

Diseño de un

cuento interactivo

infantil

Trabajo de fin de Máster

Titulación: Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital

Tipo de trabajo: 2

Presentado por: Isabel Cobo del Castillo

Directora: Xana Morales Caruncho

Resumen

El proyecto presentado a continuación pretende abordar el problema recurrente de la falta de interés por la lectura en el público infantil. El diseño gráfico, junto a los avances tecnológicos y a las nuevas interfaces, tienen la capacidad de crear nuevas experiencias para niños y niñas, creando en una narración hipertextual lejos de la linealidad que suele caracterizar a los libros de cuentos infantiles. El propósito es aumentar el interés de este sector por la lectura, haciéndolos partícipes de la historia. De esta forma, el sentimiento de conexión con el relato resulta mucho más estrecho y personal.

Para ello se han investigado las posibilidades de adaptación de un libro físico a formatos digitales, el tipo de ilustración *ad hoc* al público y la competencia directa de productos similares al que se pretende desarrollar.

Consecuentemente, el proyecto ha derivado en el rediseño de un librojuego: *El hechicero malvado*. El proceso ha consistido en crear una imagen principal para el producto y el desarrollo de ilustraciones para su contenido, así como el diseño de la interfaz general.

Finalmente, el resultado ha conseguido aprovechar el formato aplicación para resolver el problema de interactividad en los librojuegos físicos, así como reaviviar una historia que ha quedado desfasada tanto en diseño como en contenido.

Palabras clave:

cuento, libro, lectura, librojuego, hipertexto, infantil, interacción, aplicación, ilustración, interfaz.

Abstract

The project presented below aims to address the recurring problem of the lack of interest in reading among children. Graphic design, combined with technological advances and new interfaces, have the ability to create new experiences for children by creating a hypertextual narrative, far from the linearity that usually characterizes children's storybooks. The purpose is to increase the interest of this sector in reading, making them participants in the story. In this way, the feeling of connection with the story is much closer and more personal.

For this purpose, the possibilities of adapting a physical book to digital formats, the type of illustration *ad hoc* to the public and the direct competition of products similar to the one to be developed have been investigated.

Consequently, the project has resulted in the redesign of a book-game: The Evil Wizard. The process consisted of creating a main image for the product and the development of illustrations for its content, as well as the design of the general interface.

The final result has managed to take advantage of the application format to solve the interactive problem of the physical bookgames, as well as to revive a story that has been outdated both in design and content.

Keywords:

story, book, reading, bookgame, hypertext, infant, interaction, application, illustration, interface.

Índice



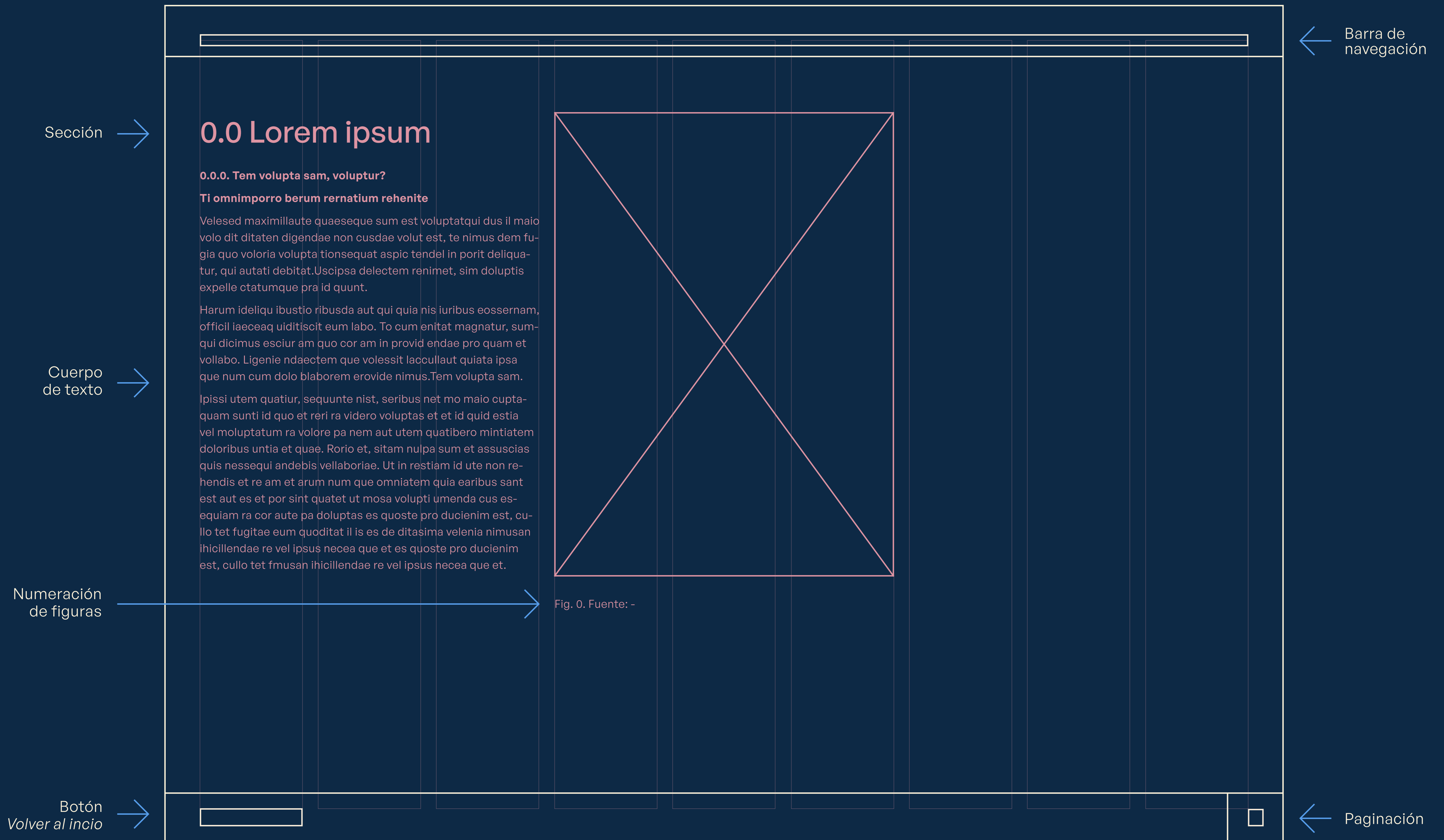
●	1. Introducción	7
	1.1. Justificación	8
	1.2. Planteamiento	8
	1.3. Estructura de la memoria	8
●	2. Marco contextual	9
	2.1. Cuentos interactivos: los librojuegos	10
	2.2. Ilustración en libros infantiles	14
	2.3. Analógico vs. Digital	15
	2.4. Breve historia del libro digital	16
	2.5. Diseño de interacción en libros infantiles	18
	2.6. Libros digitales y aplicaciones	19
	2.7. Benchmarking de competencia	21
	2.8. Conclusiones al marco contextual	28
●	3. Objetivos y metodología	29
	3.1. Objetivos	30
	3.2. Metodología	30
●	4. Desarrollo específico de la contribución	31
	4.1. Fase analítica	32
	4.2. Fase creativa	37
●	5. Conclusiones	75
	5.1. Fase de ejecución	76
●	6. Limitaciones y prospectiva	77

Índice de figuras

Fig. 1. <i>Elige tu propia aventura: La cueva del tiempo</i> (p. 13).	Fuente: Packard, 1983.	10
Fig. 2. <i>Eaten by a grue</i> .	Fuente: Swinehart, 2009.	10
Fig. 3. Portadas de la saga <i>El reino de Zork</i> .	Fuente: Valdovinos, 1985.	11
Fig. 4. Portadas de <i>Dungeons & Dragons: Aventura sin fin</i> .	Fuente: Elmore, 1985.	11
Fig. 5. Portadas de <i>Elige tu propia aventura</i> .	Fuente: Granger, 1983 y Wing, 1986.	12
Fig. 6. Ilustración <i>Ride a cock horse to Banbury Cross</i> .	Fuente: Caldecott, 1880.	14
Fig. 7. Portada de <i>Eres un ser fantástico</i> , bestseller en el 2021 en la sección de libros infantiles en físico.	Fuente: Sulistya, 2021.	15
Fig. 9. “ <i>Ordinary</i> ” <i>Hypertext</i> .	Fuente: Nelson, 1987.	17
Fig. 10. <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> .	Fuente: Joyce y Bluhm, 2011.	17
Fig. 11. <i>Little Red Riding Hood</i> .	Fuente: Bryan, 2017.	17
Fig. 13. Aplicación de lectura <i>iDoyle: Sherlock Holmes</i> para un público más adolescente.	Fuente: iClassics Productions, S.L., 2017.	20
Fig. 14. Gráfica comparativa de la competencia.	Fuente: Elaboración propia.	22
Fig. 15. Aplicación <i>Booka</i> .	Fuente: AB Children’s Boks & Stories for Kids, 2020.	23
Fig. 16. Aplicación <i>Read for fun</i> .	Fuente: Teach Your Monster, 2021.	24
Fig. 17. Aplicación <i>Cuento de hadas para niños</i> .	Fuente: Herriau, 2022.	25
Fig. 18. Aplicación <i>CuentAPPcuentos</i> .	Fuente: Editorial PlanetaDeAgostini, 2019.	26
Fig. 19. Gráfica comparativa entre las aplicaciones de lectura infantil de la App Store según la edad de su público objetivo y el nivel de interacción. Este último se mide por el número de acciones que pueden hacer durante la lectura.	Fuente: Elaboración propia.	27
Fig. 20. <i>Elige tu propia aventura Globo Azul: El hechicero malvado</i> .	Fuente: Wing, 1987.	32
Fig. 21. Estructura de <i>El hechicero malvado</i>	Fuente: Wing, 1987.	33
Fig. 23. Logo de Penguin Random House Grupo Editorial.	Fuente: Pentagram, 2013.	34
Fig. 24. Logo de la editorial Molino.	Fuente: del Molino, s/f.	34
Fig. 25. Algunas portadas de las ediciones de 2020.	Fuente: Editorial Molino, 2020.	35
Fig. 26. Libros más vendidos de MOLINO.	Fuente: Editorial Molino, 2022.	35
Fig. 27. Mapa mental sobre <i>El hechicero malvado</i> .	Fuente: Elaboración propia.	38
Fig. 28. Moodboard sobre <i>El hechicero malvado</i> .	Fuente: Elaboración propia.	39
Fig. 29. <i>The Secret Life of Birds</i> .	Fuente: Mirguseinov, 2022.	40

Fig. 30. <i>The “Pumpkin” Proyect.</i>	Fuente: Apollonova, 2021.	40
Fig. 31. <i>Violeta quiere ser vampiro.</i>	Fuente: Sierra, 2019.	40
Fig. 32. <i>Ghostcloud y Facebook Stikers.</i>	Fuente: Prabhat, 2022.	41
Fig. 33. <i>The Boy in the Field.</i>	Fuente: Matej, 2021.	41
Fig. 34. <i>Pasta Casalunga y Western Resource Advocates.</i>	Fuente: Simonelli, 2021.	41
Fig. 35. <i>Sitemap para El hechicero malvado.</i>	Fuente: Elaboración propia.	42
Fig. 36. <i>Sketch para El hechicero malvado.</i>	Fuente: Elaboración propia.	43
Fig. 37. <i>Sketch para El hechicero malvado.</i>	Fuente: Elaboración propia.	44
Fig. 38. <i>Wireframe para El hechicero malvado.</i>	Fuente: Elaboración propia.	45
Fig. 39. <i>Wireframe para El hechicero malvado.</i>	Fuente: Elaboración propia.	46
Fig. 40. <i>Boceto para el lettering de la portada.</i>	Fuente: Elaboración propia.	47
Fig. 41. <i>Boceto para el lettering de la portada.</i>	Fuente: Elaboración propia.	48
Fig. 42. <i>Boceto para el lettering de la portada.</i>	Fuente: Elaboración propia.	49
Fig. 43. <i>Boceto para el lettering de la portada.</i>	Fuente: Elaboración propia.	50
Fig. 44. <i>Boceto de escena en el bosque.</i>	Fuente: Elaboración propia.	51
Fig. 45. <i>Boceto de la casa de Jasón.</i>	Fuente: Elaboración propia.	51
Fig. 46. <i>Boceto de la vetisca en la ciudad.</i>	Fuente: Elaboración propia.	52
Fig. 47. <i>Boceto del hechicero.</i>	Fuente: Elaboración propia.	52
Fig. 48. <i>Bocetos del icono de la aplicación.</i>	Fuente: Elaboración propia.	53
Fig. 49. <i>Vector para el icono.</i>	Fuente: Elaboración propia.	54
Fig. 50. <i>Vector para el lettering de la portada.</i>	Fuente: Elaboración propia.	54
Fig. 51. <i>Ilustración para El hechicero malvado.</i>	Fuente: Elaboración propia.	55
Fig. 52. <i>Ilustración para El hechicero malvado.</i>	Fuente: Elaboración propia.	56
Fig. 53. <i>Arte final pantalla 1.</i>	Fuente: Elaboración propia.	60
Fig. 54. <i>Arte final pantalla 2.</i>	Fuente: Elaboración propia.	61
Fig. 55. <i>Arte final pantalla 3.</i>	Fuente: Elaboración propia.	62
Fig. 56. <i>Arte final pantalla 4.</i>	Fuente: Elaboración propia.	63
Fig. 57. <i>Arte final pantalla 5.</i>	Fuente: Elaboración propia.	65
Fig. 58. <i>Arte final pantalla 6.</i>	Fuente: Elaboración propia.	66
Fig. 59. <i>Arte final pantalla 7.</i>	Fuente: Elaboración propia.	67
Fig. 60. <i>Arte final pantalla 8.</i>	Fuente: Elaboración propia.	68
Fig. 61. <i>Mockup pantalla 1.</i>	Fuente: Elaboración propia.	69
Fig. 62. <i>Mockup pantallas 1, 2, 3 y 4.</i>	Fuente: Elaboración propia.	70
Fig. 63. <i>Mockup pantallas 5, 6, 7 y 8.</i>	Fuente: Elaboración propia.	71
Fig. 64. <i>Mockup pantallas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8.</i>	Fuente: Elaboración propia.	72
Fig. 65. <i>Mockup icono.</i>	Fuente: Elaboración propia.	73
Fig. 66. <i>Mockup prospectiva.</i>	Fuente: Elaboración propia.	78

Maquetación

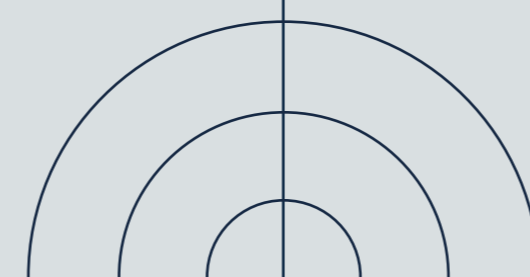


01 | Introducción

1.1. Justificación

1.2. Planteamiento

1.3. Estructura de la memoria



1.1. Justificación

Tener un buen hábito de lectura desde pequeños ha demostrado claros beneficios para el desarrollo del vocabulario, la creatividad, la comprensión lectora, la capacidad de concentración y en el desarrollo del cerebro. Sin embargo, las nuevas tecnologías han hecho difícil que el interés por la lectura en los niños se mantenga a largo plazo. Por este motivo, es necesario que los métodos para incentivar a leer evolucionen a la par que los medios, se adapten y creen un producto que compita con el resto, atrayendo la atención del público infantil.

1.2. Planteamiento

El concepto del libro para el niño ha sido encasillado en las últimas décadas como una herramienta de aprendizaje impuesta en el ámbito familiar y escolar. En adición, el terreno de los videojuegos y los medios audiovisuales relacionados han avanzado tanto que el libro no se entiende a día de hoy como una de las principales fuentes de ocio para el infante y se ha restringido al plano educativo. El niño de nueva generación nace en un contexto acostumbrado a las nuevas tecnologías adaptadas a múltiples formatos de pantalla y el cuento clásico lineal, considerados como lecturas aptas para su aprendizaje y desarrollo, deja de parecerle interesante. De hecho, la mayoría de las elecciones literarias de los niños o los padres vienen motivadas por el entorno inmediato, actualmente enfocado en el mundo digital, lo que supone una gran desventaja para ediciones físicas que puedan tener un papel importante en la infancia y el crecimiento del niño.

La capacidad de adaptación que tiene la lengua escrita a los formatos digitales, además de evolucionar en su forma (hipertextual), puede ser la base para crear un nuevo producto que motive al niño a implicarse más en la lectura, tomando un papel activo e identificándose con el desarrollo de la narración.

1.3. Estructura de la memoria

1	INTRODUCCIÓN	4	DESARROLLO DE LA CONTRIBUCIÓN
	Planteamiento de la motivación del proyecto y relato de la situación actual que ha propiciado la elección del tema así como el problema que se pretende resolver con el trabajo.		Mediante un <i>briefing</i> , se acotan las características del cliente, el producto y la cartera de productos. A posteriori se comienza una etapa de generación de ideas en las que se pone en evidencia toda la información recopilada del marco contextual. Este método finaliza con la toma de partida de las mejores ideas y su correcto desarrollo para llegar al arte final.
2	MARCO REFERENCIAL	5	CONCLUSIONES
	Contextualización de la información e investigación necesaria para llevar a cabo la resolución del problema. Conlleva también a la recopilación de conclusiones que acotarán el proyecto y su correcto desarrollo. Análisis en profundidad de la competencia.		Revisión y justificación, tanto de los objetivos alcanzados como de los que no.
3	OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6	LIMITACIONES Y PROSPECTIVA
	Una vez finalizada la investigación, se seleccionan las metas generales y específicas así como los pasos a seguir para poder alcanzarlas.		Relato de los obstáculos encontrados en el proceso y su desarrollo. Puesta en prospectiva de los objetivos no alcanzados, analizando cómo se podrían lograr, así como el planteamiento de la vida del proyecto más allá de la propia actividad que aquí se resuelve.

02 | Marco contextual

2.1. Cuentos interactivos: los librojuegos

2.1.1. El reino de Zork

2.1.2. Dungeons & Dragons: Aventura sin fin

2.1.3. Elige tu propia aventura

2.2. Ilustración en libros infantiles

2.3. Analógico vs. Digital

2.4. Breve historia del libro digital

2.5. Diseño de interacción en libros infantiles

2.5.1. Libro digital

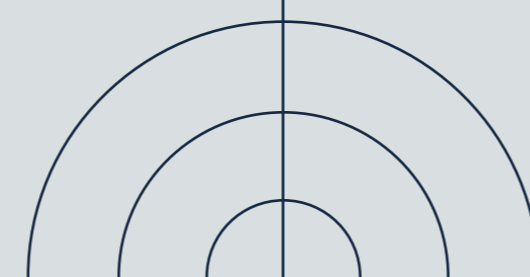
2.5.2. Aplicaciones

2.6. Libros digitales y aplicaciones

2.7. Benchmarking de competencia

2.7.1. Comparativa y otros casos

2.8. Conclusiones al marco contextual



2.1. Cuentos interactivos: los librojuegos

Un buen punto de partida para la interacción en la lectura son los librojuegos. Según el blog *Elige tu propia aventura* y otros librojuegos, este término se utiliza principalmente para clasificar los libros cuyo lector es el protagonista de la historia. Suelen estar escritos en segunda persona, de forma que el narrador guía al lector hasta que llega la hora de tomar una decisión. En ese caso, en lugar de una lectura lineal hoja tras hoja como cualquier libro, un librojuego plantea una opción múltiple. Según lo que se quiera hacer el lector debe ir a la página que corresponde a su elección y continuar leyendo esa rama de la historia. La principal diferencia entre un libro convencional y un librojuego, es que un libro narra una historia, pero un librojuego está compuesto por varias, dependiendo de las elecciones tomadas.

En este formato, el desenlace es el que marca mayormente la diferencia. Se componen de diferentes finales: buenos, malos y neutros. En los finales buenos el protagonista alcanza su objetivo, en los malos, el protagonista o algún ser querido fallece o queda atrapado, y en los neutros no pasa ninguna de las dos opciones anteriores, a menudo regresando al punto de partida. Cada libro contiene un relato dividido en fragmentos. Al pie de cada página en que termina un fragmento figuran unas recomendaciones muy breves como, por ejemplo, en *Elige tu propia aventura: La cueva del tiempo*:

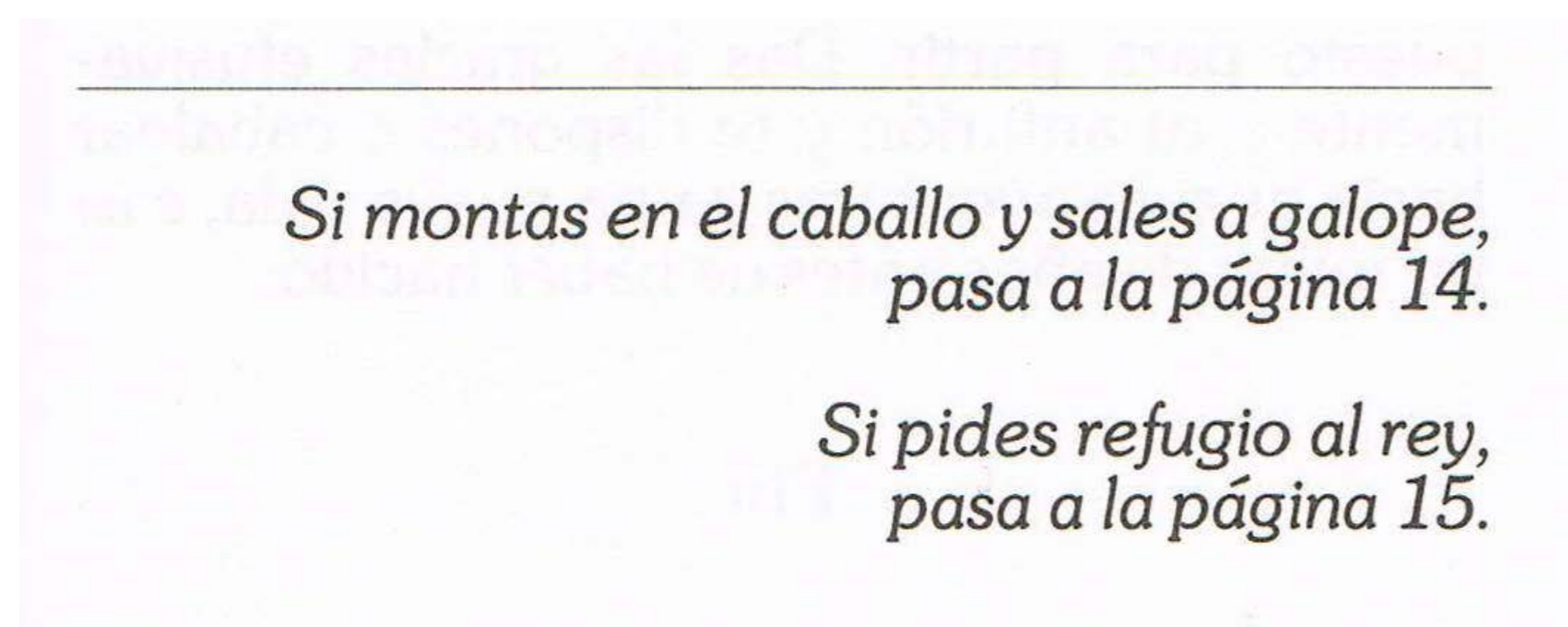


Fig. 1. *Elige tu propia aventura: La cueva del tiempo* (p. 13).
Fuente: Packard, 1983.

Más que fomentar la imaginación, se fomenta la disciplina y la curiosidad. La disciplina para seguir constantemente las indicaciones hasta llegar al final de la aventura; la curiosidad, al insinuar nuevas aventuras con las distintas piezas del rompecabezas.

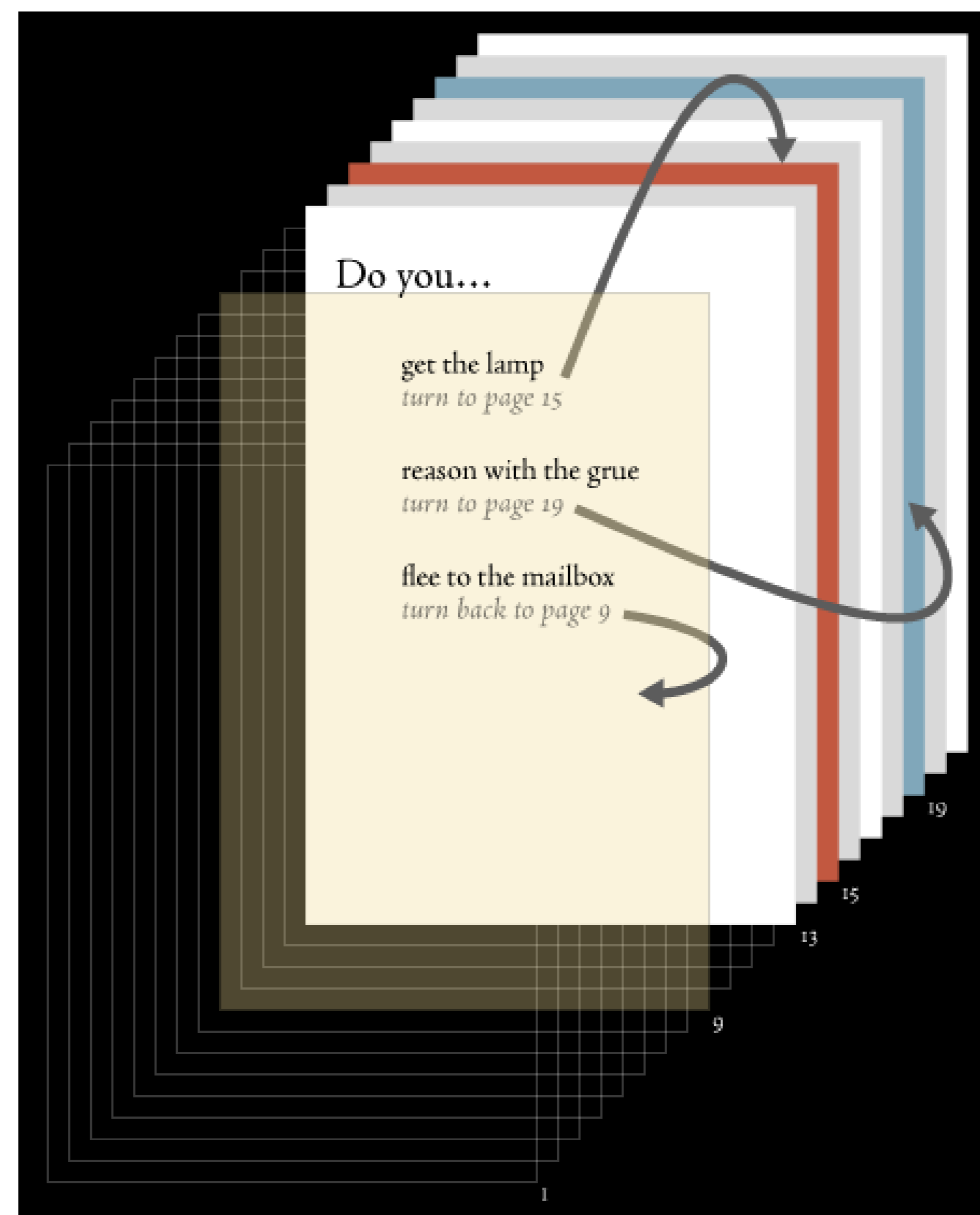


Fig. 2. *Eaten by a grue*. Fuente: Swinehart, 2009.

A continuación, se presentarán tres de las sagas más conocidas dentro del género de los librojuegos.

2.1.1. El reino de Zork:

Una historia en la que tú eres el héroe

El reino de Zork es una serie de aventuras independientes entre sí, aunque guarden relación. A pesar de que el titular anuncia que tú eres el héroe, es decir, el lector, la aventura transcurre alrededor de las vivencias de dos protagonistas, uno masculino y otro femenino (detalle a tener en cuenta, ya que en la mayoría de los librojuegos de esta época no se veían personajes protagonistas femeninos), lo cual quiere decir que las decisiones no afectan a lo que se experimenta como lector, si no que afecta a lo que les pase a estos personajes. Es un punto de vista particular diferente a lo conocido en este género.

Estos libros se basaron en el mundo ficticio del videojuego interactivo Zork, diseñado en los 80, que se desarrolla en un laberinto subterráneo en Quendor, un imperio subterráneo. La meta del juego es encontrar tesoros ocultos y sobrevivir a las mazmorras plagadas de criaturas. Fue un proyecto de ficción interactiva considerado como un juego rico en calidad de historia y en análisis sintáctico del texto.



Fig. 3. Portadas de la saga *El reino de Zork*.

Fuente: Valdovinos, 1985.

"Tú eres el héroe de la aventura,
de tu decisión depende tu supervivencia."

Rose Estes (1985)

2.1.2 Dungeons & Dragons: Aventura sin fin

The Endless Quest, o *Aventura sin fin*, como se tradujo en España, fue una de las sagas de librojuegos más conocida de la década de los 80. Al más puro estilo de *Elige tu propia aventura*, esta colección de libros narra una historia que se bifurca en una serie de decisiones que tomaba el lector a medida que avanzaba la trama. Tenía como única interacción la decisión, aunque más adelante, en *Aventura juego Dungeons & Dragons*, añadía la tirada de dados a la ecuación.

La colección se caracteriza por añadir personajes complicados y con trasfondo. El mundo descrito en los libros era de pura fantasía, muy inspirado en las páginas escritas por J. R. R. Tolkien en *El señor de los anillos* (1954). Destaca por la aparición de seres como dragones, vampiros, magos, enanos, duendes, brujos, ogros y trolls en un contexto con marcado tono medieval. (Librojuegos, 2014)

La trama conseguía transportar al lector a un mundo en el que podía tener poderes y superar obstáculos a fin de conseguir un objetivo. Describe valores como el honor, la amistad, el amor, la ética, el bien y el mal. Lamentablemente, esta saga es tan interesante como compleja. Su contenido apela a adolescentes y adultos, puesto que muchas veces los finales culminaban en muerte o desgracia y los borrachos y ladrones podían acabar bien.

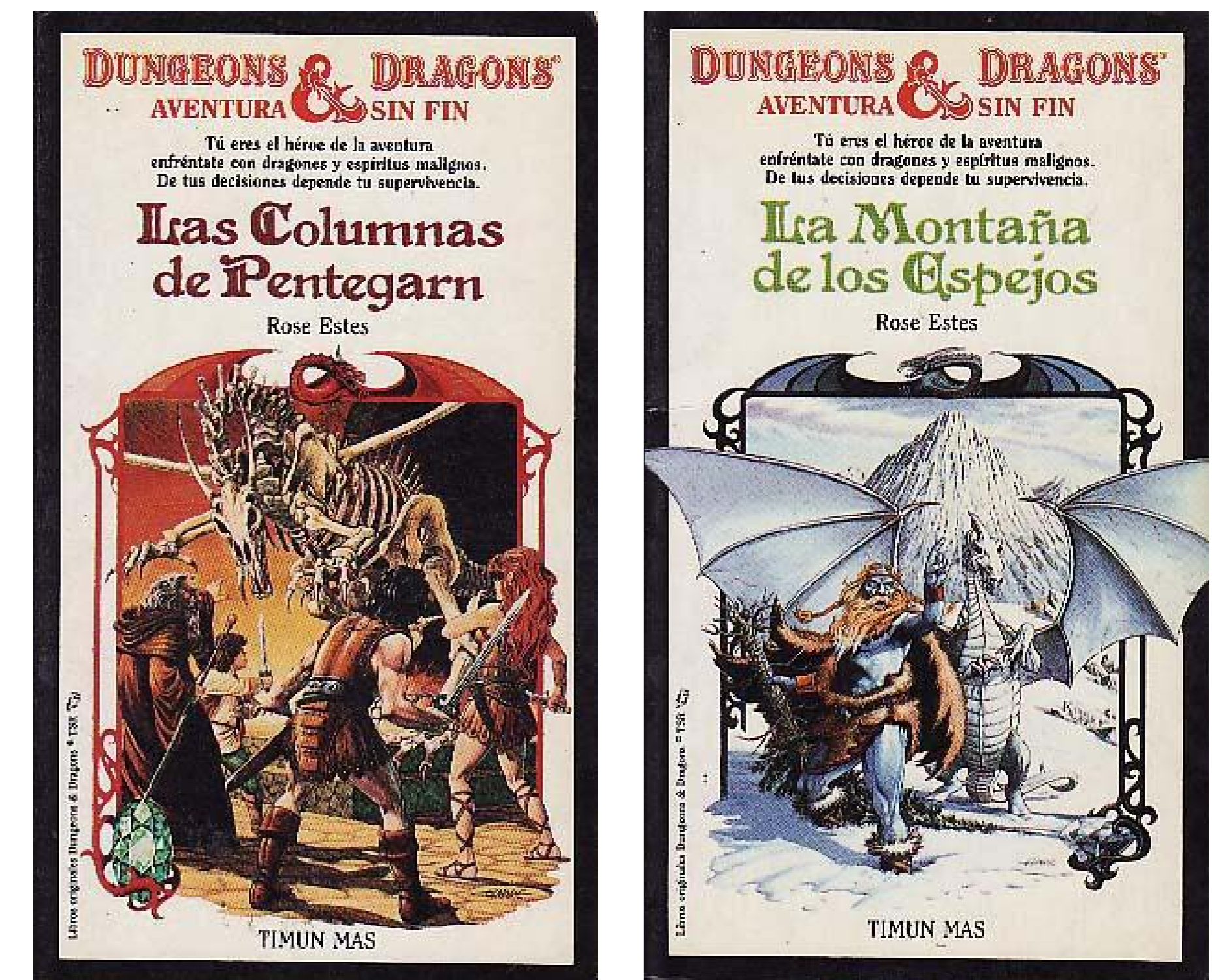


Fig. 4. Portadas de *Dungeons & Dragons: Aventura sin fin*.

Fuente: Elmore, 1985.

