía (normas APA)	36
Anexos	37

RESUMEN

Muriendo por ser perfecta es una novela de la autora Allison Cruz, basada en la experiencia real de una adolescente que padeció de anorexia, que es un Trastorno de Conducta Alimentaria (TCA). La narración tiene como objetivo prevenir a los jóvenes sobre el riesgo mortal que existe tras la anorexia nerviosa.

En relación con esta enfermedad, los doctores Lenoir y Silver, 2006, anotan que “es una enfermedad de la clase media y alta de las áreas metropolitanas, se ha convertido hoy en una enfermedad global que no respeta raza, clase social, sexo, ni edad y compromete incluso a niños menores de doce años”.

De acuerdo al Manual de Psiquiatría DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales) establece que “la edad promedio de inicio de la anorexia nerviosa es 17 años, aunque algunos datos sugieren la existencia de picos bimodales a los 14 y 18 años”. En el Ecuador, según el INEC, en este segmento poblacional se encuentra de 10 a 14 años, el 10,2% de la población de mujeres, mientras que, de 15 a 19 años, equivale al 9,3%, en total sería el 19,5% que constituiría la población vulnerable de sufrir anorexia.

La propuesta gráfica fundamentada en esta temática se denomina libro-diario y para su desarrollo se utilizaron varios métodos creativos, que se detallarán posteriormente, para ello se consideró la tendencia actual, que es potenciar la imagen sobre la escritura, incorporando la tecnología, sin desplazar el formato del libro impreso y apelando a las preferencias del público adolescente.

ANTECEDENTES

Charles Eames (1972), diseñador estadounidense, menciona que “reconocer la necesidad es la principal condición para el diseño”, es decir que primero se debe estudiar a fondo el problema para saber cómo resolverlo. En el caso del diseño editorial, que es una especialidad del diseño gráfico, que se dedica a “la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros”, sigue el mismo proceso que propone el autor antes citado y pone al servicio de la autora Allison Cruz una propuesta del libro-diario cuyo objetivo es transferir una experiencia negativa con el fin de precautelar la salud de los adolescentes, segmento poblacional vulnerable y susceptible a sucumbir ante la anorexia.

Zanón (2007), profesor de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia (EASD), menciona que “el Diseño Editorial es uno de los escaparates más competitivos en el mundo del diseño gráfico”, en consecuencia, la creatividad está presente a la hora de crear una nueva publicación que atraiga la atención del lector y que comunique la idea del escritor. En este caso cabe mencionar que Bhaskaran (2006) señala que “un buen diseño nunca debe invalidar el contenido, y viceversa; en lugar de ello, deben trabajar juntos para apoyarse y sacar lo mejor uno del otro.”

La diversidad de publicaciones hace que el proceso de diseñar no sea fácil. Además de esto, Bhaskaran (2006) menciona que el trabajo del diseñador editorial “no consiste simplemente en maquetar la información con respecto a un número de páginas, sino que también tiene que tener en cuenta el tipo de contenido y la mejor manera de organizarlo”, lo que significa que el diseñador tiene una gran responsabilidad debido a que en el desarrollo de su diseño debe considerar áreas y aspectos como: maquetación, formato, color, ilustraciones y retículas; cada decisión contribuirá a darle un estilo original y uniforme. (Bhaskaran, 2006)

Bhaskaran (2006) cita que la frase común “nunca juzgues un libro por su cubierta” no funciona dentro del diseño editorial porque la cubierta de un libro es “lo primero que verá el público, y en muchos casos, determinará si un lector se toma la molestia de abrir una publicación para leer el

interior”, además Costa (2003) menciona que “el ojo siempre está deseoso de placer”, así que el buen uso de imágenes y fuentes tipográficas tendrá un profundo impacto en la mente del lector. John Gall, en su video “Las 5 reglas para diseñar portadas de libros”(https://www.youtube.com/watch?v=R_BVqEFFJIM), señala que antes de empezar a diseñar la portada, hay que leer el libro y luego buscar inspiración en todas partes. Ese fue el proceso seguido en el trabajo integrador, lo que permitió comprender el objetivo de la autora y precisar el enfoque de la anorexia nerviosa, como enfermedad que se ha posicionado entre los jóvenes. Con estos insumos se armó el concepto gráfico que concluyó en un diseño de portada que comunica de forma insinuante el contenido del libro-diario.

El contenido del libro-diario exigió el análisis del formato y la selección definitiva que culminó en el formato A5 con pasta dura, porque este facilita la lectura, manejo y durabilidad que deviene en la prolongación de la vida útil de la publicación. Sin embargo, siguiendo a Bhaskaran (2006) es preciso indicar que “el diseño gráfico trata, sobre todo, del proceso de gestión de la información visual, y la maquetación es sólo una de las numerosas herramientas que el diseñador tiene a su disposición para dirigir al lector por el contenido”, y añade que el diseñador tiene la responsabilidad de “crear una jerarquía visual fuerte y coherente en la que los elementos más importantes destaquen y el contenido se organice de forma lógica y agradable”. Teniendo en cuenta estas recomendaciones, se utilizaron diferentes tamaños y grosor de la fuente, para destacar diálogos importantes.

La selección de las retículas se realizó a partir de una jerarquización visual que tuvo el objetivo de captar subliminalmente la atención del lector. Para organizar el contenido se usó una columna con el objetivo de dar al lector “una mayor sensación de familiaridad” debido a la diagramación convencional de este tipo de publicaciones, sin embargo, para destacar contenidos especiales se crearon retículas informales. (Bhaskaran, 2006)

PÚBLICO OBJETIVO

El libro-diario está dirigido a las adolescentes entre 12 y 17 años del nivel socio-económico medio y medio alto. En base al estudio del comportamiento del público objetivo (Moodboard) realizado en el marco de proyecto integrador, se concluyó que este producto está al alcance de un segmento ciudadano con un estilo de vida activo, preocupado por el aspecto físico, que realiza práctica de ejercicios o deportes y pertenecen a un círculo cerrado de mejores amigas en búsqueda de nuevas opciones de lectura y a la vez, disfrutan mucho de ver series o películas.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Bruno Munari (1981) establece que antes de buscar una solución para la problemática “lo primero que hay que hacer es definir el problema en su conjunto.” Es decir, descomponerlo en varios elementos, ya que “facilita la proyectación porque tiende a descubrir los pequeños problemas particulares que se ocultan tras los subproblemas”, para esto es indispensable la recopilación de datos significativos. Las herramientas de recopilación de información fueron:

1. Análisis PEST:

A través de esta herramienta se valoraron los factores políticos, económicos, sociales y tecnológicos que afectan al proyecto.

