



**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“DIRECCIÓN DE ARTE PARA EL DISEÑO DE EBOOK
PARA LA EDITORIAL MULTIMEDIA EDUCATIVA S.A. DE C-V-”

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

L I C E N C I A D A E N D I S E Ñ O Y C O M U N I C A C I Ó N V I S U A L

P R E S E N T A

MENDEZ GARCÍA SANDRA ANGÉLICA



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



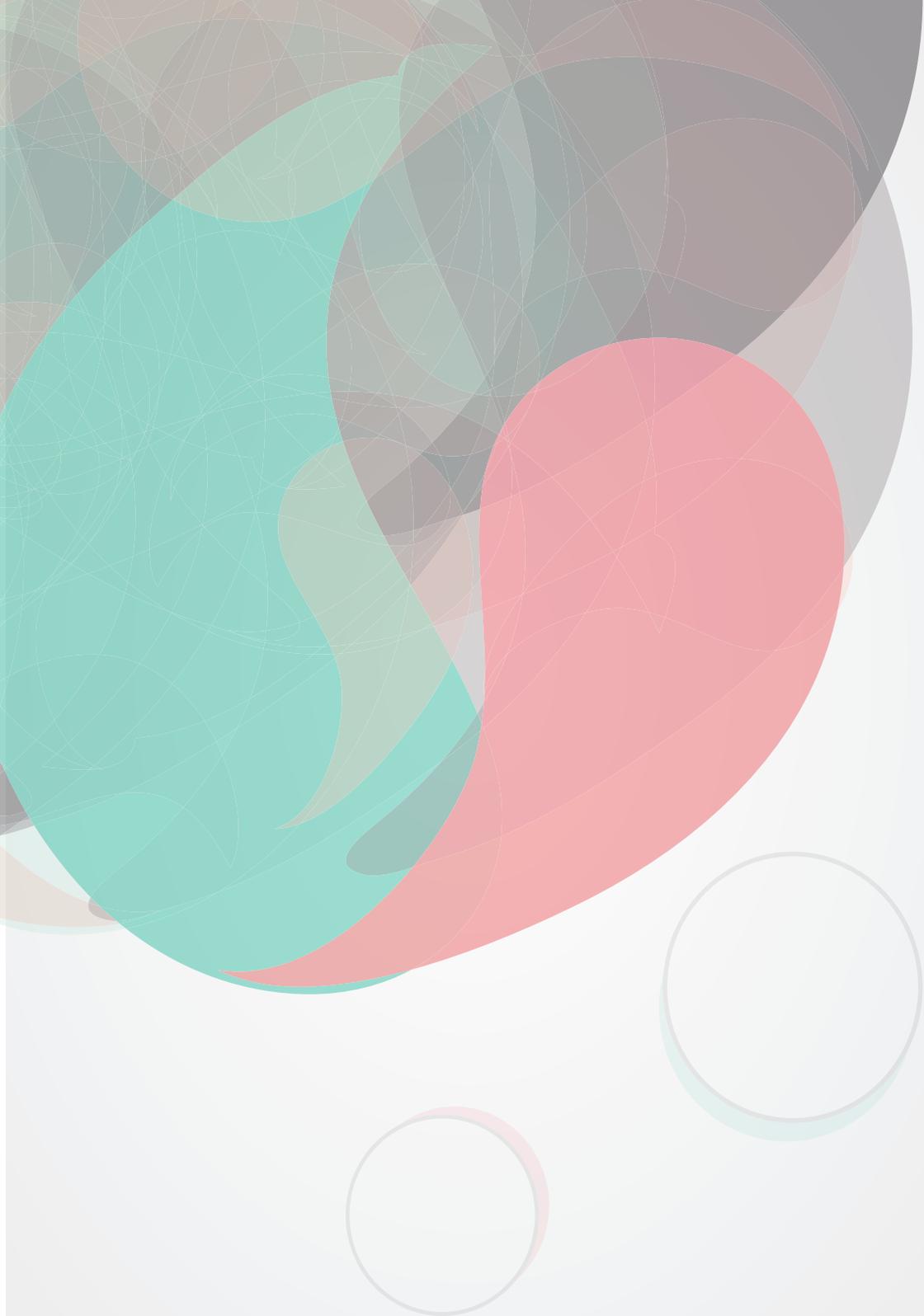
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





INDICE

● Introducción

● 1.El Diseño Editorial en la era digital

● 2.El Diseñador Editorial

● 3.Editorial Multimedia Educativa

● 4.Proceso Proyectual

4.1 Conceptualización

4.2 Formalización y prefiguración

4.3 Materialización y realización del proyecto

4.4 Aplicación y ejecución del diseño

● Conclusión

● Fuentes



Intro



Uno de los medios más importantes por el que el ser humano percibe las cosas es de manera visual. A través de los ojos se relacionan imágenes complejas y sencillas a vibraciones emocionales creando experiencias propias, y para la comunicación visual el sentido de la vista es su eje. También se marca una línea entre artista plástico y diseñador, ya que este último es un artista que trabaja con un mundo creativo de ideas en su mente pero con la principal función de crear medios audiovisuales que combinan texto y gráfico comunicando un mensaje específico y claro a grupos determinados de personas. Así, tenemos el diseño editorial que desde su origen y a través de los tiempos no ha perdido su importancia e impacto en el desarrollo del ser humano, adaptándose a las diferentes épocas y llevándose de la mano con la tecnología para así llegar a tantas personas como sea posible y cumplir su objetivo que es comunicar. El objetivo principal de este diplomado es desarrollar por medios multimedia y la editorial digital un tipo de información que cumpla una mayor demanda de usuarios, y es por eso que la planeación y la realización del proyecto son ejecutados con la mayor minuciosidad posible.

Los elementos que se implementan en este diplomado de ARTE PARA LA PRODUCCION DE PUBLICACIONES DIGITALES son el movimiento, el color, sonido y la alta definición teniendo como finalidad un impacto sensorial. La "Editorial multimedia educativa S.A de C.V" se dedica principalmente al diseño de publicaciones digitales, en 2015 lanzó un tiraje de separadores para libros con la serie ilustrada de los signos zodiacales. Así surge la necesidad de un e-book ilustrado, el cual entrelaza ambos proyectos puesto que detrás de los separadores se incluye un código QR que vincula al e-book, donde se hace mención de las características de los signos. Con lo anterior se ofrece al usuario la información completa respecto a este tema logrando una experiencia única que aumente su deseo de adquirir el producto. En el proyecto se lleva a cabo una serie de 4 pasos previamente planeados que lleva a un resultado eficaz y preciso, los cuales son: conceptualización, donde comienza la lluvia de ideas para proseguir con formalización y prefiguración de bocetos de lo cual resulta la materialización y realización del proyecto en desarrollo, para finalizar con la aplicación y ejecución del diseño.