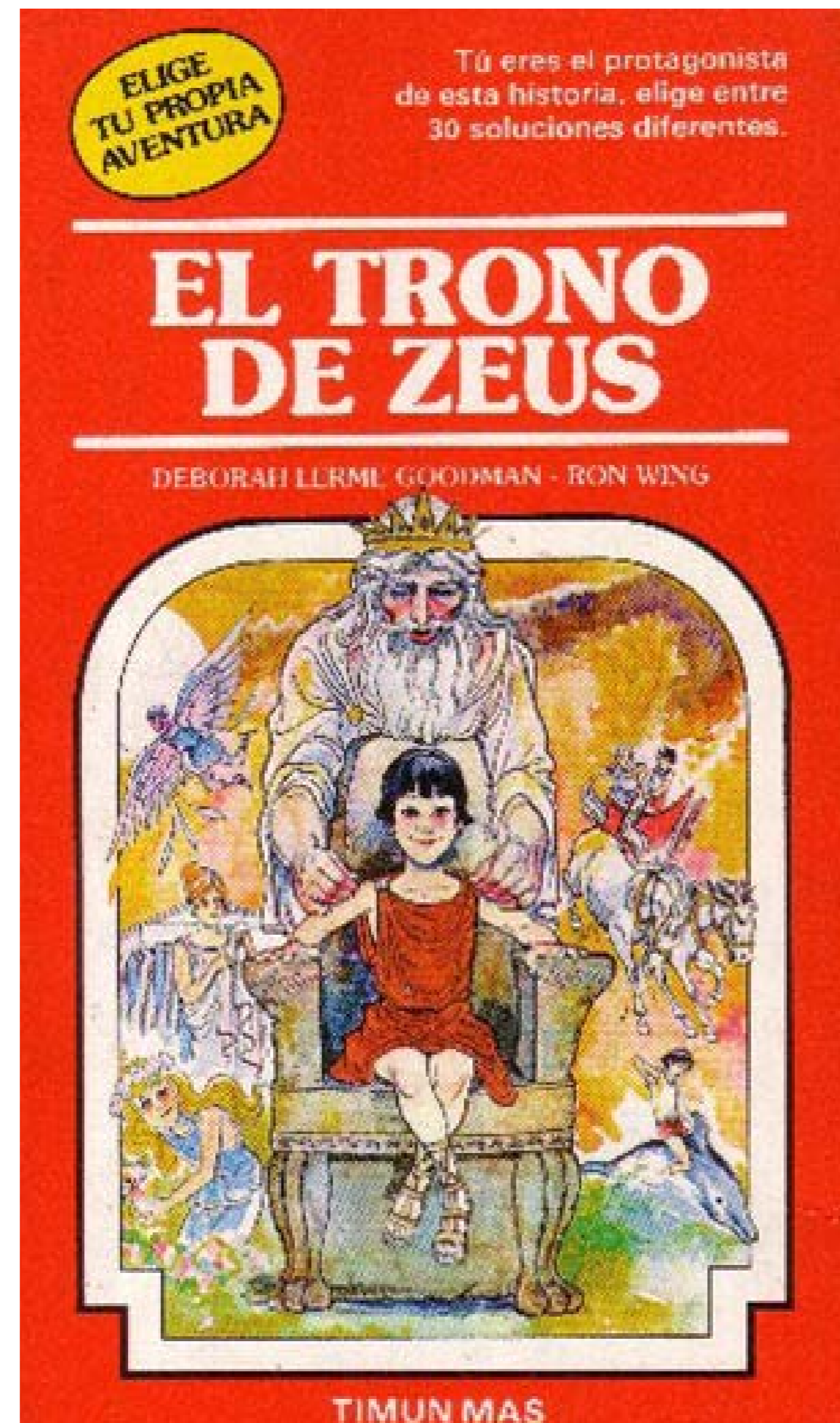
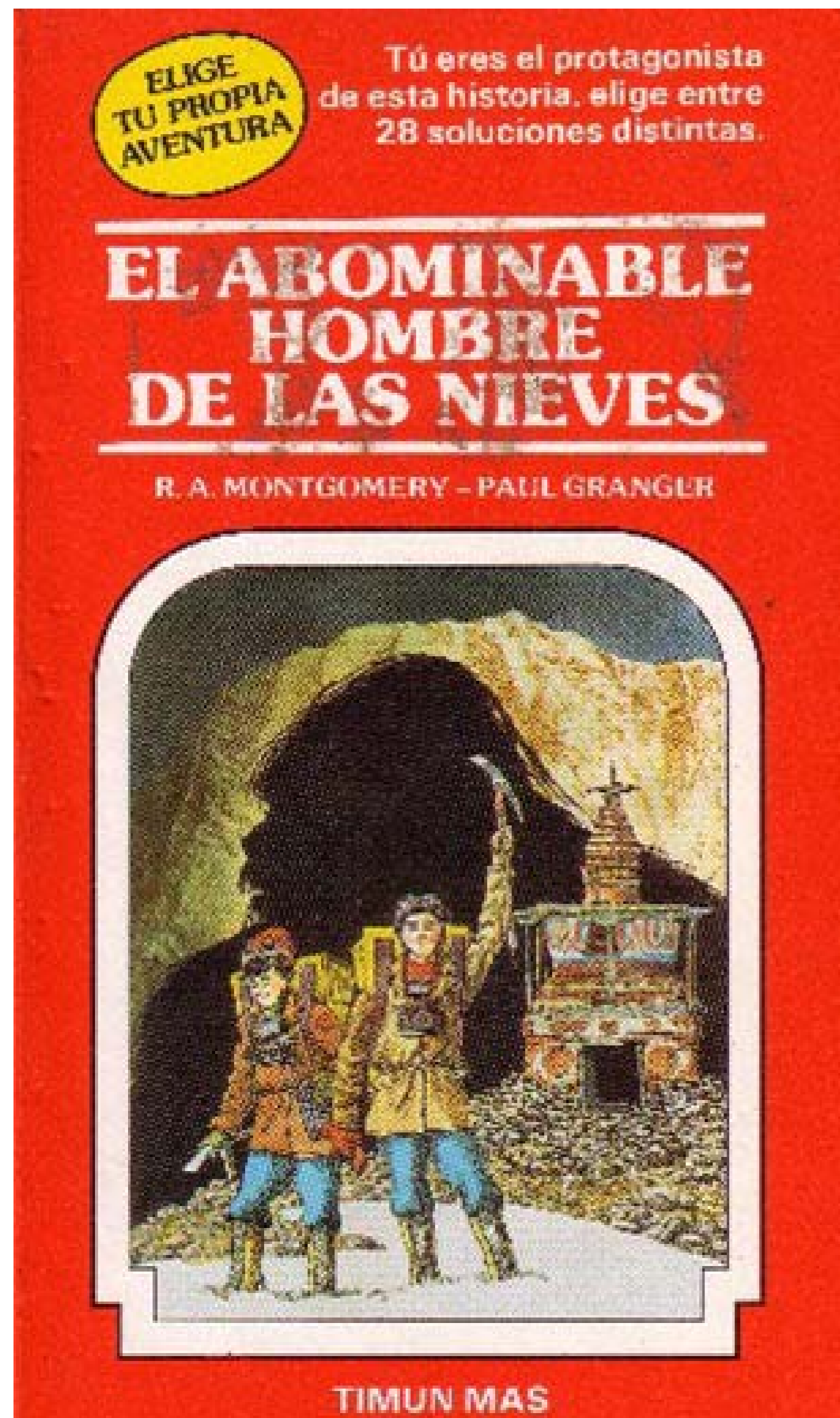


Fig. 5. Portadas de *Elige tu propia aventura*.
Fuente: Granger, 1983 y Wing, 1986.

2.1.3. Elige tu propia aventura

Según el blog *Librojuegos*, se trata de una colección ideada por Edward Packard, compuesta de 12 volúmenes. Packard contaba historias inventadas a sus hijas y una noche hizo dos finales distintos para contentar a ambas.



Observó que las historias tradicionales dejaban de interesarles, por lo que les preguntó qué harían ellas y qué finales les divertirían. Llegó a la conclusión de que, de esta manera, ellas se divertían más que con una historia lineal, por lo que decidió escribirlo.

Habiendo sido rechazado por 9 compañías editoriales, finalmente pudo publicarlos en 1976 vendiendo 8 mil unidades, todo un logro para una empresa local.

La mayoría de los libros de esta serie enseñaban a los jóvenes que las acciones tienen consecuencias de una manera un poco cruda teniendo en cuenta la época en la que fueron escritos, aunque no tanto como en *Dungeons & Dragons*. Por esta razón se creó una edición para niños menores de 10 años llamada *Elige tu propia aventura Globo Azul*. Tanto la extensión como la complejidad de la trama se vio bastante reducida y los finales se suavizaron considerablemente para un público más sensible. Sin embargo, según el blog *Elige tu propia aventura y otros librojuegos*, las historias perdieron bastante calidad, ya sea por la rapidez con la que se sacaban después de haber triunfado con la saga original o por enfocarse erróneamente en el interés del público infantil por argumentos con una base sólida y acontecimientos con lógica, obviando la fantasía.

De la colección Globo Azul, se conoce una guía didáctica para profesores que podría ser enriquecedor para la relación entre el niño, los libros y los conocimientos adquiridos al leerlos.

Sus objetivos principales

según Carbonell, Martí y Puig (1986):

Crear el hábito de lectura...

...de forma agradable y divertida y ser una ventana abierta a la pluralidad de ideas, a la imaginación, a la reflexión y a la creatividad.

Convertir al lector en el propio protagonista...

...y dar la posibilidad de participar en la elección de los distintos desenlaces.

Suscitar a la participación...

...a valerse de su propia imaginación y a pensar cuál va a ser su elección; el desenlace está en sus manos.

Motivarles a la lectura...

...ya que a esa edad instrumentalizan de forma adecuada la lectura para tener acceso a las diferentes fuentes de información.

Inicializar o profundizar conocimientos...

...y aprendizajes propios de la edad a la que van dirigidos estos libros.

Conseguir que el lenguaje sea instrumento principal...

...para describir el mundo que le rodea.

Entender el lenguaje...

...no como algo aislado si no como herramienta principal en todas las actividades ofreciendo la forma de expresión del resto de áreas.

Comprensión:

Base de cualquier aprendizaje, medio esencial para la comunicación humana y el desarrollo de su persona en el ámbito intelectual, afectivo y social.

Expresión:

Base de la comunicación e instrumento de relación con el mundo exterior, trabajando la narración, descripción, diálogo y diferentes formas de redacción: carta, noticias...

Vocabulario:

Buscar palabras en el diccionario para después aplicarlas en un contexto con el fin de ampliar su léxico.

Sistematización y reflexión:

Como instrumento de auto perfección del proceso psicolingüístico y punto de partida de un ulterior deleite estético y científico.

2.2. Ilustración en libros infantiles

Hasta ahora nos hemos centrado en la parte estructural, textual e interactiva de los digitales infantiles, pero a continuación abordaremos uno de los elementos que en las últimas décadas ha cobrado tanta importancia como el texto. La ilustración ha ganado un fuerte valor comunicativo, hasta tal punto que los libros ilustrados constituyen un sector muy relevante en el mercado literario, promoviendo que salgan productos de cada vez más calidad y se evalúen desde un punto de vista más académico y crítico (Patte, 2008).

Hace tiempo que la ilustración en los libros pasó de ser un elemento pasivo a aportar significado relevante para la narración. Mediante ella, el ilustrador interpreta el texto y lo enriquece. Uno de los primeros ejemplos que nos encontramos son las ilustraciones de Randolph Caldecott (segunda mitad del siglo XIX), que conseguía imprimir movimiento, sentimientos y emociones en sus libros ilustrados. Gracias a su influencia, toda la importancia de la narración dejó de caer únicamente en el texto (Monroy, 2021)

Tanto Osorio (2016) como Erro (2000) están de acuerdo en que la imagen, el texto y el diseño forman un total inseparable en el que cada una aporta información necesaria para hacer una rica interpretación de la información. Sin embargo, en el caso de la ilustración, es inevitable que el artista, al hacer uso de estilo y composición, transmita a su vez su propia interpretación subjetiva del texto. Es por esto que el texto funciona como vehículo principal de la lectura, dado que la imagen que se ilustra puede parecerse vaga o alejada de la interpretación que se hace de la historia.

Se puede llegar a pensar que, por su naturaleza estática, la ilustración es incapaz de imprimir sensación de movimiento, pero existen ciertas estrategias como la repetición o el difuminado que sirven de herramientas muy eficaces para salvar esta carencia. Además, tratándose del formato digital, las posibilidades de animación aumentan en tal medida que suponen incluso una tentación no utilizar las ventajas que ofrecen. De hecho, se ha



Fig. 6. Ilustración *Ride a cock horse to Banbury Cross*. Fuente: Caldecott, 1880.

explotado tanto la rama del *motion graphic* en las aplicaciones literarias para niños que muchas de ellas han prescindido totalmente del texto como vehículo principal de la narración, haciendo que se ponga en cuestión la atención del lector en el texto.

A mayores, cuando nos enfrentamos al proyecto de ilustrar para niños, es fundamental condicionar el contenido a la edad del público objetivo para desarrollar un producto atractivo y adaptado a su perfil.

Según Rojas (2010), en su entrevista a varios ilustradores, los niños:

• 0-2 años

Necesitan un uso del color más contrastado que les llame la atención dado que no distinguen tan bien los colores como los adultos, por eso es conveniente alejarse de los colores pastel.

• 2-6 años

Las ilustraciones ganan complejidad en su forma y fomentan la imaginación.

• 6-10 años

Las imágenes son impactantes y complejas en el sentido artístico, con el uso de degradados, fondos y personajes fantásticos. Se incorporan colores oscuros.

• 10-15 años

El contenido es más adulto haciendo uso de cómic, manga y dibujos animados.



Fig. 7. Portada de *Eres un ser fantástico*, bestseller en el 2021 en la sección de libros infantiles en físico. Fuente: Sulistya, 2021.

2.3. Analógico vs. Digital

Según Certeau (1990), la lectura es la consecuencia de la práctica de descifrar un sistema de signos escritos. Es una actividad social, cultural e histórica que, en los niños, refuerza y perfila la información adquirida mediante el oído. Además, el libro constituye el cuerpo sobre el que se plasma la información de una sociedad, por lo que supone el máximo exponente de la lengua escrita.

El libro ha perdurado en el tiempo debido a su cómodo uso, son portátiles, no requieren instrucciones de uso y su costo puede ser muy variado, pero tal ha sido su expansión que la mayoría de las personas han podido tener acceso gratuito a uno (Patte, 2008) En definitiva, son fáciles de usar por su diseño. Sin embargo, pueden ser difíciles de almacenar y compartir. Además, al ser de naturaleza estática, su revisión y posterior corrección puede llegar a ser muy costosa, tomando una cantidad significativa de tiempo y esfuerzo. Sin embargo, los libros electrónicos pueden ser distribuidos fácilmente, actualizados y con una divulgación rentable e instantánea. Además, los libros digitales pueden ser fácilmente almacenados y su reproducción no pierde calidad, mientras que los libros físicos pierden calidad al copiarse y tienden a ser fijos (Monroy, 2021).

La llegada del libro digital ha sido una consecuencia inevitable de los cambios tecnológicos e informáticos, modificando la relación que tiene el lector con el libro. En su versión más esencial, el libro ha permitido representar lo escrito, conservarlo y ser transmitirlo a otras generaciones a través del tiempo. Es por esto que el libro se ha considerado como la mayor forma de representación del texto escrito y casi como el único contenedor válido (Armañazas, 2013).

El paso hacia la lectura en pantalla ha supuesto un cambio rupturista en la apropiación y divulgación de la palabra escrita. El texto sobre este soporte es flexible y fragmentada, dejamos de poner

...la interacción siempre ha formado parte de la lectura...

toda nuestra concentración en una lectura lineal para “convertirnos en meros descifradores de la información” (Wolf, 2008), dejando de lado la lectura profundizada. A pesar de esto, el libro análogo y el digital siempre van a tener una característica en común: la interacción siempre ha formado parte de la lectura, ya que es el lector el que decodifica los textos para interpretarlos y hacer que cobren sentido a partir de sus propios conocimientos.

En su definición más genérica y divulgada, vemos que el concepto de libro digital se asemeja bastante a la emulación del libro análogo, con poco valor adicional por parte de las nuevas tecnologías, simulando elementos del libro físico y obviando todas las posibilidades que puede abarcar el formato digital para mantener la atención del lector en la narración o despertar su interés. Aprovechando los avances tecnológicos, el libro se convierte en una pieza con otro valor en su contenido aparte del puramente narrativo, y ofrece al lector una experiencia de lectura que mantiene su interés.

La expansión del libro digital ha venido de la mano del desarrollo de internet y del material multimedia, potenciada por las páginas webs, las aplicaciones y las redes sociales, aunque estas forman parte de una lectura más superficial y fragmentada. La mayoría de veces que se hace uso de estas aplicaciones, la lectura que se hace se asemeja más a un “escaneo” (Wolf, 2008). Según Bookwire y dosdoce.com (2021), el móvil es el dispositivo más utilizado para leer, seguido de la tablet y finalmente el ordenador.

2.4. Breve historia del libro digital

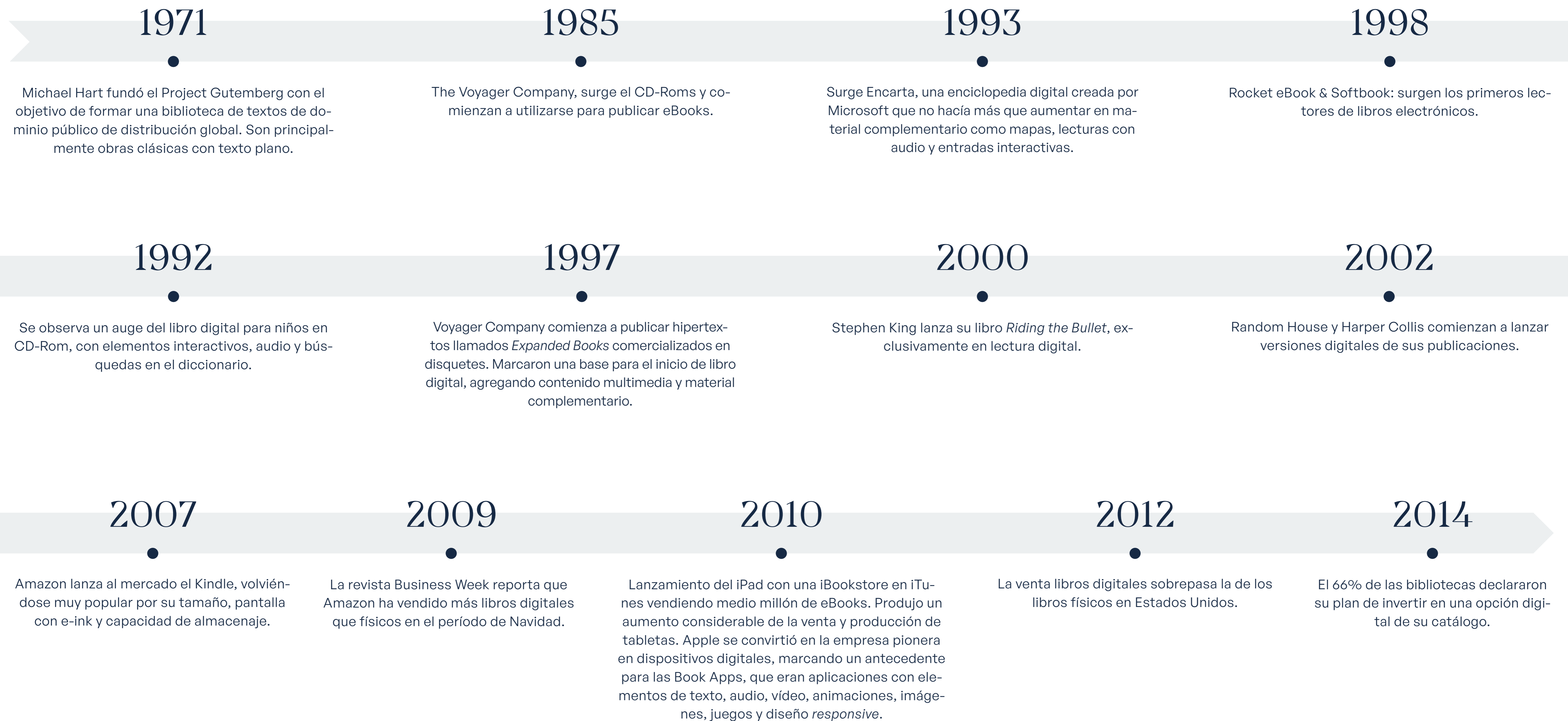


Fig. 8. Gráfica que representa la historia del libro digital según Doty (2015) y Monroy (2021). Fuente: Elaboración propia.

La base del texto en los formatos digitales vino de la mano del hipertexto, una manera no lineal de navegar a través de una lectura. En *Interwinged. The Work and Influence of Ted Nelson*, Douglas y Struppa (2015) plantean este término acuñado por primera vez en los años 60 por Ted Nelson, definiéndolo como una escritura no secuencial, permitiendo que el lector elija entre los bloques de texto conectados entre sí por nexos. Esto abre posibilidades de navegación infinitas y haciendo que cada experiencia de navegación sea única con contenido personalizado.

"ORDINARY" HYPERTEXT

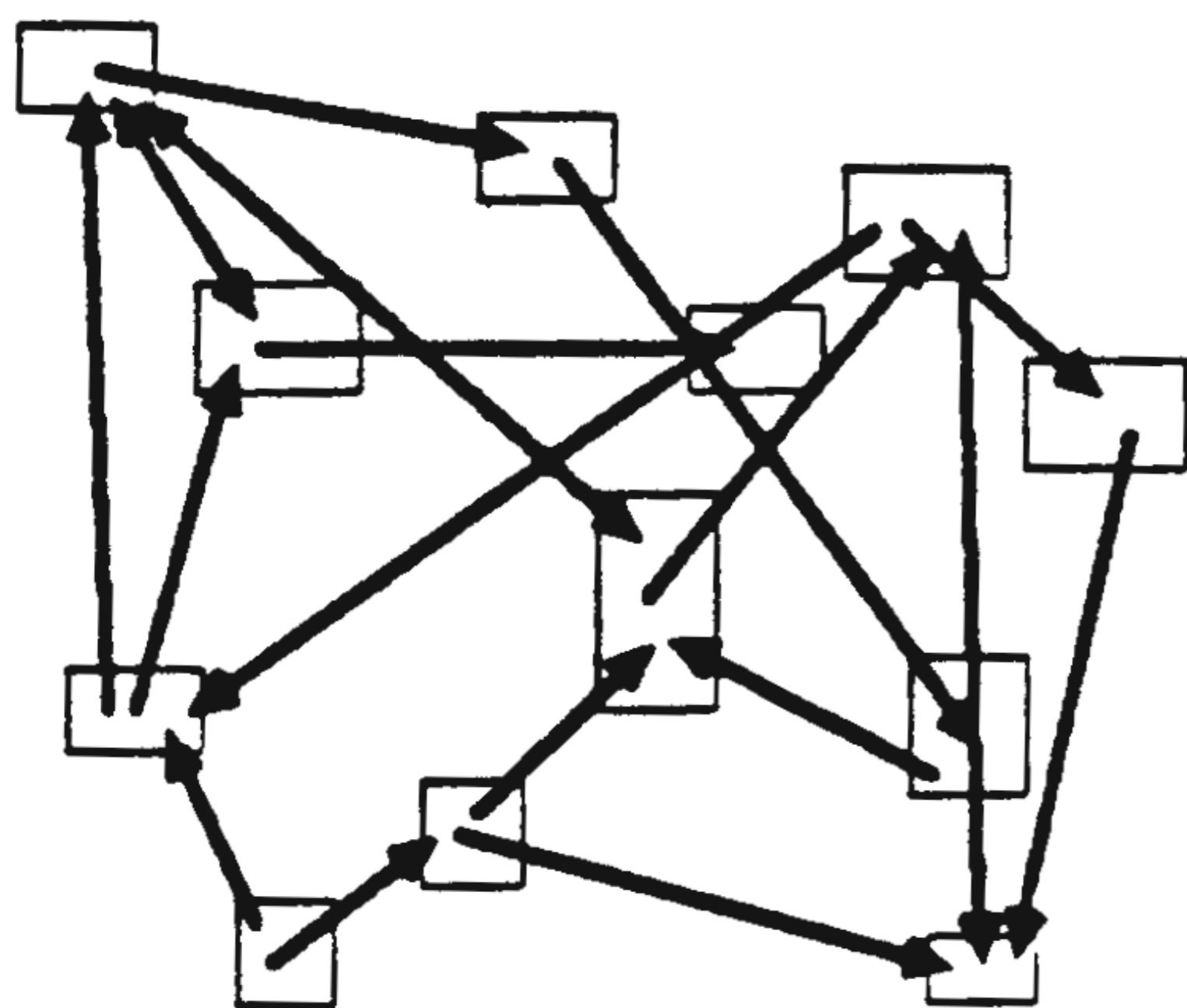


Fig. 9. "Ordinary" Hypertext. Fuente: Nelson, 1987.

Con el desarrollo de los soportes digitales, surgen las Books Apps, cuyos niveles de interactividad e integración de otros medios para su contenido aumentan considerablemente en comparación a los libros digitales vistos hasta ese momento. Invierten en diseño de juegos y actividades lúdicas que hacen al usuario tomar decisiones y resolver problemas. Grandes ejemplos pioneros de este recurso son *Little Red Riding Hood* de Noisy Crow's (2013) y *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, de Joyce y Bluhm (2011) (Monroy, 2021).



Fig. 10. *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Fuente: Joyce y Bluhm, 2011.

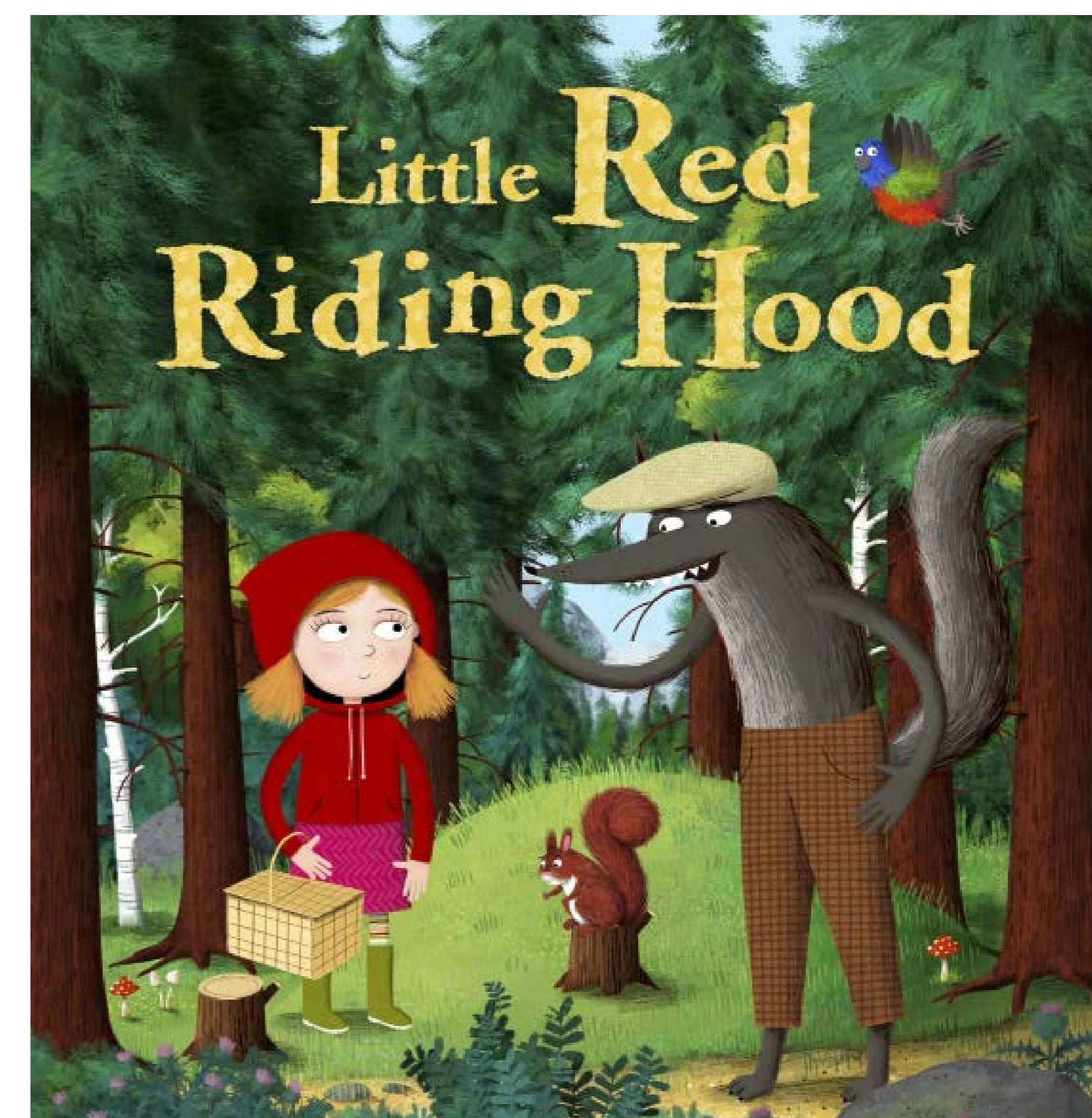


Fig. 11. *Little Red Riding Hood*. Fuente: Bryan, 2017.

2.5. Diseño de interacción en libros infantiles

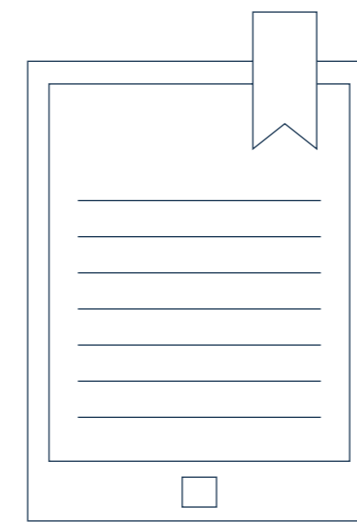
2.5.1. Libro digital:

Según Monroy (2021), una de las características que más destaca del eBook es la estaticidad de sus recursos visuales, es decir, se compone de caracteres e imágenes estáticas. La interacción que ofrece no va más allá de los ajustes que puede hacer el lector al formato (.epub) como son: un estrecho catálogo de tipografías, tamaño de la letra, marcadores en el texto y la transición de páginas. Se pueden leer en aplicaciones como iBooks, Kindle, Nook y Kobo reader que simulan estanterías de libros donde seleccionar la portada.

Los libros digitales enriquecidos (epub 3) son una versión mejorada del eBook básico que incorpora audio y anotaciones. Es un formato muy utilizado en libros infantiles por permitir una lectura más lúdica y educativa, además de incorporar audio narrativo para los más pequeños o para ocasiones de multitarea.

2.5.2. Aplicaciones:

Un paso más allá para el libro digital es la utilización del formato de aplicaciones para la lectura. Este formato permite integrar elementos multimedia mucho más enriquecidos que el eBook tradicional, utilizando diagramas, animaciones y vídeos. Tiene la capacidad de aplicar control parental y hacer consultas en el diccionario con definiciones al momento. La desventaja es que se necesitan conocimientos de programación para diseñar el producto final. Suelen tener un precio bastante más asequible que los libros digitales y están ubicadas dentro de la sección de aplicaciones de los dispositivos identificadas por un icono (Monroy, 2021).



Ventajas

Espacio: varios libros en un único dispositivo.

Los libros no se deterioran ni se pierden. Adecuado para viajar tanto cortas como largas distancias.

Más barato y fácil de producir que los libros físicos.

Intercambio instantáneo.

Se puede editar el texto acorde al gusto del lector en cuanto a tamaño de la tipografía y a la fuente.

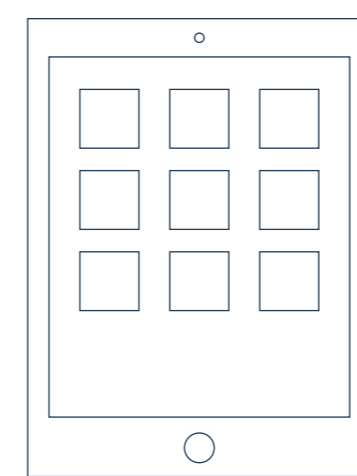
Desventajas

Se necesita un dispositivo específico de lectura con acceso a internet.

No tienen numeración de páginas fija.

Requieren de un conocimiento previo de la interfaz.

Se siguen prefiriendo los libros físicos como regalos.



Ventajas

Más elementos multimedia como audio, vídeo y animaciones.

No se necesita de un dispositivo especial, se puede hacer uso de ellas en móviles o tablets.

La pantalla es capaz de representar colores muy vívidos para las ilustraciones.

Precio más asequible que los ebooks.

Desventajas

Requieren una programación más especializada y específica que los ebooks.

Consumen más espacio y batería que los libros electrónicos.

2.6. Libros digitales y aplicaciones

Al diseñar un libro interactivo, es importante establecer el nivel de interactividad que se quiere conseguir con el lector para la correcta comunicación de los contenidos. Como vimos anteriormente, una de las ventajas de libro interactivo en comparación al libro tradicional es la capacidad que tiene el lector de hacer un recorrido no lineal siguiendo sus intereses y eligiendo la mejor ruta según sus decisiones. En este contexto, el niño debe ser capaz de manipular el contenido según su nivel de comprensión, así tendrá una sensación de control y percibir los niveles de interactividad que se le presenta. Estas conclusiones se originaron en base a la tesis doctoral de Colombo, *Highly Engaging eBook Experiences* (2014). Su objetivo era diseñar un concepto de libro electrónico que proporcione una experiencia de usuario atractiva para los niños y evaluar la actividad de lectura para niños con un método adaptado a ellos. Las conclusiones que sacó de su investigación con 45 niños entre 9 y 11 años de edad fueron:



Fig. 12. Aplicación de lectura para niños *Un bicho muy ocupado*. Fuente: Rodríguez, 2018.

- ▶ La narrativa en voz alta fue la característica más apreciada para mejorar el libro electrónico.

La lectura visual y el audio tienen del potencial de hacer la lectura una actividad más atractiva y ayudar al niño a centrarse en la narración.

- ▶ El libro debe abordar tres aspectos de la motivación: curiosidad, deseo de desafío e implicación.

Para fomentar la curiosidad, el libro debe permitir la exploración y la realización del lector, adaptando una lectura no lineal con múltiples caminos que los niños podrían adaptar a sus habilidades. Para fomentar el deseo de desafío, el libro debe diseñarse para dar libertad de seleccionar las oportunidades a los niños, percibidas como desafiantes y significativas. En el aspecto de implicación, es importante diseñar un camino, un flujo de lectura que genere concentración enfocada, sentido de control y que sea utilizable; un equilibrio entre los desafíos y las habilidades.

- ▶ No debe tener elementos que distraiga al usuario de la actividad

No utilizar la interactividad porque sí, si no para mejorar la experiencia de lectura dándole una contribución significativa al texto. Es decir, para un uso correcto de la interacción en un libro digital interactivo, el texto debe ser el elemento central y los elementos no textuales (ilustraciones, imágenes, vídeos, juegos, o elementos multimedia) no deben hacer que el texto pase a un segundo plano.

- ▶ El libro debe diseñarse para ayudar.

Los niños y las niñas necesitan sentirse competentes, autónomos y sociales.

Por su parte, Monroy (2021), en su investigación *Libros digitales interactivos para niños*, ofrece conclusiones muy útiles y más específicas que ayudarán a esclarecer las prioridades y la metodología en el proceso de diseñar un libro interactivo:

Selección del formato: Se debe considerar el formato en relación al canal de distribución más apropiado para este producto.

Pensar en el soporte: La interacción se verá reducida o enriquecida según el nivel de interactividad del niño con el producto, por ello es importante conocer sobre qué soporte se planea trabajar.

Diseñar con el usuario: Los libros que se diseñan en colaboración con los niños, se ha comprobado que ofrecen un mayor nivel de afinidad con los lectores potenciales.

Acceso intuitivo a los contenidos: La interacción con los contenidos debe surgir de manera intuitiva. Hacer más claro lo complejo para que el usuario no detenga la lectura.

Evitar que nuestro lector se pierda: Realizar un task flow ayudará a intuir el recorrido del usuario y evitar errores que obstaculicen la lectura.

Evitar que nuestro lector se pierda: Realizar un task flow ayudará a intuir el recorrido del usuario y evitar errores que obstaculicen la lectura.

Establecer jerarquías visuales: La arquitectura de la información es muy importante para facilitar la lectura y señalar el nivel de interactividad.

Agregar valor a la historia: La interacción debe agregar valor a la historia y a la experiencia. La participación por parte del usuario hará que se desarrolle la trama.

Repensar las formas de lectura: Dejar de lado la linealidad de la lectura y centrarse más en la multilinealidad, los nodos, las redes internas y externas.

Evaluar la usabilidad: Poner el centro en el usuario y emplear metodología como la observación, la entrevista y la verbalización de acciones.

Evitar obstrucciones: elementos asociados a las redes sociales u opciones de recomendación impiden la atención en la lectura.

Usar el color: Simplifica la interacción y mejora la legibilidad.

Cuestionar el diseño: Valorar la pertinencia de incluir elementos interactivos en relación con su aporte al texto, el flujo narrativo y la mejora de la experiencia lectora.

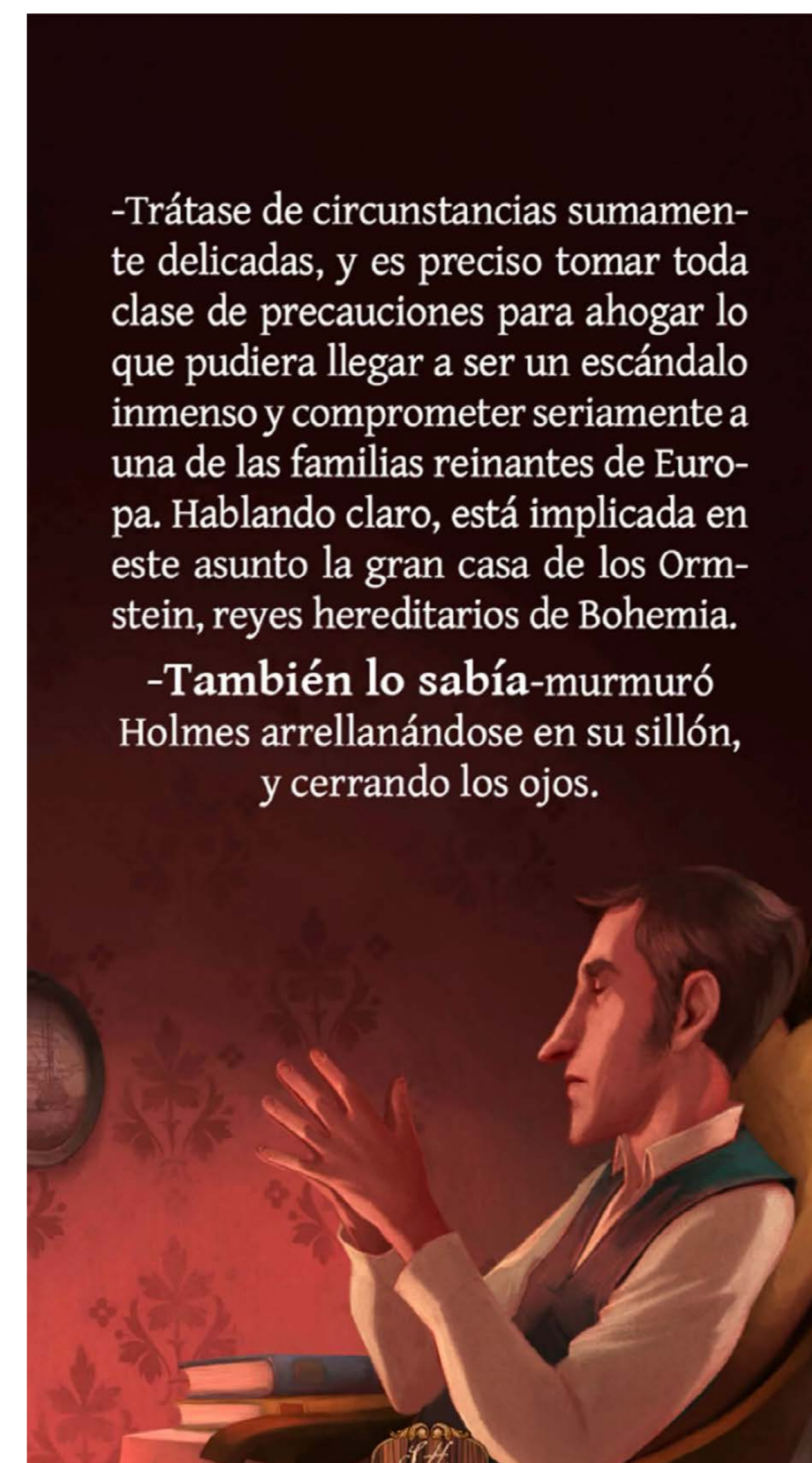


Fig. 13. Aplicación de lectura *iDoyle: Sherlock Holmes* para un público más adolescente. Fuente: iClassics Productions, S.L., 2017.