2. Análisis FODA:

Este método de diagnóstico permitió identificar los factores internos y externos del proyecto. Se determinó como ventaja la disponibilidad de un texto terminado en formato de Word, lo cual facilitó el proceso de diagramación. Como debilidad se determinó el posible rechazo del lector hacia el cambio de formato, de libro tradicional a formato de libro-diario. Sin embargo, se perseveró en esta propuesta debido a que se confió en que el público objetivo acepte esta innovación que marca un diferenciador con las ediciones convencionales de este género de literatura.

3. Árbol de problemas:

Con esta herramienta, percibimos que el problema era la inexistencia de material editorial para jóvenes sobre un

testimonio acerca de la anorexia en nuestro país. Una de las posibles causas es que existe presión por parte de familiares o amigos, por lo tanto, los jóvenes con anorexia temen divulgar su testimonio en medios de comunicación.

Las herramientas de diseño que usamos para el desarrollo de nuestra propuesta gráfica fueron:

1. Lluvia de ideas:

A través de esta estrategia se exploraron opciones de diseño para construir un concepto creativo que serviría para ilustrar la portada del libro, y a partir de esta decisión se estableció la línea gráfica para el libro-diario.

2. Mapa mental:

Fue eficaz para organizar la información sobre de las características de la anorexia y las alternativas de prevención, este gráfico posibilitó la jerarquización de los aspectos relacionados con esta enfermedad y posteriormente facilitó la diagramación del texto e ilustraciones del libro.

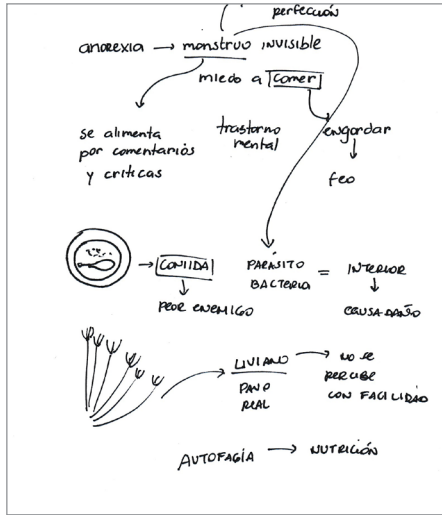
3. Moodboard:

A través de esta herramienta de diseño se evaluó y determinó el comportamiento, el entorno y el lenguaje del público objetivo. Este recurso resultó eficiente para definir un concepto gráfico que cumpliera con características que resultaran atractivas para el target.

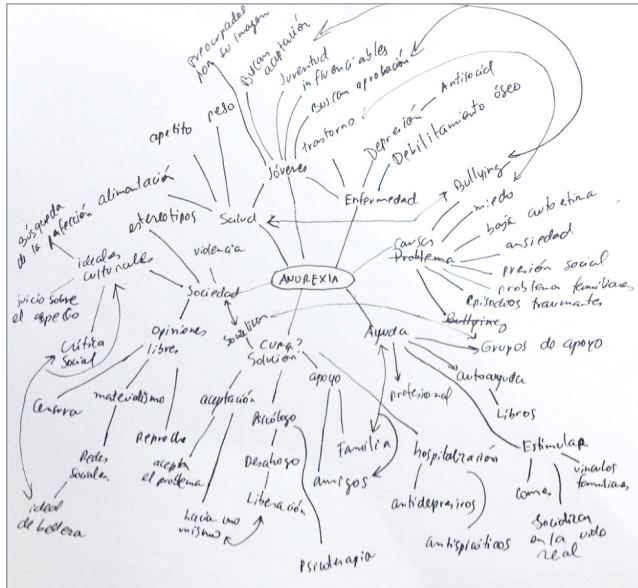
4. Conceptboard:

En nuestra investigación sobre publicaciones que abordaban la temática de la anorexia, encontramos similitudes en sus portadas. En la mayoría de estas se destacaba a la chica anoréxica y deprimida con una imagen distorsionada de sí misma. Esta herramienta fue fundamental para evitar repeticiones gráficas que tornaran monótona la publicación.

Lluvia de ideas



Mapa mental





Mood-board

Comportamiento

Son personas vanidosas, se interesan mucho por su aspecto físico, buscan siempre estar bien arregladas. Se preocupan por la moda. Les gusta convivir, pero mantienen un círculo cerrado de amigas. Son mimadas por sus padres. Les gusta tomarse selfies.



CONDUTA



Adolescentes mujeres de 12 a 17 años

Edad

Hogar

Casas espaciales, con varias habitaciones, bonitas acabadas. Colores luminosos, rosas o violetas.

Presencia de fotografías, espejos, posters de cantantes, adhesivos en las paredes. Peluches en cama.

Ubicación

Ciudades de Guayaquil: Vía a la Ceja, Vía a Samborombón, entre otras.

Niñas de casa pero salen de compras con sus amigas o mamá. Andar en redes sociales. Le gusta la lectura. Hacen ejercicio como aeróbicos.



ESCENARIO

Elementos

Actividades

Concept board



Concept board featuring book covers such as 'MIRIAM ES ANOREXICA', 'QUENIA VOLAR', 'ESFIDO FREIRE', 'PESO CERO', 'LOS FANTASMAS DEL ESPEJO', 'ABZURDAH', '36 kilos', and 'MARIPOSA'.