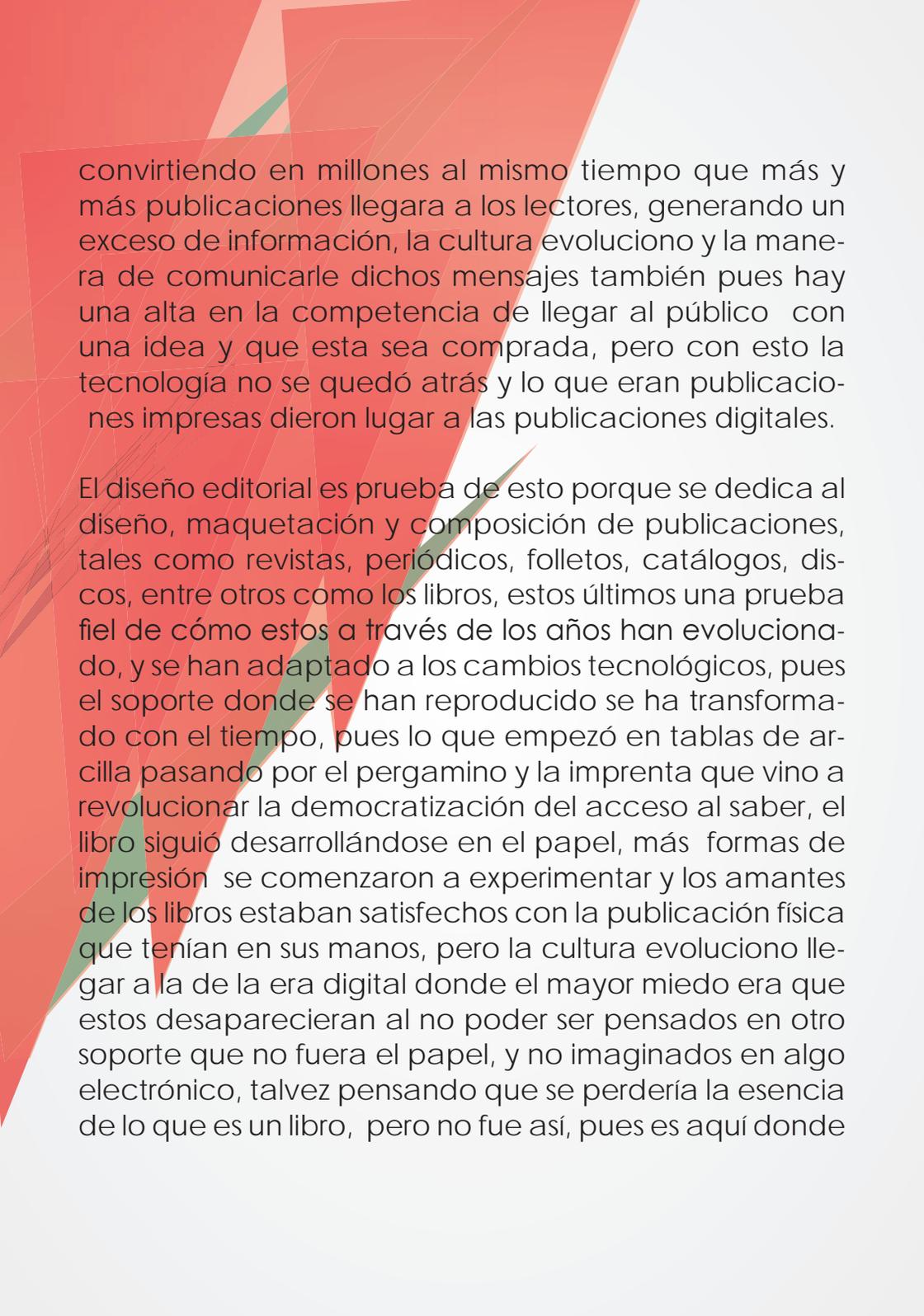
1. El Diseño Editorial
en la era digital

“ El Diseño Editorial en la era digital”



hoy en día, adaptar el diseño a la situación actual, demanda al diseñador comprender como la tecnología se va desarrollando y evolucionado al mismo ritmo que nuestra sociedad. La sociedad a través de los años es cambiante, tratando siempre de renovarse día a día, demandando nuevas tecnologías para satisfacer sus necesidades y así el diseño intenta buscar nuevas formas y soluciones para llegar a la cultura del momento. Entendiendo que hay una estrecha relación donde la cultura, tecnología y diseño estarán ligadas.

Recordemos que hace años se consideraba solo como editorial las publicaciones impresas en papel para las anteriores épocas era lo más novedoso el tiraje de miles de publicaciones de un mismos diseño llegaba a transmitir un mismo mensaje a miles de usuarios, con la presencia de la computadora el proceso de predicción, pre impresión, impresión y publicación se va haciendo más ágil y esos miles de usuarios se fueron



convirtiendo en millones al mismo tiempo que más y más publicaciones llegara a los lectores, generando un exceso de información, la cultura evoluciono y la manera de comunicarle dichos mensajes también pues hay una alta en la competencia de llegar al público con una idea y que esta sea comprada, pero con esto la tecnología no se quedó atrás y lo que eran publicaciones impresas dieron lugar a las publicaciones digitales.

El diseño editorial es prueba de esto porque se dedica al diseño, maquetación y composición de publicaciones, tales como revistas, periódicos, folletos, catálogos, discos, entre otros como los libros, estos últimos una prueba fiel de cómo estos a través de los años han evolucionado, y se han adaptado a los cambios tecnológicos, pues el soporte donde se han reproducido se ha transformado con el tiempo, pues lo que empezó en tablas de arcilla pasando por el pergamino y la imprenta que vino a revolucionar la democratización del acceso al saber, el libro siguió desarrollándose en el papel, más formas de impresión se comenzaron a experimentar y los amantes de los libros estaban satisfechos con la publicación física que tenían en sus manos, pero la cultura evoluciono llegar a la de la era digital donde el mayor miedo era que estos desaparecieran al no poder ser pensados en otro soporte que no fuera el papel, y no imaginados en algo electrónico, talvez pensando que se perdería la esencia de lo que es un libro, pero no fue así, pues es aquí donde

comprobamos que el diseño editorial se relacionó con la tecnología y la cultura de nuestra era para adaptarse a una forma nueva de hacer libros junto con la tecnología dando como resultado los eBooks, que son libros hechos en una forma digital, donde ahora su soporte son iPads, teléfonos celulares o el computador.