2.7. Benchmarking de competencia

Criterio de evaluación de la competencia:

Las 10 reglas heurísticas

Antes de evaluar las aplicaciones más conocidas para la lectura infantil según la App Store, será necesario establecer unas reglas básicas con las que analizarlas, tanto para no repetir los mismos errores como para conocer sus ventajas y puntos fuertes y establecer una estrategia en respuesta. En estos casos, las reglas que establecieron Nielsen y Molich (1987) son de gran ayuda para realizar un análisis completo que sirven de base para la mayoría del diseño de interacción hoy en día.

Se establecerá un código de color para analizar fácilmente la información:

Bien ejecutado

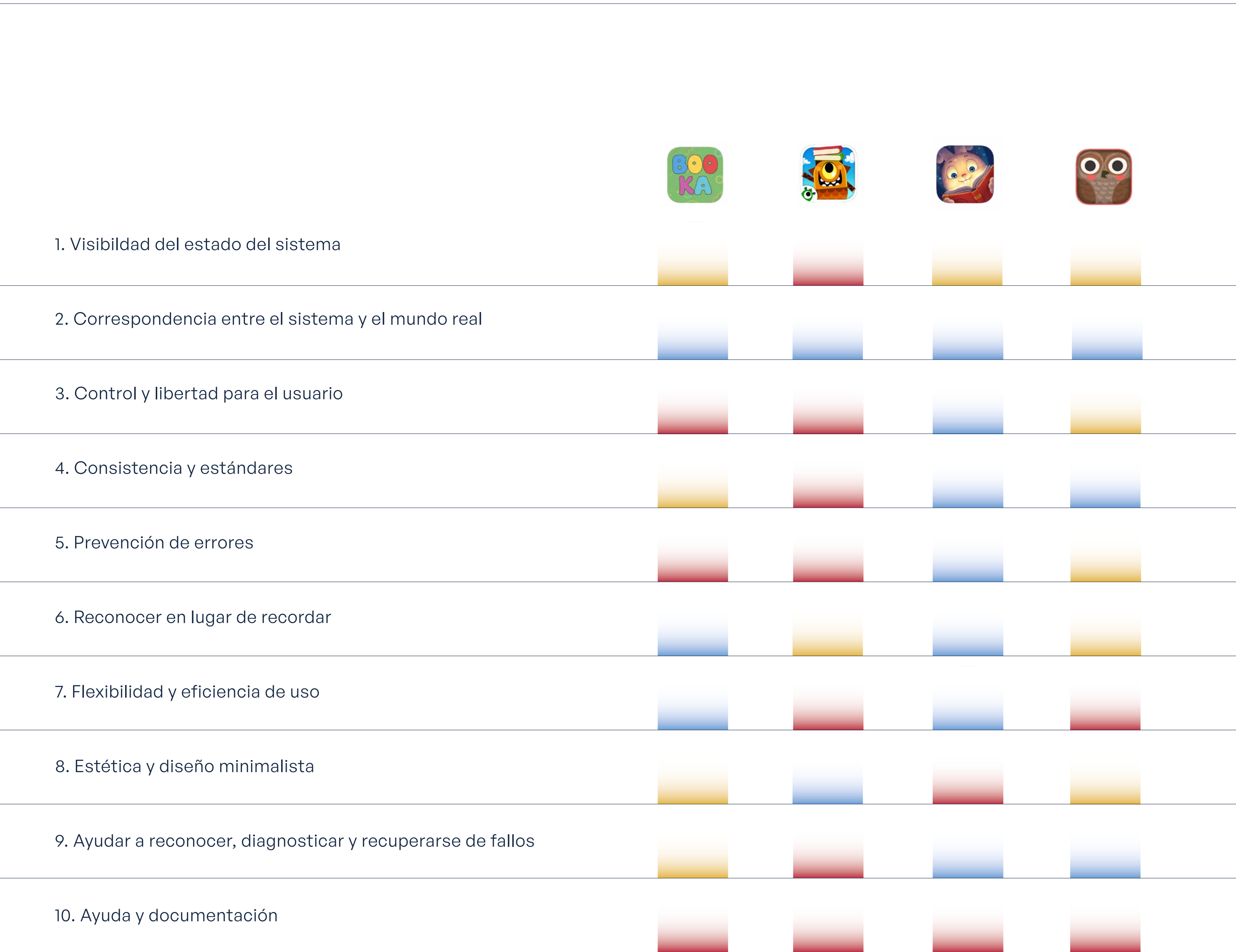
Medianamente resuelto

Fallo

- ▶ Si la regla se ha cumplido, aparecerá en azul.
- ▶ Si incumple una misma regla en un aspecto, pero la incumple en otro, aparecerá en amarillo.
- ▶ Si la regla no se ha cumplido completamente, se marcará en rojo.

A la derecha se muestran las reglas (Nielsen y Molich, 1987) más explicadas en profundidad para entender qué aspectos de las aplicaciones se evaluarán.

1	Visibilidad del estado del sistema: El usuario recibe el feedback necesario para saber qué está ocurriendo cuando realiza una acción, en un tiempo razonable.
2	Coincidencia entre el sistema y el mundo real: Uso de palabras y conceptos con los cuales el usuario ya esté familiarizado para que sepa rápidamente y sin esfuerzo lo que está pasando.
3	Control y libertad para el usuario: Darle al usuario la capacidad de recuperarse de errores y se ejecutar las acciones deseadas.
4	Consistencia y estándares: El usuario deberá estar informado de qué hace cada elemento de la interfaz, si se puede hacer clic o no.
5	Prevención de errores: Permitir al usuario recuperarse de los errores. Por ejemplo: Google ha implementado la posibilidad de cancelar un correo enviado 30 segundos después de haberlo hecho.
6	Reconocer en lugar de recordar: Tratar de disminuir la carga mental en la memoria del usuario mostrándoles las opciones a la vista y fácilmente identificables, en lugar de ocultárselas en menús y/o submenús.
7	Flexibilidad y eficiencia de uso: El diseño debe adaptar se varios perfiles de usuarios, tanto profesionales como amateurs que acaban de entrar.
8	Estética y diseño minimalista: No añadir más información de la necesaria para no confundir al usuario. El diseño minimalista es clave.
9	Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los fallos: Es importante comunicarle al usuario qué está pasando y cómo podría solucionarlo.
10	Ayuda y documentación: Un ejemplo habitual de esta regla son las FAQ (preguntas frecuentes). Esto ayuda a evitar llamadas innecesarias, que el usuario pierda tiempo y/o abandone.



A continuación, en las siguientes páginas se mostrarán los análisis heurísticos más en profundidad que ayudaron a construir la gráfica.

Fig. 14. Gráfica comparativa de la competencia.
Fuente: Elaboración propia.



Caso 1: Booka

4,9 de 5
106 valoraciones

Nº 80
En la clasificación de **Libros**
de la **AppStore**

Temáticas:
emociones, educación, acoso escolar, alimentación, entorno familiar, curiosidades.

Edad: 4+ años.

Desarrollador: AB Children's Boks & Stories for Kids.

Idiomas: español, alemán, chino, francés, inglés y ruso.

Utilizan distintos estilos gráficos (fotografías, ilustraciones de varios estilos...), sin una razón aparente.



Fig. 15. Aplicación Booka.
Fuente: AB Children's Boks & Stories for Kids, 2020.

Los iconos de la barra de menú coincide con estándares conocidos y utilizan flat design.

La interfaz es muy sencilla, por lo que tanto usuarios nuevos como veteranos son capaces de navegar sin problema, además, no suelen darse errores irreversibles.

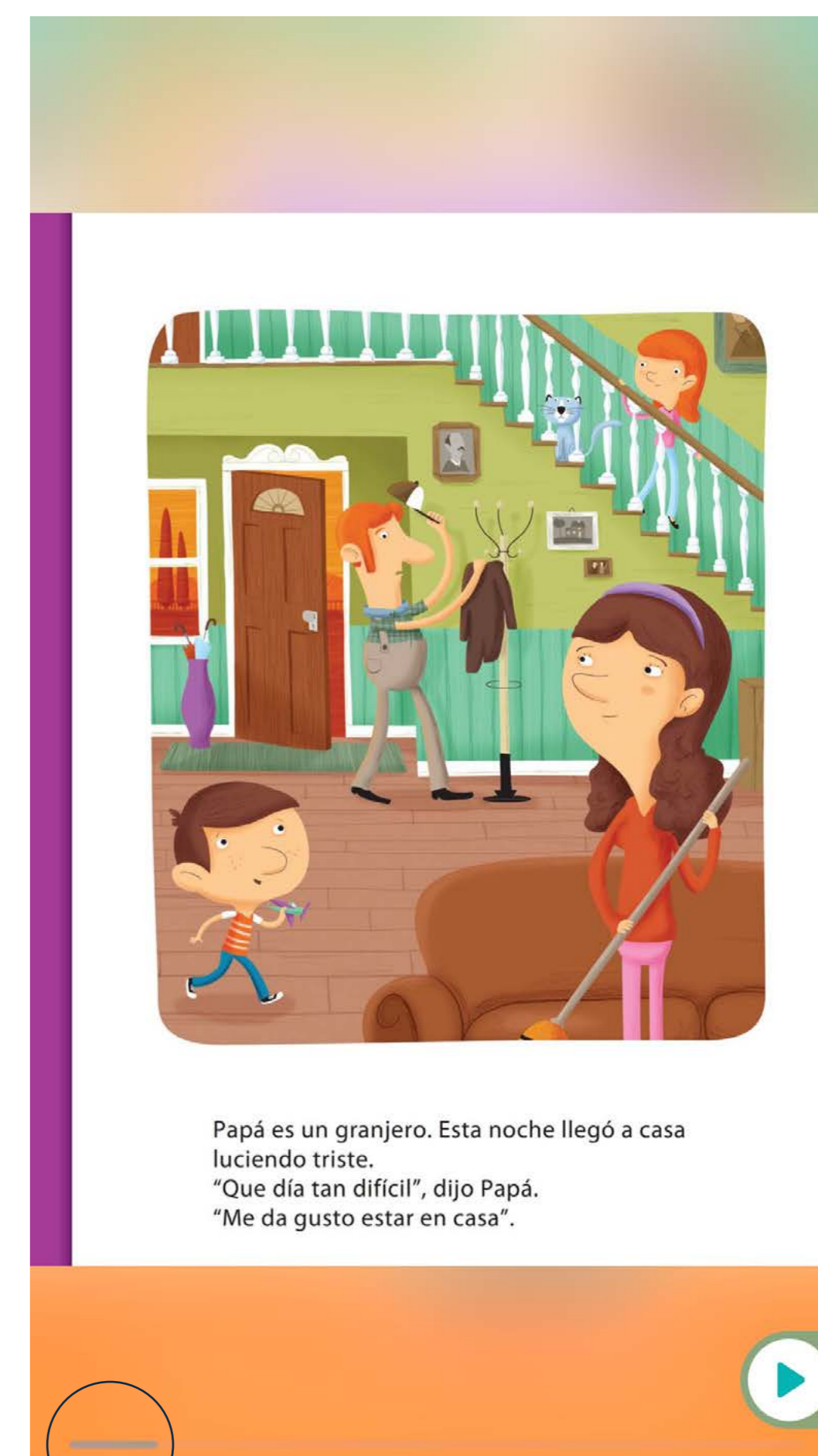
No ofrece documentación de ayuda o de preguntas frecuentes.

No se puede volver a la "Home" durante la lectura.

La aplicación no deja claro que las páginas se pasan deslizando el dedo, como en un libro.



El libro no se adapta al formato y utilizan franjas tanto arriba como abajo.



En los libros hay una barra que indica en qué punto de la lectura estamos.

La lectura oral es obligatoria, no podemos parar la locución, y si la paramos, no podemos continuar simplemente leyendo el texto.



Caso 2: Read for fun

4,1 de 5
9 valoraciones

Nº 127
En la clasificación de **Libros**
de la **AppStore**

Temáticas:
ficción, poesía, entorno familiar, educación, alimentación, curiosidades.

Edad: 4+ años.

Desarrollador: Teach Your Monster.

Idiomas: inglés.

Los botones tienen iconos fácilmente reconocibles.

El diseño se mantiene durante toda la aplicación, con ilustraciones muy coloridas y figuras geométricas.

Solo se sigue con la historia si se repite lo que el narrador diga, **no hay posibilidad de saltarse ese paso** o de tener una interacción solo de lectura.

Las animaciones son demasiado largas y además **no se pueden pausar o saltar** para los usuarios más experimentados.

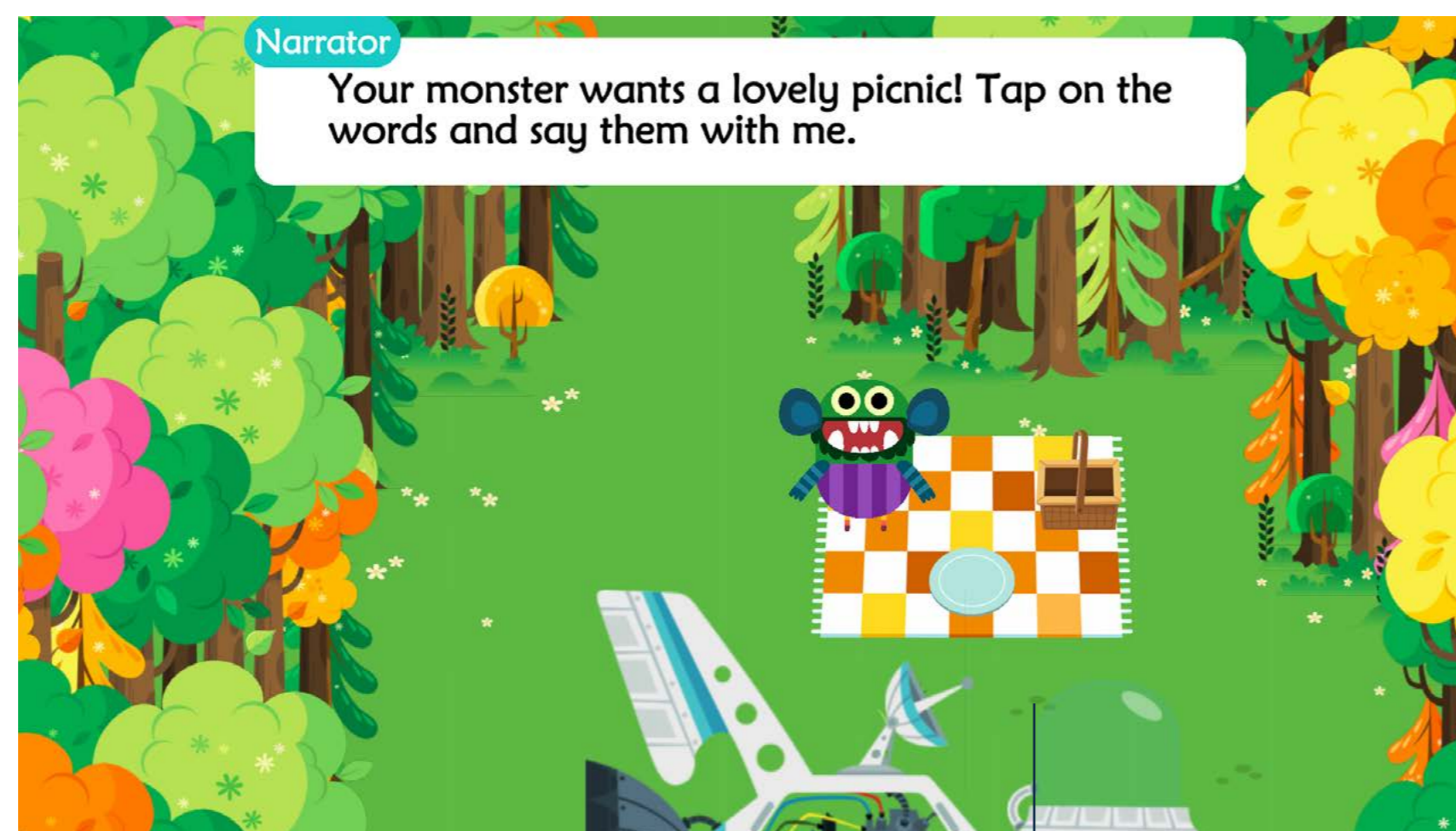
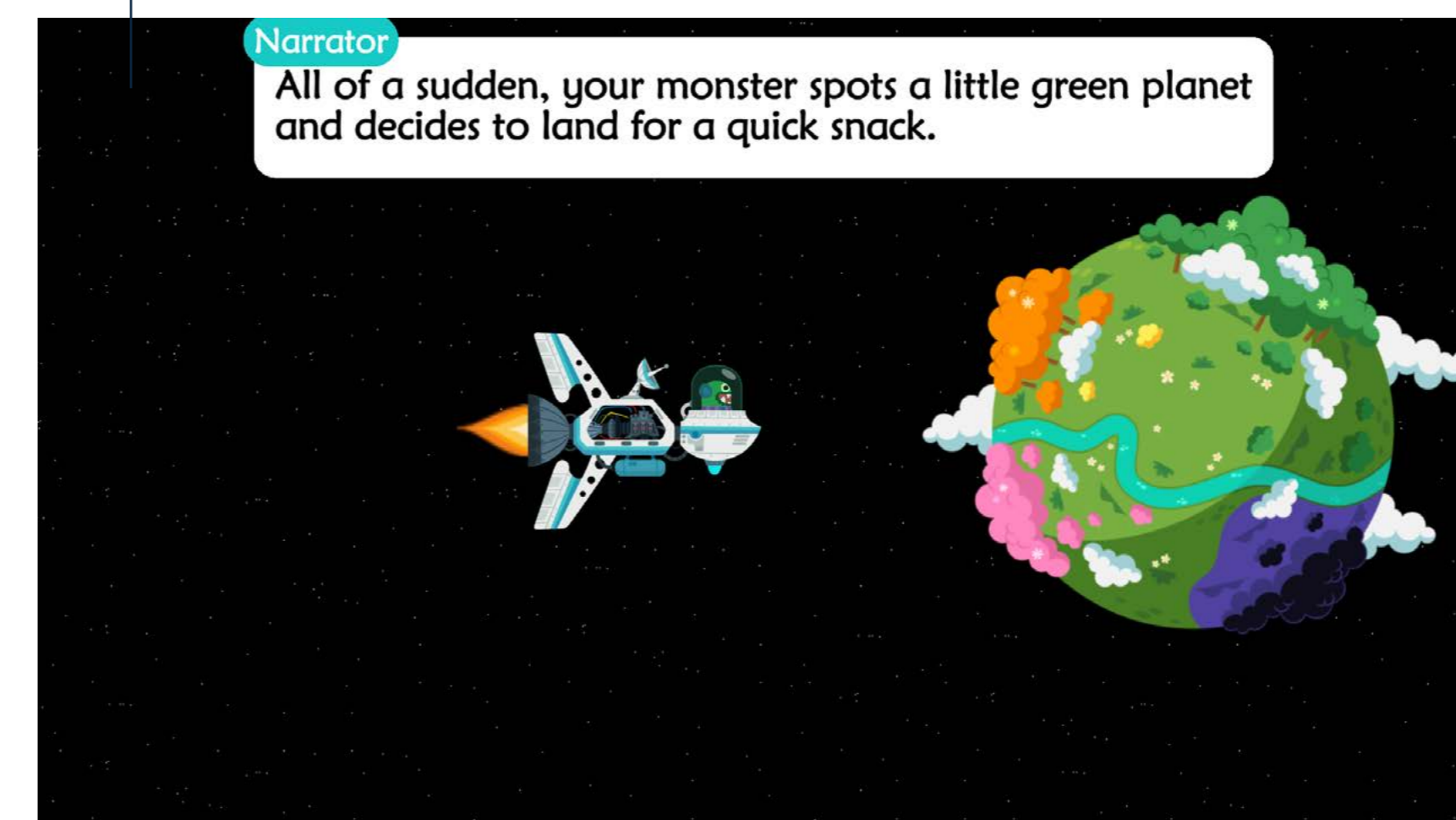


Fig. 16. Aplicación *Read for fun*.
Fuente: Teach Your Monster, 2021.

El juego no indica qué hay que hacer o dónde tocar.

No se sabe cuánto le quedan a las animaciones o dónde poder acceder a los libros.

El narrador tarda mucho en contestar a la interacción, por lo que el usuario se queda unos segundos sin saber si lo ha hecho bien.

El botón de volver a la home solo está disponible en un desplegable y no se indica que hay que mantenerlo pulsado para poder volver, por lo que **causa confusión**.



Caso 3: Cuentos de hadas para niños

4,4 de 5
749 valoraciones

Nº 168
En la clasificación de **Libros**
de la **AppStore**

Temáticas: cuentos clásicos.

Edad: 4+ años.

Desarrollador: Vincent Herriau.

Idiomas: español, alemán, francés, inglés y ruso.

Al inicio se presenta una estantería de libros donde poder elegir.

Al ser una interfaz sencilla, los errores no son frecuentes.

No ofrece documentación de ayuda o de preguntas frecuentes.



Fig. 17. Aplicación *Cuento de hadas para niños*.
Fuente: Herriau, 2022.

Existe un menú donde poder saltar partes del libro y acceder a la parte que se quiera leer.

Es una interfaz sencilla y fácil de comprender para los usuarios amateurs y flexible para los experimentados.

En todo momento podemos acceder a la home, página anterior o siguiente y el índice del cuento para poder saltar partes.

Se puede elegir entre leer o utilizar audio en la lectura.



Los botones son fácilmente reconocibles y se ven a simple vista. Casi no hay elementos que no sean clicables, es decir, solo utilizan elementos que interactúan salvo el fondo.

No se utiliza toda la pantalla para la lectura o las ilustraciones por simular un libro.

Tiene un diseño bastante recargado y las ilustraciones de los libros no coinciden entre sí.

No muestra cuánto queda para el final o en qué página está.

Son cuentos clásicos muy conocidos.



Caso 4: CuentAPPcuentos

2,3 de 5
37 valoraciones

Nº **+200**
En la clasificación de **Libros**
de la **AppStore**

Temáticas: cuentos clásicos.

Edad: 4+ años.

Desarrollador:
Editorial PlanetaDeAgostini.

Idiomas:
español, francés, inglés.

La “Home” es como un teatrillo en el que se cuentan cuentos para niños.

La selección de idiomas se ve claramente a la izquierda de la pantalla.

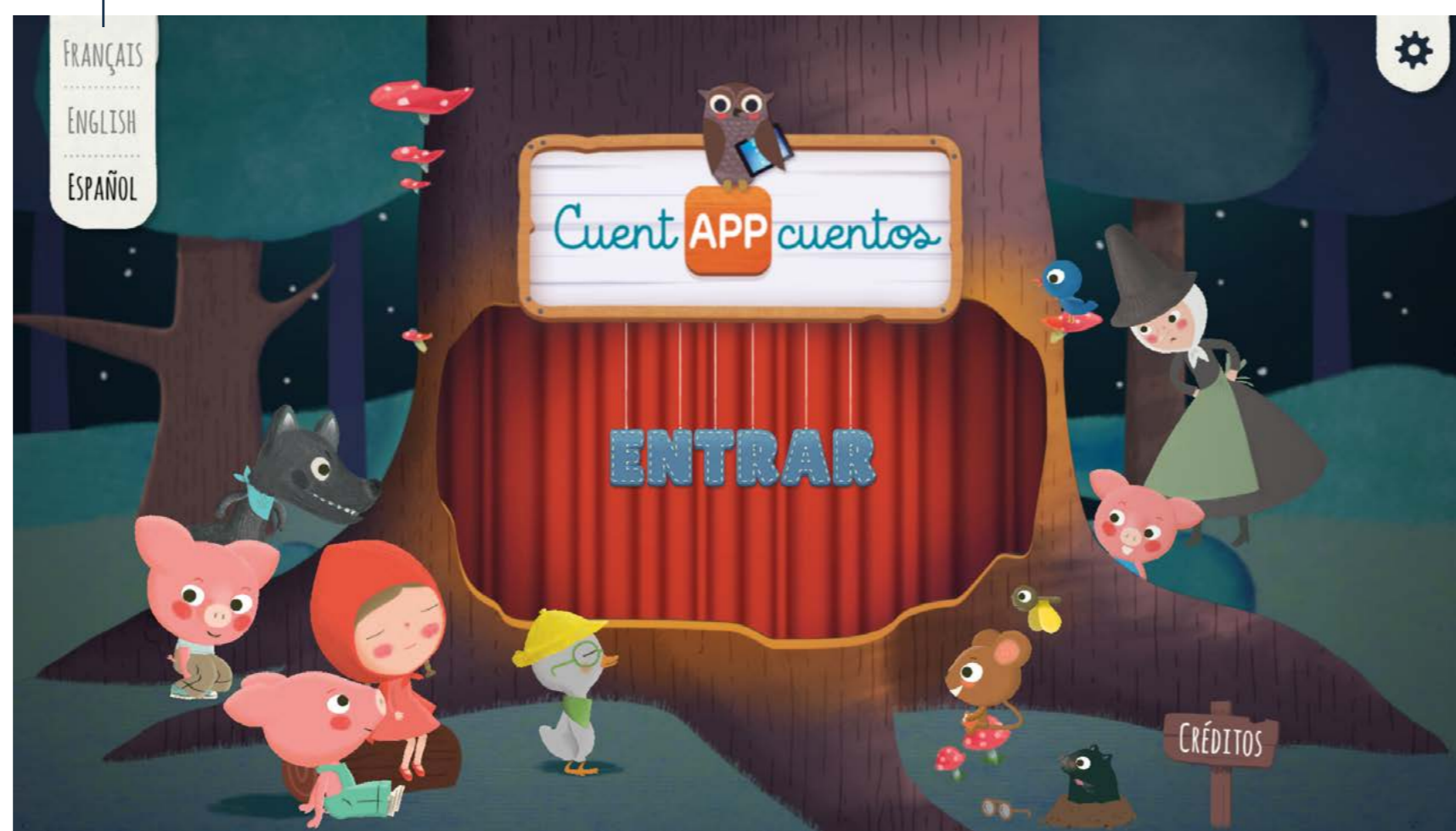


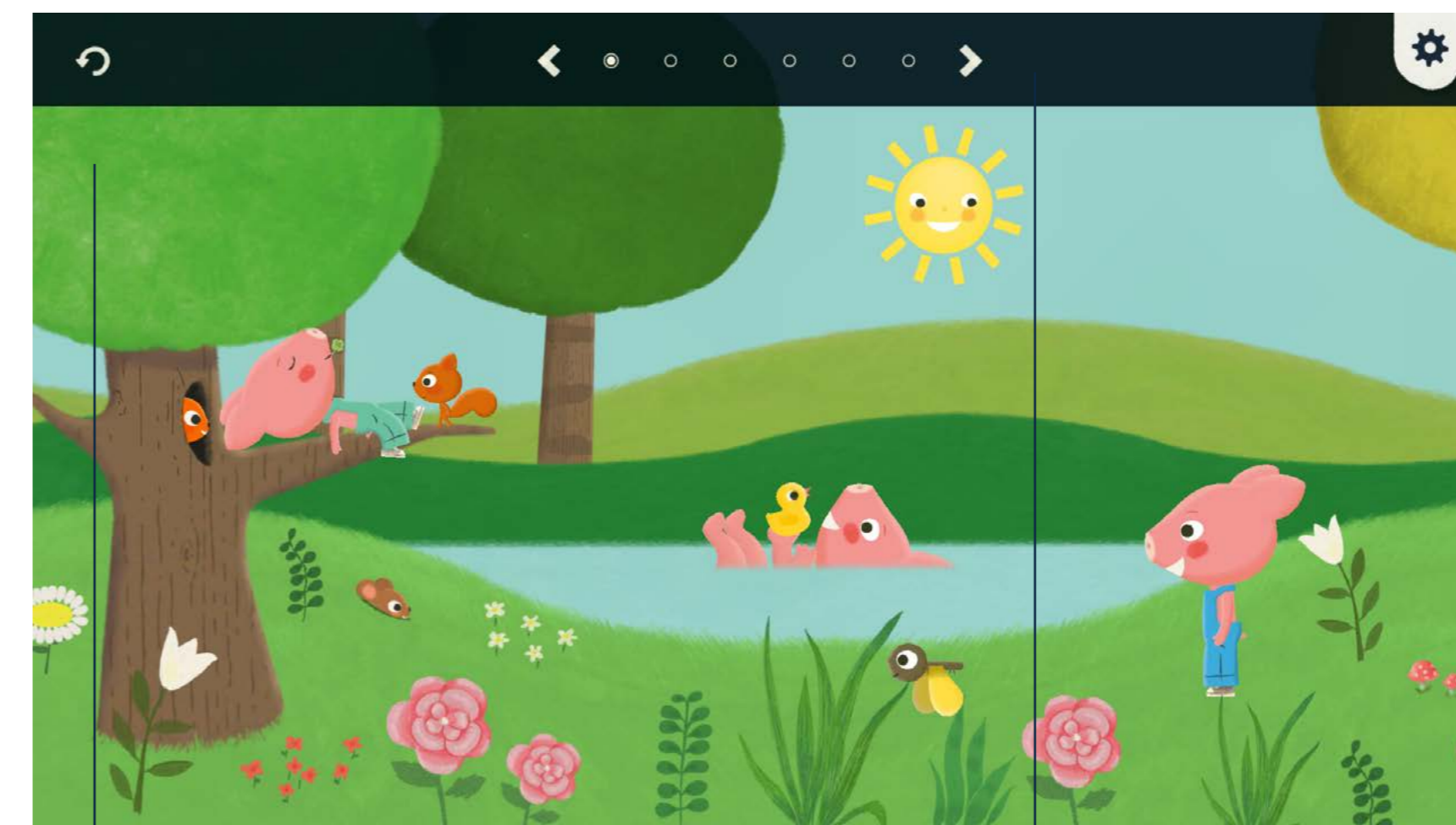
Fig. 18. Aplicación CuentAPPcuentos.
Fuente: Editorial PlanetaDeAgostini, 2019.

Tiene un menú desplegable en la parte superior derecha para ajustar opciones de idiomas y lectura.

En la página de inicio hay una larga lista de libros donde poder escoger.



Salvo las ilustraciones, la interfaz tiene un **diseño limpio**.



La flecha de “volver” de la parte superior izquierda no funciona.

No se puede escoger entre la lectura escrita o la locución. Si se desactiva la opción de locución, no aparece el texto para leer y no ocurre nada.

Los círculos en la parte superior indican en qué página nos encontramos y la duración. Las flechas sirven para desplazarnos por las páginas.

2.7.1. Comparativa y otros casos



Valoración: 5 de 5
Edad: 3 - 5 años
Nivel de interacción: hasta 6



Valoración: 4,3 de 5
Edad: 5 años
Nivel de interacción: hasta 3



Valoración: 2,2 de 5
Edad: 3 - 5 años
Nivel de interacción: hasta 2



Valoración: 4,2 de 5
Edad: 5 años
Nivel de interacción: hasta 2



Valoración: 5 de 5
Edad: 4 - 6 años
Nivel de interacción: hasta 8

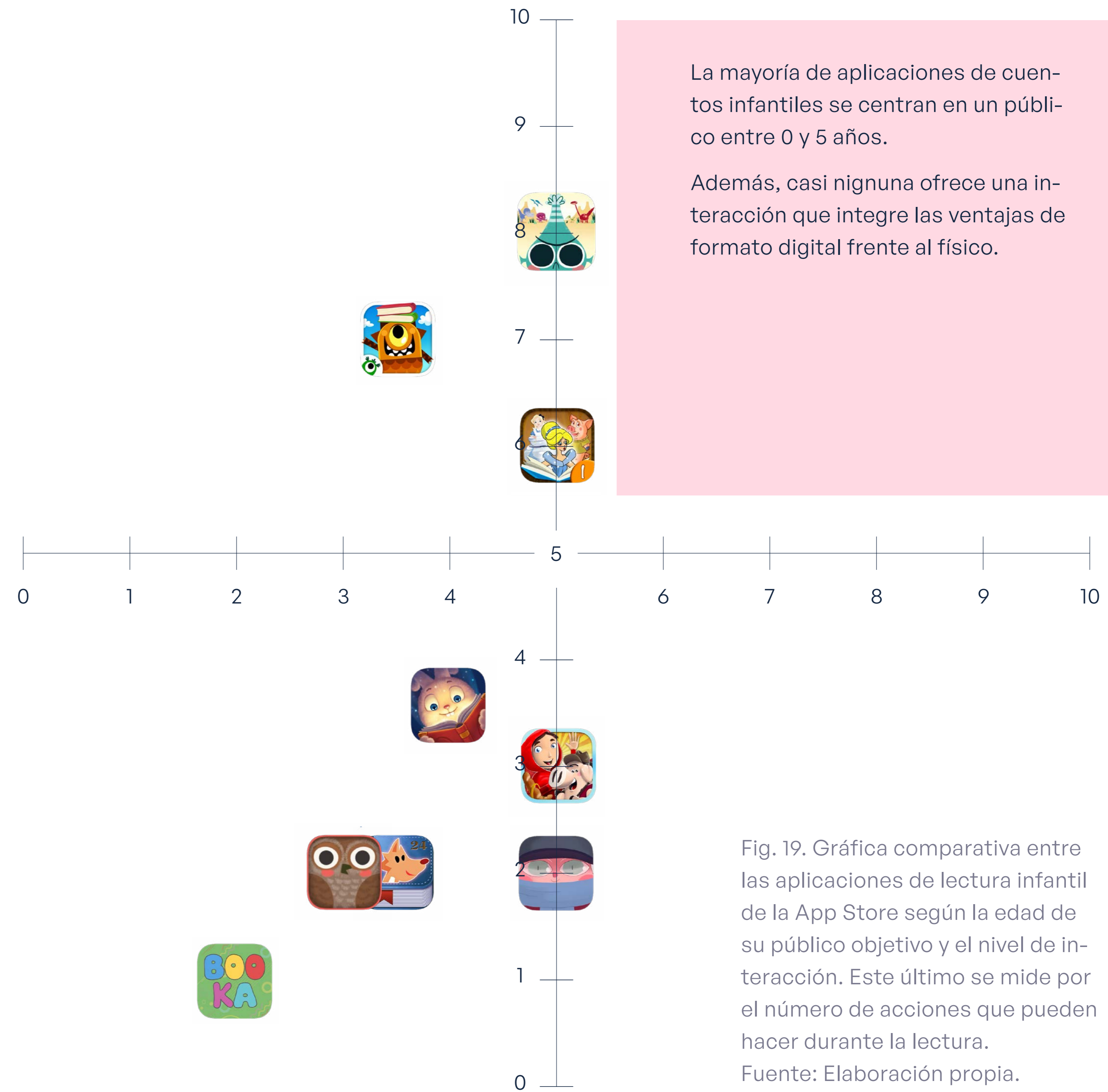


Fig. 19. Gráfica comparativa entre las aplicaciones de lectura infantil de la App Store según la edad de su público objetivo y el nivel de interacción. Este último se mide por el número de acciones que pueden hacer durante la lectura. Fuente: Elaboración propia.

2.8. Conclusiones al marco contextual

A posteriori de toda la investigación, las conclusiones ayudarán a enfocar el proyecto y acotar sus características.

Cuentos interactivos: los librojuegos

- ▶ El formato librojuego se adapta fácilmente al formato de una aplicación, esta última salva la problemática de este tipo de libros: buscar la página a la que se quiere acceder según la elección.
- ▶ Los librojuegos más conocidos tienen contenido para adolescentes que quizás no encajen con un público infantil menor de 10 años, ya que algunos finales son muy trágicos o descriptivos. La serie de libros *Elige tu propia aventura Globo Azul* podría ser la mejor elección para un público menor.

Ilustración en libros infantiles:

- ▶ De 6 a 10 años pueden realizarse imágenes más complejas con degradados, fondos y personajes fantásticos que se adaptan a la temática de los librojuegos, con colores oscuros y/o poco contraste.

Analógico vs. Digital:

- ▶ Los libros analógicos son fáciles de usar pero difíciles de almacenar o conservar.
- ▶ Los libros digitales son de fácil distribución, más baratos que un libro impreso y tienen muchas más posibilidades interactivas para un niño, ya que el libro impreso no ofrece a menudo una interacción mayor que pasar la página.
- ▶ El libro digital es que necesita algún dispositivo a mayores para poder leerlo.