CONCEPTBOARD

Tema: Diseño editorial de novela juvenil para prevenir trastornos alimenticios en los adolescentes

OBJETIVOS

DE COMUNICACIÓN

Establecer las causas que desencadenan en trastornos alimenticios, partiendo del testimonio del autor.

DE DISEÑO

General:

Desarrollar un producto editorial ilustrado utilizando elementos visuales y línea gráfica adecuada al target.

Específicos:

Recopilar datos e información sobre las causas, los efectos y la percepción social de la anorexia.

Probar diferentes herramientas de generación de ideas para el desarrollo del concepto gráfico.

Construir un estilo gráfico para el diseño de la portada, portadillas e ilustraciones del contenido.

CRONOGRAMA

Descripción	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Investigación del problema</i>				■	■															
<i>Definición del target y objetivos</i>						■														
<i>Definición de concepto y bocetos</i>							■													
<i>Diseño de cubierta</i>								■												
<i>Diseño de portadillas</i>									■	■										
<i>Diseño de ilustraciones</i>											■	■								
<i>Diagramación de contenido</i>													■	■	■					
<i>Diseño de libreta y separadores</i>																■				
<i>Prueba de impresión</i>																				
<i>Impresión final de prototipo</i>																■	■	■		
<i>Presentación final</i>																				■

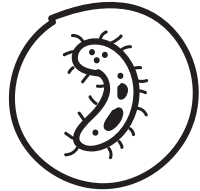
DISEÑO

CONCEPTO CREATIVO

Méndez, Vásquez y García (2008) especifican que la anorexia “consiste en un trastorno de la **conducta alimentaria** que supone una pérdida de peso provocada por la obsesión del propio enfermo y lleva a un estado de inanición.” A partir de esta definición se construyó un concepto creativo generado desde dos conceptos básicos. El resultado fue una interpretación gráfica de la enfermedad, en la que se le asigna una forma de ser orgánico.

Primera idea:

Un **parásito** es un organismo que se aprovecha de otra especie distinta al vivir en su **interior** o superficie, causándole algún **daño o enfermedad**. (Ocampo, 2014)



Segunda idea:

Una **anémona de mar** es un **colorido** animal que se fija a las rocas esperando que algún pez pase lo suficientemente cerca para atraparlo con sus **venenosos tentáculos**. (Field, Calderón y Seijo, 2011)



Resultado:

La anorexia es un **parásito** que se hospeda en el cuerpo y mente de la víctima, creándole una **imagen distorsionada** de su propio cuerpo.



TIPOGRAFÍA

Las familias tipográficas escogidas pretenden imitar el estilo manuscrito de una adolescente sin comprometer la legibilidad del texto. Por tal motivo se eligieron familias tipográficas de este tipo, con formas irregulares sin llegar a perder la claridad cuando se leen en un bloque de texto, añadiendo el toque personal que se definió para el proyecto.

Om Telolet Om fue la familia tipográfica, de licencia gratuita, escogida para la diagramación de los cuerpos de texto.

Aá Bb Cc Dd Eé Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Ññ Oó Pp Qq Rr Ss Tt Uú Vv Ww Xx
Yy Zz

0123456789

\$ + - * / = % ” ’ # @ & _ ()
.. :: ; ? ! \ { } [] < > ^ ~

Sunrise International (DEMO) es una familia tipográfica de licencia pagada. Sus trazos gruesos se usaron para enfatizar frases y títulos que debían saltar a la vista.

AA BB CC DD EE FF GG HH Ii JJ KK
LL MM NN OO PP QQ RR SS TT UU
VV WW XX YY ZZ

PALETA DE COLORES

La cromática escogida combina colores cálidos vibrantes y una selección de púrpuras que termina con un morado bastante oscuro y denso. Se optó por esta paleta de colores más bien femeninos para establecer una proximidad con el público objetivo, y a su vez denota las complicaciones emocionales que sufre la protagonista mediante del degradé de los tonos oscuros.

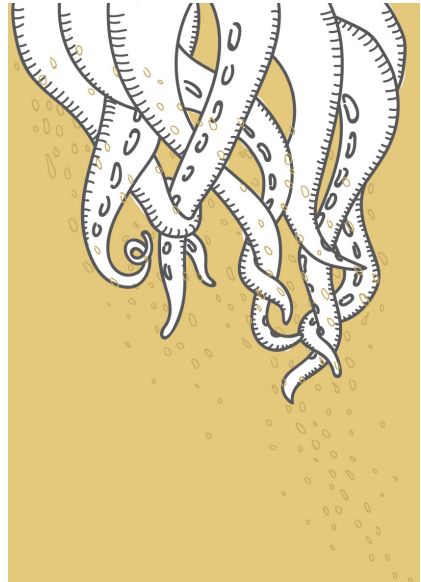


C: 11%	C: 3%	C: 11%	C: 48%	C: 87%
M: 19%	M: 84%	M: 80%	M: 77%	M: 88%
Y: 71%	Y: 1%	Y: 38%	Y: 26%	Y: 22%
K: 0%	K: 0%	K: 0%	K: 5%	K: 9%

ESTILO GRÁFICO

Ilustraciones:

Doodles o garabatos que resaltan sucesos importantes dentro de la narrativa. Son de estilo *naïve*, lineales, y se mantienen con un trazo simple y limpio para no sobrecargar el contenido.



Portadillas:

Se emplearon para dividir el libro en seis secciones que contenían de tres a seis capítulos. Estas estaban compuestas por un fondo de color plano, perteneciente a la paleta escogida, y una ilustración que representaba un momento sobresaliente dentro de la narrativa.



Folios

Se decidió soslayar el empleo de numeración de páginas con la intención de resaltar la naturaleza de libro-diario de la publicación. Es por esto que el producto se complementa con la inclusión de los separadores de página. Dichos marca libros contenían frases positivas e ilustraciones afines al tema.