El diseño se ha adaptado a los aparatos tecnológicos para así transmitir mensajes creando dos variantes en el diseño el diseño actual, el tangible o material y el intangible, el primero como su nombre lo dice tiene un soporte material, como por ejemplo el papel y se volverá trascendente con el tiempo, siempre estar ahí, y el intangible es toda esta ola de la realidad virtual donde lo material es un aparato y nuestro producto es virtual volviendo así infinito, ambos cumplen el mismo objetivo que es comunicar un mensaje de manera más atractiva para el usuario.





El diseñador
2.editorial

“ El

Diseñador

Editorial ”



E

En primera instancia debemos hablar de la definición que se tenía en anteriores décadas sobre el diseño editorial donde abarca lo diseñado a publicaciones impresas sean revistas, periódicos, libros, folletos; así nos referimos a todo aquello que necesitaba ser impreso. Por lo anterior el diseñador tenía la obligación de conocer sobre tipografía, retículas, maquetación, color y las diferentes técnicas de impresión así como los diferentes tipos de papel; esto traía consigo un proceso largo y exhaustivo. Pero ahora el diseñador no solo se tiene que enfrentar a lo anterior sino que también tiene que adaptarse a lo que trajo el nuevo siglo: la tecnología.

¿Y que trajo consigo la tecnología? Para el año del 2007 la empresa Apple vino con una revolución a través de sus productos con su sistema operativo que iba a dejando atrás el papel para dejarle la puerta abier-

ta a las publicaciones digitales. Esto ocasiono que se pensara que el diseñador editorial estuviera desligado de estas publicaciones ya que venían de la vieja escuela que solo trabajaba con el papel y que no tenían el profesionalismo para trabajar con herramientas digitales de este nivel.

Lo anterior provoco que los diseñadores multimedia tomaran participación en este medio, teniendo la idea errónea de que al trabajar en estas publicaciones ya no se necesitaban los conocimientos básicos del diseño editorial. Lo idóneo no es enfrentar el campo multimedia con el editorial, al contrario el diseñador debe ser multidisciplinario para lograr una publicación híbrida que satisfaga en los 5 sentidos al usuario, que es lo que se pretende lograr en este proyecto.

Se pretende lograr que este proyecto sea híbrido al tener ya el material impreso, en este caso separadores de libros que contienen mi diseño de los signos zodiacales, complementándolo con una publicación digital en este caso el denominado eBook o mejor conocido como libro digital. En este último podemos tener dos vertientes sobre su concepto, la primera como una versión digital de un libro que ya con anterioridad se ha editado en papel y solo se traslada a lo electrónico, así tomamos el ejemplo de la aparición de la tinta electrónica que es llevar la palabra impresa a un soporte tecnológico como es el caso del iPad donde la palabra toma la importancia y el diseño para la vi-

sión del lector.

La segunda vertiente también se puede retomar como una sola versión de un libro que se hace en directo la edición en un dispositivo electrónico, ejemplo de ello son enciclopedias, algunos diarios y los reportes anuales de algunas impresas. En nuestro caso tomaremos la segunda vertiente tomando en cuenta que no por ello se discrimina al trabajo artesanal del diseño en papel si no que lo justifica y lo realza para que sufra una combinación con la interactividad que ofrece la multimedia. Esta interactividad que puede provocar en el lector un mayor disfrute de lo que este observando y a la vez pueda utilizar otros sentidos como son el tacto y el oído para romper límites con el mismo libro.

Debemos de resaltar que aun con la aparición de dispositivos electrónicos como el iPad que facilitan la lectura del usuario en un libro digital, el libro impreso no ha perdido competencia en el campo editorial hasta el punto de creer que llegara a desaparecer puesto que existe una comunidad de personas que le encuentran un mayor disfrute al olor que emana de las páginas con su tinta en combinación del placer de sentir hoja por hoja deslizándose en sus manos. También tenemos que darnos cuenta y no discriminar que existe otra parte de la sociedad que tiene un gusto especial por los libros electrónicos y las nuevas sensaciones que le puede ofrecer esta innovación tecnológica, absorbos de los detalles que abren su mente.

Por último el diseñador se puede sentir reconfortado al tener usuarios que disfruten de los libros de las dos maneras antes mencionadas, provocando que su mente ya no solo tenga un enfoque, sino que como en este proyecto, enfocarse en combinar de manera exitosa las bases del diseño editorial con la versatilidad de la multimedia para estar a la vanguardia de las publicaciones digitales. El diseñador así tendrá la posibilidad de controlar los flujos de trabajo, más allá de utilizar el medio impreso o el formato en pantalla; él contara con un discurso crítico de lo tecnológico y lo cultural teniendo un valioso papel en la contribución de los nuevos contenidos para la sociedad.





3.

Editorial Multimedia
Educativa
S.C. de C.V.

"Editorial Multimedia Educativa S.A. de C.V."



La Editorial Multimedia Educativa es una empresa mexicana que ofrece insumos y herramientas didácticas tipo software multimedia y libros, para los niveles de educación básica y medio superior con descuento vía nómina a precios de mayorista ya que es una empresa creadora y distribuidora. La editorial comienza su historia en los años 2000 cuando con la llegada de la tecnología exigió nuevas formas de hacer productos editoriales poniéndose a la vanguardia con las escuelas para el desarrollo de sus libros de una manera interactiva, sin dejar de lado también producciones en papel cuando el cliente así lo exige, o teniendo la dualidad de poder con ambos procesos digitales e impreso. La empresa también ha comenzado a abarcar el campo de algunas campañas publicitarias y poco a poco va teniendo un lugar más fuerte en las distintas Ferias Internacionales del Libro, pasando por la de Guadalajara, Cuba y la de Palacio de minería, también comercializan con las tiendas Sanborns

diferentes libros infantiles y separadores de libros con su marca "YO SI LEO". Los clientes más fuertes de la editorial son escuelas de nivel básico y medio superior. La editorial que se dedica principalmente a hacer publicaciones multimedia necesita el diseño de un libro digital ilustrado sobre las características de los signos zodiacales para continuar con lo que previamente se lanzó, el tiraje impreso de separadores de libros para comercializarse en las diferentes ferias de libro, con la serie ilustrada de los doce signos zodiacales donde al reverso cuenta con un código QR que pretende llevar a dicha publicación, pues por el momento el código se dirige solo a la página de internet www.separadores.mx donde se puede visualizar la ilustración de forma digital, pero sin ninguna información adicional, dando a sus clientes una plataforma que pueda consultar en sus ratos de ocio, y complementar esta parte impresa que ya se tiene.

Como se dijo anteriormente el cliente directo son los que acuden a la ferias de libros donde se comenzara la distribución el principal fin de esas ferias es cultivar el amor por la lectura, con esto se busca seguir esa línea de interés, pues el tema aunque podría parecer un poco banal, siempre ha sido de interés público, el diseño ayudara a nuestro cliente pues será un plus más para sus clientes al ofrecer los separadores que se distribuyen en estos recintos y que no compiten con otras editoriales que ofrecen sus productos editoriales solo impresos, pues con este lanzamiento digital están al nivel de estar a la vanguardia en el mundo actual

con lo multimedia e impreso, abarcando ambos campos de su mercado.