Breve historia del libro digital:

- ▶ El libro digital está en constante cambio y evolución, por lo que será en un futuro la principal opción de lectura.
- ▶ Los libros físicos tienen un formato con poca variación, en cambio, el avance de la tecnología hará que las posibilidades del libro digital sean mayores y cada vez más.

Libros digitales y aplicaciones:

- ▶ Los libros digitales insisten en simular la experiencia interactiva de un libro a pesar de sus ventajas, en cambio las aplicaciones ofrecen mayores ventajas, como más posibilidades interactivas, animaciones y uso de dispositivos de uso común como móviles o tablets.

Interacción en libros digitales:

- ▶ Las interacciones no deben distraer de la lectura, si no crear en los niños un sentimiento de autonomía, satisfacción y competitividad.
- ▶ La narración debería ofrecerse como opción en la lectura, ya que aporta flexibilidad según la edad del lector y mayor implicación en la lectura.

Benchmarking de competencia:

- ▶ La mayoría de la competencia opta por representar libros clásicos ya conocidos, por lo que se puede aprovechar el factor innovador de readaptar otra clase de cuentos.
- ▶ Casi en su totalidad, las aplicaciones de lectura infantil simulan la experiencia interactiva de un libro físico, sin aprovechar todas las ventajas que puede ofrecer el formato digital de una aplicación.

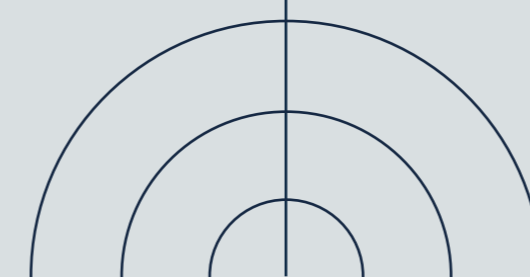
03 | Objetivos y metodología

3.1. Objetivos

3.1.1. Objetivo general

3.1.2. Objetivos específicos

3.2. Metodología



3.1. Objetivos

3.1.1. Objetivo general

- ▶ Diseñar e ilustrar un libro interactivo infantil.

3.1.2. Objetivos específicos

- ▶ Lograr una coherencia gráfica en la que coexistan tipografía, lettering e ilustración.
- ▶ Comunicar adecuadamente las posibilidades que tiene el lector de participar en la historia mediante el diseño de la experiencia de usuario.
- ▶ Conseguir que la ilustración sirva de apoyo a la lectura.
- ▶ Desarrollar una historia que atrape y enseñe valores adecuados al público infantil.

3.2. Metodología

El método sistemático para diseñadores

Se ha seleccionado el método sistemático para diseñadores de Bruce Archer (1964) por estar compuesto por unas directrices generales desarrolladas y específicas, además de tener la capacidad de adecuarse a otras metodologías y/o trabajos. Este método, propuesto en una publicación de la revista *Design*, se compone de tres fases muy claras: analítica, creativa y ejecutiva. A continuación se especifican las pautas a seguir con cambios adaptados a la naturaleza de este proyecto.

1	FASE ANALÍTICA	2	FASE CREATIVA
	<ul style="list-style-type: none">▶ Recopilación de datos: Briefing descriptivo del proyecto, empresa, cliente y otros proyectos similares.▶ Evaluación: Análisis de la información (DAFO).▶ Revisión de los objetivos: Adaptarlos a los nuevos datos recopilados.		<ul style="list-style-type: none">▶ Implicaciones: Establecer la extensión y las restricciones del proyecto.▶ Formulación de ideas: Mapa mental, moodboard, referentes. Sitemap.▶ Toma de partida: Selección de las ideas que cumplen con las implicaciones.▶ Formalización de ideas: Pulir las ideas (colores, tipografías, etc.) para las propuestas.▶ Materialización: Mockup y/o prototipo.
3	FASE DE EJECUCIÓN		
	<ul style="list-style-type: none">▶ Verificación: Comprobar que el resultado cumple con los objetivos. Realizar cambios de no ser así.▶ Ajustes de la idea: Cambios necesarios después de la valoración.		

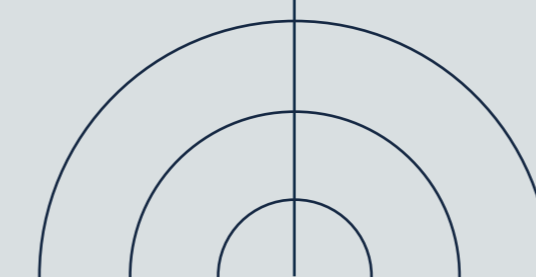
04 | Desarrollo específico de la contribución

4.1. Fase analítica

- 4.1.1. Recopilación de datos
- 4.1.2. Evaluación
- 4.1.3. Revisión de los objetivos

4.2. Fase creativa

- 4.2.1. Implicaciones
- 4.2.2. Formulación de ideas
- 4.2.3. Toma de partida
- 4.2.4. Formalización de ideas
- 4.3.1. Materialización · Mockups



4.1. Fase analítica

Justificación

Antes de plantear el *briefing* del proyecto, será necesario seleccionar un libro en el que poder basar el diseño. Como hemos visto en las conclusiones del marco contextual, el librojuego es un formato que se adapta fácilmente a los requisitos interactivos de una aplicación de lectura para niños: las interacciones son sencillas y genera implicación y satisfacción al completar la historia. Utilizar un libro con varios finales resulta un elemento innovador en este tipo de aplicaciones como hemos visto en el *benchmarkign* de competencia.

En este punto y una vez analizadas las diversas opciones de adaptación de un librojuego a una aplicación para niños, vemos que según su contenido, la serie *Elige tu propia aventura Globo Azul* (ETPA) es la que mejor se adapta al público infantil.

Hay poca información sobre esta serie de libros tanto online como analógica, por lo que la selección se basará en los argumentos de cada libro y en opiniones en blogs de coleccionistas dedicados a catalogarlos y someterlos a debate.

Según el blog *Elige tu propia aventura y otros librojuego* (2014), *El hechicero malvado* es, en cuanto al argumento, uno de los pocos de Globo Azul cuya lectura se ha mantenido interesante y coherente a pesar del paso del tiempo. Ambientado en un contexto de fantasía, con un personaje principal más profundo y desarrollado de lo que suele ser común en esta saga de libros, se plantea desde el principio un problema que debe ser resuelto por el lector: liberar a la aldea de la maldición del hechicero.

Los libros de ETPA encajan a la perfección con el objetivo del proyecto, ofrece una variedad de decisiones suficientes para hacer entretenida la lectura con una estructura totalmente adaptable al formato digital. Además, consta de 54 páginas por lo que considera un libro corto perfecto para dar muestra de que el formato librojuego es una oportunidad de adaptación hacia las aplicaciones digitales para niños.

El hecho de que este libro tenga más finales malos que buenos incita a que el niño vuelva al principio, relea el argumento y tome otras decisiones para poder llegar a un final más satisfactorio, logrando que la actividad de lectura se alargue y no tenga un principio y fin determinados. También obliga al lector a tomar un papel activo; es consciente de que el desarrollo de la trama depende de sus decisiones, lo que implica la responsabilidad de entender bien lo que lee.

4.1.1. Recopilación de datos

► Briefing

Libro: *El Hechicero malvado*.

Título original: *The Evil Wizard* (#22).

Autor: Andrea Packard.

Ilustrador: Ron Wing.

Fecha de publicación: 1987 (Original 1984).

Número de páginas: 54.

Número de finales: 12.

Argumento: Un hechicero malvado ha hechizado tu pueblo. Hace que nieve en verano ¡y puede convertir a la gente en bloques de hielo! Tú tienes que detenerle, pero ¿cómo? Si decides romper la bola de cristal del hechicero, pasa a la página 45. Si prefieres enfrentarte a él aprendiendo también brujerías, pasa a la página 32. Elige con cuidado. ¡Un movimiento en falso y quizás termines siendo un esclavo del hechicero para siempre! Durante tus aventuras con el hechicero malvado, puedes verte convertido en un carámbano de hielo. ¡O también puedes utilizar tu propia magia buena para convertir al hechicero en un árbol! Todo depende de las opciones que tú elijas. ¿Algunas de tus aventuras te asustarán, otras serán emociones, pero todas ellas resultarán divertidas!

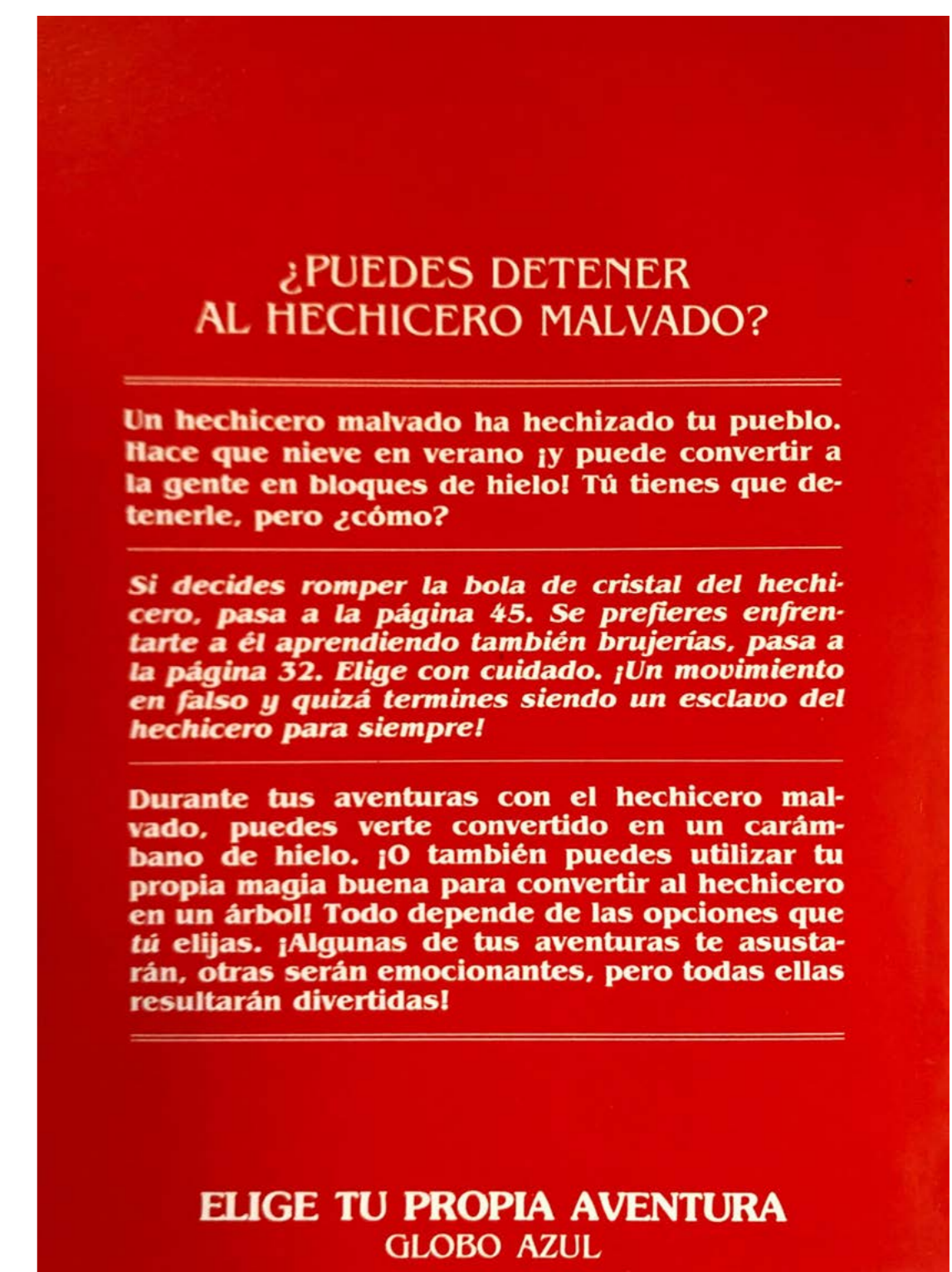
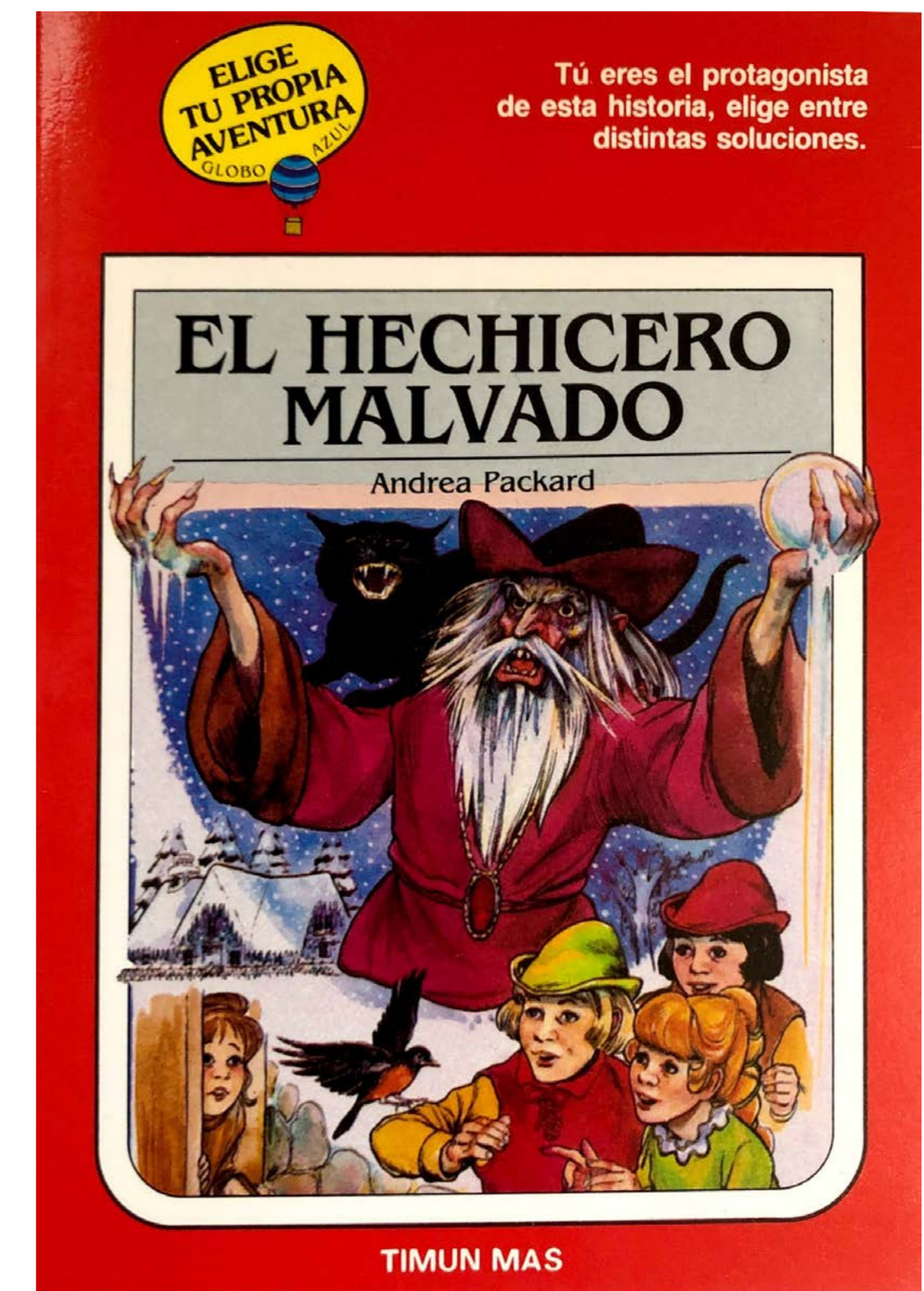


Fig. 20. *Elige tu propia aventura Globo Azul: El hechicero malvado*. Fuente: Wing, 1987.

Estructura

- Finales buenos
- Finales regulares
- Finales malos

The diagram illustrates the structural analysis of the play 'El hechicero malo'. It is organized into 52 numbered boxes, each representing a scene or act. Each box contains a brief description of the scene, a small illustration, and a classification of the scene's ending. The endings are categorized into three types: 'Finales buenos' (Good endings), 'Finales regulares' (Regular endings), and 'Finales malos' (Bad endings). The boxes are interconnected with lines, showing the flow of the play's structure. The illustrations are small, black and white sketches of characters and settings from the play.

Fig. 21. Estructura de *El hechicero malo*. Fuente: Wing, 1987.

Personalidad del libro

	2	1	0	1	2	
Fantasía	■					Realidad
Infantil		■				Adulto
Divertido			■			Serio
Colorido					■	Neutro
Elegante		■				Desenfadado
Clásico		■				Moderno
Orgánico	■					Tecnológico
Accesible	■					Exclusivo
Masculino		■				Femenino
Local					■	Internacional

Fig. 22. Tabla para representar la personalidad del producto. Fuente: Elaboración propia.

La gráfica nos ha permitido extraer conclusiones necesarias para el rediseño del libro. Detectamos sobretodo una falta de inclusividad en el diseño de los personajes. Ambos personajes principales y el “villano” de la historia son masculinos; los personajes femeninos que aparecen en la historia tienen un papel reducido y/o pasivo. Además, no se ha detectado la inclusión de otras etnias o razas; la totalidad de los personajes pertenece a un único grupo cultural y racial.

Otro aspecto a mejorar es el colorido. Dado que se cambiará el formato del libro de físico a aplicación, el colorido será importante para el rediseño. Pueden ser varios los motivos por los que el libro original esté en blanco y negro, como por ejemplo el abaratamiento de costes u otorgar a la historia de una sensación mayor de suspense. En cualquier caso, será una característica a corregir, dado que no se encuentra ninguna razón de peso para desperdiciar las posibilidades cromáticas que ofrece el formato de aplicación.

Cliente

Timun Mas, la editorial original de la edición en español de *Elige tu propia aventura Globo Azul*, fue comprado por el Grupo Planeta en el 2002. Cabe esperar que heredaría sus sellos y colecciones, pero en el 2020 nos encontramos con una nueva edición de los libros bajo el sello de RBA, posteriormente comprado por la Penguin Random House Grupo Editorial (PRHG) en el 2021. PRHG sigue la colección bajo el sello Molino que compró de RBA. No se ha encontrado una información concreta que justifique por qué RBA editó los libros de esta serie en lugar de pertenecer al Grupo Planeta. De la colección Globo Azul (1985) no se han encontrado más ediciones.

Nombre de la empresa: Penguin Random House Group

Submarca: Molino.

Dirección: Calle de Luchana, 23, 28010 Madrid.

Web: www.penguinrandomhousegrupoeditorial.com

Producto o servicio:

Molino es la submarca de Penguin Random House Group dedicado principalmente a libros infantiles. Distribuye tanto libros físicos como digitales.

Filosofía de trabajo y valores de marca:

Crear el futuro de los libros y la lectura. Su misión es despertar la pasión por la lectura a través de la publicación de libros que atiendan la diversidad de los gustos y las necesidades de una sociedad plural



Fig. 23. Logo de Penguin Random House Grupo Editorial. Fuente: Pentagram, 2013.



Fig. 24. Logo de la editorial Molino. Fuente: del Molino, s/f.

Cartera de productos (Serie ETPA)



Fig. 25. Algunas portadas de las ediciones de 2020.
Fuente: Editorial Molino, 2020.

Otros productos

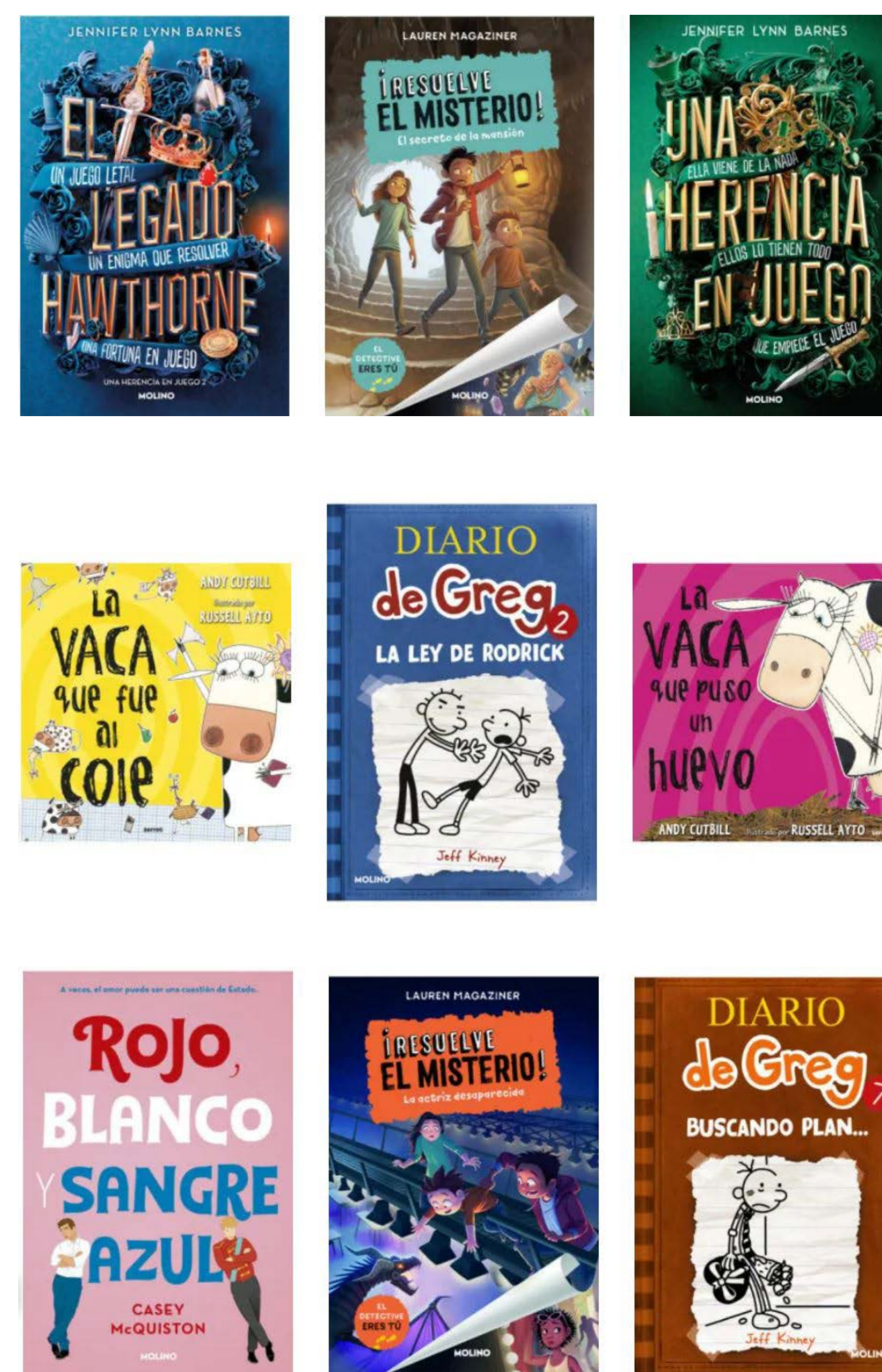


Fig. 26. Libros más vendidos de MOLINO.
Fuente: Editorial Molino, 2022.

4.1.2. Evaluación

Análisis de la información (DAFO)

DEBILIDADES

- ▶ No se trata de una historia nueva, si no de una adaptación.
- ▶ Gran número de aplicaciones competitivas.
- ▶ El libro físico para niños está más demandado que el digital.
- ▶ No todos los niños o padres tienen acceso a un soporte digital (móvil o tablet).
- ▶ Los jóvenes que leyeron estos libros conocen más las historias de la serie principal para adolescentes que la edición para niños Globo Azul.

AMENAZAS

- ▶ Los videojuegos y la televisión acaparan la atención de los niños.
- ▶ La piratería de aplicaciones.
- ▶ Los grandes clásicos siguen siendo los preferidos por los padres.

FORTALEZAS

- ▶ Historias muy conocidas por jóvenes de los 80 - 90 que ahora son padres.
- ▶ Libros con la interacción suficiente para mantener la atención del niño y hacerlos sentir partícipes de la historia.
- ▶ Incita a la relectura al tener varios finales.
- ▶ Historias que agradan al público y previamente probada su efectividad en físico.

OPORTUNIDADES

- ▶ El formato del librojuego se puede adaptar muy bien a las interacciones en pantalla.
- ▶ No existe una gran variedad de aplicaciones de lectura para los niños en ese rango de edad.
- ▶ Los libros digitales ganan cada vez más peso en el público infantil.
- ▶ No hay una publicación digital que lleve estos libros a la pantalla.
- ▶ Tanto las ilustraciones como las portadas necesitan un *restyling* acorde al diseño de calidad actual.

4.1.3. Revisión de los objetivos

Objetivo general

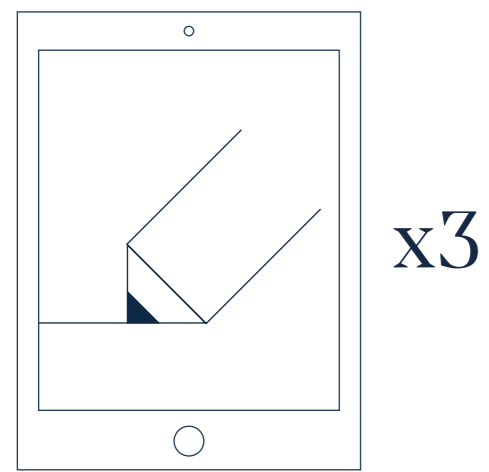
- Diseñar e ilustrar un libro interactivo para niños.

Objetivos específicos

- Rediseñar y adaptar al formato digital el libro *Elige tu propia aventura Globo Azul: El hechicero malvado*.
- Lograr una coherencia gráfica con la historia en la que coexistan tipografía, lettering e ilustración.
- Comunicar adecuadamente las posibilidades que tiene el lector de participar en la historia mediante el diseño de la experiencia de usuario.
- Conseguir que la ilustración sirva de apoyo a la lectura.
- Desarrollar ilustraciones que atrapen y enseñen valores adecuados al público infantil.

4.2. Fase creativa

4.2.1. Implicaciones

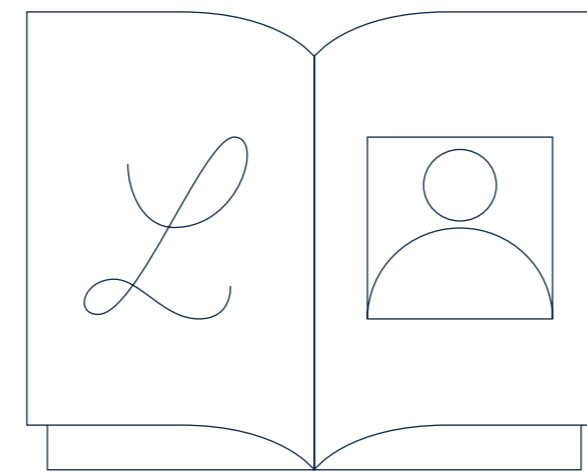


Extensión

Aplicación con formato libro digital.

Un mínimo de 3 ilustraciones que sirvan de ejemplo del funcionamiento y el sistema visual del resto del libro.

El formato se diseñará para tamaño de pantalla tablet.

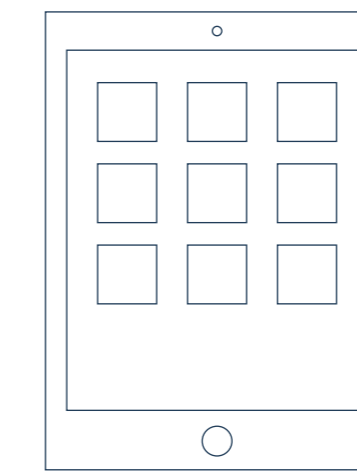


Tipología

Editorial: un diseño editorial adecuado y enfocado a la optimización de la comprensión de la historia va constituir una parte fundamental del proyecto.

Lettering e ilustración: Se entienden como el apoyo de la narración. Construyen el ecosistema del libro digital y crean un entorno entrañable que apele a los sentimientos del infante a través de un sistema visual que evoque la trama principal.

Experiencia de usuario e interacción: Es la herramienta base que guiará al lector a través de la narración y logrará que el usuario se implique directamente con la historia, haciendo que la trama fluya. En lugar de pasar las páginas, en este caso la interacción se basará en que la historia cambie según las decisiones que tome el niño y los “botones” a los que acceda.



Restricciones

No cuenta con un formato físico, por lo que el lector solo podrá acceder al libro a través de soportes digitales a su alcance. La intención de que sea un cuento interactivo cuyo desarrollo y final cambien según las decisiones del lector hace de este un proyecto bastante complejo de terminar en el tiempo estipulado, por este motivo se diseñará únicamente una muestra que ejemplifique el funcionamiento general del producto.

4.2.2. Formulación de ideas.

► Mapa mental.

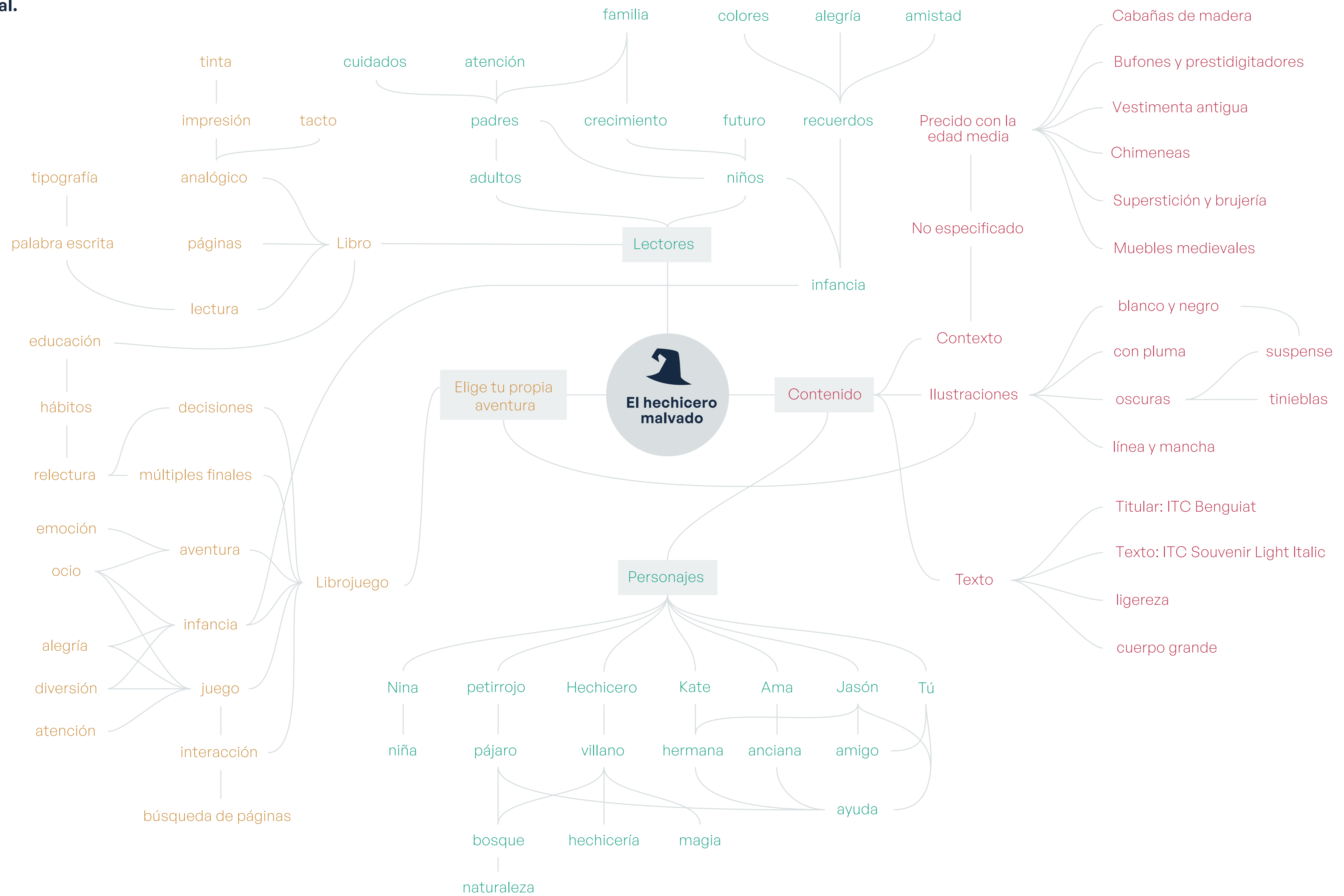


Fig. 27. Mapa mental sobre *El hechicero malvado*.
Fuente: Elaboración propia.

► Moodboard

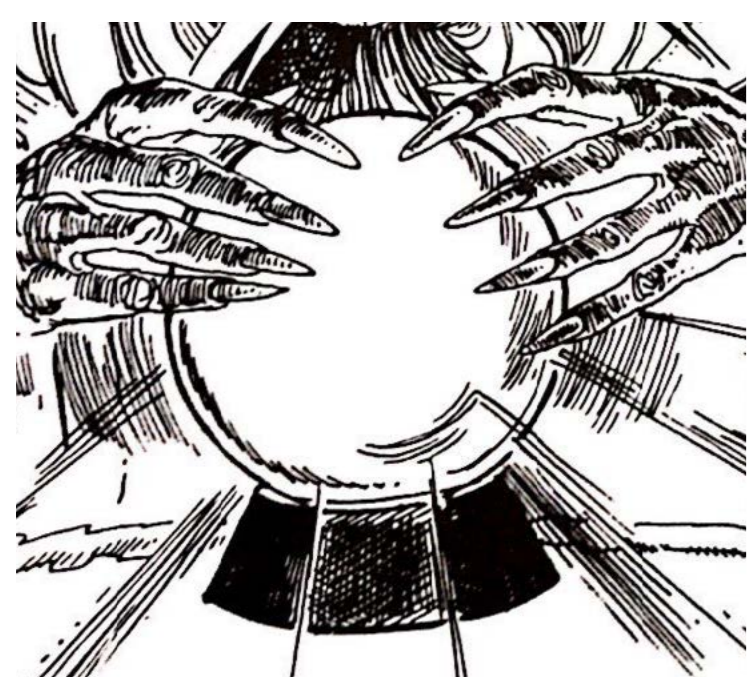
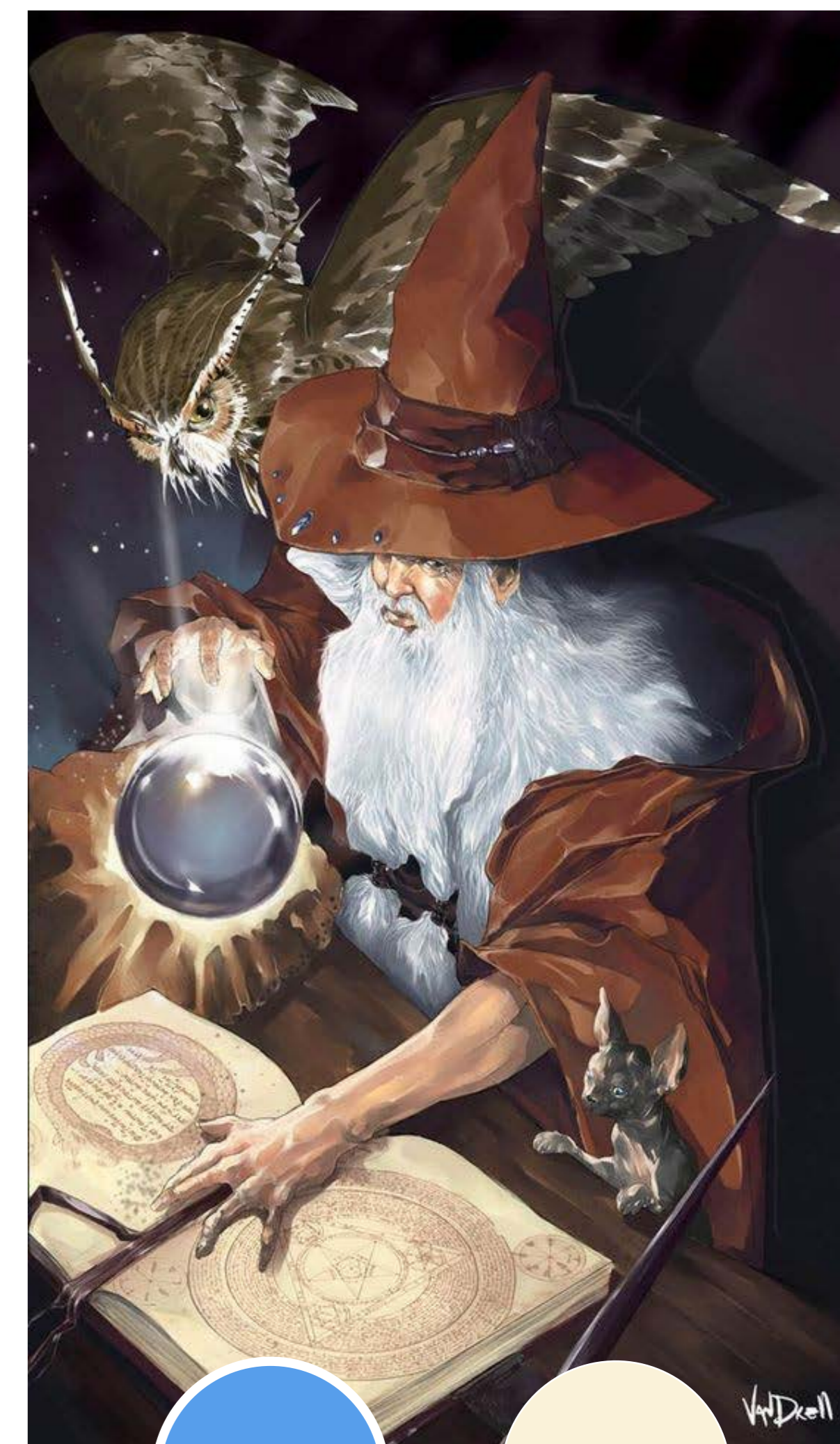


Fig. 28. Moodboard sobre *El hechicero malvado*. Fuente: Elaboración propia.