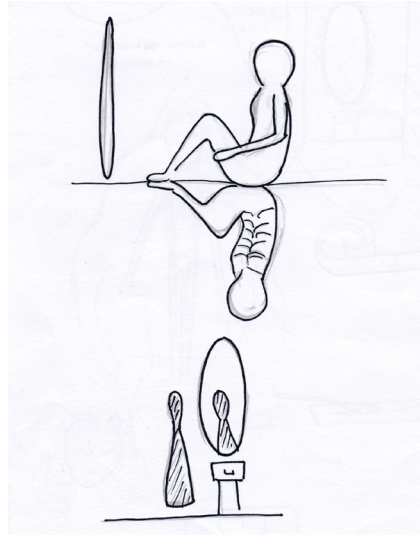
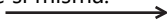


PROCESO DE BOCETOS

El proceso de bocetos se caracterizó por la exploración de diversas composiciones para ilustrar la cubierta del libro. Las ideas partieron de lo ordinario y evolucionaron hasta concluir que la portada reflejaría el concepto gráfico creado. A continuación, se presenta el proceso sucesivo por el que se alcanzó el resultado final:

Boceto #1

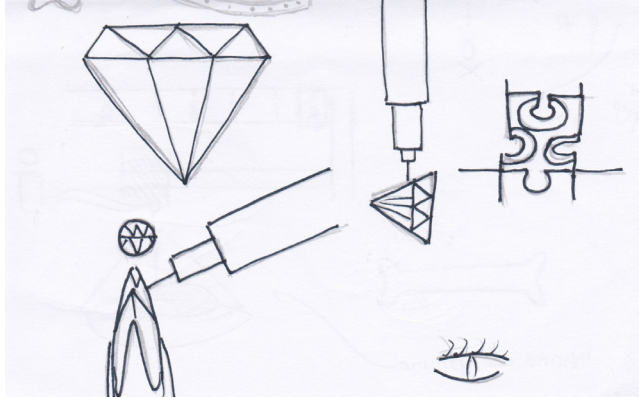
Chica frente al espejo con una imagen distorsionada de sí misma.



Boceto #2

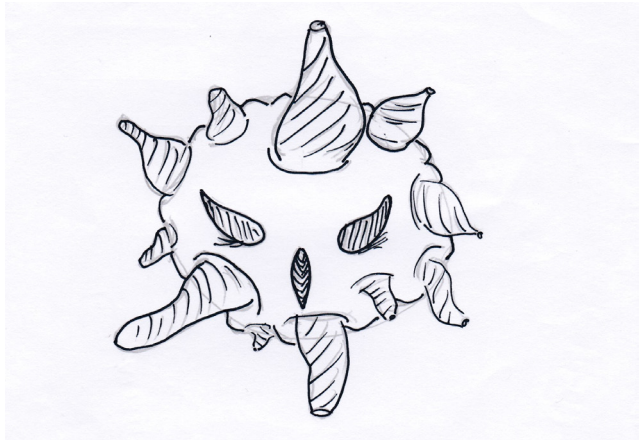
Se empleó otros elementos que hacen referencia al peso, como la balanza y la cinta métrica.





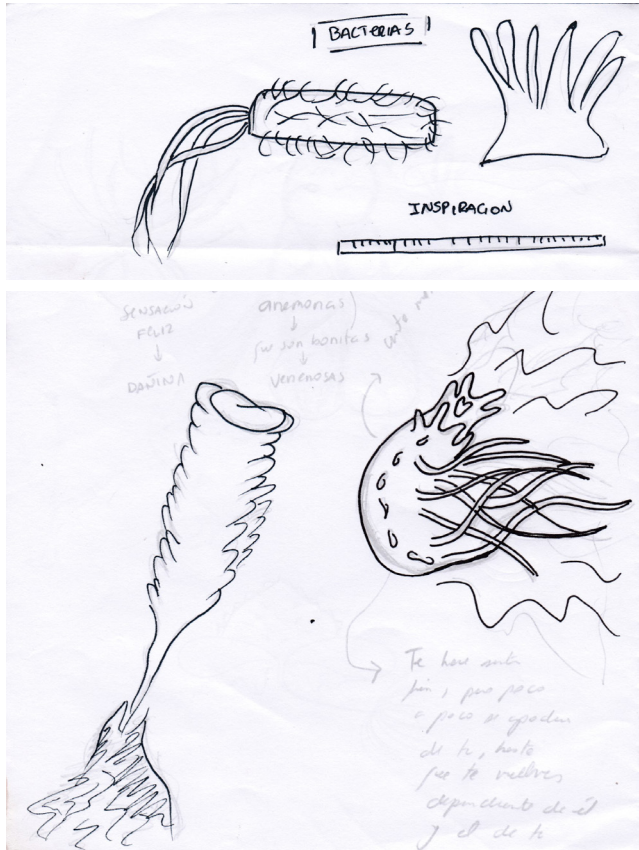
Boceto #3

Se comparó la belleza con un diamante para crear la analogía de perfección con una joya.



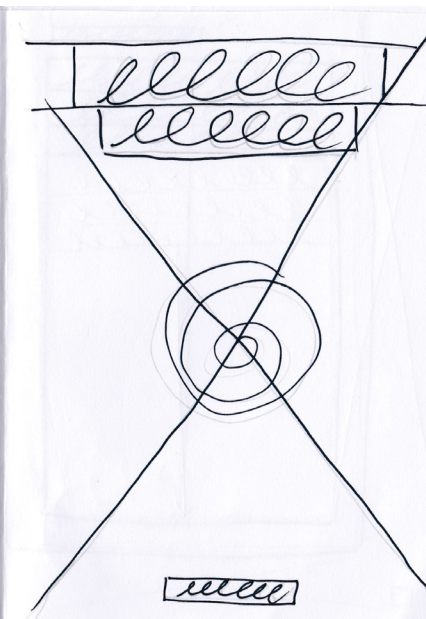
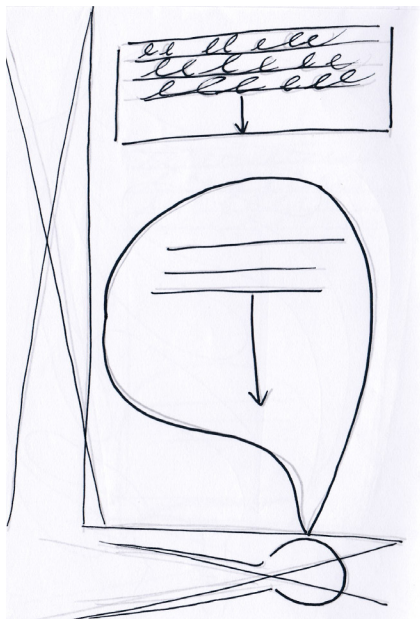
Boceto #4

