

www.bdigital.ula.ve

02

Reconocimiento-No comercial



- ANTECEDENTES
- MARCO TEÓRICO

A·N·T·E·C·E·D·E·N·T·E·S

Estudiar los siguientes antecedentes nos permitió tener una idea sobre la variedad de proyectos que abordan la literatura como objeto del diseño y su relevancia para el desarrollo del proyecto.

A continuación se presenta una lista de trabajos previos que servirán como referencias para la investigación y cuya selección estuvo definida por su aporte en el desarrollo de diferentes criterios esenciales para el manejo y visualización de contenidos narrativos, informativos y la dinamización lectora, los cuales se consideraron primordiales para la estructuración de la propuesta.

Los antecedentes se copilaron en dos grupos: el primero: los directos, son los proyectos que preceden al que se está realizando, ya que tocan aspectos de la problemática y cuyos aportes son relevantes para la propuesta. El segundo grupo: los indirectos, son trabajos con una evidente aplicación de herramientas visuales para mejorar la presentación de la información.

*"I am part of everything
that I have read"*

Theodore Roosevelt

Observare e identificar correctamente los problemas motiva la búsqueda de múltiples fuentes de información.

A·N·T·E·C·E·D·E·N·T·E·S - DIRECTOS -

Título: LA NOVELA ILUMINADA

Autor: LETICIA PATRIZI

Lugar: UNIVERSIDAD DE LOS ANDES, VENEZUELA.

Año: 2014

El desarrollo de este proyecto se fundamenta en convertir la lectura en una **actividad más perceptiva** y, por lo tanto, más **dinámica** por medio de modificaciones visuales en su estructura, mejorando el entendimiento, el aprendizaje y la búsqueda de información a lo largo de la narración al evidenciar las **interconexiones existentes en la información**.

Es evidente la importancia del estudio y análisis de la **espacialidad de los formatos del libro** y la **categorización de la información**, como herramientas relevantes en el desarrollo de un sistema visual para **potenciar la interacción entre el lector y el contenido de una novela**.

“La comunicación visual puede hacer de la lectura una actividad más dinámica, utilizando sus criterios y fundamentos para innovarla, por lo tanto, se hace válido plantear modificaciones en la estructura del libro impreso para que la imagen visual agregue, sustraiga o suplante elementos con la finalidad de promover la interacción lector-contenido, por medio de un dinamismo que mejore el entendimiento y el aprendizaje del lector al involucrarlo más en la narración.”



A·N·T·E·C·E·D·E·N·T·E·S - DIRECTOS -

Título: UNA AVENTURA HACIA LA DINAMIZACIÓN VISUAL.

Autor: MARIA GUADARRAMA

Lugar: UNIVERSIDAD DE LOS ANDES, MÉRIDA.

Año: 2015

En este proyecto se abordó la importancia que tienen las **relaciones texto-imagen**, manejadas desde un punto de vista **expansivo**, en donde un elemento aporta información adicional del otro.

Se tomó en cuenta la creación de un **lenguaje visual** que enseñe procedimientos y construya las bases para una **interacción mas dinámica** entre lector y contenido. Permitiendo reconocer entonces, la importancia del diseño gráfico como herramienta para la **organización y visualización de contenidos**, tal como se menciona a lo largo del presente proyecto.

“Un lenguaje visual adecuado da pie a una interacción mas armoniosa entre la imagen y el texto. No se trata de eliminar a uno de ustedes, sino de hacer que juntos funcionen adecuadamente.”

Reconocimiento-No comercial

A·N·T·E·C·E·D·E·N·T·E·S - DIRECTOS -

Título: THE HYBRID BOOK PROJECT.

Autor: MELVILLE HOUSE

Lugar: ESTADOS UNIDOS

Año: 2016

El proyecto Hybrid Book, es un innovador programa de publicación que le da a los libros impresos las características de los eBooks mejorados.

Cada libro en el programa Hybrid Book presenta no solo el texto central de la novela, sino también materiales digitales auxiliares extensos, como ensayos, mapas, ilustraciones y otro material de fuente primaria que estará disponible para los compradores de libros impresos a través de un **código QR** (respuesta rápida) impreso dentro del libro.

El proyecto apuesta por una **experiencia lectora más inmersiva** y provocativa. Sin tomar preferencia, **une lo mejor de dos formatos**. Permite que el libro físico ocupe un lugar central al tiempo que proporciona contenido digital increíble y gratuito para mejorar la experiencia lectora y **multiplicar la lectura**.

"We've been telling the prognosticators of doom and gloom that print and digital are going to co-exist."

M.H. publisher." Dennis Johnson,



A·N·T·E·C·E·D·E·N·T·E·S -INDIRECTOS-

Título: INVISIBLE A LOS OJOS

Autor: MICAELA S. MALCOM Y TATIANA
POLLERO

Lugar: ARGENTINA

Año: 2015

Invisible a los ojos es un proyecto de Tamara Méndez, Juan Manuel Garrido, Micaela Sánchez Malcolm y Tatiana Pollero donde analizaron y ejecutaron la posibilidad de realizar una versión totalmente diferente de la obra El Principito.

Una versión que no fuera comercial, de excelente calidad artística y representativa, para el que convocaron artistas a ilustrar fragmentos del cuento. Se traduce cada vivencia del personaje en una imagen, donde se deja **fluir la imaginación visualmente**. La inclusión de la ilustración en cada página como elemento que **esclarece y valoriza**.

“Ahora mismo, en este último instante, me atrevo a sospechar que tal vez la verdadera experiencia de este libro no consiste en ver al principito sino en asistir al choque entre la sensibilidad del ilustrador y la del escritor. Tal vez de esta colisión puedan emerger algunas chispas y esas chispas son el libro.”

La primera noche me quedé dormido sobre la arena, a unas mil millas de distancia del lugar habitado más próximo. Estaba más aislado que un naufrago en una balsa en medio del océano. Así que imagínense mi sorpresa cuando al amanecer me despertó una voccecita diciendo:

- ¡Por favor, dibújame un cordero!
-¿Qué? - respondí yo.
-¡Que me dibujes un cordero!