Estos son algunos de los separadores que ya se tiene como antecedente de diseño y en lo que hay que basarse en la dirección de arte, para que tenga congruencia con el libro, y se interprete que es el mismo producto, sus colores son brillantes sin perder la línea del color que caracteriza a cada signo, donde fondo y elementos ayudan a resaltar lo más importante que es la ilustración, con los ornamentos garigoleados que remiten a lo antiguo, como lo ha sido el tema de los signos, dándole ese toque de magia.

La tipografía caligráfica que ocupa sigue la misma línea de la que se ocupaba en antiguos libros de magia, la forma del suaje de los de los separadores es variante, está basado en el contorno de la ilustración, el remate es el mismo para todos.

El estilo de la ilustración es juvenil/infantil y sus rasgos también están basados de acuerdo a la personalidad de cada signo.





*Ejemplos de los separadores impresos



4. Proceso Proyectual

- 4.1 Conceptualización
- 4.2 Formalización y prefiguración
- 4.3 Materialización y realización del proyecto
- 4.4 Aplicación y ejecución del diseño

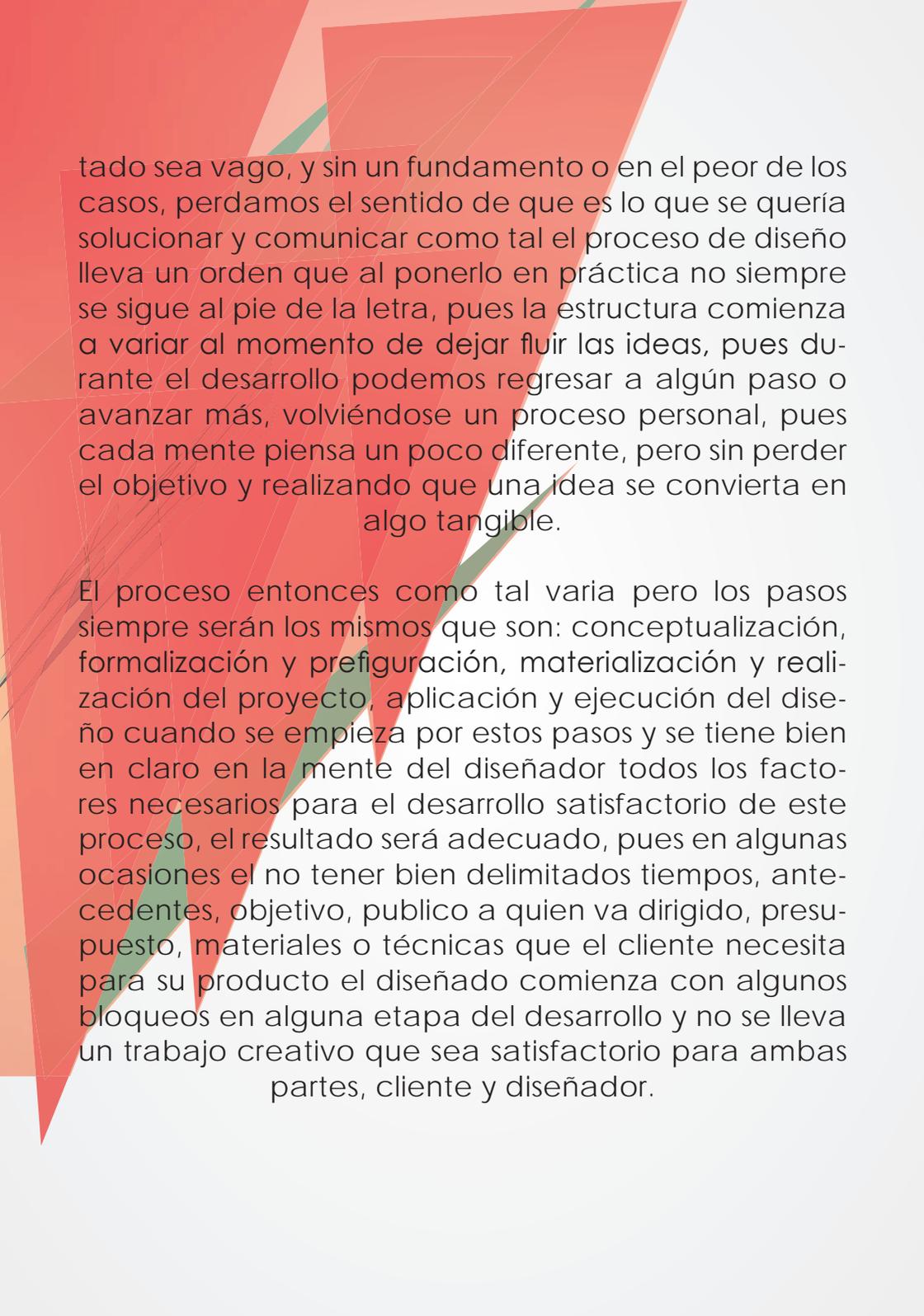
“Proceso Proyectual”



E

El ser humano siempre sigue pasos, para obtener resultados a veces de manera inconsciente o consiente, nunca lo deja de hacer y en la comunicación también lo ha desarrollado, pues al querer transmitir una idea con un mensaje en específico, el cerebro realiza procesos para llegar a un resultado. Lo mismo pasa en el Diseño y la Comunicación Visual donde por medio de diferentes procesos que comienzan por originarse en nuestra cabeza, se irán desarrollando hasta llegar al resultado que se quiere comunicar, produciéndose durante este diversas alternativas para solucionar un problema y poder seleccionar y evaluar la más viable para el diseño.

Como creativos tenemos que tener muy bien visualizado cual es el problema que se quiere solucionar y no perder durante el proceso lo que queremos hacer, pues en ocasiones esto ocasionara que nuestro resul-



tado sea vago, y sin un fundamento o en el peor de los casos, perdamos el sentido de que es lo que se quería solucionar y comunicar como tal el proceso de diseño lleva un orden que al ponerlo en práctica no siempre se sigue al pie de la letra, pues la estructura comienza a variar al momento de dejar fluir las ideas, pues durante el desarrollo podemos regresar a algún paso o avanzar más, volviéndose un proceso personal, pues cada mente piensa un poco diferente, pero sin perder el objetivo y realizando que una idea se convierta en algo tangible.