Se tomó como referencia el trabajo del ilustrador Toby Allen para la creación de concepto gráfico que retrata a la anorexia como un parásito.



Bocetos #5 y #6

Se identificaron características comunes de los parásitos y se fusionó con el concepto de la anémona de mar.



Boceto #7

Se bosquejó un diseño inicial de la cubierta y contracubierta del libro.



Boceto #8

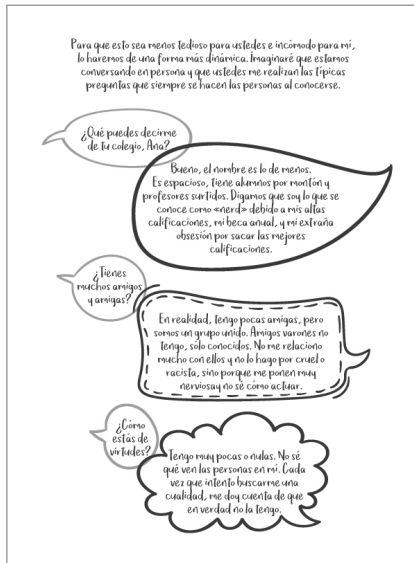
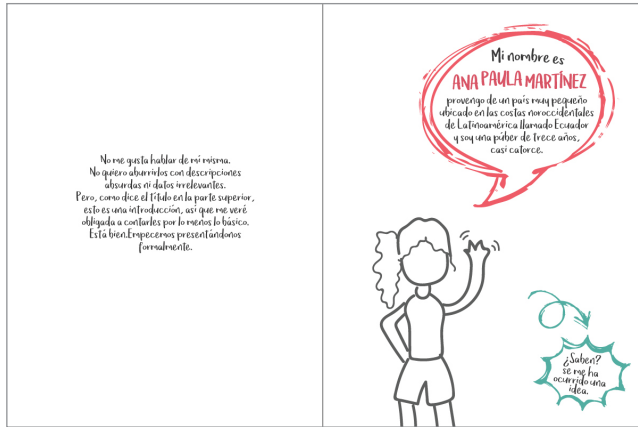
Esbozo preliminar de la cubierta del libro graficando la idea principal del concepto creativo.



PRUEBA - ERROR

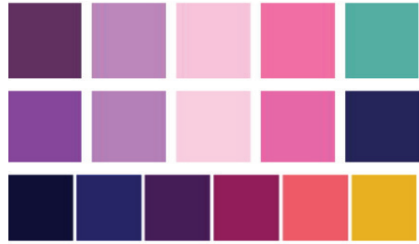


Se experimentó con distintas formas de diagramar los contenidos. El objetivo fue destacar frases y palabras que representen los sentimientos de los personajes. Estos textos se acompañaron de pequeños dibujos hechos a mano llamados "doodles". La combinación de estos elementos tenía el propósito de provocar efusividad en el lector y establecer conexiones emocionales empáticas con la historia, de una manera dinámica y desenfadada.



Se ensayaron variaciones de estilo gráfico para el tipo de línea hasta determinar el uso de una línea simple y limpia de un solo grosor, con pequeñas variaciones que dependían del caso.

Además se probó varios estilos gráficos para que las burbujas de diálogo que no afectaran la legibilidad de su contenido.



Se analizó el uso de variadas paletas de colores y combinaciones hasta lograr establecer una mezcla que lograra evocar las sensaciones asociadas con el target. Las opciones ondularon entre los tonos fuertes y densos que querían representar la tristeza y problemas del personaje principal de la historia, hasta los tonos pálidos y brillantes que suele “consumir” este público objetivo.

TypoTree Regular.otf

-Mi nombre es ANA PAULA MARTÍNEZ.

TypoTree Casual.otf

-Mi nombre es ANA PAULA MARTÍNEZ.

TypoTree Bold.otf

-Mi nombre es ANA PAULA MARTÍNEZ.

TypoTree Extra Bold.otf

-Mi nombre es ANA PAULA MARTÍNEZ.

OTR My Mood King Cave King.otf

-Mi nombre es ANA PAULA MARTÍNEZ.

La exploración tipográfica estaba enfocada en la búsqueda de un tipo informal de estilo manuscrito, con el que se insinuaba una escritura hecha a mano, como si el autor mismo lo hubiera escrito en puño y letra. Sin embargo, la elección de las fuentes no podía comprometer la legibilidad del contenido.