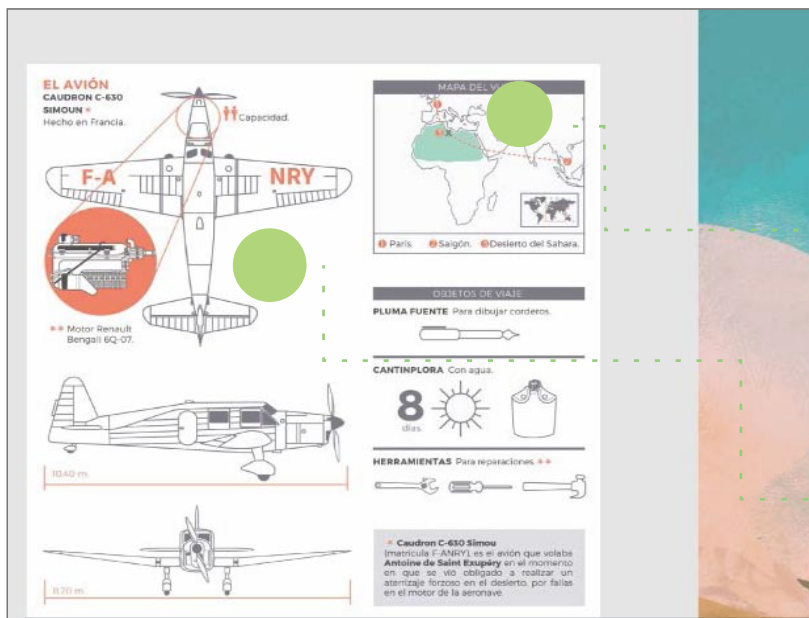
Me levanté de un salto, como si me hubiera tocado un rayo. Me froté los ojos. Miré a mi alrededor. Vi a un muchachito que me miraba con atención. Aunque es importante decir que mi dibujo es ciertamente menos encantador que el modelo. Pero la culpa no es mía. Ya les conté que los adultos me desanimaron con mi carrera de pintor cuando era niño y nunca aprendí a dibujar otra cosa que no fueran boas cerradas y boas abiertas.

Miré aquella aparición con ojos llenos de admiración. No hay que olvidar que me encontraba a unas mil millas de distancia del lugar habitado más próximo. Pese a ello, el muchachito no me parecía ni perdido, ni muerto de cansancio, de hambre, de sed o de miedo. No tenía en absoluto la apariencia de un niño perdido en el desierto a mil millas de



Iconos para elementos dentro de la narrativa.

Un buen ejemplo de aplicación de herramientas visuales en contenidos literarios. Tales como, la creación de íconos como puente para los procesos asociativos del lector, permiten que éste pueda reconocer por encima de su capacidad de recuerdo. Este proyecto editorial también plantea una manera de poder ubicar al lector en las locaciones mencionadas por el autor mientras se sigue a los personajes y sus acciones en los variados espacios. A la vez que aporta información adicional directamente relacionada con aspectos no detallados dentro de la narrativa pero que le permiten alcanzar una mayor interacción con el contenido, multiplicando la lectura y ampliando la experiencia lectora.



Mapas que permiten seguir el recorrido del personaje.

Ilustraciones informativas



A·N·T·E·C·E·D·E·N·T·E·S -INDIRECTOS-

Título: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Autor: J. R. R. TOLKIEN

Lugar: EDITORIAL MINOTAURO, ESPAÑA

Año: 2002

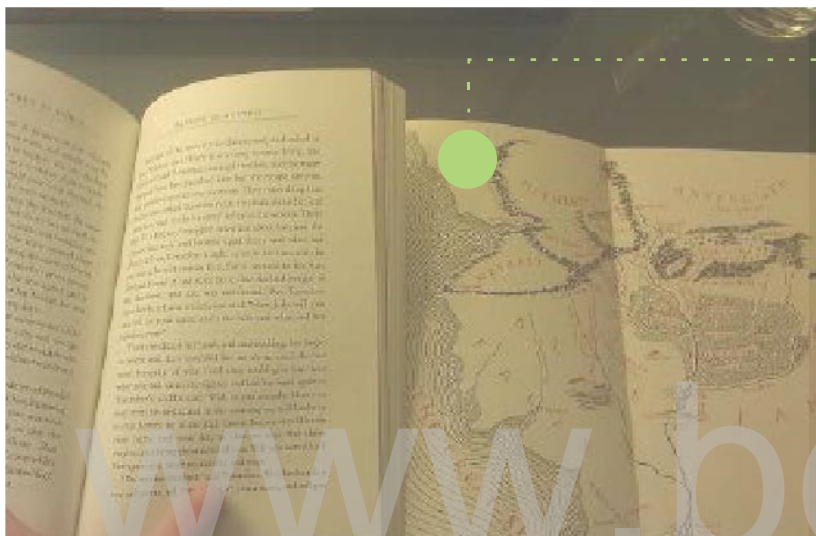
www.bdigital.ula.ve

Quizás una de las novelas de fantasía épica más famosas escrita por el escritor británico J. R. R. Tolkien. Su historia se desarrolla en la Tercera Edad del Sol de la Tierra Media, un lugar ficticio.

El Señor de los Anillos se torna más complejo que las otras novelas de Tolkien, no porque sea más difícil de leer, sino porque no es una sino varias narrativas, las cuales evolucionaron a lo largo de la historia de la Tierra Media y se unen a la final. Se trata de **narraciones mitológicas densas** con **gran cantidad de personajes con relaciones** particulares y necesarias de retener para comprender la historia, puntos geográficos y eventos a lo largo de miles de años.

«El motivo primario fue el deseo de un contador de relatos de hacer una experimento con una narración realmente larga que mantuviera la atención de los lectores, los divirtiera, los deleitara y, de vez en cuando, quizás los excitara o los emocionara profundamente».

J.R.R. Tolkien



Mapas desplegables



En esta serie de novelas se puede observar la importancia que tiene la funcionalidad en la inclusión de mapas desplegables al final del libro que faciliten al lector el seguimiento y visualización constante del viaje, generando una idea espacial del entorno. Un aporte de gran información en ediciones especiales para un grupo de lectores selecto muy interesado en la obra del autor, al igual que alfabetos élficos, canciones, y una serie de ilustraciones que involucran en mayor medida al lector en la narrativa.



A·N·T·E·C·E·D·E·N·T·E·S -INDIRECTOS-

Título: HARRY POTTER (Edición Ilustrada)

Autor: J. K. ROWLING

Editorial: SALAMANDRA

Año: 2015-2016

www.bdigital.ula.ve

Jim Kay fue el ilustrador elegido para que reinterpretara y diera vida gráfica a la nueva edición de la saga de "Harry Potter", una edición completamente ilustrada publicada por la editorial Salamandra.

Esta versión incluye infinidad de detalles donde se aprovechó la oportunidad para agregar **elementos gráficos** y algunas páginas guías sobre las especies particulares de este mundo literario, **convirtiendo a la imagen en un elemento fundamental para la comprensión y memorización de contenido** al despertar la curiosidad del lector en el contenido que se le presenta.