► Referentes

Aliaga Mirguseinov: ilustradora y diseñadora de Lituania, sus ilustraciones se caracterizan por un uso llamativo del color y las texturas. Complementa sus ilustraciones con lettering sutil, incluso incluyéndolo en el texto.



Fig. 29. *The Secret Life of Birds*.
Fuente: Mirguseinov, 2022.

Yaroslava Apollonova: ilustradora freelance húngara que, como en el ejemplo anterior hace uso del lettering dentro de sus ilustraciones. En su caso los colores son más lavados y hace un juego interesante de opacidades y trazos.



Fig. 30. *The "Pumpkin" Project*.
Fuente: Apollonova, 2021.

David Sierra: ilustrador, diseñador gráfico gallego y gran referente en el uso de la ilustración como herramienta de publicidad. Se caracteriza por el uso de colores muy vivos, planos y texturas de grano o píxel. Entre sus obras se encuentran muchos libros infantiles.



Fig. 31. *Violeta quiere ser vampiro*.
Fuente: Sierra, 2019.

Chaaya Prabhat: las ilustraciones de esta artista india resultan tanto llamativas como personales. Tiene un estilo muy característico combinando formas geométricas e infantiles con colores muy vivos. Hace abundante uso del lettering en sus obras.



Fig. 32. *Ghostcloud* y *Facebook Stickers*.
Fuente: Prabhat, 2022.

Nick Matej: con un estilo bastante diferente al resto, este ilustrador hace un uso muy interesante de los pinceles con texturas y de colores muy duros complementados con pasteles y amables que puede servir de referencia para dar personalidad a las ilustraciones.

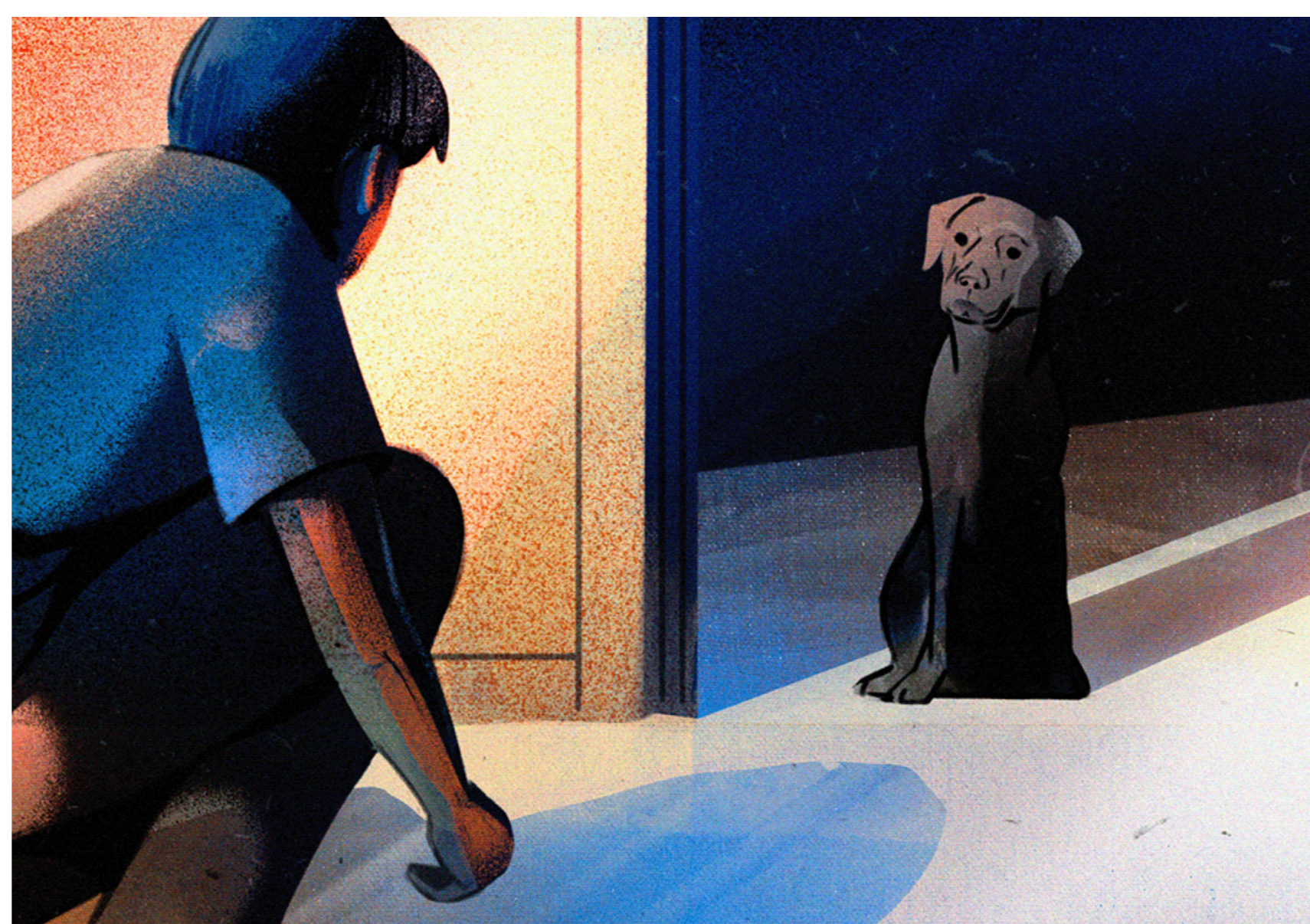


Fig. 33. *The Boy in the Field*.
Fuente: Matej, 2021.

Daniele Simonelli: como David Sierra, este ilustrador hace uso de colores planos con degradados en grano que restan dureza a las formas geométricas. Este estilo de ilustración funciona en obras relacionadas con niños por los colores planos y saturados.



Fig. 34. *Pasta Casalinga* y *Western Resource Advocates*.
Fuente: Simonelli, 2021.

► Sitemap

Antes de empezar la fase de boceto, será necesario plantear la estructura de la aplicación. Para ello se realizará un *sitemap* que organice las pantallas y secciones que se diseñarán. Gracias a la metodología del mapa mental, surgió la idea de insertar una página con los personajes de la historia para que el usuario pueda sentir un mayor vínculo con estos y sumergirse más en la trama.

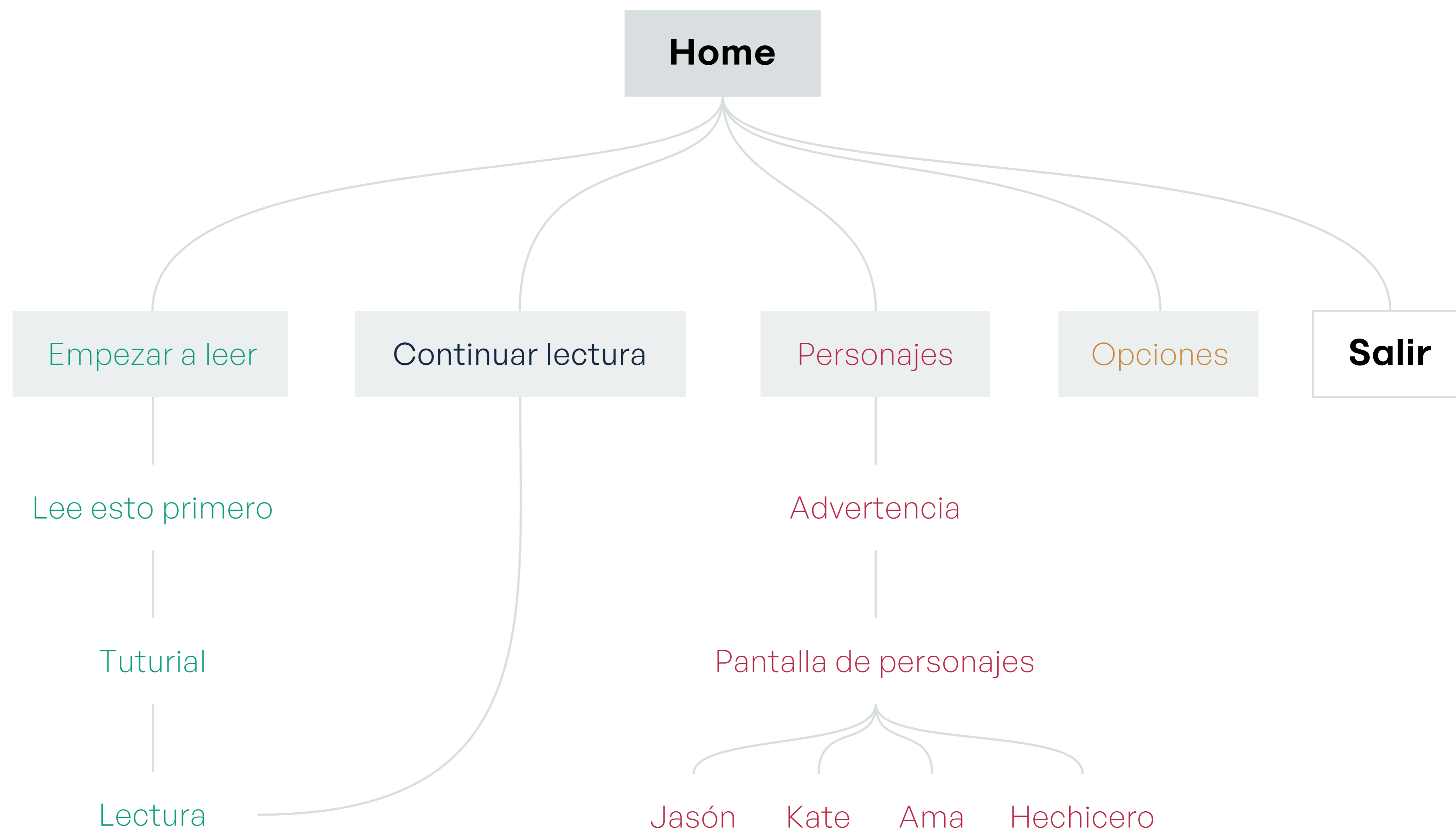


Fig. 35. Sitemap para *El hechicero malvado*.
Fuente: Elaboración propia.

► **Sketch: Prototipo de baja fidelidad**

La herramienta del *sketch* nos ayudará a establecer el número de pantallas que vamos a necesitar para realizar una muestra del diseño al que se pretende llegar. Es crucial también para saber el número de pantallas que van a necesitar ilustración y texto, además de tener una idea del número de botones y sus acciones.

Para empezar, nos planteamos una pantalla principal en la que acceder a diferentes secciones de la aplicación como: empezar una nueva lectura, continuar con una lectura ya comenzada previamente, la lista de personajes, las opciones de lectura y la opción de salir de la aplicación. Para esta pantalla nos hemos inspirado mucho en los menús principales de los videojuegos, buenos ejemplos de diseño de usuario y de sistemas estandarizados.

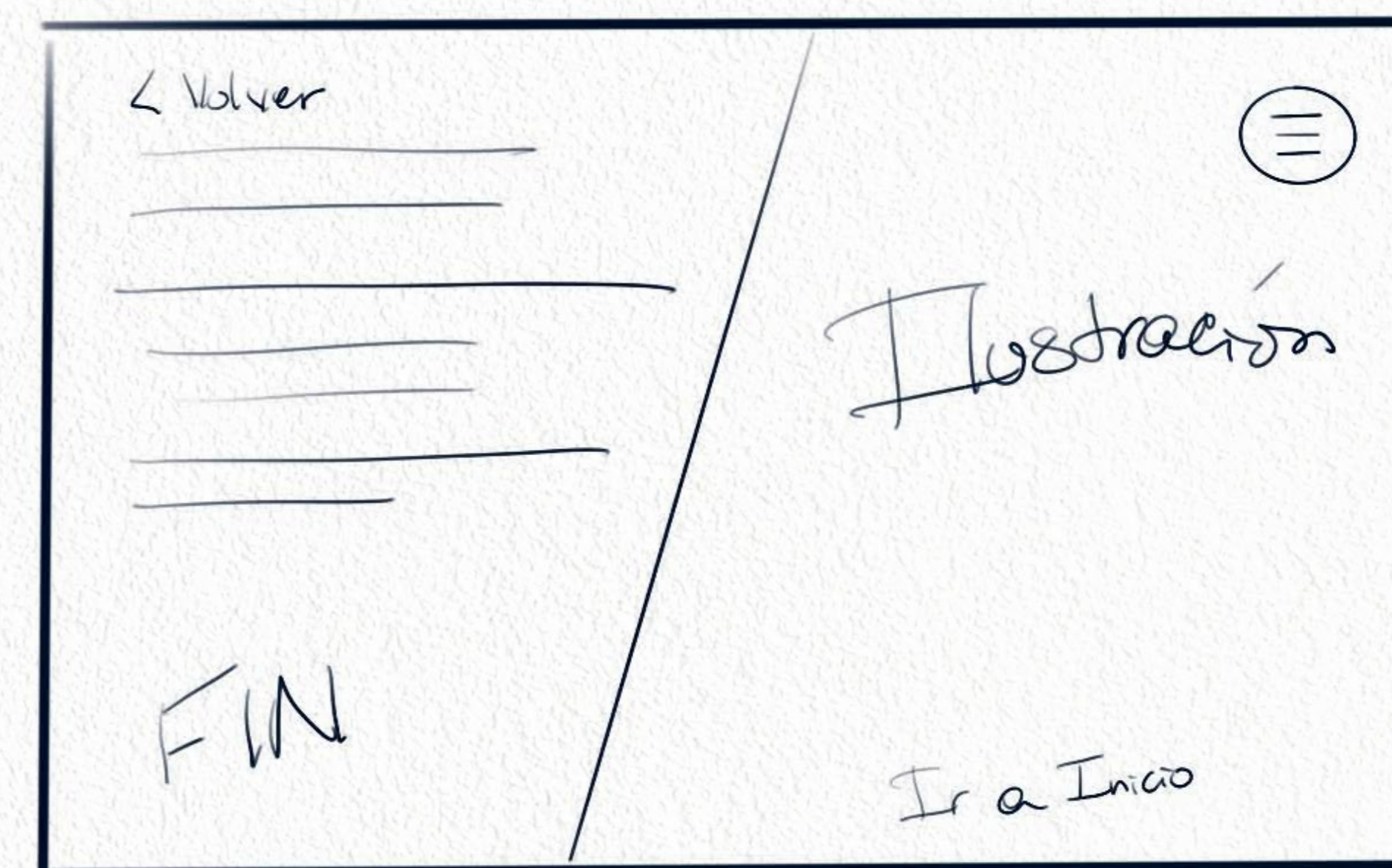
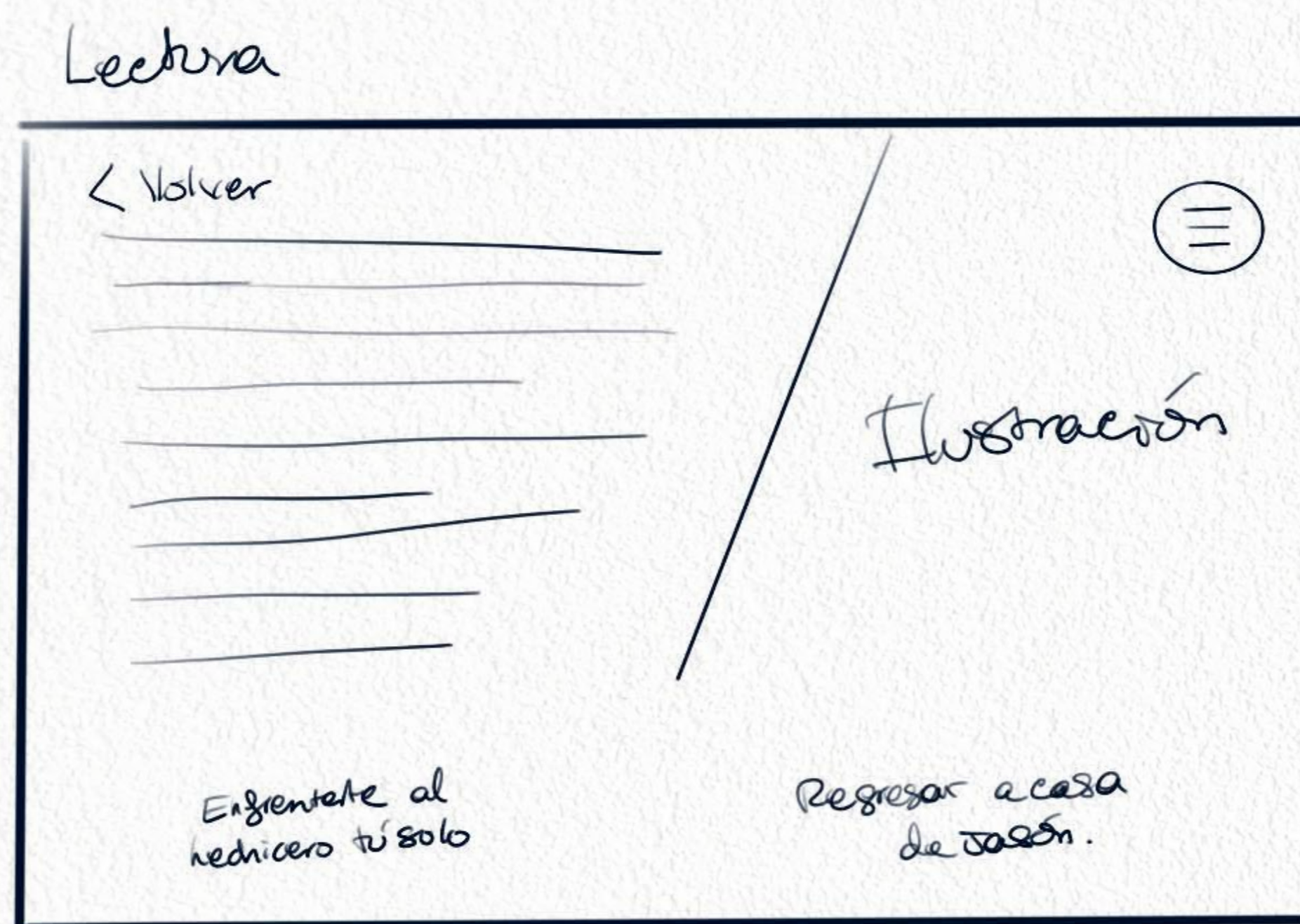
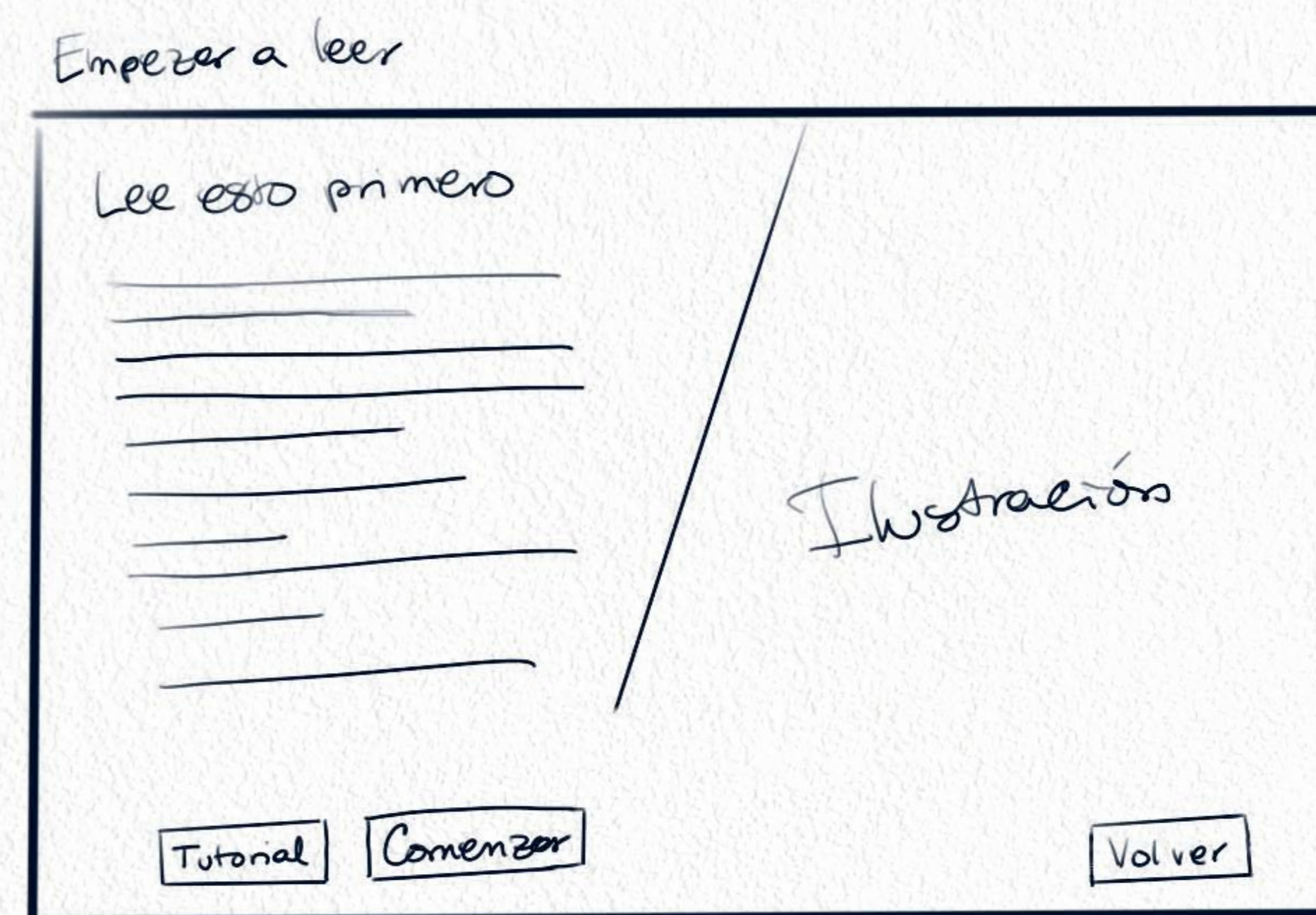
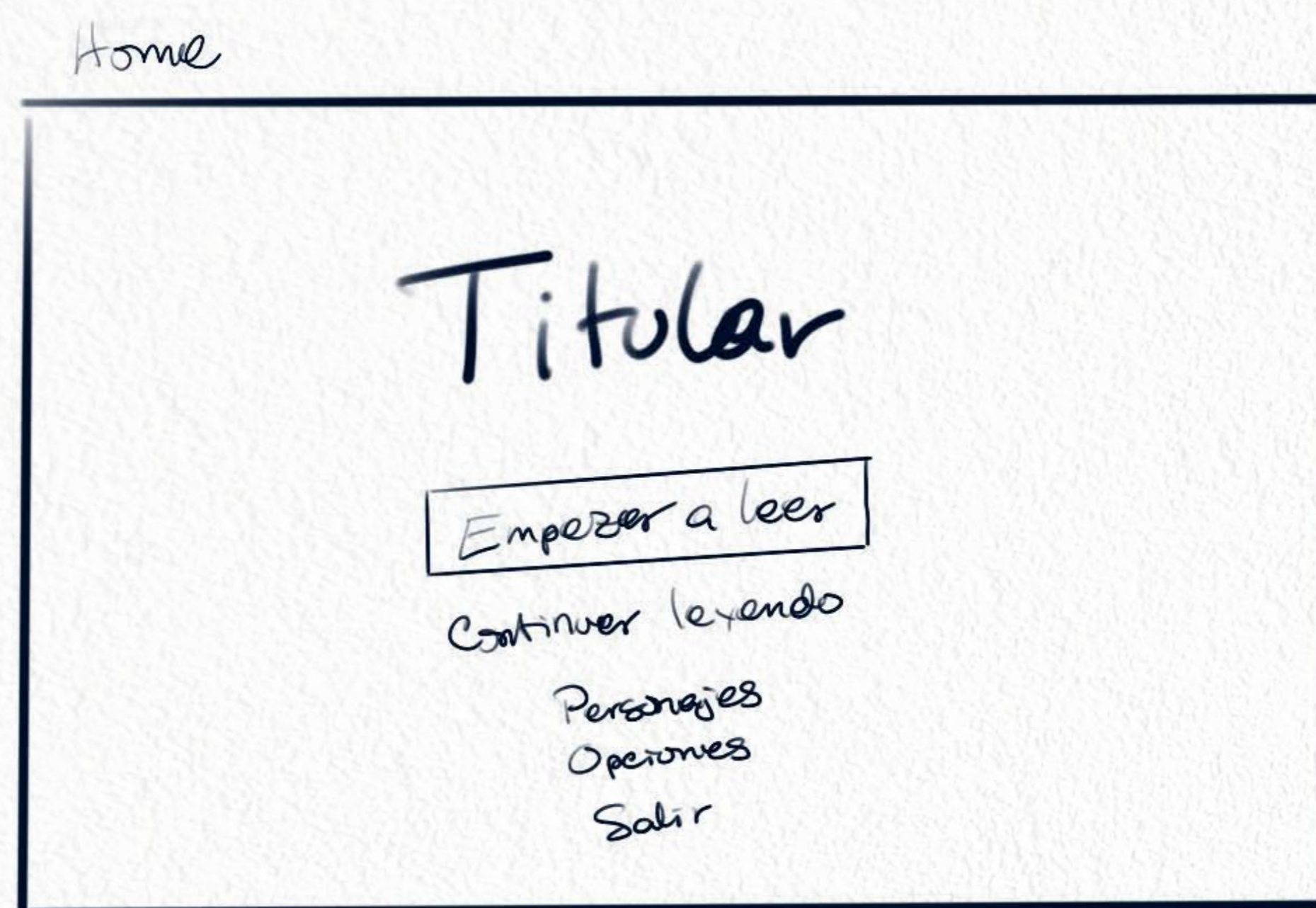
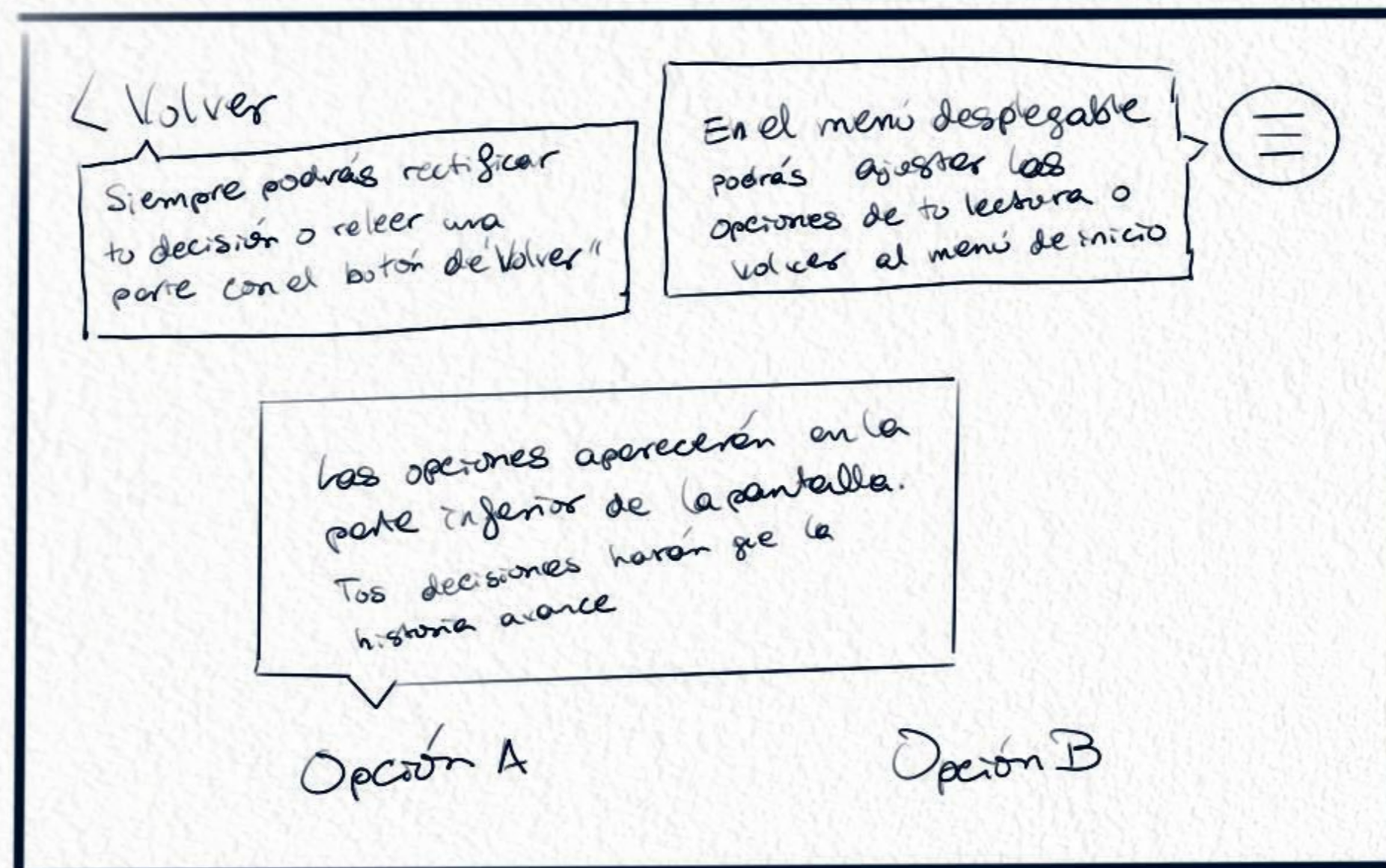


Fig. 36. Sketch para *El hechicero malvado*.
Fuente: Elaboración propia.

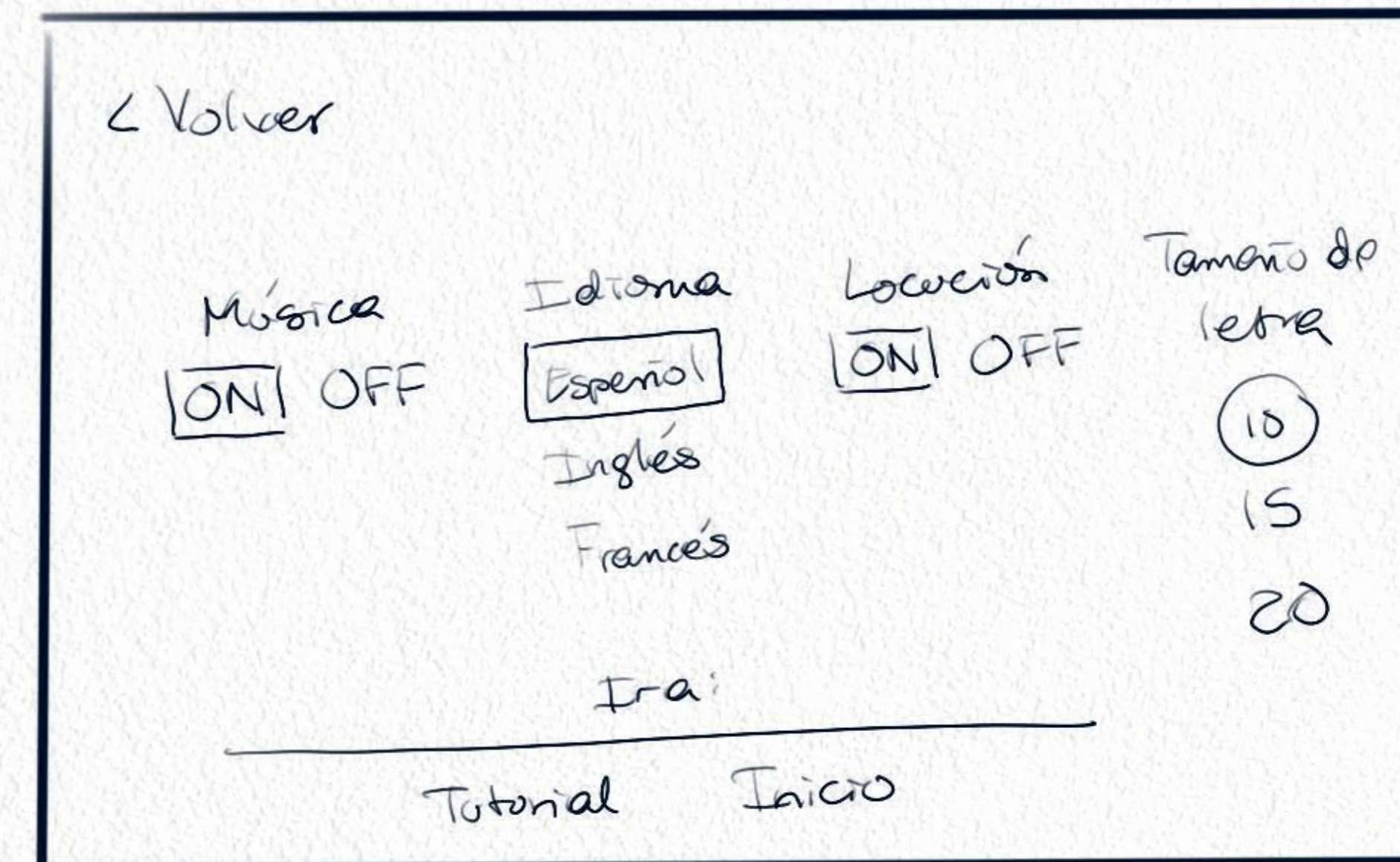
Se diseñará una pantalla tutorial en la que se informa al usuario de cómo navegar. Tiene como objetivo servir de documentación adicional de ayuda en caso de que el usuario tenga dudas. Se explican los botones superiores y cómo tomar decisiones seleccionando uno de los botones inferiores.

Para la pantalla de los personajes, se insertarán ilustraciones de forma muy visual. La primera en forma de menú donde seleccionar a uno de ellos y la segunda con una ilustración más amplia y la información que le corresponde, siguiendo la línea de maquetación del resto de pantallas.