El proceso entonces como tal varía pero los pasos siempre serán los mismos que son: conceptualización, formalización y prefiguración, materialización y realización del proyecto, aplicación y ejecución del diseño cuando se empieza por estos pasos y se tiene bien en claro en la mente del diseñador todos los factores necesarios para el desarrollo satisfactorio de este proceso, el resultado será adecuado, pues en algunas ocasiones el no tener bien delimitados tiempos, antecedentes, objetivo, público a quien va dirigido, presupuesto, materiales o técnicas que el cliente necesita para su producto el diseño comienza con algunos bloqueos en alguna etapa del desarrollo y no se lleva un trabajo creativo que sea satisfactorio para ambas partes, cliente y diseñador.

En la parte de conceptualización las ideas comienzan a surgir de una manera intangible, las ideas van y vienen para después comienza una formalización y prefiguración de estas con nuestros bocetos, las ideas comienzan a tomar formas, colores y empezamos a probar las diferentes ideas que se obtuvieron y seleccionamos cuales sí podrían funcionar y cuales no del todo son las adecuadas, para después tener una materialización y realización del proyecto con la diferentes técnicas comenzar a desarrollar la propuesta, después hacer de nuevo una evaluación si nuestros objetivos si se cumplen o no, y donde aquí se puede regresar a algún punto o continuar, con la aplicación donde ya se prueba en la plataforma donde se presentara el diseño, para ver errores o ajustar detalles que talvez en un principio no se veía, tamaño de tipografía, márgenes etc., para tener al final la aplicación y tener nuestro producto de diseño, en donde con este adecuado proceso siempre habrá una justificación del porqué de todos y cada uno de los elementos, donde todo este en conjunto sea un resultado, donde el objetivo a comunicar se cumpla.



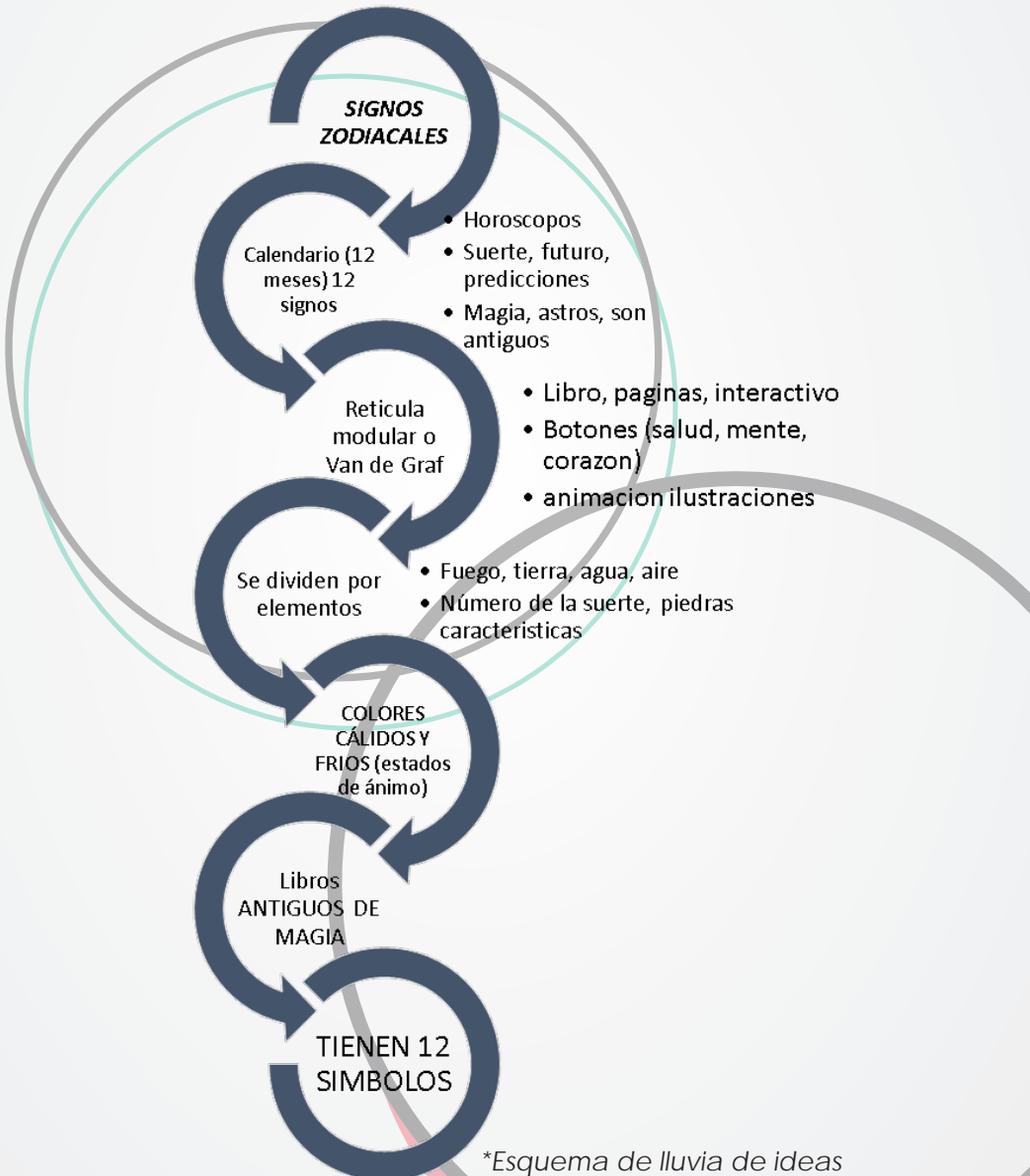
“Conceptualización”

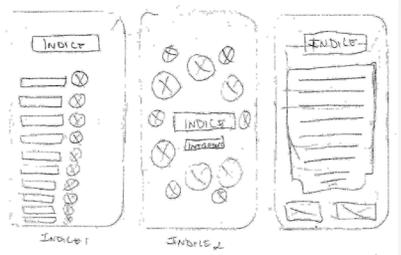
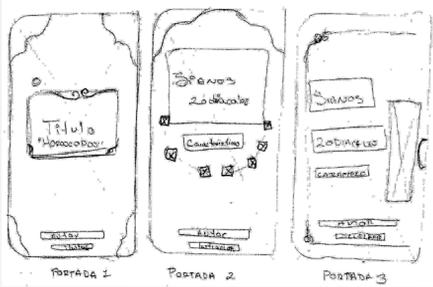


P

Para dar inicio a este proyecto se tomó como primera referencia de diseño los 12 separadores impresos, después se continuo con la recolección de datos del cliente, que es lo que necesitaba, las características que debe tener un libro, y buscar referencias en cuanto a libros acerca de magia, también se analizaron visualmente las características de los signos como su color representativo de acuerdo a su carácter y el como la psicología del color apoyaría eso, y lo que se tenía en torno a la ilustración, de igual manera se observaron las formas en las que se podrían representar los elementos de cada signo zodiacal, también se tomó en cuenta la información de la escritora para poder tener más detallado la distribución que se necesitaba para incluir el texto que se tiene, como sus rasgos de salud, físico y relaciones sentimentales, también analizando los signos

de formas que se podrían ocupar, a continuación se muestra una imagen de cómo se empezó a desarrollar esta lluvia de ideas:





MAQUETACIÓN

Posteriormente a la lluvia de ideas se comenzaron los bocetos de la distribución de los elementos con una retícula modular de 6 módulos, ya con los bocetos roge se tenía una idea de cómo mover texto e imágenes, ya hechos los módulos surgieron más ideas en total 7, considerando que cada signo tendría 2 páginas.