"Me dejaron inventarme tiendas en el Callejón Diagon, y también algunas páginas de guías sobre trols y huevos de dragón. Me gustan mucho esas ilustraciones porque están fuera de la historia y son algo que los lectores no esperarán encontrar cuando abran el libro. Yo quería aportar algo nuevo"

Jim Kay

Reconocimiento-No comercial



Ilustraciones representativas de personajes



Ilustraciones Informativas de especies

Jim Kay aporta vida gráfica a la narrativa fantástica de J. K. Rowling. Los personajes y escenarios que transcurren en la novela son ilustrados para expandir el alcance del texto, facilitándole al lector la comprensión de descripciones e imágenes retóricas. Permitiendo reforzar la asociatividad de la imagen con el texto para enriquecer la imaginación del lector y sumergirlo dentro de los rincones no explorados de la narrativa con ilustraciones informativas que lo ayudan en su proceso de comprensión del contenido al hacerle ver una representación del mismo.



A·N·T·E·C·E·D·E·N·T·E·S -INDIRECTOS-

Título: GEOHISTORIA DE LA SENSIBILIDAD EN
VENEZUELA

Autor: PEDRO CUNIL GRAU & ALVARO
SOTILLO

Lugar: VENEZUELA

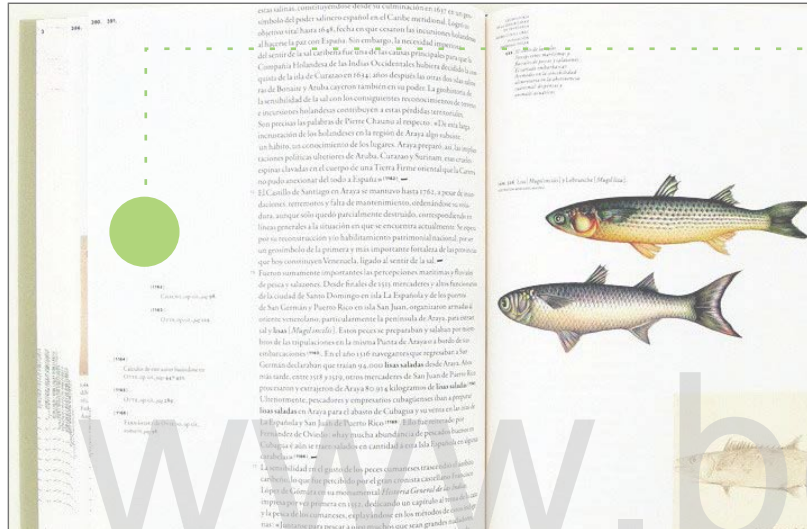
Año: 2008

El sistema visual desarrollado por Álvaro Sotillo permite interactuar con el usuario para que ciertas **señales gráficas** que afectan sus partes, sirvan como **orientación** para el uso de la **función informativa** del libro. Así su diseño brota desde el análisis exhaustivo de los contenidos y no de asumir elementos gráficos establecidas, como si se tratara de una camisa de fuerza.

“Mi punto de partida es el análisis de los contenidos que me toca formalizar y comunicar, de allí parto. La intención de establecer un desnudamiento de la anatomía del libro como objeto. Esto se logra a través de señas exteriorizadas en el volumen del libro como orientación desde lo externo hacia los diferentes contenidos. Involucra introducir una cantidad de señales que no son alfabéticas, como líneas, sombras coloreadas, que se van traspasando hacia las fachadas del libro y que van orientando hacia el contenido..”

Alvaro Sotillo

Reconocimiento-No comercial



Aprovechamiento de los márgenes

En las obras de Sotillo se conciben todas las partes de un libro con gran imaginación.

No solo el "continente" se diseña en forma creativa, sino que de igual forma, los textos al parecer secundarios, aquellos al margen o simples pie de páginas, se les da su importancia. Se tratan con la misma dedicación y relevancia, obteniendo una composición vívida de todos los elementos gráficos.



Siempre prevalece la posibilidad de nuevas lecturas con el aprovechamiento de los márgenes para aportar o esclarecer información. Convirtiendo la interacción con el libro en un placer que amplía la experiencia lectora.



M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O

Previamente a la propuesta de este proyecto, es necesario dar a conocer variados conocimientos de múltiples autores que respalden la propuesta y complementen el proceso de creación de la misma. Por lo tanto, debido a la naturaleza del trabajo, se hace pertinente dar a conocer conceptos de comunicación visual, experiencia lectora, interacción, entre otros, para exponer la forma en como fueron utilizados.

www.bdigital.ula.ve



TEORÍAS

- Comunicación Visual
- Diseño Centrado en el Humano
- Experiencia Lectora
- Literatura Visual
- Traducción Visual

PRINCIPIOS

- Sistema Gráfico
- Interacción
- Lecturabilidad
- Representación Icónica



M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O

- T E O R Í A S -

Comunicación Visual

Quizas uno de los términos más desarrollados dentro del diseño gráfico, por ser el marco de acción de nuestra práctica laboral. Cuando hablamos de elaborar proyectos de comunicación visual estamos diseñando las condiciones de una experiencia visual. Gillian Rose (2006) habla de visualizar como *“las diversas formas en que la visión es construída: el cómo vemos, cómo somos capaces de ver, cómo vemos este ver y lo no visto también”*.

La comunicación visual debe entenderse como la transmisión del conocimiento por medio de mensajes que se perciben visualmente. Mediante un conjunto de criterios, procedimientos y estrategias propios del diseño gráfico para garantizar una experiencia visual exitosa.

Por lo tanto, nuestro trabajo como comunicadores es comprender el proceso de visualización para generar efectivas estrategias de comunicación visual que atrapen al lector dentro de la historia, basadas en principios y teorías de diseño.



www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial



M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O

- T E O R Í A S -

Diseño Centrado en el Humano

Cuando diseñamos productos, experiencias y espacios, es primordial e inevitable preguntarnos en el proceso como las personas van a interactuar con el resultado de nuestro trabajo. El diseño centrado en el humano es un enfoque único para la resolución de problemas, término que la Organización IDEO explica en "Field Guide to Human-Centered Design":

" está diseñado para llevarte a aprender directamente de las personas, abrazar la amplitud de las posibilidades creativas y luego concentrarse en lo que es más deseable, factible y viable para las personas a las cuales se está diseñando "

Fue indispensable para el desarrollo del proyecto considerar en todo momento las necesidades del lector para mejorar la relación entre lector-contenido, logrando así resultados exitosos. Por lo expuesto anteriormente es que el término se toma como uno de los más esenciales del proyecto.

www.bdigitalkula.ve

Reconocimiento-No comercial



M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O - T E O R Í A -

Experiencia Lectora

La lectura se forma en la frontera entre el yo y el mundo narrativo, y es durante la experiencia lectora cuando esta línea limítrofe se difumina y permite que el mundo narrativo fluya en el lector y que el lector fluya en la historia.