PROCESO TÉCNICO

Se dividió el proceso técnico en etapas:

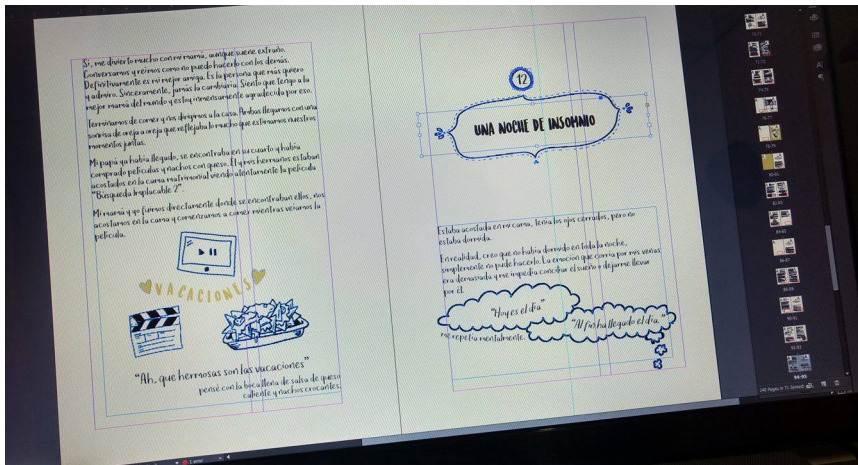
El libro-diario posee un contenido extenso, por lo que antes de iniciar la etapa de diagramación se maquetó una hoja de producción para definir la ubicación de las portadillas y cuántos capítulos habría por cada sección del libro.

Posteriormente se creó un documento en Adobe Indesign con dos columnas y el total de páginas del libro. La diagramación varió de un capítulo a otro, ya que estos se construían de acuerdo al contenido, los aspectos destacables y los gráficos, dando como resultado un estilo muy dinámico a manera de diario personal.

La cubierta del libro se creó a partir de un boceto final. Primero se trabajó con los trazos lineales en Adobe Illustrator, posteriormente la imagen se colorizó y se le dio los acabados finales en Adobe Photoshop. Y finalmente se añadió los textos en Illustrator.

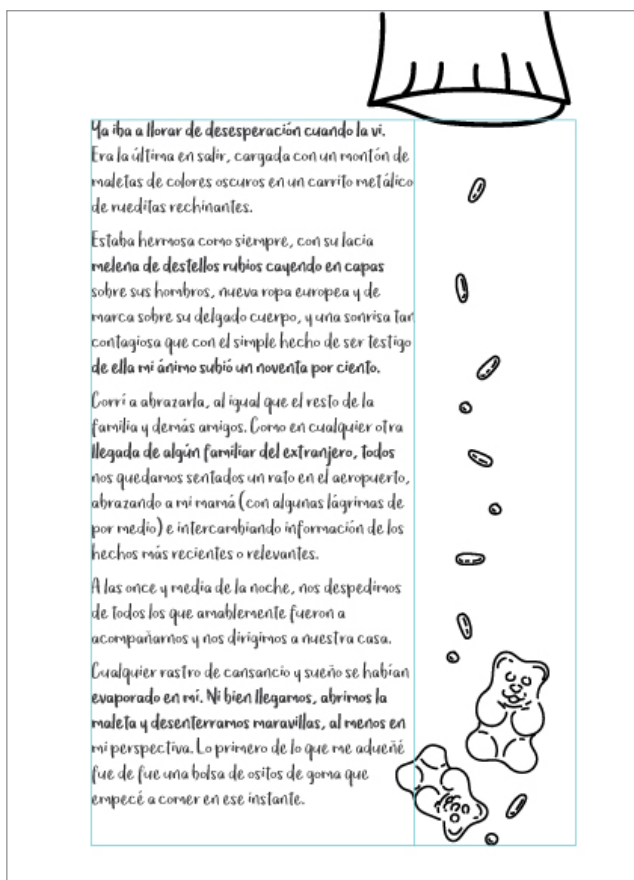
El proceso que se llevó a cabo para la fabricación de las portadillas fue discrepante con el de la portada, ya que estas fueron trabajadas por completo en Adobe Illustrator y luego se las añadía al documento diagramado de Adobe Indesign.










DETALLE DE PIEZAS GRÁFICAS

Se consensuó que el estilo gráfico del libro-diario no necesitaba de una estricta diagramación. Las retículas que se emplearon resultaron ser simples y adaptables para los tipos de contenidos que variaban de un capítulo a otro. Las columnas de texto a menudo se desplazaron para darle espacio a los gráficos y *doodles*, resultando en una diagramación dinámica y atractiva. Básicamente se hizo uso de una o dos columnas, dependiendo del contenido y, en ciertas ocasiones, se manipuló el ángulo de rotación de las mismas.




Diagramación a dos columnas.

 <p>PAMELA</p> <p>Alias "loca". Es mi amiga más reciente. La conocí a principios de año lectivo y nos llevamos bien enseguida. Le encanta gritar a cada momento y habla hasta por los codos. Algunas cosas que dice son muy extrañas, pero es divertida y una buena agente. No está en mi paralelo.</p>	 <p>GABRIELA</p> <p>También está en mi paralelo. Es muy unida a mí al igual que Ivonne, siempre andamos las tres conversando. Nos parecemos demasiado, tanto física como descriptivamente. Los profesores suelen confundirnos e incluso nuestros amigos. En una ocasión decidimos hacer una lista de las cosas en que nos parecemos y ésta salió con más de cincuenta ítems. Es una persona ruidosa y trabajadora, a pesar de ser bióloga.</p>
<p>IVONNE</p> <p>Esta chica sí está en mi paralelo. Desde que llegamos al colegio me he pegado a ella como garrapata, me siento completa a su lado. Las temas de conversación nunca acaban, las bromas se comprenden al instante; e incluso, tenemos la misma manía de reanarnos para estudiar los exámenes.</p> 	<p>VALENTINA</p> <p>Ella es mi amiga más antigua. La conozco desde que estamos en 5° de básica y hemos sido mejores amigas desde entonces. Por desgracia, en el colegio nos separaron de curso y solo tenemos oportunidad de vernos en los recreos. Tenemos una conexión especial, sé que es una de esas amigas ínicas y verdaderas que no se vuelven a encontrar. A veces imagino que es mi quejida perdida.</p>  

Manipulación de los valores de rotación de los cuerpos de texto.

Desplazamiento de la columna de texto para darle lugar a los gráficos.