Con esos módulos se notó que en la página quedaban muchos huecos blancos, y se procedió a intentar con una retícula de 8 módulos, y con lo anterior se seleccionó el acomodo que tenía un equilibrio con imagen y texto, y que fuera ágil. Se deciden solo 4 maneras de acomodo, por la manera en que se clasifican los signos que son los elementos fuego, tierra, agua y aire.

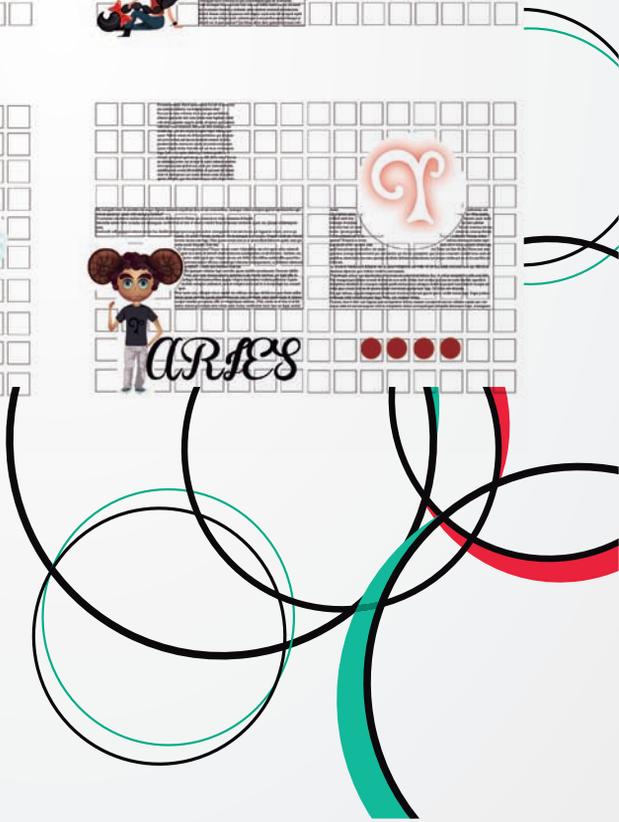
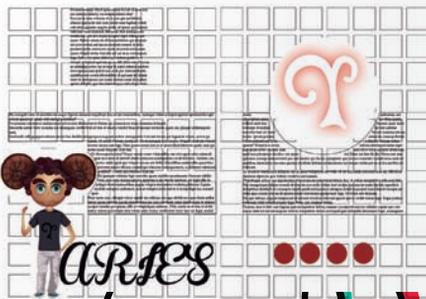
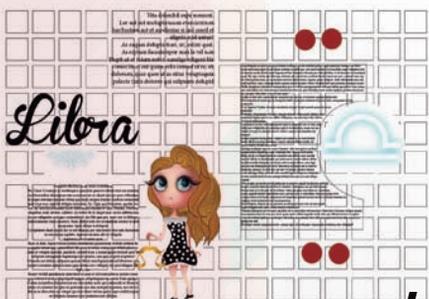
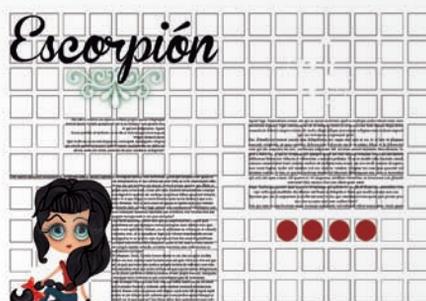
Por último, en maquetación se queda la retícula de 11 módulos, el texto queda mejor alineado y nos da más libertad de jugar con ciertos espacios más pequeños, como característica de la mayoría de los libros el texto es corrido, y esta retícula nos ayuda bastante a que eso ocurra.

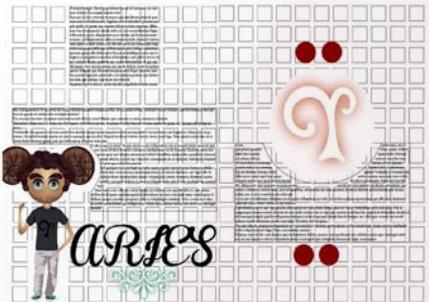
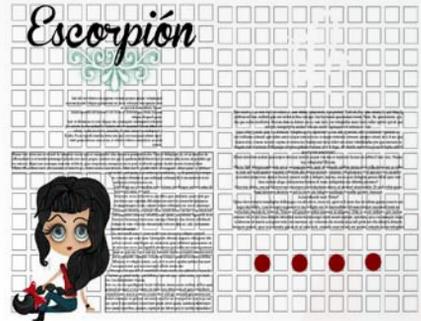
Teniendo ya la maquetación que se eligió para cada grupo de 3 signos, se hicieron dos bocetos de cómo se verá, basándonos de nuevo ahora en las texturas de fuego, tierra y agua y empezando hacer pruebas de color, se eligieron las que contrastaban más con algunas ilustraciones, la paleta de colores aún no está bien definida, pues predominara el color que le corresponda según la carta astral a cada signo.



* Después del bocetaje a mano se continuó con la primera digitalización con las pruebas de la retícula modular como se muestra en la imagen con una retícula de 6 módulos, surgieron 7 propuestas de distribución de texto e imagen que se muestra en esta imagen.