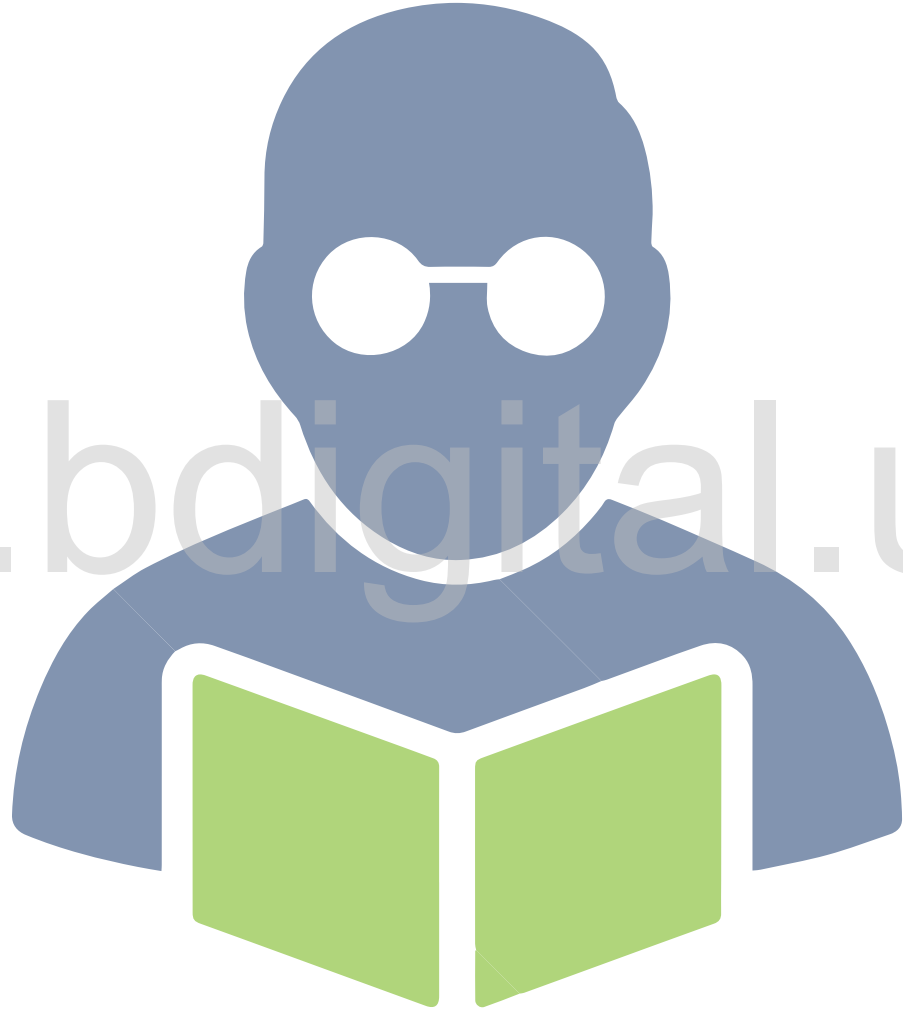
Erasto Espino (2001) plantea lo siguiente:

“La experiencia lectora es intransferible, en el sentido que cada lectura es un acontecimiento intelectual, afectivo y síquico que ocurre en la conciencia, en ese recinto interior propio de cada lector donde se construyen nuestras representaciones y valoraciones del mundo”.

Convirtiéndose en un concepto fundamental por ser parte del alcance de este proyecto. Donde la ampliación de la experiencia lectora brindará más que historias entre las páginas del libro. Formará imágenes en la mente del lector, establecerá relaciones y dispondrá de nuevos contenidos a medida que descifremos los símbolos convencionales que llamamos escritura.



www.bdigital.ula.ve





M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O

- T E O R Í A S -

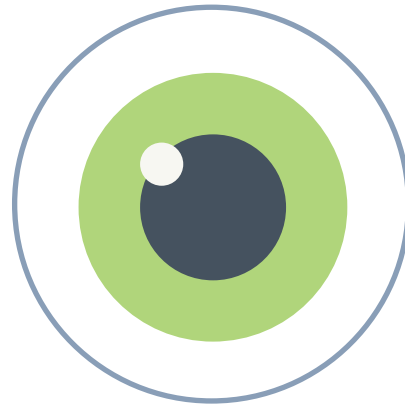
Literatura Visual

Tal como el término deja entre ver, lo leído se analiza a través de la vista para ser dirigido al ojo de la mente. Este concepto actualmente se maneja en distintas disciplinas pero se genera de la combinación interdisciplinaria entre la comunicación visual y la narrativa literaria.

Hablamos entonces de un discurso verbo-visual que surge de la articulación entre elementos gráficos y lingüísticos. Hecho respaldado en la descripción de Istvan Schritter (2001), quien habla de la literatura visual como:

"el diálogo entre dos códigos (imagen-texto) para la producción de sentido, brindando al lector atento una lectura más"

En cuanto al proyecto, será primordial que el discurso gráfico trabaje a la par con el texto, ampliando el relato, fundando nuevas lecturas, uniéndose ambos en un todo de sentido.



www.bdigital.ula.ve





M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O - T E O R Í A -

Traducción Visual

Es necesario para el logro de este proyecto traducir visualmente contenidos primordiales para el entendimiento de la narrativa.

En relación a esto Leticia Patrizi (2014) plantea lo siguiente:

“visualizar es diseñar de forma esquemática e icónica según criterios de síntesis, formas, colores, estructuras gráficas significantes que se interrelacionan para formar una unidad de información que active la memoria visual del lector por medio de procesos reiterativos y acumulativos que lo ayuden a reconocer y comprender cosas.”

Para efectos de esta propuesta, se extraerá el sentido de lo que se va narrando, donde luego por medios gráficos el visualizar elementos de la narrativa tendrá una función esclarecedora que active la imagen mental del lector con respecto a la historia.