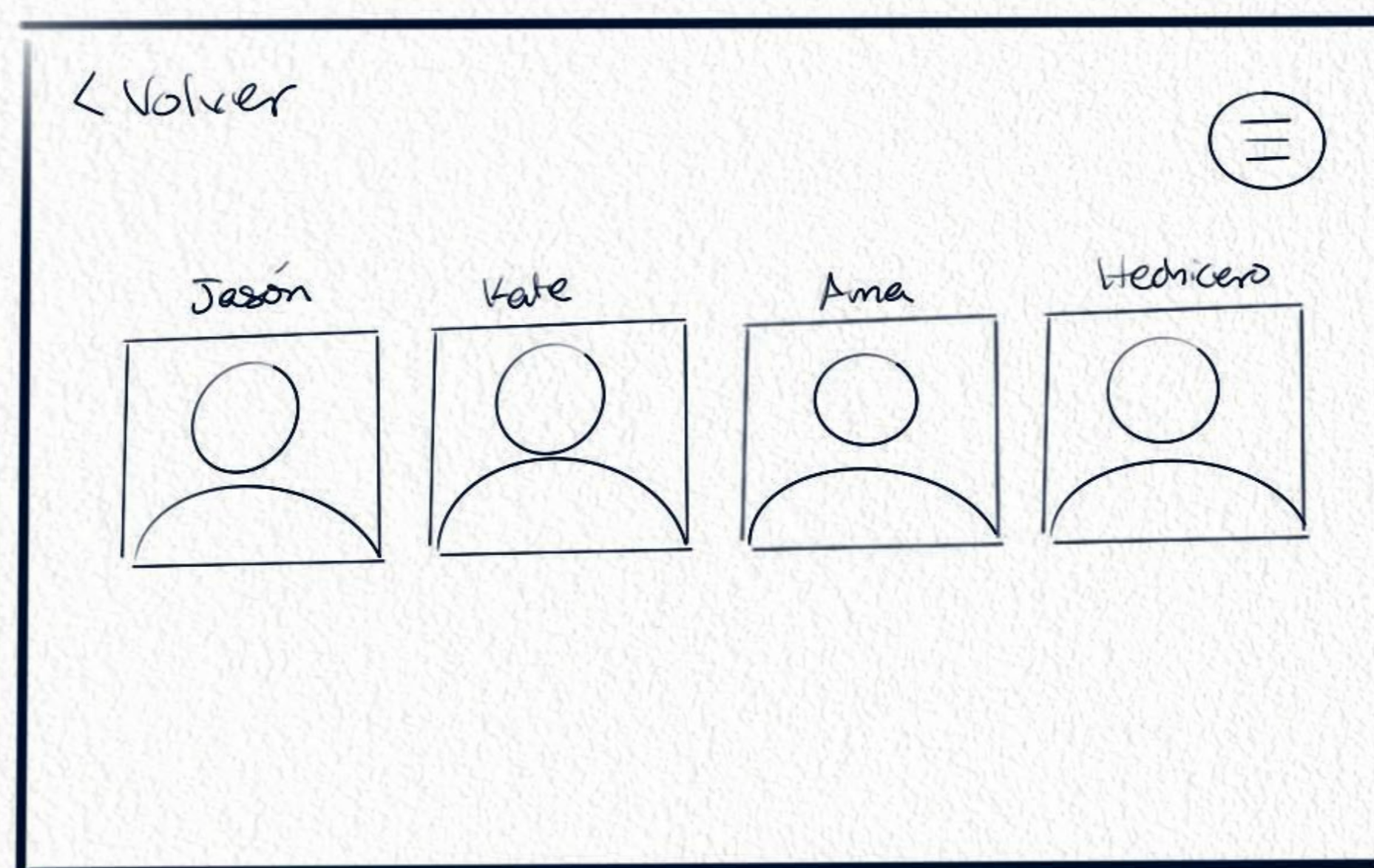
Tutorial



Menú desplegable



Personajes



Ficha de personaje

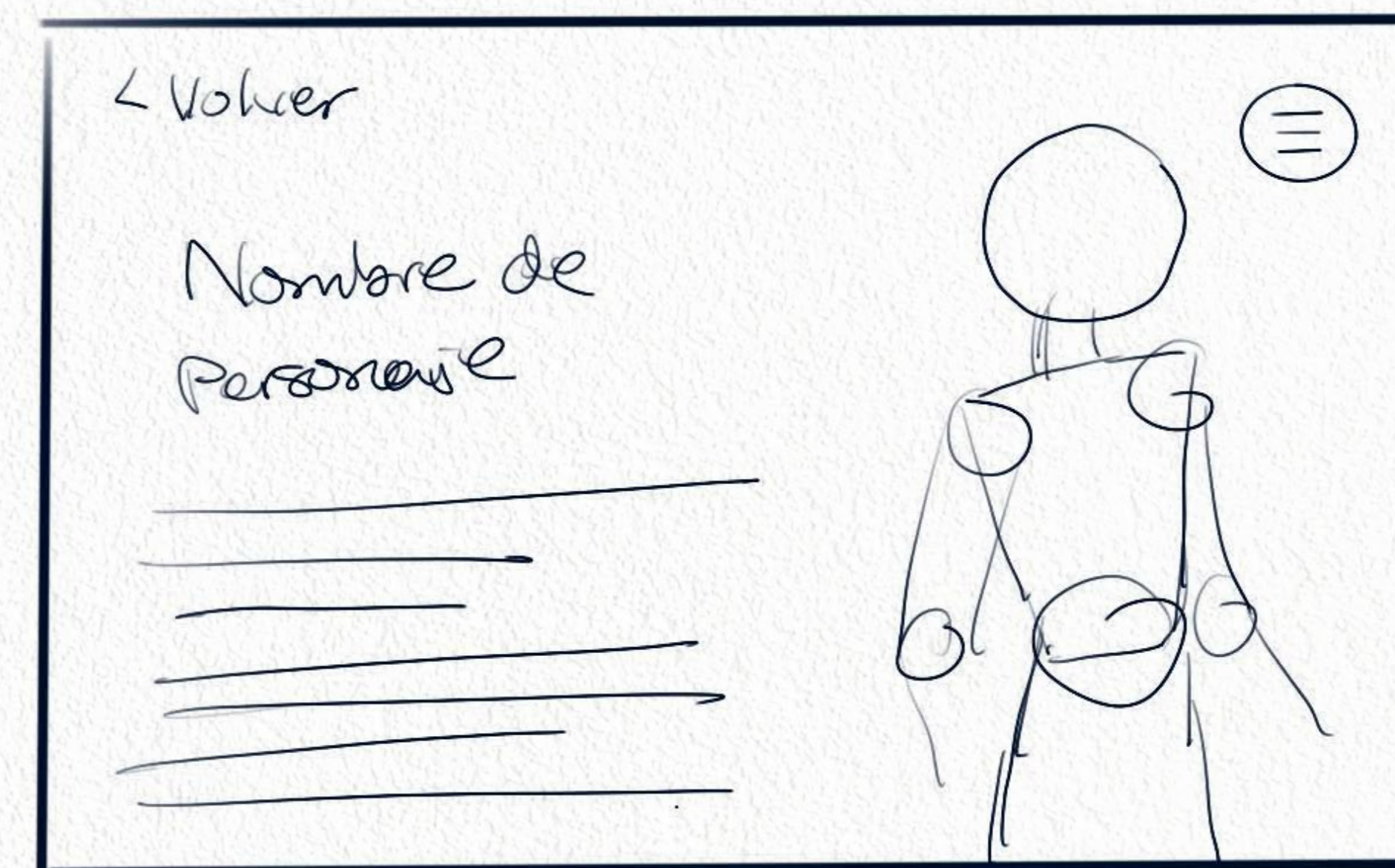


Fig. 37. Sketch para El hechicero malvado.
Fuente: Elaboración propia.

► **Wireframe: Prototipo de media fidelidad**

Formato: El primer paso es establecer el formato en el que se va a desarrollar la aplicación. Cada pantalla tiene sus características y las aplicaciones tienen que estar adaptadas a dichas necesidades, pero en este caso se ha seleccionado la pantalla base de 2224 x 1668px, utilizando como referencia un Ipad Pro de 10,5" dado que es la herramienta que se va a utilizar para prototipar la aplicación. Es un formato cómodo, de fácil adaptación y lo suficientemente grande como para que las ilustraciones y el texto convivan adecuadamente. Además, al ser horizontal, facilita la lectura y la navegación, como podemos observar en el diseño del *wireframe*.

Se ha añadido una pantalla principal con el *lettering* del título de la historia mientras carga la aplicación. Ayuda, además, a crear una sensación de inmersión cuando se accede a la aplicación.

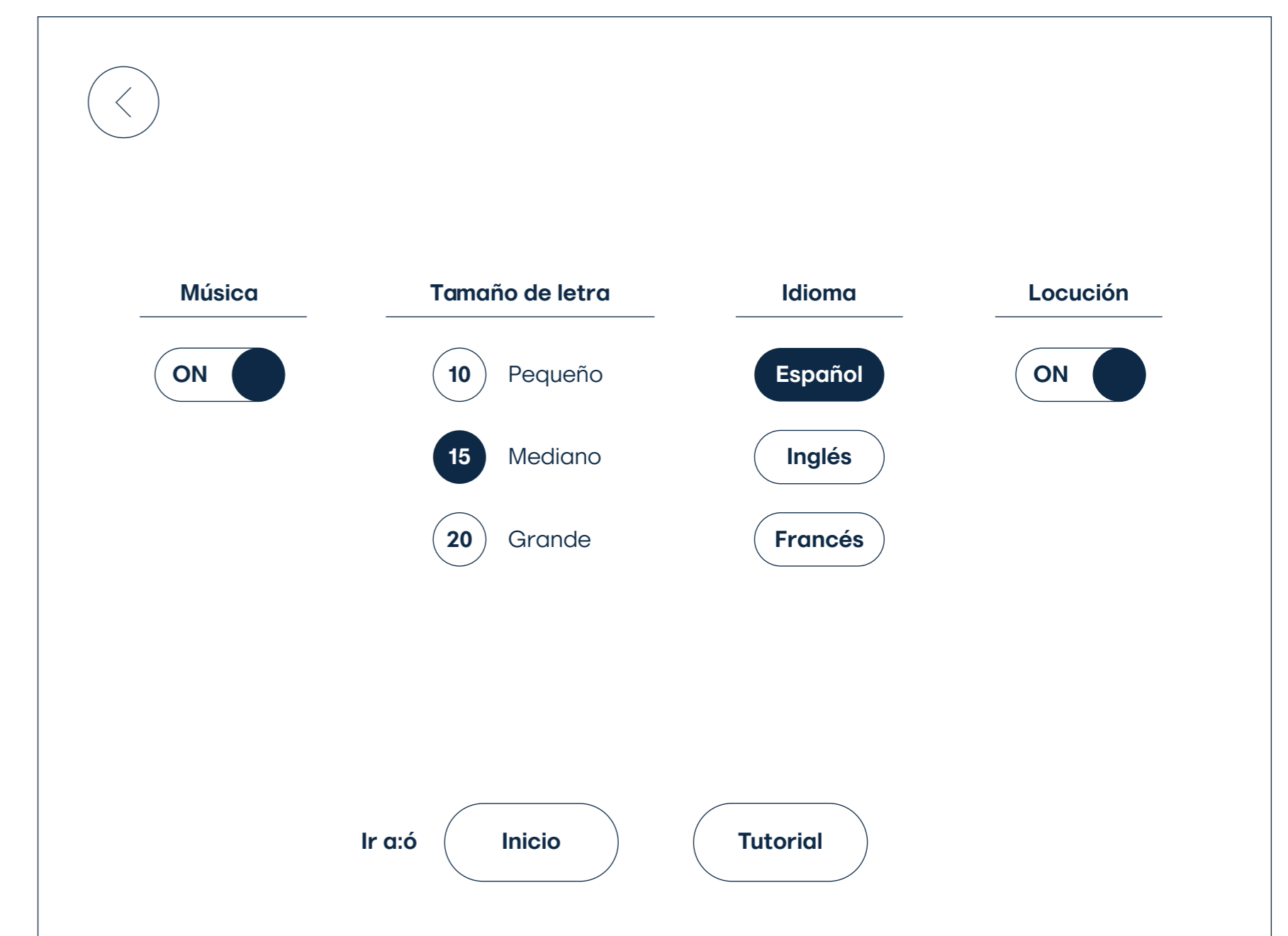
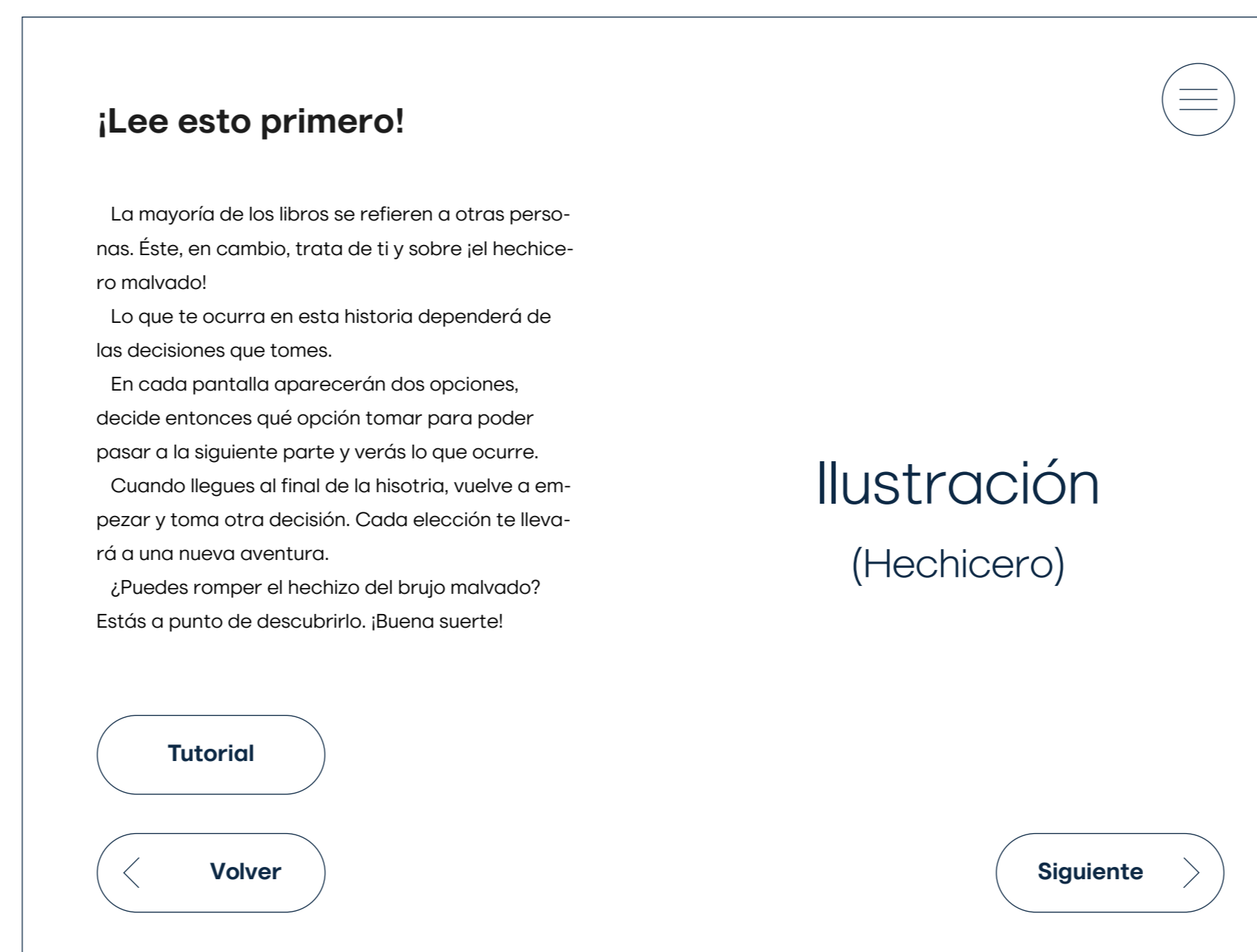


Fig. 38. Wireframe para *El hechicero malvado*.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de las pantallas cuentan con una navegación base, compuesta por los botones:

- Volver: Flecha colocada en la parte superior izquierda. Sirve para volver a la pantalla anterior en el caso de que el lector quiera volver a leer o rectificar una decisión.

- Opciones: Tres líneas que indican un menú. Nos deriva a una pantalla (página anterior, inferior derecha) en la que poder ajustar las opciones de navegación y lectura como la música, la locución, el tamaño de la letra y el idioma. Además, se puede volver al menú principal en caso de querer salir de la aplicación o volver a pasar el tutorial en caso de no saber cómo navegar.

El método del *wireframe* ayuda a saber cuánto puede ocupar aproximadamente el texto de cada página y cuánto podemos ocupar con la ilustración.

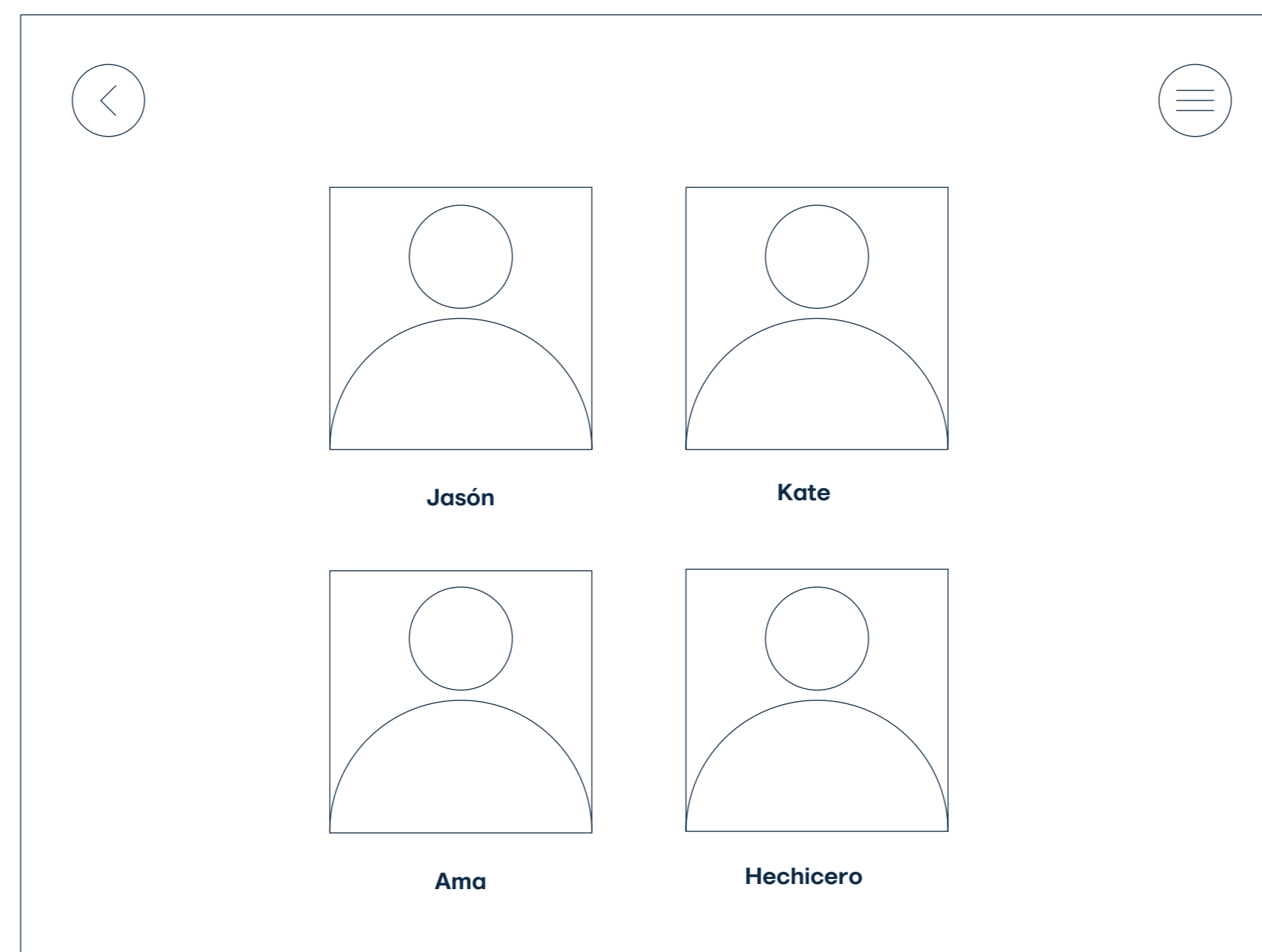
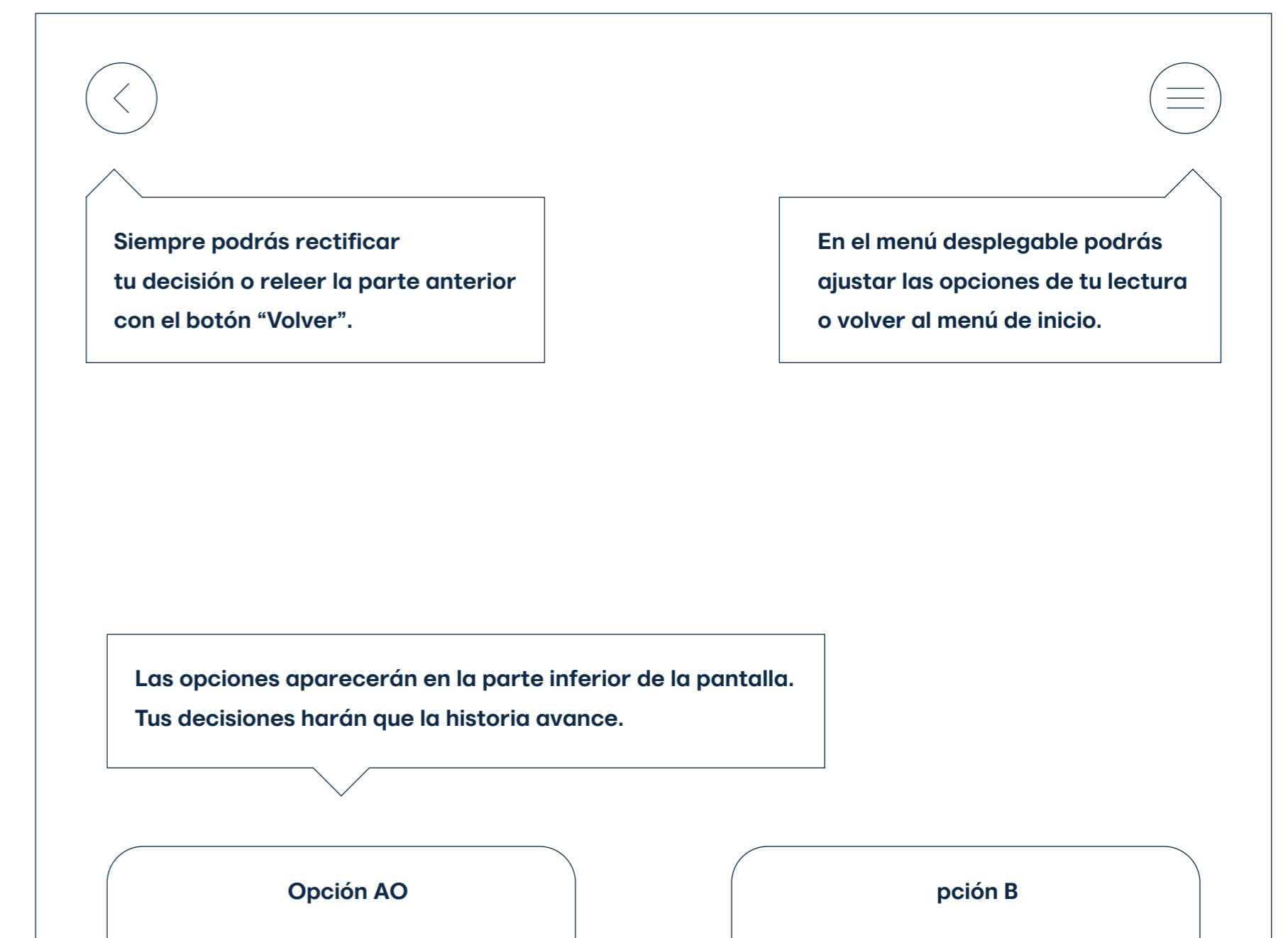


Fig. 39. Wireframe para *El hechicero malvado*.
Fuente: Elaboración propia.

► Bocetado de ideas



Fig. 40. Boceto para el *lettering* de la portada.
Fuente: Elaboración propia.



Fig. 41. Boceto para el *lettering* de la portada.
Fuente: Elaboración propia.



Fig. 42. Boceto para el *lettering* de la portada.
Fuente: Elaboración propia.



Fig. 43. Boceto para el *lettering* de la portada.
Fuente: Elaboración propia.

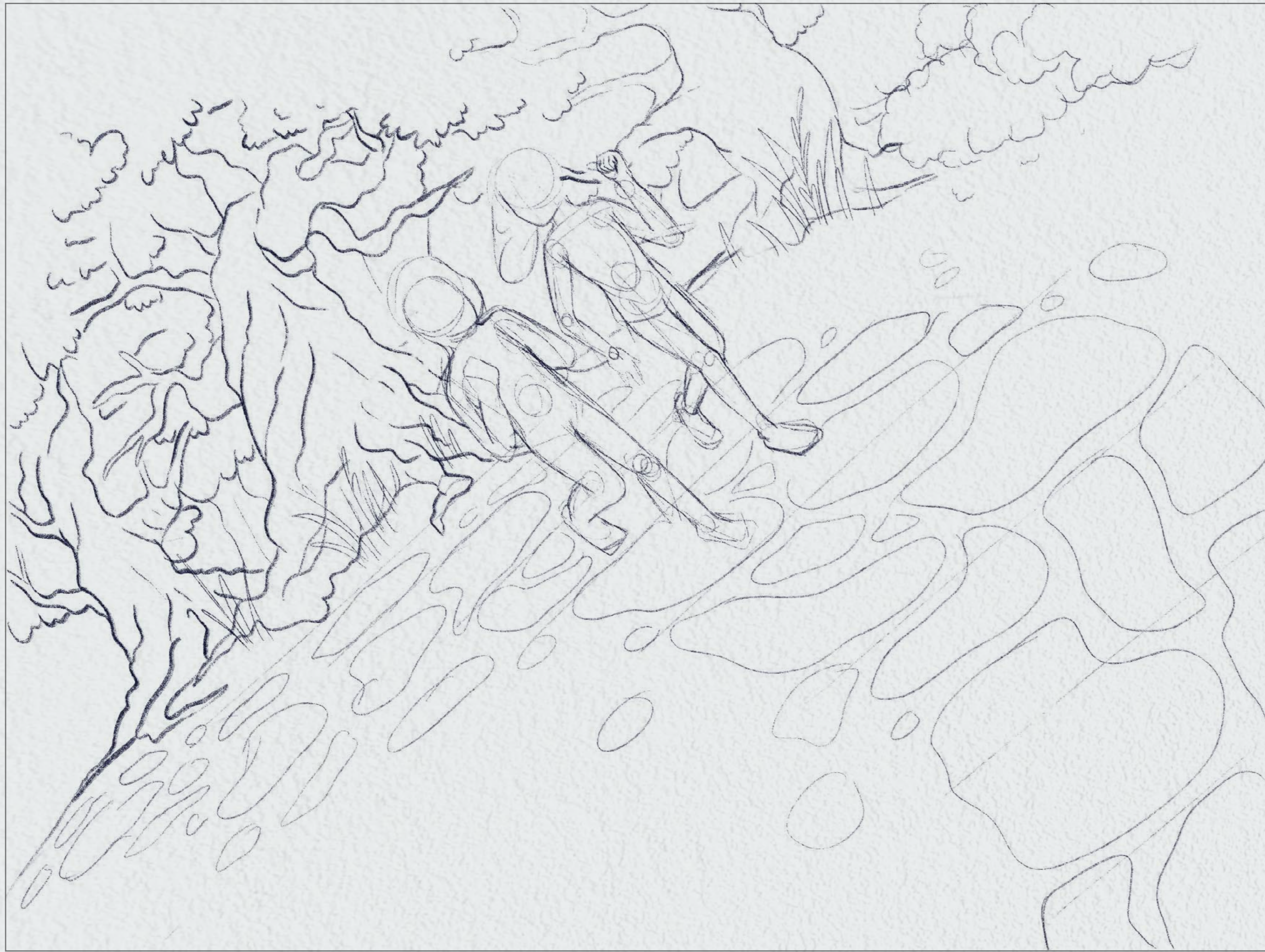


Fig. 44. Boceto de escena en el bosque.
Fuente: Elaboración propia.

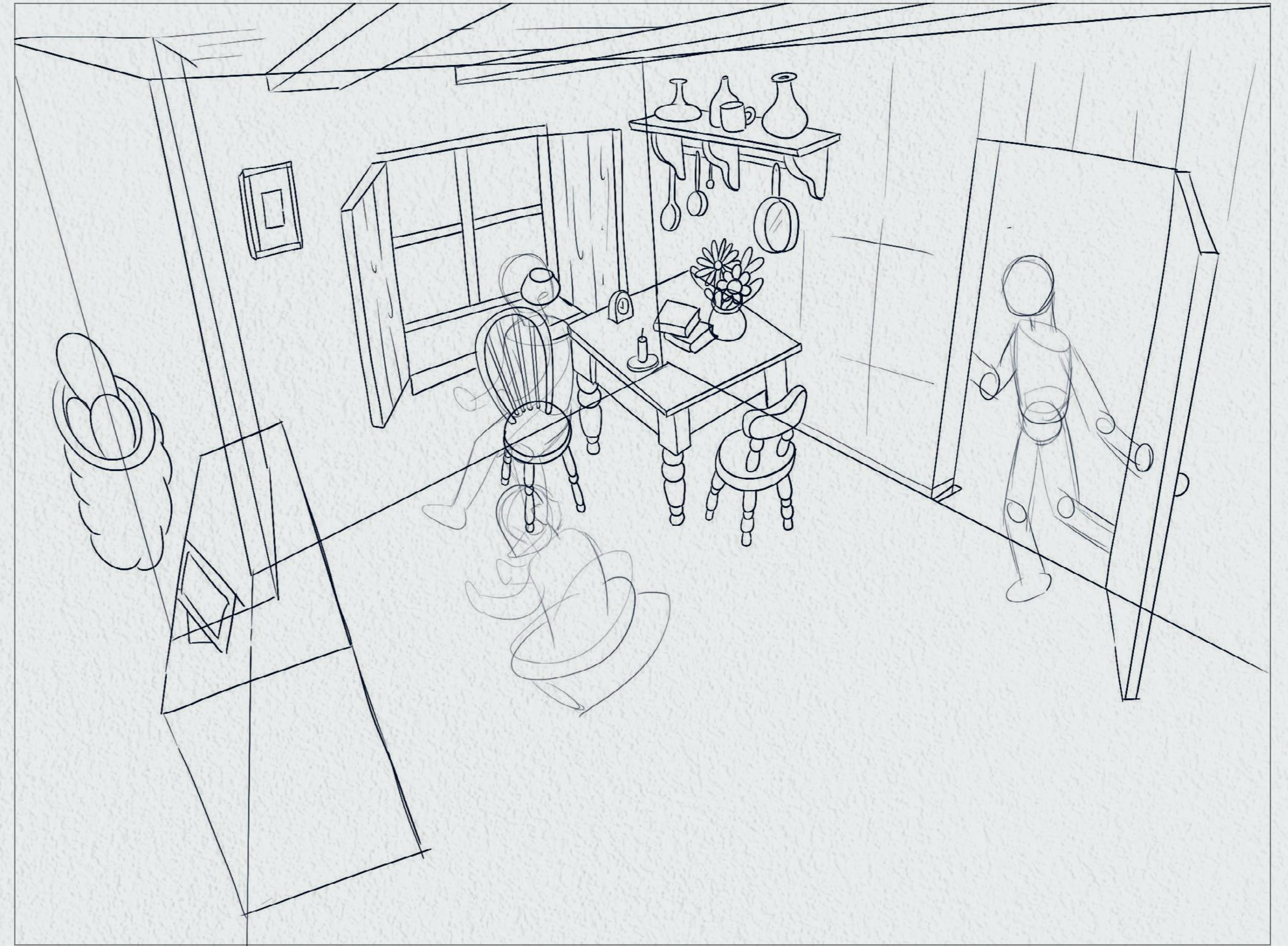


Fig. 45. Boceto de la casa de Jasón.
Fuente: Elaboración propia.

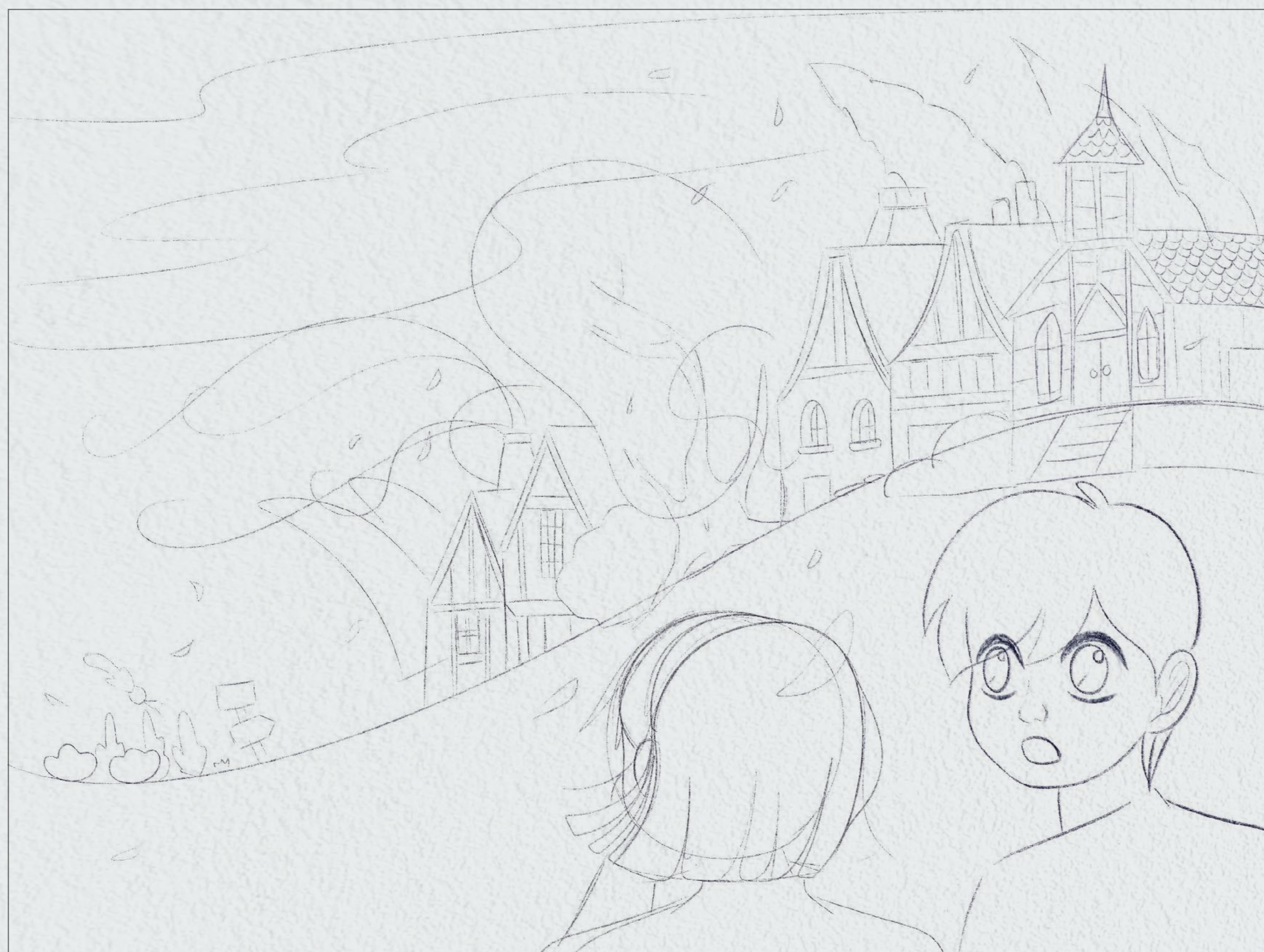


Fig. 46. Boceto de la vetisca en la ciudad.
Fuente: Elaboración propia.



Fig. 47. Boceto del hechicero.
Fuente: Elaboración propia.