Mi mamá se observó de soslayo y sonrió rodando los ojos.
 — Bueno, — aceptó —. Pero que no se haga costumbre.
 — ¡Sí! — exclamé alzando mis puños entregadamente. Me pegué contra el techo.
 — ¡Ajá! — Sabé mis manos con la cara roja de vergüenza. Mi mamá rio con faldado desviado.
 — ¿A qué heladería desea ir seravita? — preguntó divertida cuando pudo dejar de reír.
 — Mmmm... No lo sé. Vamos a la del centro comercial, esa nos queda cerca — propuse emocionada —. Y los helados son deliciosos.
 — Está bien — aceptó mi mamá —, al centro comercial será. Pero eso sí... — adoptó un tono cuidadoso —, ni una palabra a tus hermanos.
 — ¿A? — fingí sorpresa, señalándome con el dedo índice el pecho y haciéndome la ofendida —. ¡Juras!
 Llegamos a la heladería y ambas nos sentamos en una mesa para dos. En pocos minutos, se acercó un chico y nos trajo el pedido.
 Por fin llegó mi cono de chocolate y el de rosa de mi mamá.
 Eran nuestros sabores favoritos. Intercambiamos varias cacharudadas y risueñas espontáneas.



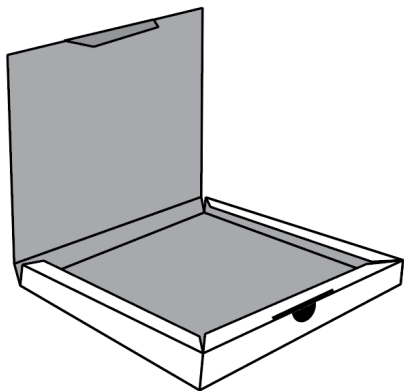
PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO GRÁFICO

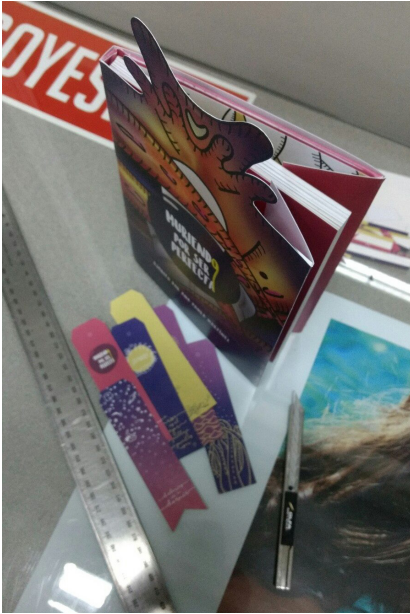
Cada pieza gráfica fue fabricada mediante impresión láser de alta calidad, un requerimiento necesario para obtener la paleta de colores brillantes que se designó. El tipo de papel en el que se imprimió el libro fue cuché mate de 170 gramos A5, se unió las hojas con pegamento super fuerte para formar un bloque de folios que luego que pegaría de la misma forma a la pasta dura. La cubierta es impresión láser en papel adhesivo que se pegó sobre cartón para formar la pasta.

Entre las piezas que acompañan al libro se hayan tres separadores de libros de 30*120mm, estos fueron impresos primero en láser sobre papel adhesivo para posteriormente cortarlos y pegarlos en un soporte duro, que fue la cartulina pancocoa. Además, se les añadió una cinta de tela con un nudo alondra como decoración.

Otra de las piezas que se creó fue una pequeña y simple libreta A6 del mismo material de las hojas del producto principal, pero en este caso la portada fue impresa en láser sobre cartulina normal. Se formó un bloque de hojas pegadas por el lomo superior que se unió con pegamento a la cubierta de la libreta, tal como se realizó con el libro.

Como contenedor se fabricó, de manera artesanal, una caja de cartón gris que se revistió con una impresión láser con el diseño de la caja sobre papel adhesivo.



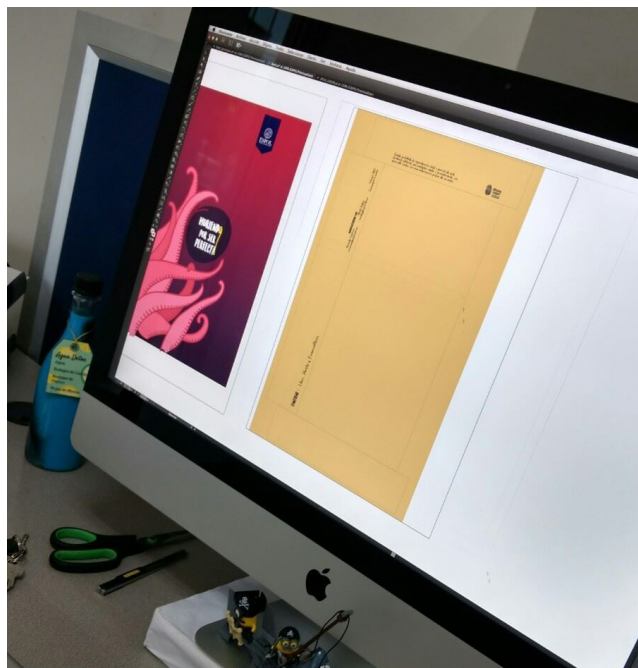


Ambas imágenes superiores muestran material recién impreso y cortado, que incluye la sobrecubierta del libro y los adhesivos para los marca libros. Además, se presenta la libreta de anotaciones con frases positivas.



En la representación de la parte inferior se detalla en primer plano el sistema de cierre de la caja hecha a medida del contenido, fabricada artesanalmente. En la página anterior se presenta el modelo en el que se basó la creación de dicho contenedor.





Hacia el lado izquierdo, una fotografía del momento de edición de los documentos de impresión, se muestra el ajuste de dimensiones para proceder a la impresión del adhesivo que posteriormente recubriría la caja. La fotografía inferior presenta una composición de la cubierta del libro-diario justo a la libreta de anotaciones, los separadores y la caja contenedora.



El proceso para la creación de la caja sólo pudo realizarse una vez que el resto de material fue creado, pues se haría a medida del mismo y al ser un material aún inexistente, su contenedor sólo podría crearse en base a especulaciones, resultando en un producto de dudosa calidad.



PRESUPUESTO

Proyecto de diseño editorial

		Unitario	Total
EGRESOS			\$1402
Gastos	Costos fijos		
	Servicios básicos	\$ 50	\$ 100
	Movilización	\$ 30	\$ 60
	Sueldo diseñadores (2)	\$ 300	\$ 600
	Imprevistos	\$ 20	\$ 20
	Total Mes 01 a 04		\$ 780
Diseño	Investigación + Desarrollo		
	Concepto creativo	\$ 48	\$ 48
	Diseño de propuestas (pruebas)	\$ 48	\$ 48
	Digitalización de propuestas	\$ 112	\$ 112
	Diagramación	\$ 112	\$ 112
	Prototipo final	\$ 112	\$ 112
	Total Mes 01 a 03		\$ 432
Comunicación	Diseño de piezas gráficas		
	Libro	\$ 100	\$ 100
	Libreta	\$ 30	\$ 30
	Separadores (3)	\$ 20	\$ 60
	Total Mes 03 a 04		\$ 190
INVERSIÓN			\$ 89
Implementación			
	Libro	\$ 60	\$ 60
	Libreta	\$ 5	\$ 5
	Empaque	\$ 10	\$ 10
	Cartón	\$ 10	\$ 10
	Separadores	\$ 4	\$ 4
Total	Engrosos+Inversión Mes 01 a 04		\$ 1491

RESULTADOS

Se atrae la atención del lector joven a través del uso de colores y contrastes subjetivos, y principalmente, de la extraña forma de la cubierta del libro-diario, que en realidad se trata de una sobrecubierta que lo llama a explorar el contenido de la publicación, dándole la oportunidad de mostrar una diagramación que rompe con el esquema tradicional de las narraciones testimoniales.

Los acompañantes del producto principal cumplen con la función de incentivar el positivismo y la expresividad. Las ilustraciones y frases que presentan en los separadores de libro y en la libreta A6 dan un refuerzo positivo y estimulan una mejor autoestima en las jóvenes adolescentes, que les ayuda a enfrentar sus problemas, al menos de una mejor manera.

La manufactura de un contenedor para las piezas gráficas, alimenta la naturaleza detallista del target, que suele atesorar más las cosas al guardarlas en espacios designados especiales. Así también se preserva el producto y se alarga la vida del mismo, además del segundo uso que se le puede dar al servir como recipiente de otros objetos.

CONCLUSIONES

Milton Glaser, reconocido diseñador, menciona que “hay tres respuestas ante una pieza de diseño —*sí*, —*no* y —*¡wow!* ‘Wow’ es el objetivo.” Si bien el producto creado no genera exactamente una expresión de tal efusividad, logró despertar la expectación de varios, que, movidos por su propia curiosidad, se animaron a abrir el libro que les exhibía una enigmática portada acompañada de un título poco usual pero suficientemente referente.

Es gracias al uso de las herramientas de diseño que ya se han mencionado en este documento, que se logra un concepto y una línea gráfica que ha logrado ser aceptada por el target que se designó en un inicio. Sin embargo, el proyecto podría tener un alcance que vaya más allá de dicho público objetivo, llegando a gustar a un grupo focal más joven e incluso a uno más maduro que disfrute de las lecturas ligeras. Incluso, con las adecuaciones del caso en cuanto a diseño y estilos, se puede buscar lograr llegar, de manera más eficiente, a un target amplificado.

En una futura edición es recomendable la construcción del contenedor del producto con la ayuda de un programa de diseño en el que se puede diagramar con mayor exactitud. Para un acabado de mayor calidad, el troquelado automatizado del producto es una alta recomendación, al igual que la impresión del diseño directamente sobre el material. Esto podría aplicarse al caso de la producción en serie y de forma masiva.

El uso de las herramientas adecuadas con el enfoque correcto dio como consecuencia un producto que se considera competitivo en el mercado editorial, pero se desconoce la predisposición de las editoriales para generar la producción del mismo debido a los costes que podría representarles el tipo de diagramación de los elementos, que ya antes se ha especificado. Pero no cabe duda que el producto gusta entre el público objetivo.

BIBLIOGRAFÍA

Siguiendo la normativa de citación APA 6ta Edición

ECosta, J., (2003), *Diseñar para los ojos*, La paz, Bolivia: Grupo Editorial Design.

Bhaskaran, L., (2006), *¿Qué es el diseño editorial?*, Barcelona, España: Index Book S.L.

Munari, B., (1981), *¿Cómo nacen los objetos?*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gilí.

Zanón, D., (2007), *Introducción al diseño editorial*, Madrid, España: Editorial Visión Net.

Eames Official LLC (2016), *DESIGN Q & A TEXT*. EU.: Eames Official. Recuperado de <http://www.eamesoffice.com/the-work/design-q-a-text/>

Parra, A. y Ramírez, M. (16 de agosto del 2015) Milton Glaser. *Revista Design*. Recuperado de https://issuu.com/alexandraparra0/docs/revista_design

Lenoir, M. y Silver, T., (2006) *Anorexia nerviosa en niños y adolescentes (Parte 1): criterios diagnósticos, historia, epidemiología, etiología, fisiopatología, morbilidad y mortalidad*.

Scielo. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0325-00752006000300011

Valdés, M., (1995) *DSM-IV Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, Barcelona, España: Masson SA

San-dub, L. [leonelsandub3]. (2011, Agosto 18). *Las 5 reglas para diseñar portadas de libros – Fandoblaje* [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=R_BVqEFFJJM

Ocampo, N., (2014) *Generalidades de los Parásitos*, Hidalgo, México.

Field, J., Calderón, R., y Seijo, J., (2011) *Picadura por Anémoma*. *Medigraphic*, 28(1), 34-37.

Méndez, J., Vásquez, V. y García, E., (2008) *Los trastornos de la conducta alimentaria*. *Medigraphic*, 65, 579-592.

ANEXOS