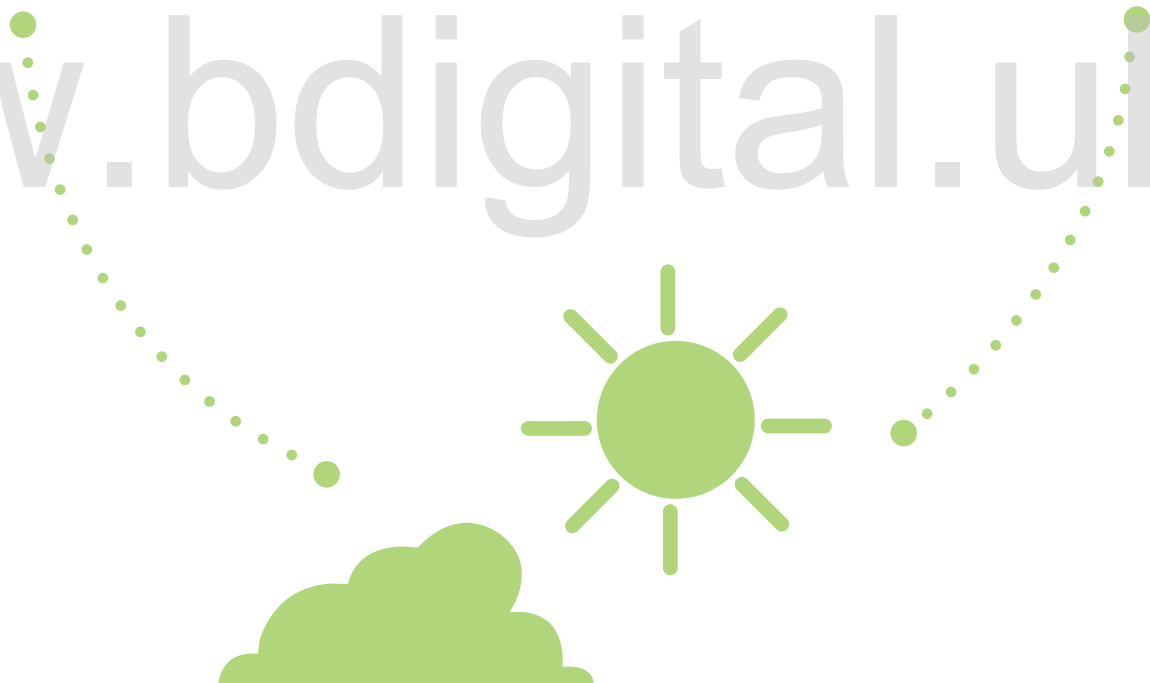


Sol
+
Nubes



El
Día

www.bdigital.ula.ve



Reconocimiento-No comercial



M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O - PRINCIPIOS -

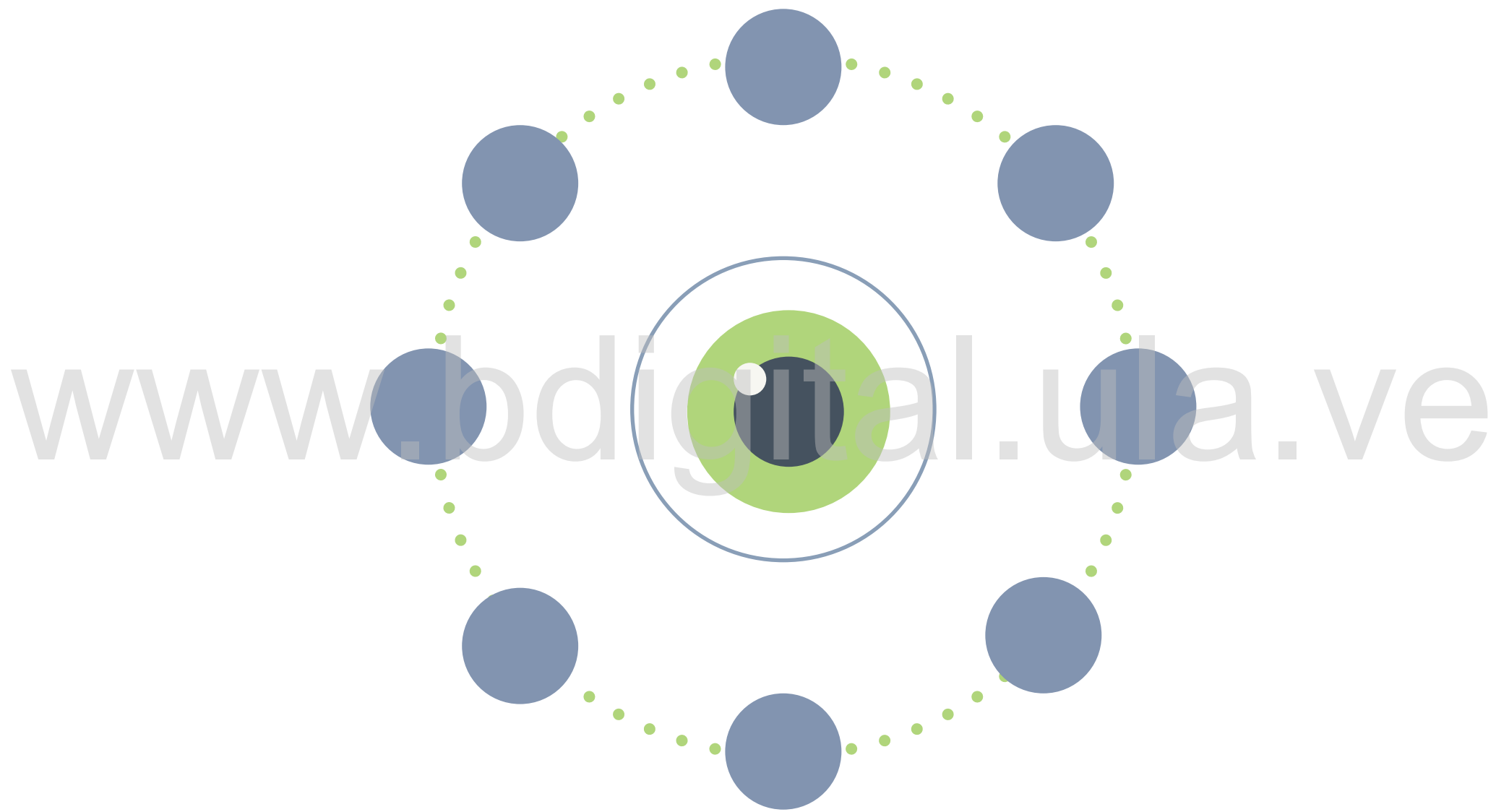
Sistema Gráfico

Lilibeth Olivares (2017) hace referencia al término de la siguiente manera:

"Es un conjunto de elementos (unidades gráficas) organizados y ordenados pro medio de ciertos criterios, que permiten entender al conjunto como un todo."

Por lo que es necesario definir los elementos que forman parte del sistema y que su implementación esté condicionada a criterios y principios del diseño."

Este es uno de los conceptos más importantes del proyecto, ya que es el resultado como propuesta. Con el manejo de diversos elementos gráficos que deben interrelacionarse de manera coherente para que la consecuencia comunicacional de cada uno, como elementos individuales, se potencie, al articularse cada uno de ellos, de manera que se les perciba como un conjunto. Siendo este conjunto el sistema gráfico que propondremos como herramienta para potenciar la interacción lector-contenido-continente y ampliar la experiencia lectora.





M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O - PRINCIPIOS -

Interacción

En relación a este principio Yusef Montero (2015) nos dice:

“Cuando diseñamos cualquier interfaz de usuario se habla de modelar, delimitar y conducir la interacción del usuario y como responderá el producto a cada una de sus acciones”

Por ello, si existe un concepto central en la experiencia de usuario es precisamente el de la interacción. Es por lo tanto primordial identificar y comprender inicialmente la interacción existente entre el lector y el contenido, es decir, identificar las necesidades que surgen de esa relación entre ambos, para así poder generar resultados mas eficientes, determinados por la implementación de criterios del diseño.