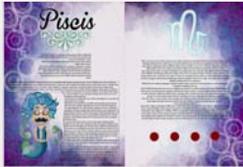
* Después de los bocetos anteriores seguí con la selección de 4 diferentes maquetaciones, una por cada elemento (fuego, tierra, agua, aire), para poder tener dinamismo en el libro, donde el nombre de los signos llevara un recorrido en todas las paginas, comenzado por la parte superior hasta llegar a la parte inferior, y repetir de nuevo hasta llegar al último signo zodiacal en el libro





***En esta imagen se muestra la maquetación más viable para el texto, la cual es una reticula de 11 módulos, pues por la cantidad de texto, no se desaprovecha el espacio en la página y se evitan muchos espacios muertos.*

A continuación se muestran las propuestas de los diferentes fondos para las páginas de acuerdo al elemento correspondiente de los signos, tomando en cuenta que el que se elija tendrá la variante de color conforme al signo correspondiente:



AGUA



**Las propuestas elegidas en todos los casos fue la segunda.*



FUEGO



AIRE



**La elección se hizo pensando en que el texto no se perdiera en el área de diseño..*



TIERRA



FUEGO

Aries, Leo, Sagitario



AIRE

GEMINIS, LIBRA Y ACURIO



TIERRA

TAURO, VIRGO Y CAPRICORNIO



AGUA

CANCER, ESCORPION Y PISCIS



Titulo

SUBTITULO

contenido

Titulo

Subtitulo

contenido

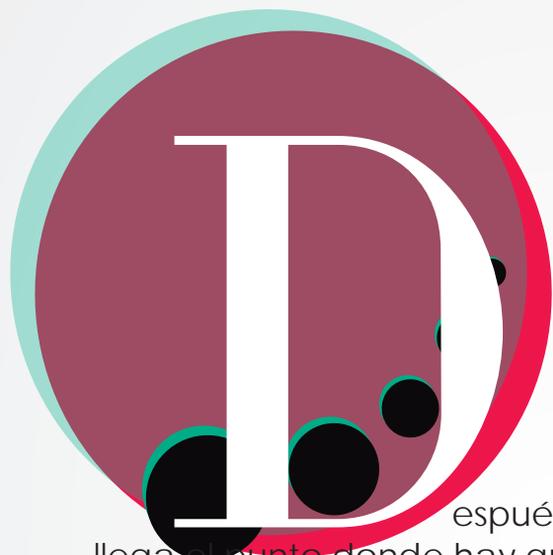
Titulo

Subtitulo

contenido

**Se muestra la paleta de colores que se seleccionó para cada signo, basados en su personalidad y una preselección de tres pruebas tipográficas, donde el tipo caligráfico es el de títulos y con subtítulos y contenido se crea un equilibrio visual, en los textos.*

“ Formalización y prefiguración ”



Después del trabajo de bocetaje, llega el punto donde hay que ejecutar para nuestro resultado final, donde seleccionamos tipografías, elementos de ornatos o paletas de colores que haga armónica la dirección de arte, y transmitir a nuestra audiencia el mensaje que queremos comunicar.

En esta parte explicaremos parte de nuestros bocetos layout, con los elementos ya mencionados y las razones de porque los ocupamos.

Titulo

**La tipografía principal ya cuenta con garigolas, es por eso que una más sobria, crea un contraste armonioso sin cansar la vista de nuestro lector*

SUBTITULO

**La tipografía principal ya cuenta con garigolas, es por eso que una más sobria, crea un contraste armonioso sin cansar la vista de nuestro lector*

contenido

**Una tipografía romana para terminar de conceptualizar nuestro libro en la parte de la magia que es antigua, además de que el cuerpo del texto al momento de estar en la plataforma grande o pequeño no hay opción a que las letras se combinen o confundan*



**Este es el reiterador más importante en toda la publicación, pues es el elemento que se repite en los separadores, y por lo mismo se eligió para las páginas principales del ebook*

FUEGO



* Este simbolo es la representación gráfica de las llamas, y es el reiterador de los signos nacidos bajo este elemento

TIERRA



* La dispersión es característico de la tierra por ello se utiliza esta representación gráfica, para adjudicarlo a sus signos

AGUA

* Los signos de agua que se rigen por la fluidéz que llevan sus movimientos al igual que las olas, como se da a notar en este otro grafico



AIRE

* Una onda de agua no es lo mismo que una de aire, puesto que se recibe mayor frescura con esta última, y es lo que se debe observar en esta representación grafica



**Siendo explicado lo anterior nos da esto como resultados para los títulos*

Para la interactividad se tienen tres botones que despliegan información adicional de cada signo y los botones son los siguientes:



DIGITALIZACIÓN



*En esta parte de la digitalización se observa el uso de la rejilla modular del boceto final de la propuesta, el símbolo de los signos se perfecciona, al igual que los botones, y también se decidió solo abarcar tres puntos más de la personalidad, que algunos signos tienen.

Al igual que los colores, las tipografías y los reiteradores se hacen presentes, tal como observamos en las imágenes anteriores.

“Materialización y realización del proyecto”



En el proceso de la digitalización se comenzó a ver algunas fallas, pues a veces la tipografía se perdía un poco, o el tamaño de la ilustración variaba, dependiendo de la cantidad de texto que se tenía para cada una. Los fondos de todas las páginas se animaron ya fuera según el caso en after effects o en Photoshop, así elegimos 4 ilustraciones al azar para animarlas, una de cada elemento.

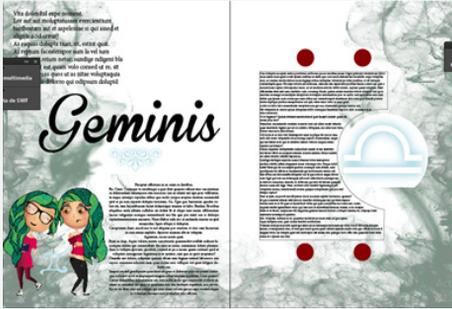
A continuación de algunos cambios que se hicieron



* Aquí, la textura del fondo y el color ya se tenían definidos, pues eran acordes a la psicología del color que reflejaban la personalidad del signo, sin embargo la tipografía se perdía y entonces se realizó el siguiente cambio en la digitalización. También la forma del texto, para acoplarnos a la cantidad de información que se necesitaba colocar.



*El fondo se aclaró y se consideró el color que tenía el separador. La maquetación igual se cambió y se digitalizo con base a una de las 4 que se escogieron en los bocetos, donde por ser el primer signo el titulo empezó arriba y así en sucesión con las otras páginas como se muestra en la imagen.



* En esta imagen el color del fondo también se basó en el separador, pero aún se tenían contemplados 4 botones, pero la información no era suficiente para hacer los cuatro y entonces se decidió para todos los signos dejarlos en tres botones.

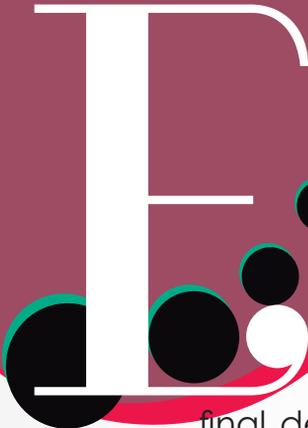


*Esta es la retícula que se utilizó para este signo y sirvió para modificar el lugar del texto e invertirlo, para darle más dinamismo a la lectura del contenido



*Se bajaron los botones, pues al momento de hacer la prueba en el iPad el usuario entra en conflicto a tener que dar clic arriba o abajo

“ Aplicación y ejecución del diseño ”



En este punto llegamos al resultado final del ebook, en las siguientes imágenes se muestra el trabajo de bocetaje y prefiguración que hemos venido trabajando en capítulos anteriores y la aplicación de esto en nuestro soporte, en este caso es, el iPad.

En las páginas, el texto del eBook está a una sola columna la cual contiene retícula de 11 módulos que al realizar la diagramación dentro de nuestro espacio de diseño se aprecia que la cantidad de texto tiene mejor lectura, además de contar con mayor aprovechamiento del área de diseño como se muestra en las imágenes anteriores. A diferencia de retículas con menor número de módulos con las cuales no se lograba una adecuada armonía texto-imagen puesto que se observaban varios espacios en blanco. Desde un inicio se buscó que el texto tuviera la escritura en prosa, ya que es una característica de la mayoría de los libros.

*Cabe mencionar que la diagramación de las páginas es versátil, provocando que algunas páginas tengan dos columnas, aun con la misma retícula. De esta manera la lectura del usuario no es monótona y se logra un diseño dinámico.

El separador junto con las ilustraciones y la página del ebook están en continua relación, consiguiendo una homogeneidad en el diseño por ello la paleta de colores a usar no sería la excepción; la cual está acorde a la psicología del color que se basa en la personalidad del signo junto con su carta astral para asignarle un color distintivo. Por lo anterior en cada signo se eligió, en su mayoría, colores brillantes debido a que estos tonos ocasionan un mayor contraste o de igual manera logran encontrar una armonía con dicha ilustración, teniendo como resultado una página con mayor atractivo visual.

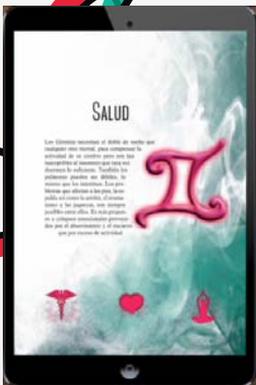
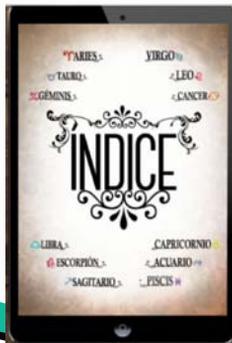
Observamos que los fondos están animados con el propósito de brindarle la parte multimedia a la publicación. Teniendo la característica de composición de la primera página del signo, la cual consiste en que la textura del diseño está en el borde de esta, dejando aire de lado derecho o izquierdo, y centro según el caso. Por lo anterior, al unir las dos páginas del respectivo signo se visualiza una misma logrando una continuidad sobre el contenido, como se muestra en el esquema siguiente, llevando esta organización en toda la publicación.



*De igual manera, los bordes no tienen conflicto con el centro (donde principalmente está la tipografía), ayudando a tener contraste y evitar la saturación visual para tener una óptima lectura en los textos.

Notamos en la segunda página de cada signo los botones que se dirigen a sus estados, siendo en este caso diferentes textos. Los botones están ordenados de manera lineal, ya sea en la parte superior o inferior de la hoja, conforme a la diagramación establecida que ayuda a que el usuario no pierda su lectura de izquierda a derecha; así los tonos utilizados para estos son los mismos que se ocupan en el resplandor de los títulos.

En la página de índice los botones están organizados de manera concéntrica al título para poder examinar mejor los subtítulos y tener el suficiente espacio entre cada uno logrando un equilibrio en la hoja.



En los títulos de toda la publicación analizamos que están en color blanco, debido a que nuestra referencia de diseño tienen esa misma línea gráfica con un resplandor que ayuda a percibir la diferencia entre el fondo y la tipografía, apoyándose también con un rebase en negro detrás para agregar más contraste.

El acomodo de los títulos empezando por el primer signo comienza de la parte superior hacia la inferior de todas las páginas, repitiéndose ese ciclo 3 veces en todo el eBook obteniendo dinamismo en la lectura.

Miramos que los elementos de ornato que tienen el título y los objetos gráficos que acompañan a los botones parten del centro hacia afuera. En el caso de los títulos contienen el reiterador, mismo que se encuentra con los separadores en la parte superior, este tiene el tamaño proporcional del título con una distribución concéntrica que se acompaña de los signos gráficos logrando una gradación de tamaño.





Conclusión

"Conclusión"



Se puede decir que en la actualidad el diseño editorial digital puede cubrir la demanda y satisfacer las necesidades de publicación a través de todos los medios de comunicación, ya que con el avance de las tecnologías el usuario se ha vuelto demandante y por lo tanto es más difícil captar su atención con solo información sin interacción.

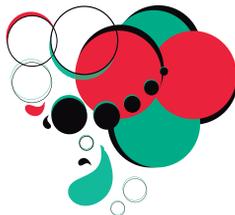
En esta era digital nos damos cuenta que muchas de las publicaciones impresas compiten con la nueva tecnología como iphones, ipads, etc, por ello el diseñador y comunicador visual debe de estar consciente de la actualización de los medios y plataformas de comunicación, y por eso mantenerse en constante retroalimentación para poder estar a la vanguardia, y ser partícipe de la producción de diversas publicaciones alternativas al material impreso con contenido en línea e interactivo.

Las herramientas que nos proporciona la multimedia tales como: el sonido, las imágenes, los colores, tipo-

grafías y el movimiento se emplean para que el diseño editorial logre la total atracción del público, en especial a los jóvenes y se cumpla el cometido de comunicar e informar de una manera diferente a lo convencional ya que se insita a que el usuario use más de un sentido y así la forma en que se captan las ideas sean más perdurables.

La experiencia obtenida realizando el e-book es que aprendí que para realizar una publicación digital se requiere del conocimiento de todas las áreas que abarca el diseño como son: la multimedia, ilustración, editorial, fotografía, etc., y que el proceso creativo es imprescindible para obtener resultados diferentes con la experimentación y sin dejar de retomar todas y cada unas de las etapas planeadas, este proceso es flexible ya que no es preciso seguir las etapas de una manera lineal obteniendo así un resultado satisfactorio.

Por último, entendí que no se puede dejar de lado el planteamiento correcto del problema, tener bien claro lo que se quiere lograr, ir de la mano con el cliente para establecer una comunicación y así satisfacer sus necesidades mediante el diseño de los resultados deseados.



FUENTES

Royo, J., (2003). "Diseño digital". México, Paidós.

Pelta, R., (1998). "Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño grafico". México, Paidós.

Pérez, F., (2003). "La era de la mundialización en lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales. México, UAM – Xochimilco.

Creime, P. y M. R., Lea, (2000). "Redactar la introducción" y "Redactar la conclusión" en Escribir en la universidad. España, Gedisa.