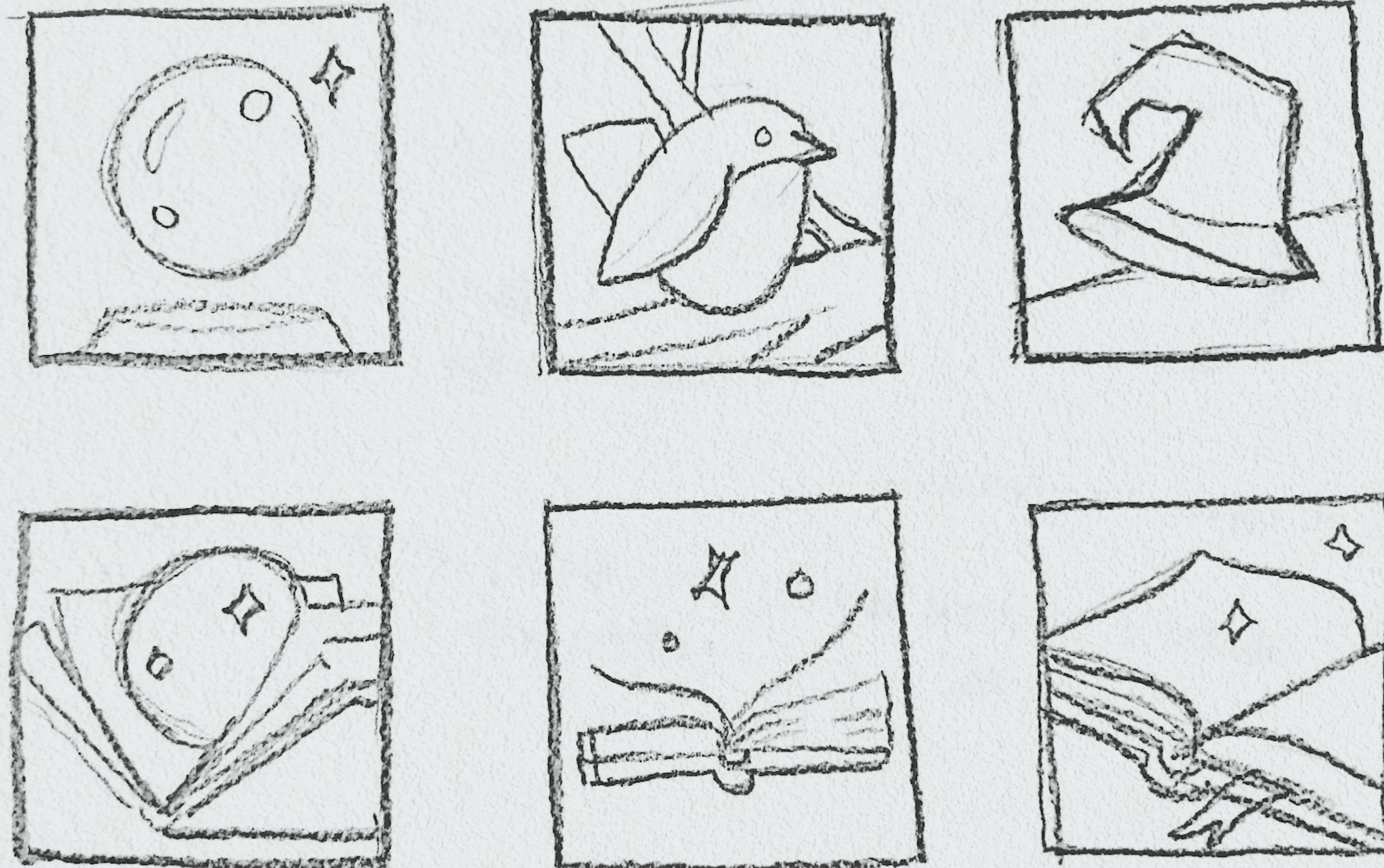


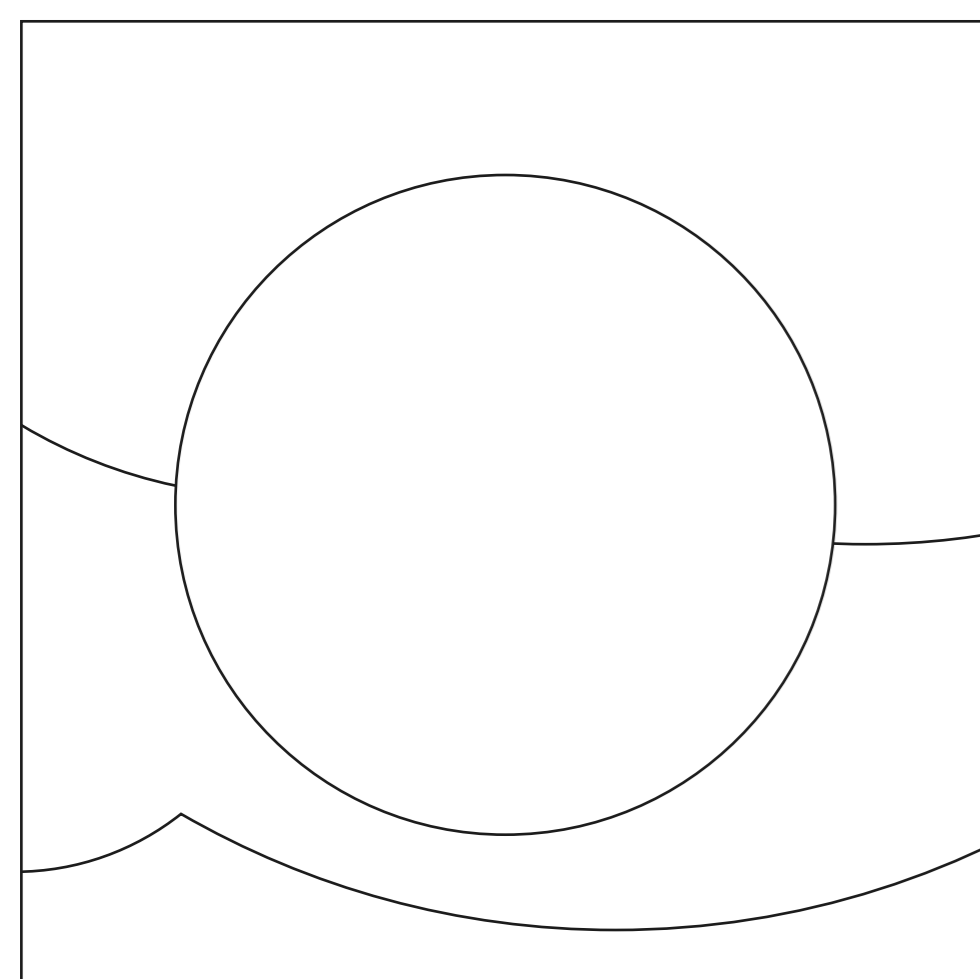
Fig. 48. Bocetos del icono de la aplicación.
Fuente: Elaboración propia.

4.2.3. Toma de partida

Una vez hecha la lluvia de bocetos, se seleccionaron características de cada uno que pudieran crear una buena composición. Los elementos del libro y la bola mágica eran imprescindibles para que la trama se viera bien representada, así como el detalle del petirrojo que aparece en varias líneas de la historia.

“Hechicero” presenta un estilo vintage con remates muy marcados y detalles en algunas zonas de la anatomía de la tipografía como hastas (H) o piernas (R) que nos hace pensar en fantasía y magia; el conjunto simula un rótulo. Para la palabra “malvado”, se decidió crear contraste con un lettering más libre y creativo, poniendo ondas a letras sin remates para representar el hielo.

Para el icono de la aplicación, se descartaron composiciones demasiado recargadas para un elemento de tan reducido tamaño. El objetivo principal es que fuera fácil de recordar y de reconocer para el usuario.

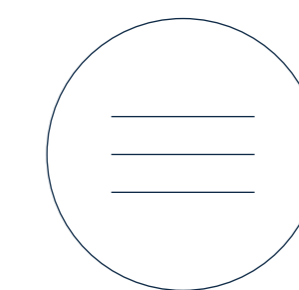
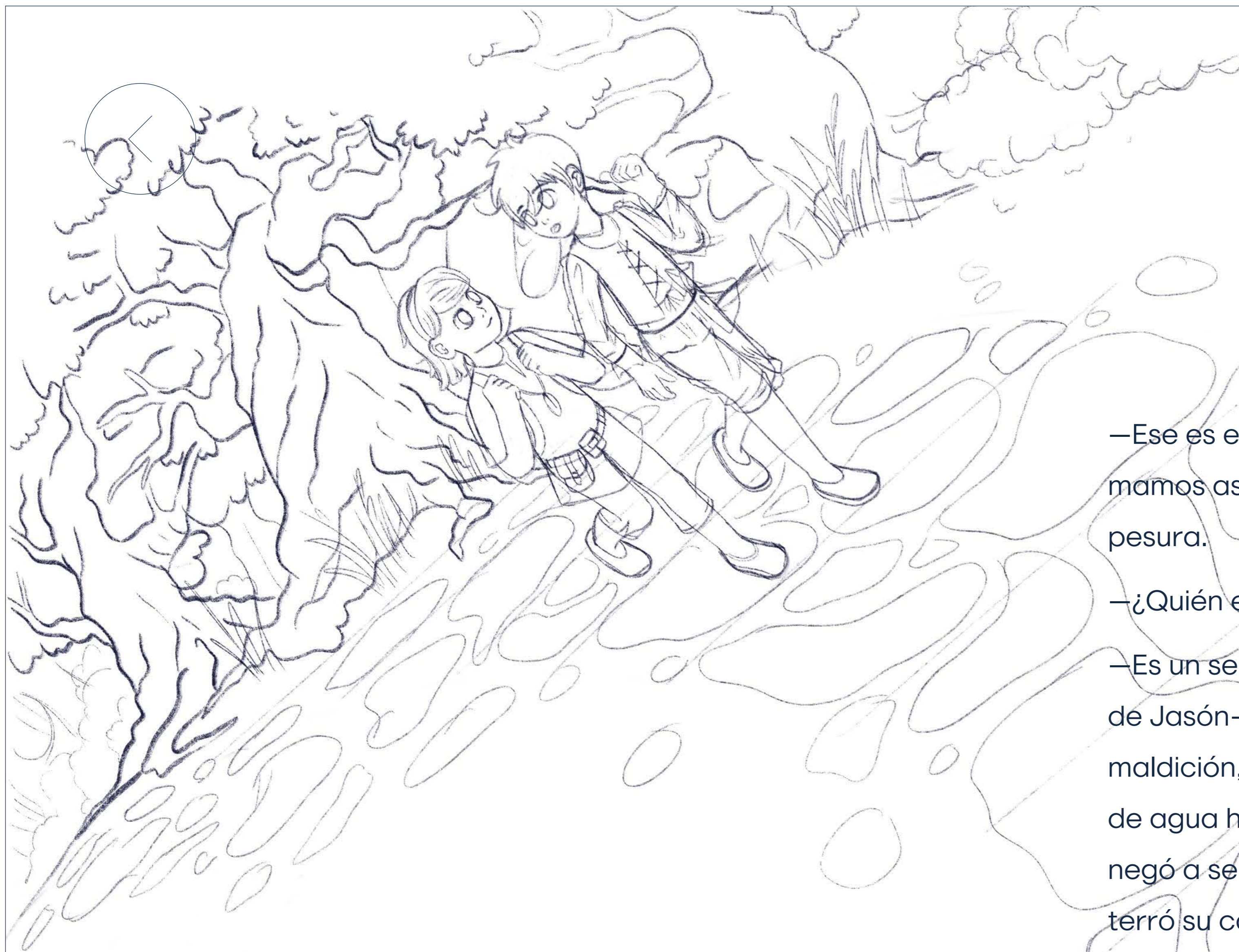


150 x 150 px

Fig. 49. Vector para el icono.
Fuente: Elaboración propia.



Fig. 50. Vector para el *lettering* de la portada.
Fuente: Elaboración propia.



—Ese es el Bosque del Hechicero —dice Jasón—. Lo llamamos así porque un hechicero malvado vive en su espesura.

—¿Quién es el hechicero malvado? —preguntas tú.

—Es un ser insensible, codicioso y mezquino —responde Jasón—, y desea dominar la ciudad. Si te echa su maldición, notas como si estuvieras cayendo dentro de agua helada. En cierta ocasión, una muchacha se negó a servirle y el hechicero la convirtió en hielo y enterró su casa bajo la nieve

—Pero ya hace años que nadie ha visto al brujo —continúa Jasón—. La gente le va perdiendo el miedo. De hecho, toda la ciudad celebra hoy una feria. ¡Vamos allí a divertirnos!

Ir a la ciudad con Jasón

Pedirle a Jasón ir al bosque

Fig. 51. Ilustración para *El hechicero malvado*.
Fuente: Elaboración propia.

¡Lee esto primero!

La mayoría de los libros se refieren a otras personas. Éste, en cambio, trata de ti y sobre ¡el hechicero malvado!

Lo que te ocurra en esta historia dependerá de las decisiones que tomes.

En cada pantalla aparecerán dos opciones, decide entonces qué opción tomar para poder pasar a la siguiente parte y verás lo que ocurre.

Cuando llegues al final de la historia, vuelve a empezar y toma otra decisión. Cada elección te llevará a una nueva aventura.

¿Puedes romper el hechizo del brujo malvado? Estás a punto de descubrirlo. ¡Buena suerte!

Tutorial



Volver

Siguiente

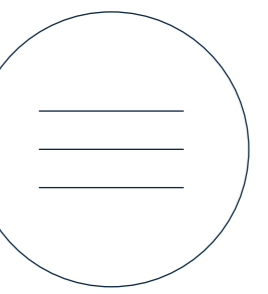


Fig. 52. Ilustración para *El hechicero malvado*.
Fuente: Elaboración propia.

4.2.4. Formalización de ideas.

Gama cromática

El método de moodboard nos ha facilitado seleccionar la gama de colores. Los ocre y blancos recuerdan a un estilo más antiguo y ligeramente cercano a la madera, para contrastar los azules, que evocan el misterio y la frialdad. El toque del rojo granate sirve de complemento al resto de colores y añade viveza al conjunto.

Gama principal

C: 100, M: 83, Y: 44, K: 47
R: 13, G: 40, B: 69
#0D2845

C: 18, M: 48, Y: 85, K: 6
R: 203, G: 138, B: 54
#CB8A36

#3D739E #579EE8 #A3D1FA

#E5B878 #F5DBBA #FAF0D9

Gama secundaria

C: 31, M: 100, Y: 66, K: 44
R: 120, G: 18, B: 41
#781229

C: 94, M: 66, Y: 64, K: 85
R: 0, G: 23, B: 23
#001717

#BA2946 #E04F73 #FFB2C7

#00383B #0D9E7D #38D6B2

Tipografía

Para la composición tipográfica, el proyecto se apoyará en dos familias con contraste entre ellas. La primera es una tipografía moderna y con serifa, para titulares y nombres. Por este motivo, la segunda es una más sobria, acompañando a las ilustraciones sin recargar la composición y ligeramente incisa para mantener un estilo un poco tradicional

Noctis

Aa Bb Cc Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890

Aa Bb Cc Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890

**Aa Bb Cc Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890**

**Aa Bb Cc Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890**

Charpentier Sans Pro

Aa Bb Cc Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890

Aa Bb Cc Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890

**Aa Bb Cc Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890**

**Aa Bb Cc Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890**

Prueba:

El hechicero malvado

Imagínate que estás viviendo en una época muy antigua, cuando los hechiceros mágicos causaban inundaciones y ventiscas y las ciudades se mantenían en guardia contra los poderes maléficos...

Imagina que has viajado a una ciudad situada al borde del bosque para visitar a tu amigo Jasón.

A continuación, se presentarán los artes finales de las pantallas cuyo diseño deriva de la portada.
Son las pantallas con mayor carga interactiva.

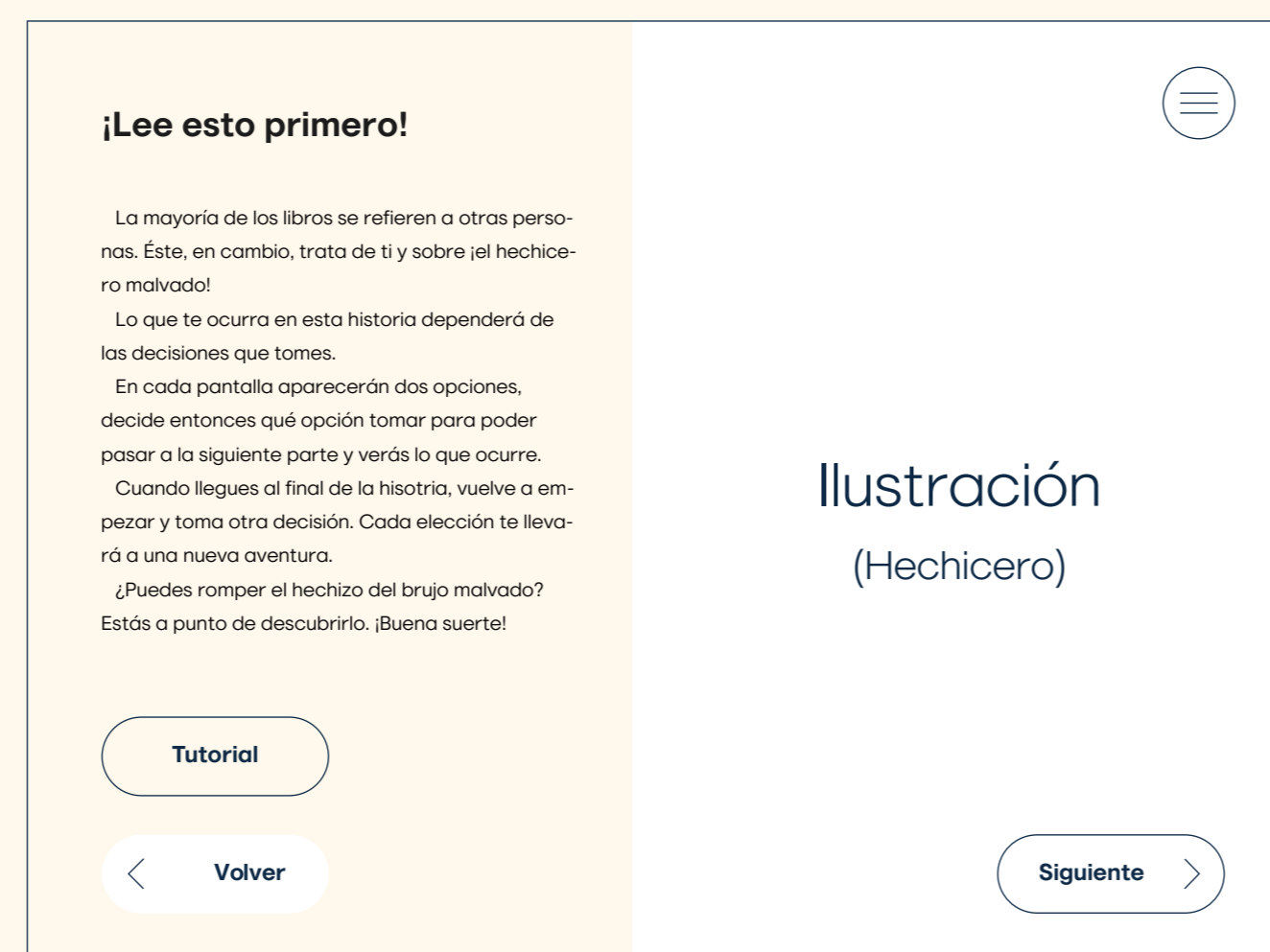
1. Pantalla de carga.



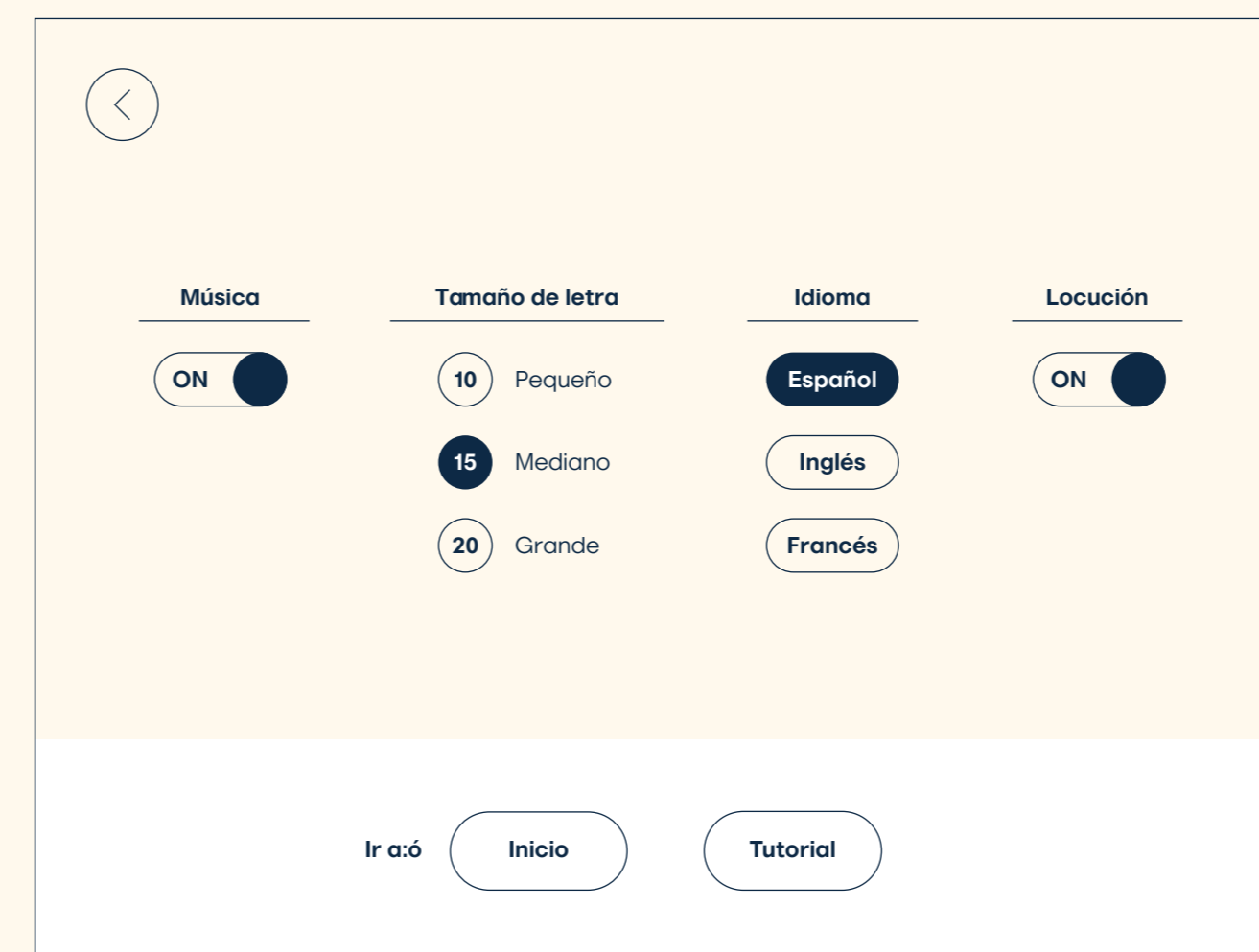
2. Menú principal.



3. Pantalla de inicio.



4. Opciones.



Arte final del *lettering*. Pantalla 1.



Fig. 53. Arte final pantalla 1. Fuente: Elaboración propia.

Arte final: Menú principal. Pantalla 2.



Para el menú se ha aprovechado el espacio de la pantalla para diseñar botones en lugar de una lista como en el wireframe.

Fig. 54. Arte final pantalla 2. Fuente: Elaboración propia.



En esta pantalla ha habido una corrección con respecto al wireframe, el cual seguía el orden original del libro. Se consideró más acertado no enseñar al hechicero sin haber empezado la historia.

Fig. 55. Arte final pantalla 3. Fuente: Elaboración propia.

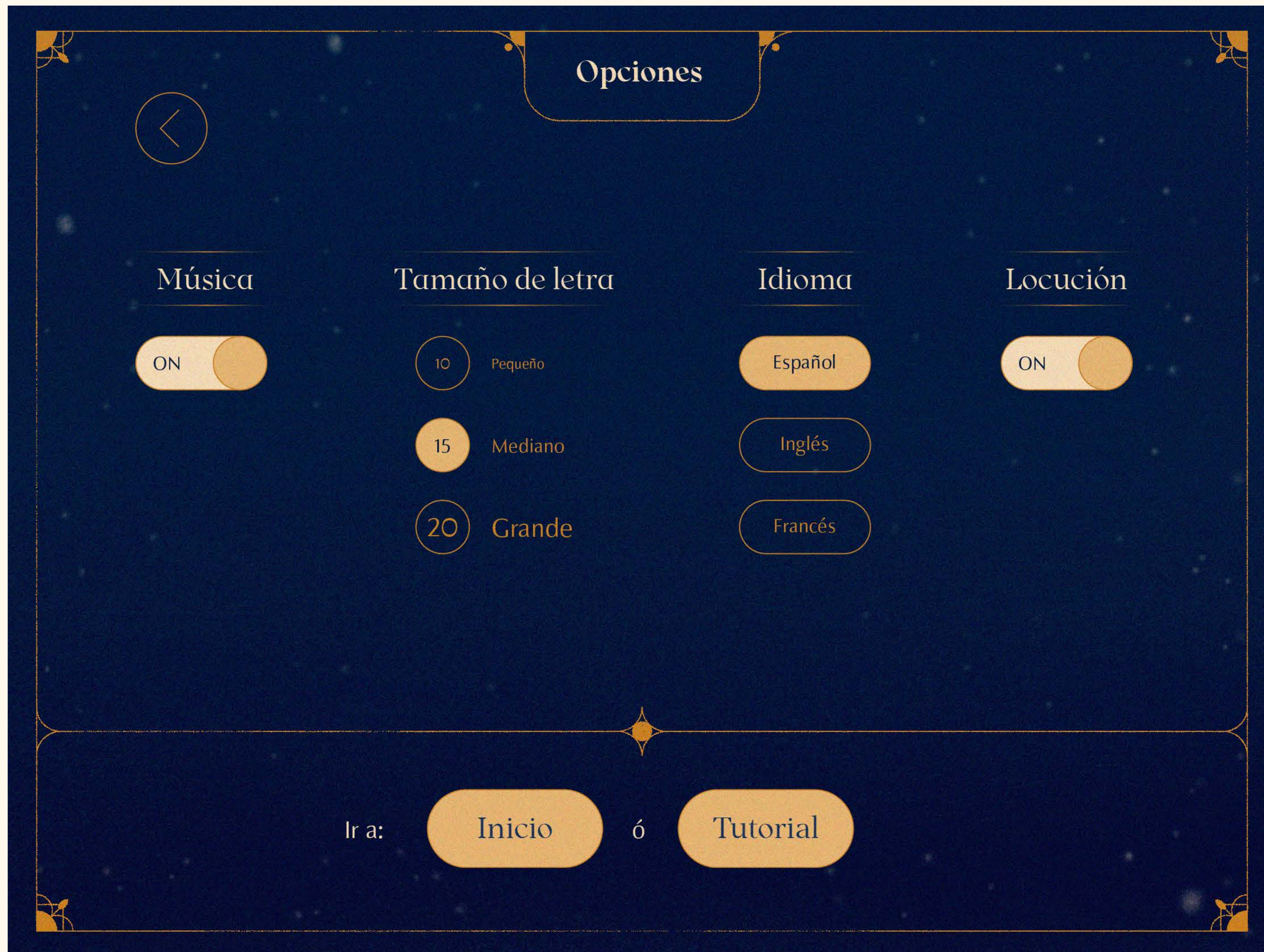
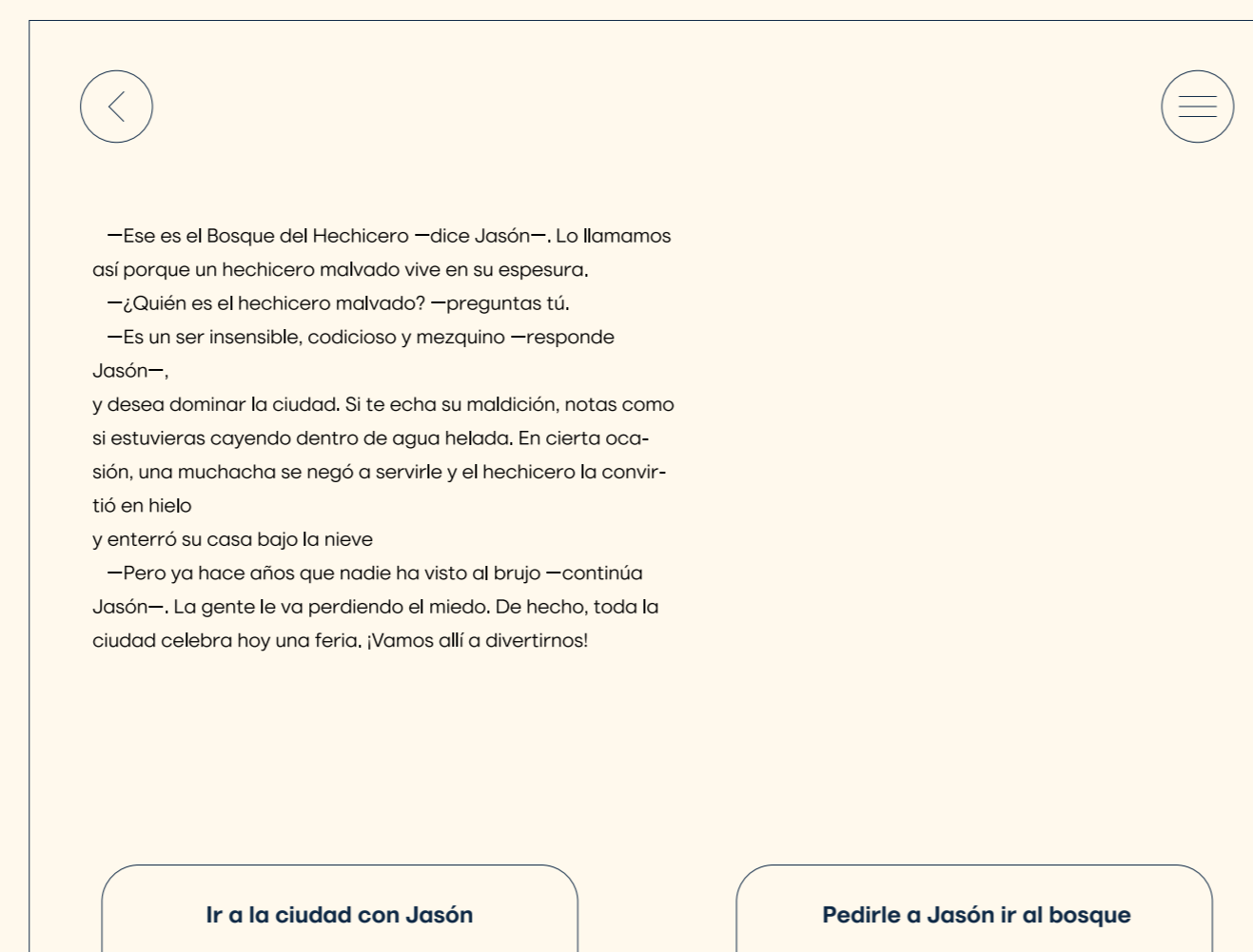


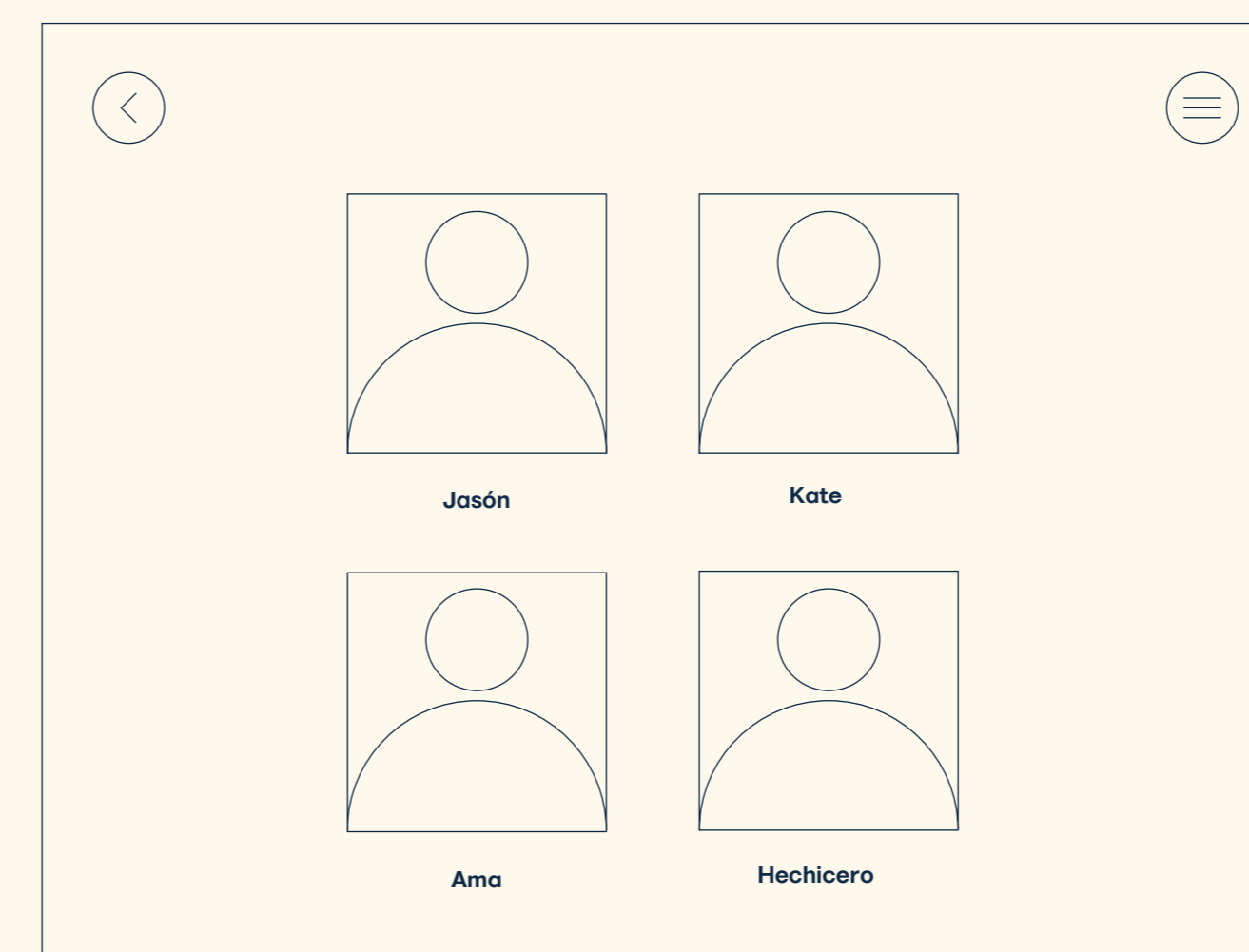
Fig. 56. Arte final pantalla 4. Fuente: Elaboración propia.

Consecutivamente, se presenta una muestra del diseño que tendría el contenido general del cuento.
Son entendidas como la parte más importante del diseño.

5. Bosque



6. Personajes



7. Opciones



8. Hechicero





Fig. 57. Arte final pantalla 5. Fuente: Elaboración propia.

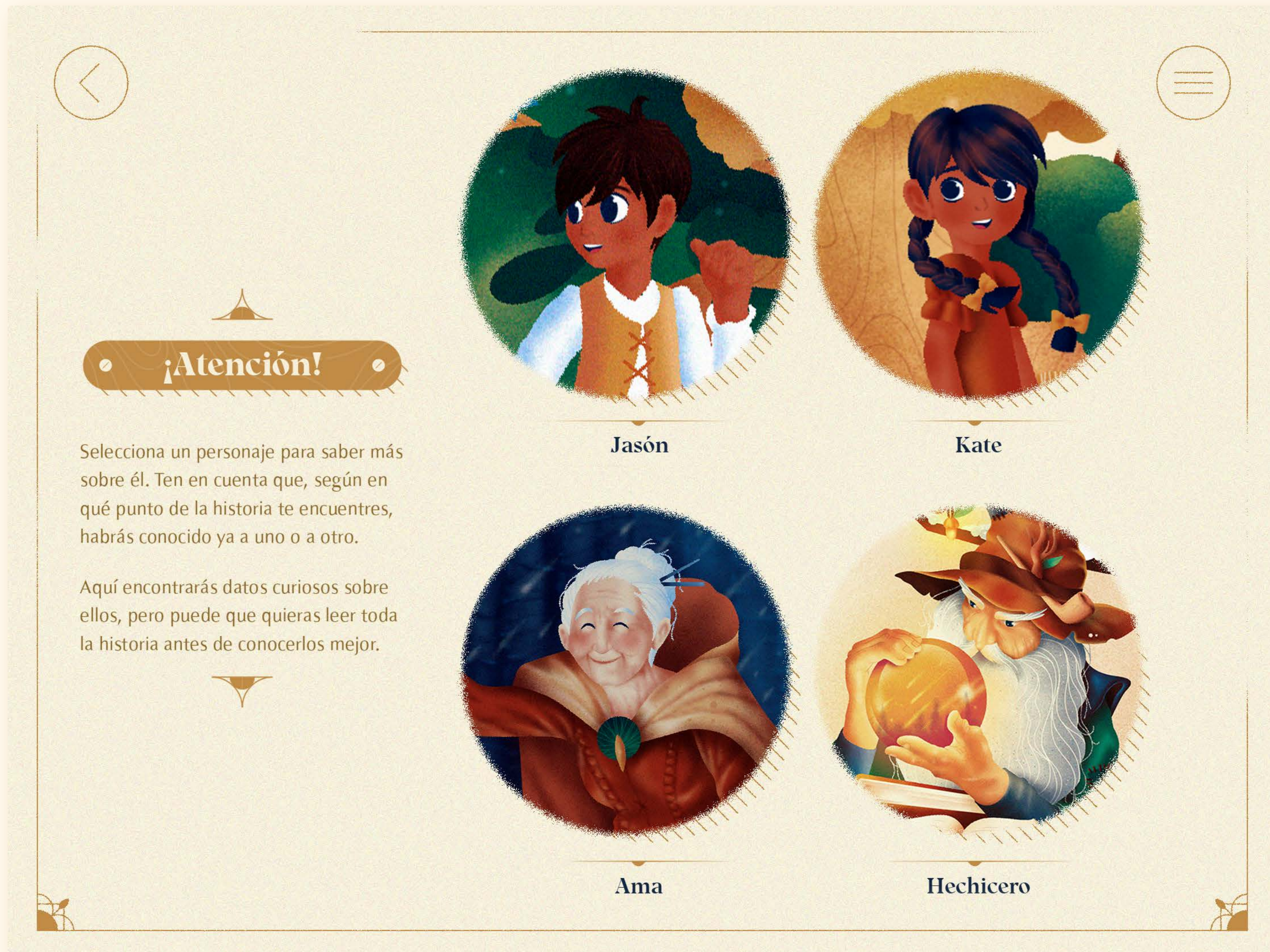


Fig. 58. Arte final pantalla 6. Fuente: Elaboración propia.