Generar una interacción donde los lectores pueden identificar, visualizar y manipular el contenido es entonces uno de los principios más relevantes para el desarrollo de la propuesta ya que tiene amplia relación con la problemática.





M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O - PRINCIPIOS -

Lectorabilidad

En diseño es fundamental hablar de lectorabilidad, aún cuando se comete el error común de confundir dicho término con el de legibilidad. Cuando hablamos de lectorabilidad hacemos referencia a la facilidad con la que el texto puede ser leído. La comprensión es un factor clave, así como la facilidad de observar rápidamente y comprender el texto.

En relación a este principio Suárez Ángel y Suárez Sergio (2014) aclaran:

“Mientras que la legibilidad se verá facilitada por elementos formales de los textos, la lectorabilidad dependerá de elementos relacionados con el contenido. Un texto puede haber cuidado mucho la forma y la presentación y, por tanto, permitir la legibilidad del mismo, pero estar redactado con un vocabulario complejo, con estructuras sintácticas y gramaticales enrevesadas, que hacen muy difícil su lectorabilidad.”

Siendo parte de la problemática el uso de un lenguaje complejo para un lector iniciado, aplicar este principio es necesario para que la propuesta resultante pueda ser exitosa.



Reconocimiento-No comercial



M·A·R·C·O T·E·Ó·R·I·C·O

- PRINCIPIOS -

Representación Icónica

En el campo del diseño la representación icónica puede ser usado como herramienta visual en paneles de control, interfaces de computadora, señalética, entre otros. En cuanto al proyecto, este principio fue fundamental para mejorar el reconocimiento de la narrativa, la retención de la información y posicionar al lector dentro del recorrido.

En relación al concepto Jon Hicks () expresa que:

Los iconos son más que solo decoración o imágenes bonitas. Sirven para una amplia gama de propósitos, desde superar las barreras del idioma, describir funciones, brindar soporte para la navegación y para transmitir el estado de ánimo y la emoción.

Tal como expresan Lidwell, Holden & Butler (2003) y como se pretende demostrar en el presente proyecto, podemos decir que la representación icónica reduce el proceso de comprensión, mejora la visualización y el control del contenido, permitiendo que los conceptos e información sean más comprensibles para el lector en todas las culturas.



Redactar



Email



Usuario

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

03

Reconocimiento-No comercial



- MARCO METODOLÓGICO



M · A · R · C · O M · E · T · O · D · O · L · Ó · G · I · C · O

El uso de la información implica un proceso que a veces también se vuelve complicado, pues requiere selección, interiorización y estructuración para que pueda convertirse en un conocimiento que nos habilite para la acción, de manera que podamos dar respuesta a las problemáticas de nuestro entorno social.

Este proyecto contiene elementos experimentales propios de un trabajo que nace del interés de la autora y, por lo tanto, puede hablarse de una metodología impulsada por una exploración personal, que según John Bower, inicia con *una pregunta planteada para su consideración y solución*.

A continuación se presenta un esquema detallando el proceso que se desarrollará dentro de cada fase de la propuesta. Proceso metodológico que fue ampliamente asesorado por el grupo de *Aproximación a Metodologías del Arte y del Diseño (GAMAD)* de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

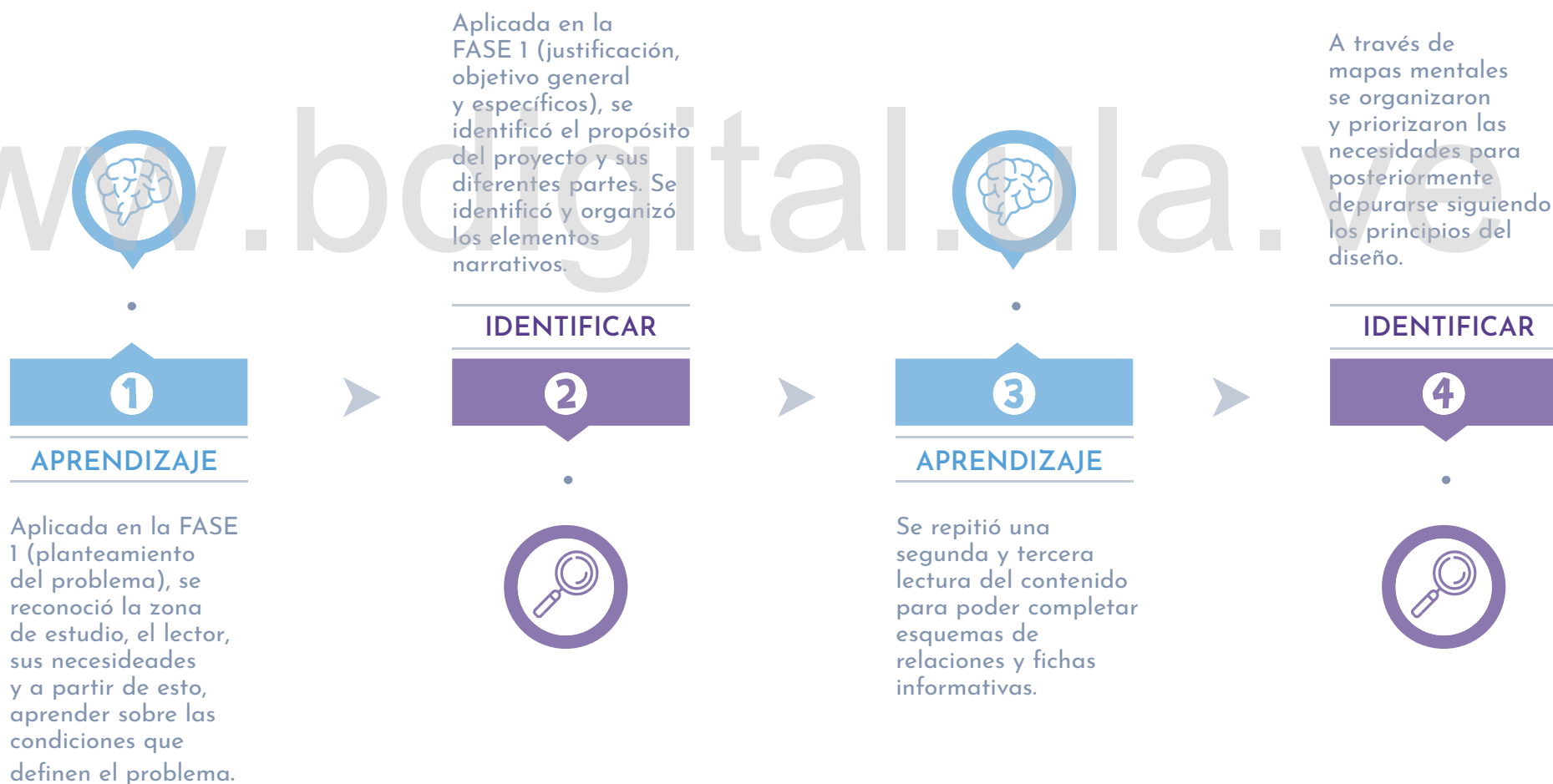
John Bowers. Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. 2011.

El proyecto se pretende abordar de manera abierta, tomando tres de las cuatro fases que plantea John Bower: **aprender, identificar, generar e implementar**, como base metodológica, por considerar que definen eficientemente las etapas que dan forma a un proceso de diseño, adaptandolas a la propuesta, moldeandolas a sus necesidades. Por lo tanto, no podemos hablar de cada etapa como una serie de pasos a seguir y descartar, ya que cada una estuvo interconectada por la actitud reflexiva y creativa propias del ensayo y error. Donde la **observación**, el **análisis** y la **evaluación** pueden presentarse como ramificaciones en cada momento, y el dar un paso a la etapa anterior será tan común como dar uno hacia adelante en la necesidad de estudiar detalladamente la problemática, en la búsqueda de generar soluciones realmente eficientes.

“ El pensamiento de diseño no es un camino lineal. Es una gran masa de bucle de vuelta a diferentes lugares en el proceso.”

David Kelley, Fundador de IDEO

FASES METODOLÓGICAS





5

GENERAR

Se generaron ideas que partieran del usuario y sus necesidades utilizando criterios de diseño para obtener resultados basados en la problemática.

Se identificaron las fallas en las propuestas de diseño realizadas y sus posibles mejoras. Cada idea revisada y trabajada hasta lograr un resultado óptimo a las necesidades.

IDENTIFICAR

6



7

GENERAR

Se abordó nuevamente el proceso de diseño con cada propuesta mejorada. Fue abordado cada necesidad, logrando un sistema gráfico que responda a cada una de ellas.

Esta fase no fue aplicada. Aquí el sistema gráfico desarrollado en el presente proyecto debe aplicarse a toda la novela para posteriormente ser publicada.

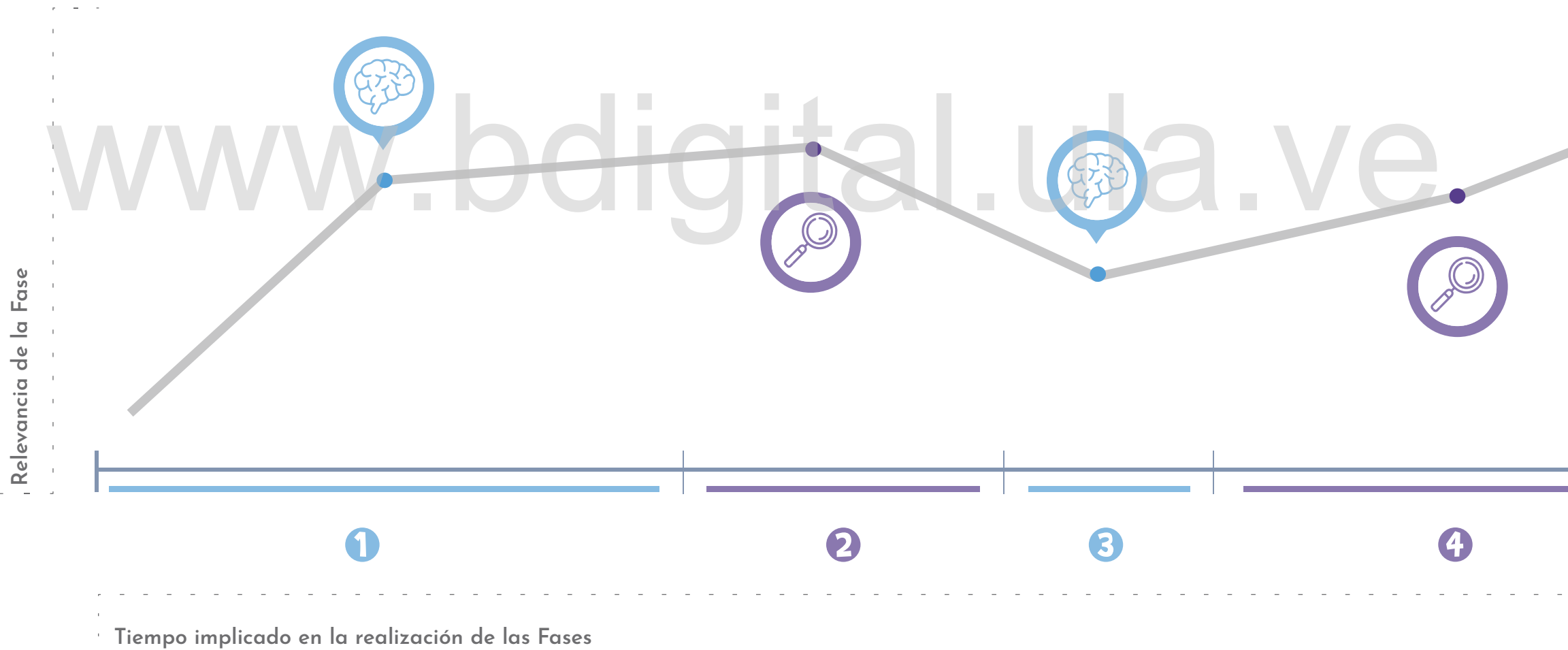
IMPLEMENTAR

8

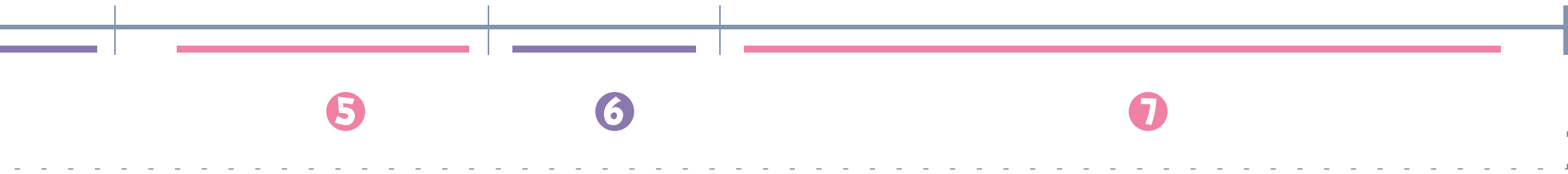




FASES METODOLÓGICAS



Reconocimiento-No comercial



Reconocimiento-No comercial



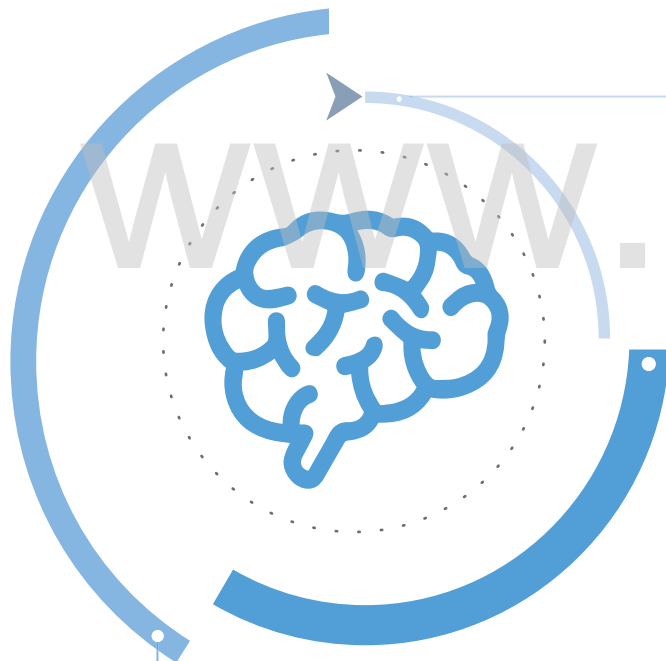
M · A · R · C · O M · E · T · O · D · O · L · Ó · G · I · C · O

A continuación desarrollaremos y ampliaremos cada etapa de la metodología anteriormente expuesta. Permitiendo visualizar y comprender cada una de las tareas que dieron forma a las tres fases.

www.bdigital.ula.ve

ACERCAMIENTO A LAS FASES METODOLÓGICAS

1 A·P·R·E·N·D·I·Z·A·J·E



1. LECTURA EXPLORATORIA

Leer detenidamente el contenido a trabajar para establecer su complejidad, estructura, características y extensión.

2. ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO

Determinar los elementos narrativos que componen el contenido

3. REVISIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Analizar y estudiar toda la información recolectada, por medio de anotaciones, esquemas, fichas, etc

“Aprender sobre las condiciones que delimitan y definen un problema es el primer paso para resolverlo”. - 03 -
La inmersión en el contenido pone de manifiesto los elementos narrativos para así reconocer los problemas y necesidades en los cuales se cimenta la propuesta.

ACERCAMIENTO A LAS FASES METODOLÓGICAS

2 I·D·E·N·T·I·F·I·C·A·R



www.bdigital.ula.ve



1. ESQUEMAS

Identificar y visualizar las interconexiones y relaciones en los diferentes elementos de la narrativa.

REFLEXIÓN

A través de una comprensión profunda de la narrativa, se puede conocer todo el universo de relaciones y conexiones entre los personajes, los lugares, los objetos y las instituciones, como elementos constitutivos del contenido.

Luego de **reflexionar** el conjunto de relaciones identificadas, se determinó necesario regresar a la fase de aprendizaje para abordar nuevamente la lectura y verificar lo realizado.

ACERCAMIENTO A LAS FASES METODOLÓGICAS

3 A·P·R·E·N·D·I·Z·A·J·E



1. 2ª y 3ª LECTURA

La relectura mejoró el procesamiento de la información para poder avanzar de forma segura en el viaje de la comprensión.

2. REVISIÓN DE LA INFORMACIÓN

En esta parte sopesamos la información nueva con la ya identificada, además de aplicar corrector sobre cualquier descuido.

Se consideró necesario realizar una relectura de la narrativa con el fin de lograr una completa exploración y comprensión del contenido. No recordar mayor información, sino también de comprenderla y retenerla mejor. Esta continua labor de volver una y otra vez sobre las líneas del contenido va construyendo o develando el sentido de la narrativa, corroborando las relaciones identificadas en la fase anterior, así como terminar de completar las fichas informativas de cada elemento narrativo

ACERCAMIENTO A LAS FASES METODOLÓGICAS

4 I·D·E·N·T·I·F·I·C·A·R



3. REVISIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Depurar toda la información recolectada para determinar que elementos deben ser abordados siguiendo los principios del diseño.

ANÁLISIS

1. ESQUEMAS

Identificar y visualizar las interconexiones y relaciones en los diferentes elementos de la narrativa.

2. ESCRIBIR, ORGANIZAR Y PRIORIZAR

Organizar las necesidades de la problemática que deben ser abordadas, según la prioridad.

Una vez estudiado el contenido, se pudo reconocer las necesidades del lector. Estas fueron **analizadas** para luego ser depuradas con el fin de generar ideas y resultados de forma eficiente.

El compartir información entre tutor-alumno fue fundamental para la comprensión de la problemática, logrando de esta manera entenderla a nivel teórico para luego ser resuelta de forma práctica.

ACERCAMIENTO A LAS FASES METODOLÓGICAS

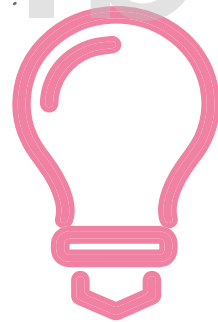
5 G·E·N·E·R·A·R



ANÁLISIS

1. MAPAS MENTALES

Explorar de forma amplia, el alcance del problema y las posibles direcciones que puede tomar el proyecto.



Se elaboró un gran mapa mental que permitió organizar, comprender y relacionarse mejor con las necesidades del lector, logrando un rápido sistema de identificación y gestión. Tony Buzan plantea que cuanto más información posees, más enlaces mentales construyes, y, como consecuencia, tu memoria se hace más sólida.

Esta herramienta permitió reconocer y aprender conceptos nuevos.

ACERCAMIENTO A LAS FASES METODOLÓGICAS

6 I·D·E·N·T·I·F·I·C·A·R



www.bdigital.ula.ve

3. REVISIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Se volvió a revisar los elementos y necesidades identificados en la problemática para encaminar la propuesta en la dirección más adecuada.

Reconocimiento-No comercial

ACERCAMIENTO A LAS FASES METODOLÓGICAS

7 G·E·N·E·R·A·R



5. PROPUESTA

Considerando todos los problemas se desarrolló un sistema gráfico, logrando así un resultado adecuado.

4. REFINAMIENTO DE LA PROPUESTA

Se mejoraron los detalles de la propuesta de diseño y con ello las posibles soluciones al problema.

ANÁLISIS

1. MAPAS MENTALES

Explorar de forma amplia, el alcance del problema y las posibles direcciones que puede tomar el proyecto.

2. GENERAR LISTA DE CONCEPTOS Y ATRIBUTOS

Se elaboró una serie de ideas que podrían dar respuesta a las necesidades planteadas en la problemática.

3. BOCETOS

Transformar las ideas en trazos. Estableciendo las primeras formas que podría adoptar el diseño.

Se volvió a estudiar el mapa mental, corrigiendo errores y llenando los espacios en blanco. Se transformó la información en ideas factibles, y soluciones. Además de identificar nuevas oportunidades. Las actividades de prueba y evaluación se manejaron en forma de ideas y bocetos una vez aprendido todo lo necesario del contenido, conceptos y las necesidades.