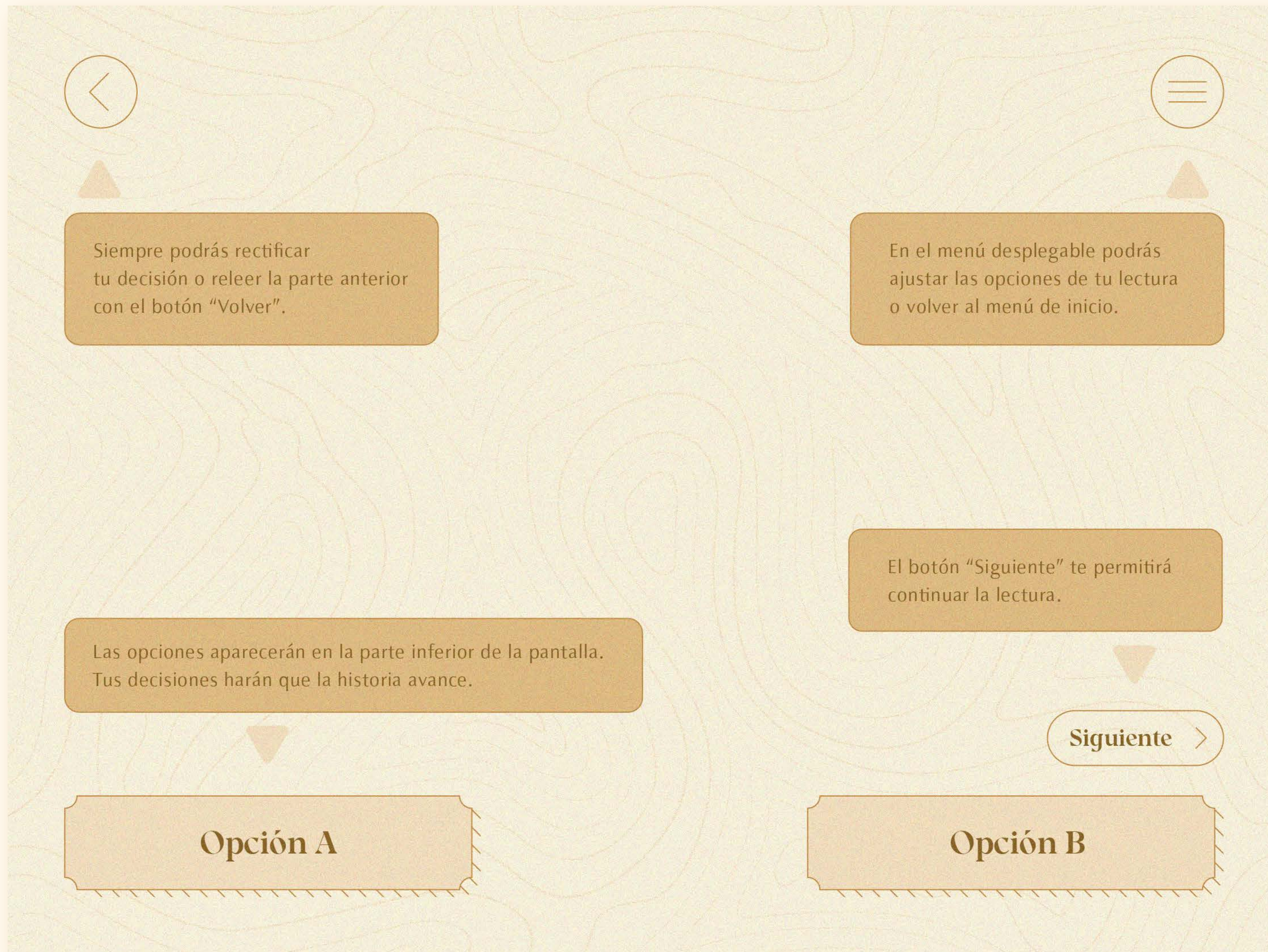
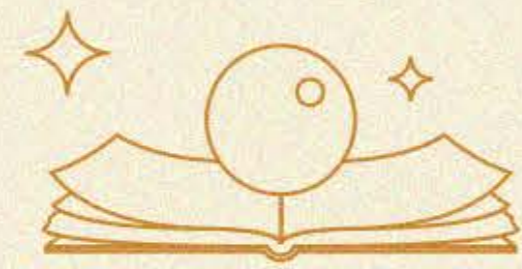
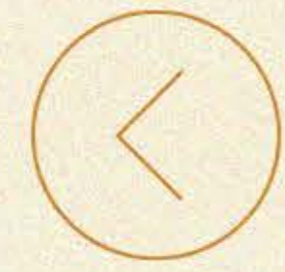


Fig. 59. Arte final pantalla 7. Fuente: Elaboración propia.



Hechicero

El hechicero malvado vive en el Bosque del Hechicero, cuyo nombre fue dado porque este ser mágico vivía en su espesura.

Se le conoce por ser insensible, codicioso y mezquino. Si te echa su maldición, notas como si estuvieras cayendo dentro de agua helada. Su objetivo es dominar la ciudad.

Hay rumores de que en cierta ocasión, una muchacha se negó a servirle y el hechicero la convirtió en hielo y enterró su casa bajo la nieve.

A lo largo de los años, las personas de la ciudad han ido perdiéndole el miedo porque hace años que no aparece, pero eso está a punto de acabar. Sigue la historia para saber más sobre este místico personaje.

Fig. 60. Arte final pantalla 8. Fuente: Elaboración propia.



Fig. 61. *Mockup* pantalla 1.
Fuente: Elaboración propia.

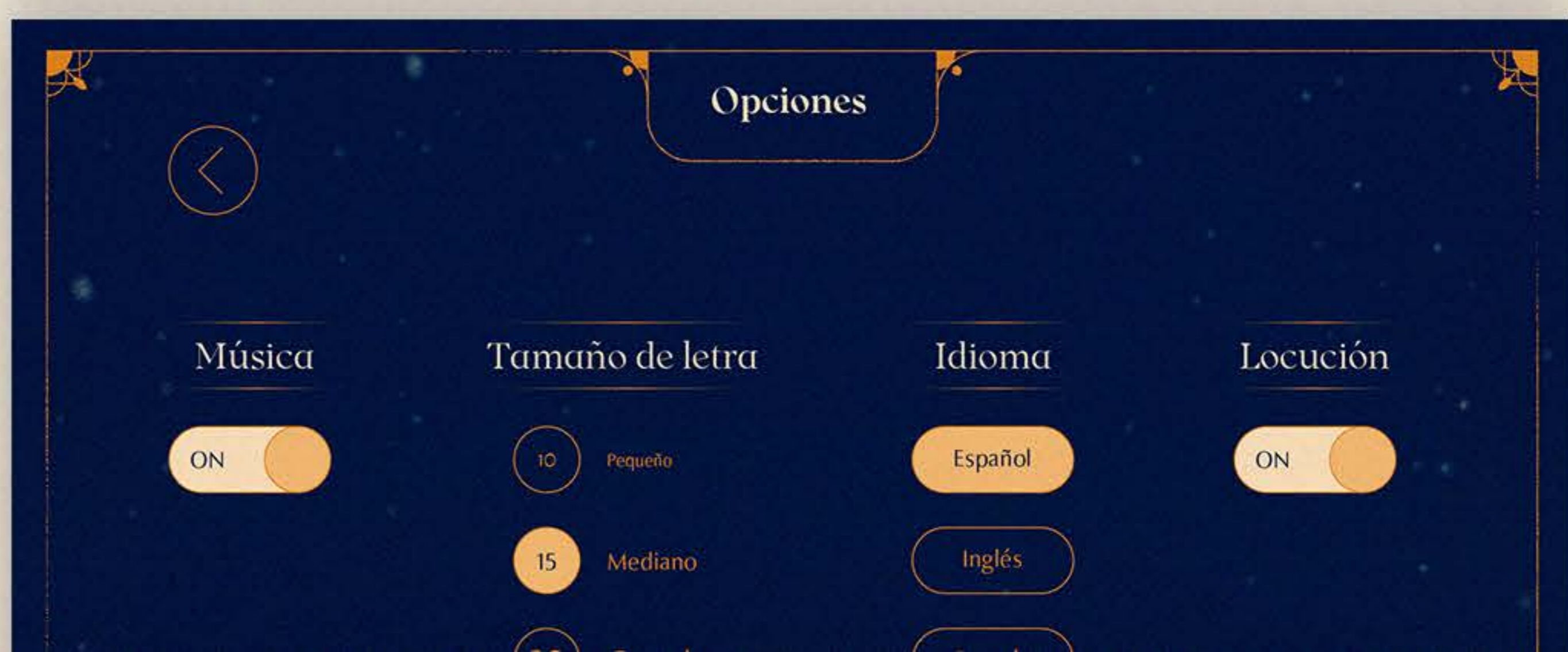
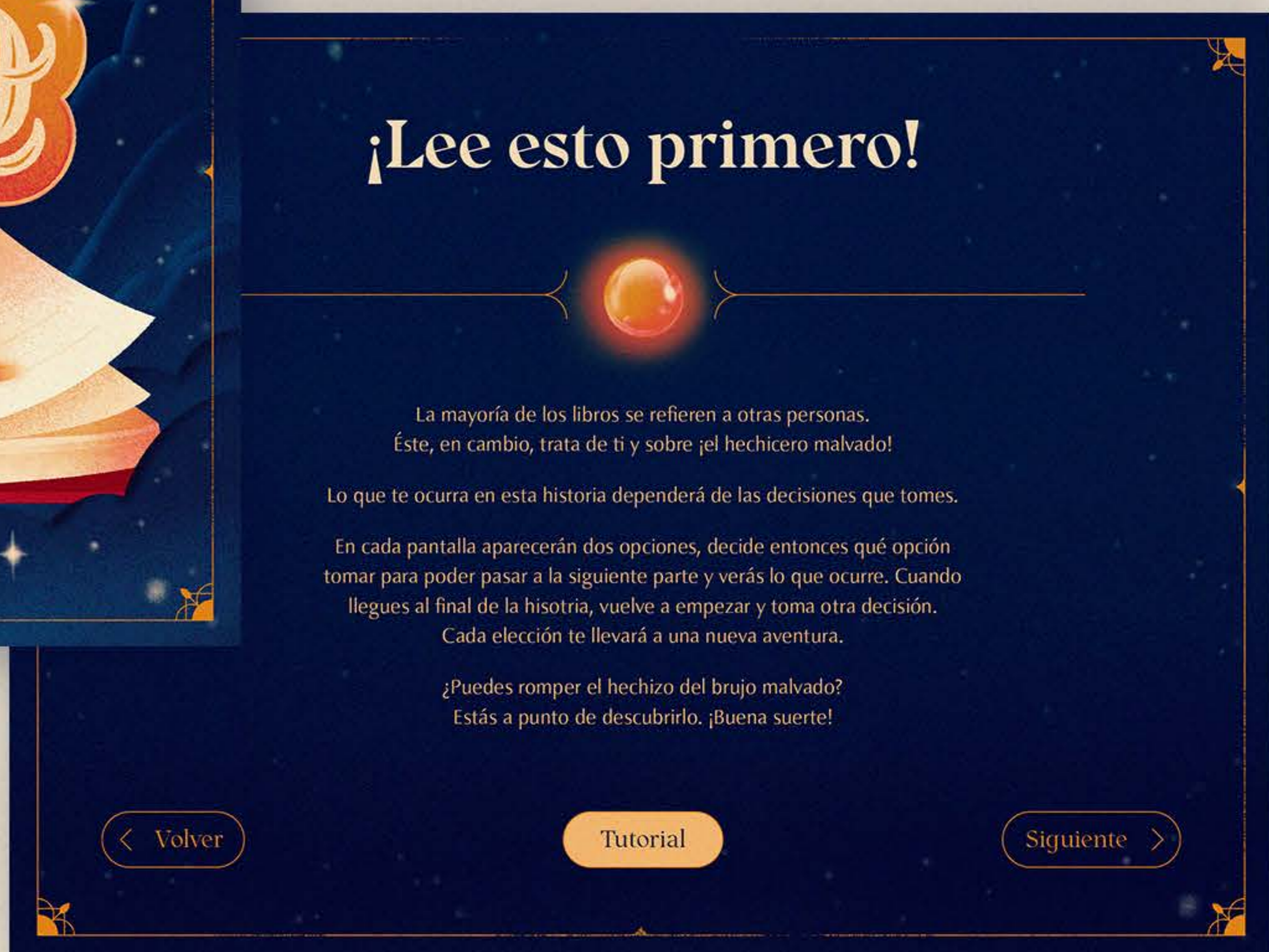


Fig. 62. Mockup pantallas 1, 2, 3 y 4.
Fuente: Elaboración propia.



Es un ser insensible, codicioso y mezquino —responde Jasón—, y desea dominar la ciudad. Si te echa su maldición, notas como si estuvieras cayendo dentro de agua helada. En cierta ocasión, una muchacha se negó a servirle y el hechicero la convirtió en hielo y enterró su casa bajo la nieve

—Pero ya hace años que nadie ha visto al brujo —continúa Jasón—. La gente le va perdiendo el miedo. De hecho, toda la ciudad celebra hoy una feria. ¡Vamos allí a divertirnos!

Ir a la ciudad con Jasón

Pedirle a Jasón ir al bosque

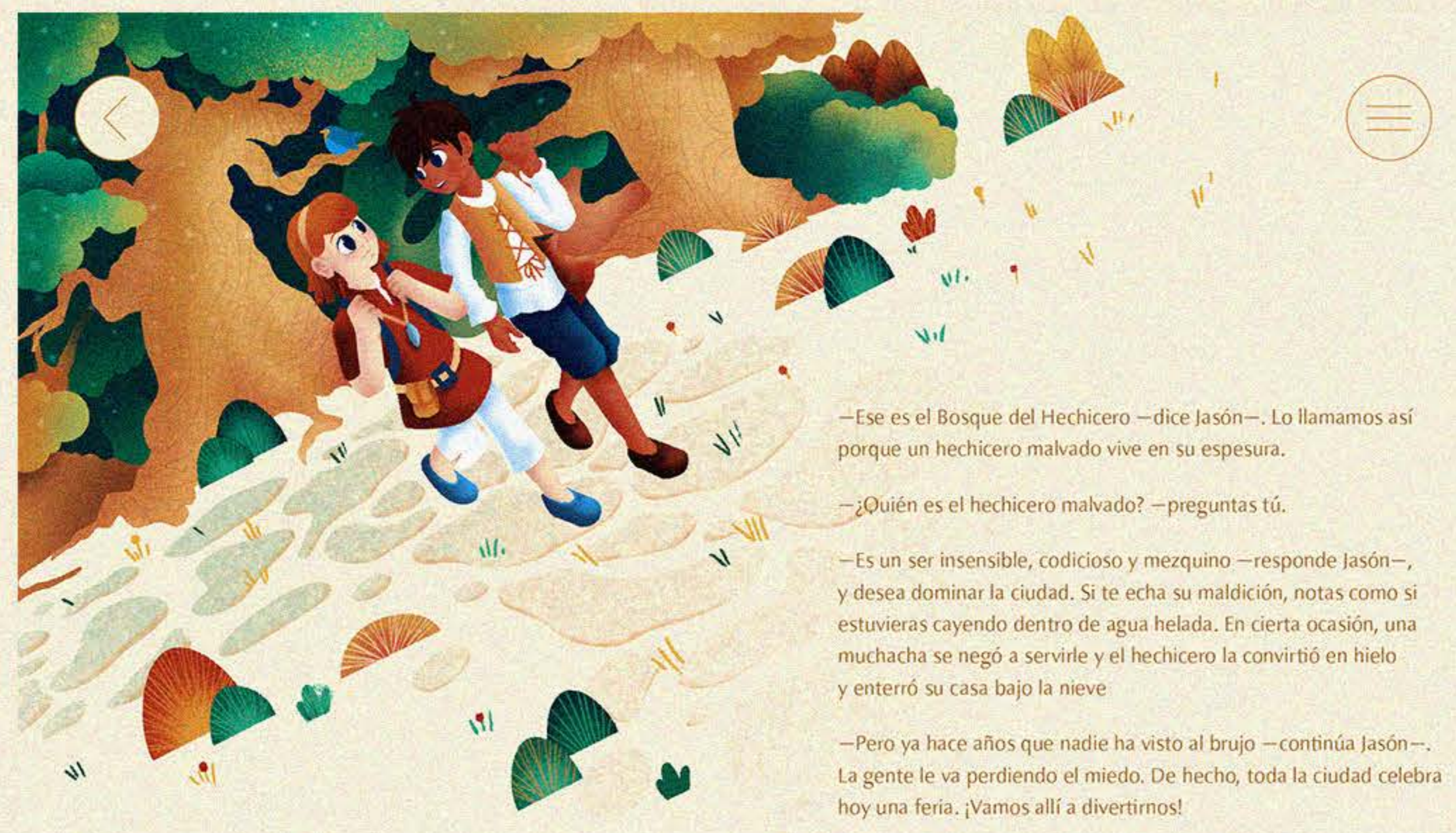
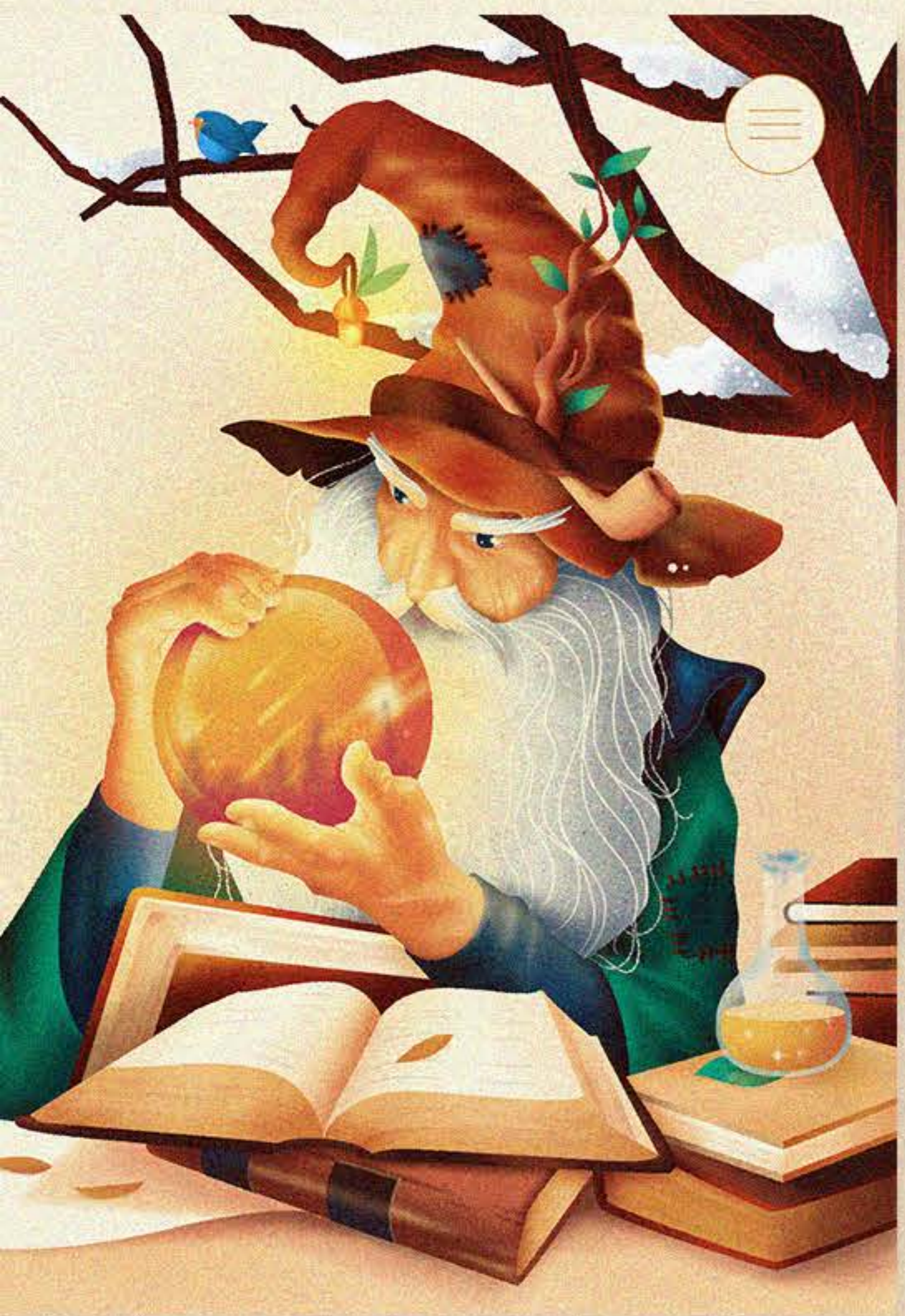
Las opciones aparecerán en la parte inferior de la pantalla. Tus decisiones harán que la historia avance.

Opción A

El botón "Siguiente" te permitirá continuar la lectura.

Siguiente >

Opción B



—Ese es el Bosque del Hechicero —dice Jasón—. Lo llamamos así porque un hechicero malvado vive en su espesura.

—¿Quién es el hechicero malvado? —preguntas tú.

—Es un ser insensible, codicioso y mezquino —responde Jasón—, y desea dominar la ciudad. Si te echa su maldición, notas como si estuvieras cayendo dentro de agua helada. En cierta ocasión, una muchacha se negó a servirle y el hechicero la convirtió en hielo y enterró su casa bajo la nieve

—Pero ya hace años que nadie ha visto al brujo —continúa Jasón—. La gente le va perdiendo el miedo. De hecho, toda la ciudad celebra hoy una feria. ¡Vamos allí a divertirnos!

Ir a la ciudad con Jasón

Pedirle a Jasón ir al bosque



¡Atención!

Selecciona un personaje para saber más sobre él. Ten en cuenta que, según en qué punto de la historia te encuentres, habrás conocido ya a uno o a otro.

Aquí encontrarás datos curiosos sobre ellos, pero puede que quieras leer toda la historia antes de conocerlos mejor.



Jasón



Ama



¡Atención!

Selecciona un personaje para saber más sobre él. Ten en cuenta que, según en



Jasón



Kate



Siempre podrás rectificar tu decisión o releer la parte anterior con el botón "Volver".

En el menú desplegable podrás ajustar las opciones de tu lectura o volver al menú de inicio.



Fig. 63. Mockup pantallas 5, 6, 7 y 8. Fuente: Elaboración propia.



Fig. 64. Mockup pantallas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8.
Fuente: Elaboración propia.

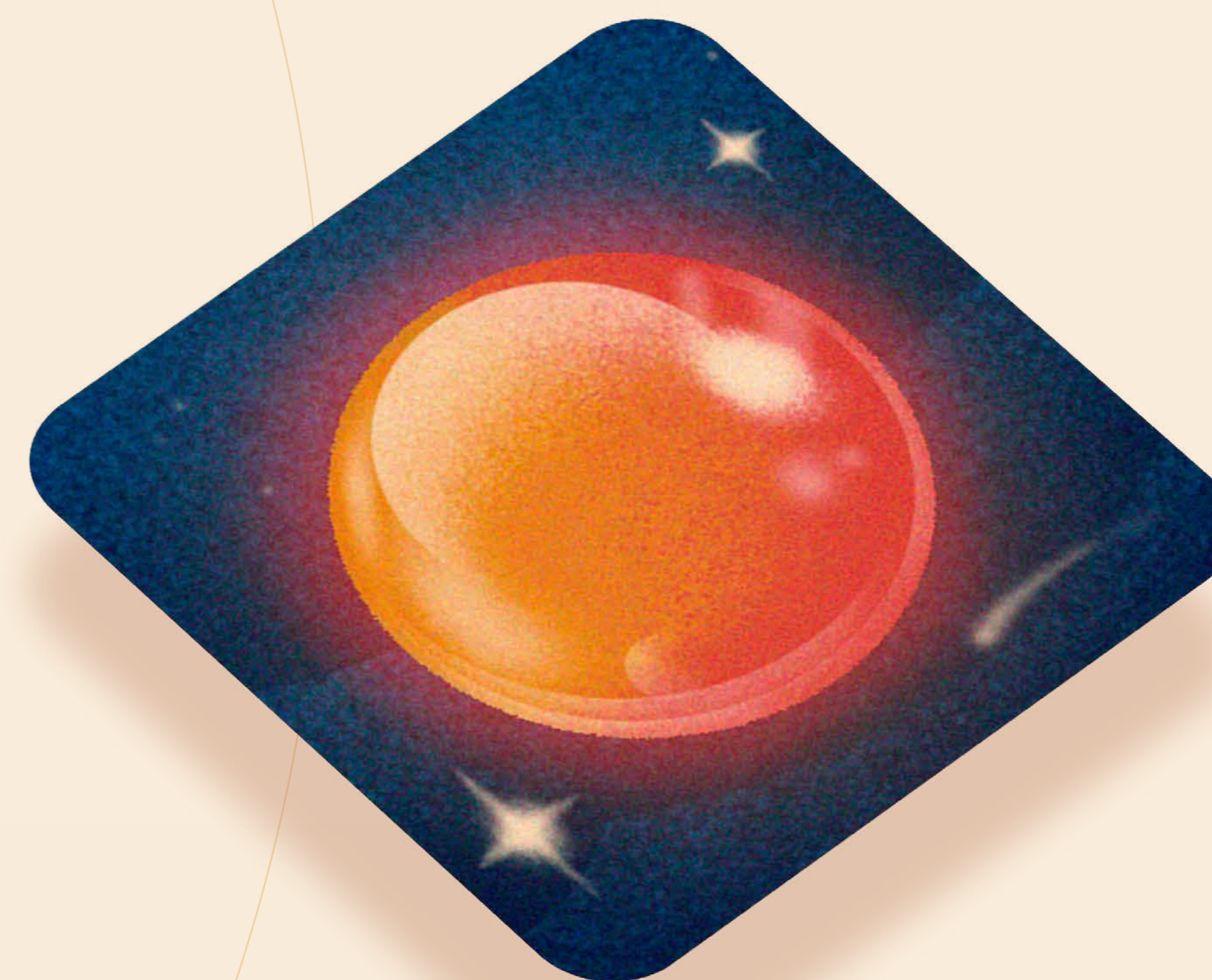
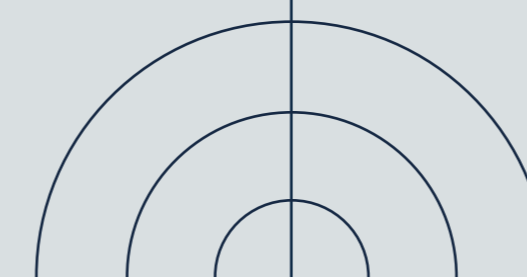


Fig. 65. Mockup icono.
Fuente: Elaboración propia.

En el siguiente enlace se podrá acceder a un prototipo de alta fidelidad del proyecto.
Al haberse diseñado una muestra de 8 pantallas, el prototipo abarca el mismo número.

05 | Conclusiones

5.1. Fase de ejecución



5.1. Fase de ejecución

Verificación de ideas.

Se hace una revisión de los objetivos para comprobar si se han cumplido adecuadamente. Se ha logrado trasladar un cuento de un libro físico a un formato interactivo para promover la lectura. A excepción de las ilustraciones, todos los elementos del diseño son interactivos y gracias a la gama cromática y a la composición tipográfica, existe coherencia gráfica en todas las pantallas de la aplicación.

Con el diseño de ilustraciones, composición tipográfica e iconografía ha quedado definido el estilo y la estética de un proyecto centrado en la lectura, con la interacción necesaria para su correcta manipulación sin intervenir ni distraer del objetivo principal. Todos estos elementos fueron diseñados específicamente para servir de apoyo y motivar al usuario.

Ajustes de la idea.

No se realizarán ajustes considerables más allá de correcciones de errores de maquetación percibidos posteriormente.

Objetivo general



- ▶ Diseñar e ilustrar un libro interactivo para niños.

Sumar tantas tipologías de diseño a un mismo producto ha sido un reto para este proyecto. Cumplir el objetivo de diseñar e ilustrar una aplicación sin perder de vista la interacción y las condiciones del formato se ha logrado gracias a una metodología flexible que se adapta a la naturaleza multifacética del proyecto.

Objetivos específicos



- ▶ Rediseñar y adaptar al formato digital el libro *Elige tu propia aventura Globo Azul: El hechicero malvado*.

El formato librojuego ha logrado que el proceso de adaptación fuera natural, logrando que la interacción con la lectura fuera más cómoda e inmersiva.



- ▶ Lograr una coherencia gráfica con la historia en la que coexistan tipografía, lettering e ilustración.

La elección de gama cromática y de fuentes tipográficas han estado muy condicionadas al tipo de ilustración y lettering, que fueron el origen de todo el estilo gráfico. Debido a esto, se ha logrado una coherencia estilística que colabora a identificar cada elemento por separado como parte de un todo.



- ▶ Comunicar adecuadamente las posibilidades que tiene el lector de participar en la historia mediante el diseño de la experiencia de usuario.

Un cuidado diseño de interacción y de experiencia de usuario eran fundamentales para el producto. La lectura es un ámbito delicado donde la interacción tiene que jugar un papel de apoyo. Es por esta razón que se ha diseñado una interfaz sutil y necesaria para que el niño asimile cómo se desenvuelve la lectura.



- ▶ Conseguir que la ilustración sirva de apoyo a la lectura.

En este caso, el objetivo ha sido cumplido mediante la correcta interpretación del texto, poniendo cuidado en que la ilustración aporte un valor real y no confunda al lector.



- ▶ Desarrollar ilustraciones que atrapen y enseñen valores adecuados al público infantil.

Por medio de la ilustración hemos conseguido la inclusividad olvidada en el libro original, además de crear un producto atractivo que llame la atención.

06 | Limitaciones y prospectiva

1 La prospectiva lógica a este proyecto es la finalización completa de todas sus páginas. Debido a la longitud de la obra original, ha sido inabarcable un rediseño completo de las ramificaciones que la conforman, aunque se ha generado una muestra lo suficientemente completa como para establecer una guía clara.

- 2** La naturaleza interactiva del producto y su formato permite plantear un camino futuro a la adaptación a diferentes dispositivos digitales, diseñando una aplicación válida para diferentes pantallas y sistemas operativos.
- 3** Además, de cara a un futuro más abierto, la adaptación de libros de esta naturaleza al formato digital, donde el lector escoge el camino que sigue la historia, es también una posibilidad interesante, así como para el resto de la saga de *Eligue tu propia aventura*.

Este proyecto ha conseguido poner de manifiesto la falta de exploración del formato digital centrado en la lectura. Es por este motivo que el proceso podría incluso aplicarse a libros para adultos y así crear quizás un nuevo formato de lectura que explore las posibilidades que tienen los dispositivos digitales para promover la lectura en todas las edades, consiguiendo que el libro digital se diferencie del físico.

En cuanto a las limitaciones, como hemos establecido anteriormente, el producto se ve condicionado al dispositivo digital; todos los usuarios necesitan uno para poder acceder.



Fig. 66. Mockup prospectiva.
Fuente: Elaboración propia.

Referencias

AB Children's Books & Cuentos para niños (2020) *Booka - Libros para niños*. [Aplicación móvil]. <https://apps.apple.com/us/app/childrens-books-booka-kids/id1474951093>

Acosta, J. (2020) "El método sistemático para diseñadores" de Bruce Archer. *Medium*. <https://juanam-acostag.medium.com/el-metodo-sistematico-para-diseñadores-de-bruce-archer-6a8568788007>

Apollonova, Y. (2021) *The "Pumpkin" Project*. <https://www.behance.net/gallery/129446525/The-Pumpkin-Project-Childrens-book>

Armañanzas, E. (2013). Breve historia y largo futuro del eBook. *Historia y Comunicación social*, 18(Esp. Dic), 15-26.

Monroy, A., & Angélica, N. (2021). *Libros digitales interactivos para niños* (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco).

Bookwire y dosdoce.com. (2021). *Evolución del mercado digital (ebooks, audiolibros y podcast) en España y América Latina*. https://www.bookwire.de/fileadmin/downloads/whitepapers/Informe_Bookwire_Dosdoce_Evolucion_Digital_2021.pdf

Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia.

Colombo, L. (2014). *HEBE: Highly Engaging eBook Experiences*. [Tesis doctoral, Università della Svizzera Italiana]. Archivo digital. <https://doc.rero.ch/record/234699/files/2014INFO016.pdf>

Dechow, D. y Struppa, D. (2015). Intertwined. The Work and Influence of Ted Nelson. *The History of Computing*. Springer Open. Archivo digital. <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/28043/1001951.pdf?sequence=1>

Doty, K. M. (2015). *Designing for interactive eBooks: An evaluation of effective interaction elements in children's eBooks*. [Traba-

jo de máster, Iowa State University]. Archivo digital. <https://www.proquest.com/openview/d2faff6ee5e5026893fe57ae-662c0635/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>

Editorial PlanetaDeAgostini. (2019). *CuentAPPcuentos*. [Aplicación móvil]. <https://apps.apple.com/es/app/cuentappcuentos/id1015901778>

Elige tu propia aventura y otros librojuegos. (2014). <http://libro-juegos.blogspot.com/>

Erro, A. (2000). La ilustración en la literatura infantil. *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 16(3), 501-511.

Goikoetxea, E. y Martínez, N. (2015). *Los beneficios de la lectura compartida de libros: breve revisión*. *Educación XX1*, 18(1), 303-324. doi: 10.5944/educXX1.18.1.12334.

González, M. (s.f.). *Metodología del diseño*. [Tesis de licenciatura en Diseño Gráfico, Universidad de Londres]. Archivo digital. <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Metodologia%20del%20Dise%C3%B1o.pdf>

Graber, D. (2014). Kids, Tech and Those Shrinking Attention Spans. *Huffingtonpost*. http://www.huffingtonpost.com/diana-graber/kids-tech-and-those-shrinking-attention-spans_b_4870655.html

Herriau, V. (2022). *Cuentos de hadas para niños* [Aplicación móvil]. <http://www.amayakids.com/details.html?game=fairytales>

iClassics Productions, S.L. (2017). *iDoyle: Sherlock Holmes*. [Aplicación móvil]. <http://iclassicscollection.com/es/project/idoyle/>

Joyce, W. y Bluhm, J. (2011). *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. https://www.imdb.com/title/tt1778342/?ref_=ttawd_awd_tt

Kuniavsky, M. et al. (2012). *Observing The User Experience: A Practitioner's Guide to User Research*. Morgan Kaufman Publishers, an imprint of Elsevier Science. (2ª ed.)

Librojuegos. Recuperado el 18 de enero de 2023. <https://librojuegos.org>

Linde, S. (2021) *Eres un ser fantástico*. Independently published.

Matej, N. (2022) *Nicholas Matej | Illustration*. <https://ahoymatej.com>

Mirguseinov, A. Recuperado el 18 de enero de 2023. *Aliaga Mirguseinov: Portfolio*. <https://aliagami.com>

Nelson, T. (Ed.). (1987). *Literary Machines*. Mindful Press. https://monoskop.org/images/b/be/Nelson_Ted_Literary_Machines_c1987_chs_0-1.pdf

Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.

Osorio, M. (2016, 12 de abril) *Diseño, ilustración y libros para niños*. Tendencia Editorial UR, (9). 24-27. https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/20574/06_Diseno-Ilustracion-Tendencia-9.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Packard, E. (1984). *La Cueva del tiempo* (Editorial Timun Mas, S. A., Trad., 4.ª ed.). Editorial Timun Mas, S. A. (Trabajo original publicado en 1979).

Patte, G. (2008). *Déjenlos leer: Los niños y las bibliotecas*. Fondo de Cultura Económica.

Penguin Random House Grupo Editorial. Recuperado el 31 de octubre de 2022, de <https://www.penguinrandomhousegrupoeditorial.com>

Prabhat, C. (2022). *Chaaya Prabhat's Portfolio*. <https://chaayaprabhat.com>

Randolph Caldecott Society UK. (2000). *Works*. <http://www.randolphcaldecott.org.uk/works.htm>

Rodriguez, D. (2015). *Nurot* [Aplicación móvil]. <https://chiquimedia.org/en/apps/nurot>

Rodriguez, D. (2017). *Mortimer* [Aplicación móvil]. <https://chiquimedia.org/en/apps/mortimer>

Rodriguez, D. (2018). *Un bicho muy ocupado* [Aplicación móvil]. <https://chiquimedia.org/en/apps/busybug>

Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. *Infancias imágenes*, 9(1), 43-46.

Sierra, D. (2019). *Violeta quiere ser vampiro*. <https://www.behance.net/gallery/75430825/Violeta-quiere-ser-vampiro>

Silva, M. y Jéldrez, E. (2021). ¿Qué libros prefieren leer niñas y niños en la etapa inicial de la enseñanza formal de la lectura? *Pensamiento Educativo*, Revista De Investigación Latinoamericana (PEL), 58(2). <https://doi.org/10.7764/PEL.58.2.2021.2>

Simonelli, D. (2021) *danielle simonelli*. <https://danielesimonelli.com>

Swinehart, C. (2009). *One Book, Many Readings*. https://samizdat.co/cyoa/#/_

Teach Your Monster. (2021). *Reading for Fun*. [Aplicación móvil]. <https://www.teachyourmonster.org/readingforfun>

Herriau, V. (2022). *Cuentos de Hadas para niños*. [Aplicación móvil]. <https://apps.apple.com/es/app/cuentos-de-hadas-para-ni%C3%B1os/id947235578>

Wolf, M. (2008). *Cómo aprendemos a leer: Historia y ciencia del cerebro y la lectura*. Ediciones B.

Universidad Internacional de La Rioja

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología

Trabajo de fin de Máster

Titulación: Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital

Tipo de trabajo: 2

Presentado por: Isabel Cobo del Castillo

Directora: Xana Morales Caruncho

unir LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET