



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

Tema:

Diseño de Revista Digital Interactiva para el Ecomuseo Biblioteca de la Ciudad de
Quito, Ecuador

Autor:

Fernández Párraga, Fernando Andrés

**Trabajo de Titulación Previo a la Obtención del Grado de
Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**

Tutor

Ing. Jaramillo Valle Félix, Ms.

Guayaquil, Ecuador

Septiembre 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Fernández Párraga, Fernando Andrés**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**

TUTOR

f. _____

Ing. Jaramillo Valle Félix, Ms.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. María Katherine Naranjo Rojas, Ms.

Guayaquil, septiembre 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Fernández Párraga, Fernando Andrés**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Diseño de Revista Digital Interactiva para el Ecomuseo Biblioteca de la Ciudad de Quito, Ecuador**, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, septiembre 2024

AUTOR

f. _____

Fernández Párraga, Fernando Andrés



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Fernández Párraga, Fernando Andrés**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Diseño de Revista Digital Interactiva para el Ecomuseo Biblioteca de la Ciudad de Quito, Ecuador**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, septiembre 2024

AUTOR:

f. _____

Fernández Párraga, Fernando Andrés



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CALIFICACIÓN

Fernández Párraga, Fernando Andrés

f. _____

Ing. Jaramillo Valle Félix, Ms.

Tutor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Washington David Quintana Morales, Ms

Delegado 1

f. _____

Lcdo. Fernanda Anaís Sánchez Mosquera, Ms.

Delegado 2

f. _____

Lcdo. Roger Ronquillo Panchana, Ms.

Oponente

REPORTE



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

PROYECTO REVISTA DIGITAL ECOMUSEO

3%
Textos
sospechosos



- 3% Similitudes (Ignorado)
< 1% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes mencionadas
- 3% Idiomas no reconocidos
- 14% Textos potencialmente generados por la IA (Ignorado)

Nombre del documento: PROYECTO REVISTA DIGITAL
ECOMUSEO.docx
ID del documento: 8f5cf23c0e3a866567f5eadcc6474956796ea506
Tamaño del documento original: 21,61 MB
Autores: []

Depositante: Félix Enrique Jaramillo Valle
Fecha de depósito: 26/8/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 26/8/2024

Número de palabras: 12.492
Número de caracteres: 85.405

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.ecomuseobibliotecafidal.org PROYECTO ECOMUSEO BIBLIOTECA https://www.ecomuseobibliotecafidal.org/proyecto	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (89 palabras)
2	www.ecuadorencifras.gob.ec Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC ... https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic-2020/ 5 Fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (100 palabras)
3	revistagestion.ec Revista Gestión La brecha digital es la gran deuda pendiente ... https://revistagestion.ec/analisis-sociedad-la-brecha-digital-es-la-gran-deuda-pendiente-en-ecuado... 14 Fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (62 palabras)
4	repositorio.ucsg.edu.ec http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/8234/3/T-UCSG-PRE-ART-IPM-115.pdf.txt 13 Fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (43 palabras)
5	Documento de otro usuario #id692 El documento proviene de otro grupo 13 Fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.lavanguardia.com ¿Qué significa el color verde en psicología? Su simbologí... https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20220619/8351594/que-significa-color-verde-psicolo...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
2	repositorio.ucsg.edu.ec http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/7957/1/T-UCSG-PRE-ARQ-CGGP-58.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (26 palabras)
3	forms.gle ¡Gracias por participar en la revisión de la revista digital interactiva del... https://forms.gle/bejO1sBjOT8Ptn6	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
4	www.infobae.com Un profesor ecuatoriano es uno de los nominados al "nobel d... https://www.infobae.com/america/america-latina/2023/06/19/un-profesor-ecuatoriano-es-uno-de-fo...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
5	repositorio.ucsg.edu.ec http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/18421/3/T-UCSG-PRE-ARQ-CGGP-160.pdf.txt	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://www.ecuadorencifras.gob.ec
2	https://www.ecomuseobibliotecafidal.org/
3	https://indd.adobe.com/view/41ff7a48-2989-49ec-94aa-96bd52532095
4	https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/design-principles.cc-home.html
5	https://stock.adobe.com/

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi familia, en especial a mi mamá, Jenny, por su apoyo incondicional durante todo este proceso. A mi padre y a mi hermana, por su constante aliento y amor. También quiero agradecer a Jessica, cuya ayuda fue importante en esta última etapa del proyecto, y al resto de mi familia, que de una u otra forma estuvo presente.

Quiero también recordar a mi hermano, Daniel Fernández, quien lamentablemente ya no está con nosotros, pero cuya presencia y recuerdos me acompañaron durante todo este proceso.

A mis amigos Katherine y Milton, no tengo palabras suficientes para agradecerles por acompañarme a lo largo de toda mi carrera, sin ustedes, esto tampoco habría sido posible. Su apoyo y amistad han sido fundamentales en cada paso de este camino.

Finalmente, quiero agradecer de manera especial a Keyla Vite, por su constante apoyo y motivación en esta última etapa.

DEDICATORIA

Dedicado a mis padres, en especial a mi mamá, por su apoyo incondicional en cada paso de este camino. Su amor y aliento han sido fundamentales para alcanzar esta meta.

También dedico este trabajo a la memoria de mi hermano, quien siempre estará en mi corazón. Este logro es también por ti y para ti.

Resumen

Este proyecto se enfoca en el diseño de una revista digital interactiva para el Ecomuseo Biblioteca de Quito, Ecuador, como una herramienta innovadora para la promoción y difusión de contenidos ecológicos y educativos. La revista permite a los usuarios explorar de manera dinámica los recursos del museo desde dispositivos móviles, facilitando la interacción y el acceso a información relevante. El diseño de la revista se basa en una investigación cualitativa que incluye análisis de casos de éxito, entrevistas y estudios estadísticos sobre el uso de dispositivos móviles en Ecuador. La propuesta final combina elementos interactivos, multimedia y una línea gráfica coherente que refleja la identidad del Ecomuseo. Este proyecto contribuye a modernizar la comunicación del museo, alineándose con las tendencias contemporáneas de educación digital y sostenible.

Palabras clave: revista digital, interactiva, Ecomuseo, educación ecológica, diseño gráfico.

Abstract

This project focuses on designing an interactive digital magazine for the Ecomuseo Biblioteca in Quito, Ecuador, as an innovative tool for promoting and disseminating ecological and educational content. The magazine allows users to dynamically explore the museum's resources from mobile devices, facilitating interaction and access to relevant information. The magazine's design is based on qualitative research, including case studies, interviews, and statistical analysis of mobile device usage in Ecuador. The final proposal combines interactive elements, multimedia, and a coherent graphic line that reflects the Ecomuseo's identity. This project contributes to modernizing the museum's communication, aligning with contemporary trends in digital and sustainable education.

Keywords: digital magazine, interactive, Ecomuseo, ecological education, graphic design.

Índice de Contenido

Introducción	2
Planteamiento del Problema	3
Justificación	3
Pertinencia	4
Objetivos del Proyecto	5
Métodos de Investigación	5
Enfoque y Tipo de Investigación	5
Técnicas de Investigación	6
Procedimiento	8
Recolección y Análisis de Información	9
Análisis Descriptivo:	11
Conclusiones del Análisis Estadístico	17
Entrevistas	18
Proyecto	22
Brief Inicial del Proyecto	22
Brief de Diseño de la Revista	23
Proyectos de Referencia	25
Criterios de Diseño	28
Desarrollo de Bocetos o Artes Iniciales	42
Evaluación de Propuesta Inicial	53
Desarrollo de Línea Gráfica Definitiva	55
Implementación y Verificación de las Piezas Gráficas	60

Conclusiones y Recomendaciones	63
Bibliografía	67
Anexos.....	69

Indice de Tablas

1. Tabla 1.....	10
Una Visión General de los Resultados del Periodo	10
2. Tabla 2.....	11
Hogares con Equipamiento Tecnológico	11
3. Tabla 3.....	12
Hogares con Acceso a Internet	12
4. Tabla 4.....	15
Personas con Teléfonos Inteligentes.....	15
5. Tabla 5.....	16
Personas con Teléfonos Activados	16

Índice de Figuras

1. Figura 1	25
Sample Magazine de Button Publish.....	25
2. Figura 2	26
Página Interactiva del Museo Van Gogh, Ámsterdam	26
3. Figura 3	27
Portada de Revista National Geographic.....	27
4. Figura 4	28
Resolución 720 x 1080 Pixeles	28
5. Figura 5	29
Resolución 1080 x 1620 Pixeles	29
6. Figura 6	30
Retícula de Columnas	30
7. Figura 7	31
Retícula Jerárquica	31
8. Figura 8	33
Tipografía Poppins Regular	33
9. Figura 9	33
Tipografía Degular	33
10. Figura 10	34
Tipografía Lato	34
11. Figura 11	34
Tipografía Gazzetta.....	34

12. Figura 12	34
Tipografía Montserrat	34
13. Figura 13	35
Paleta Cromática Verde	35
14. Figura 14	36
Cromática Madera	36
15. Figura 15	36
Cromática Ladrillo	36
16. Figura 16	37
Naturaleza	37
17. Figura 17	37
Render de Ecomuseo Biblioteca de la Ciudad de Quito	37
18. Figura 18	39
Enlaces Externos	39
19. Figura 19	40
Video del Ecomuseo Biblioteca de la Ciudad de Quito	40
20. Figura 20	40
Sección Interactiva	40
21. Figura 21	41
Navegación de Revista	41
22. Figura 22	42
Portada Propuesta 1	42
23. Figura 23	43

Portada Propuesta 2	43
24. Figura 24	45
Portada Propuesta 3	45
25. Figura 25	46
Índice Propuesta 1	46
26. Figura 26	47
Índice Propuesta2	47
27. Figura 27	48
Índice Propuesta 3	48
28. Figura 28	49
Página de Contenido Propuesta 1	49
29. Figura 29	50
Página de Contenido Propuesta 2.....	50
30. Figura 30	51
Página de Contenido Propuesta 3.....	51
31. Figura 31	52
Botones Propuesta 1	52
32. Figura 32	52
Botones Propuesta 2.....	52
33. Figura 33	52
Botones Propuesta 3.....	52
34. Figura 34	54
Propuesta de Revista 1	54

35. Figura 35	54
Propuesta de Revista 2	54
36. Figura 36	55
Propuesta de Revista 3	55
37. Figura 37	56
Paleta de Colores de la Revista	56
38. Figura 38	56
Diseño de la Portada.....	56
39. Figura 39	57
Guía de Interactividad de la Revista	57
40. Figura 40	57
Página de Índice de la Revista	57
41. Figura 41	58
Secciones del Ecomuseo Biblioteca.....	58
42. Figura 42	59
Secciones Educativas	59
43. Figura 43	59
Secciones Informativas	59
44. Figura 44	60
Sección de Contacto	60
45. Figura 45	63
Mockup en Dispositivo Móvil	63

Introducción

El Ecomuseo FIDAL, próximo a inaugurarse en Quito, Ecuador, representa una iniciativa innovadora en el ámbito educativo y ecológico. Este proyecto, liderado por la Fundación para la Integración y Desarrollo de América Latina (FIDAL), busca crear un espacio interactivo y multifuncional que promueva la conciencia y educación ambiental entre estudiantes, profesionales y la comunidad en general. Sin embargo, el museo enfrenta el desafío de carecer de un medio eficaz para promocionar sus espacios y actividades. En respuesta a esta necesidad, se propone el diseño de una revista interactiva que facilite la difusión de sus contenidos y la interacción con el público.

FIDAL menciona que:

"La creación del Ecomuseo Biblioteca, en Quito, nace con la idea de concientizar, instruir y empoderar del tema ecológico a la sociedad capitalina y ecuatoriana, para la generación de un espacio de intercambio e información sobre estos temas ecológicos, a través de la investigación, reflexión y la facilitación de procesos de información de los conocimientos avanzados que sean producidos sobre las ciencias de la naturaleza, tanto en el país como en otras regiones, mediante metodologías lúdicas, interactivas y de carácter académico con versatilidad, acorde a los intereses del público y centrado en una estrategia de vinculación comunitaria" (FIDAL, 2023).

La revista interactiva permitirá a los usuarios explorar de manera dinámica los recursos del museo, accediendo a información educativa y recreativa desde sus dispositivos móviles. Este proyecto no solo moderniza la comunicación del museo, sino que también fortalece su misión de educación ambiental y sostenible. Además, la revista interactiva actúa como un puente entre el museo y la comunidad global, compartiendo conocimientos y avances científicos de manera atractiva y accesible.

Planteamiento del Problema

El Ecomuseo FIDAL de Quito, próximo a ser inaugurado, se enfrenta a un desafío significativo: la falta de un medio adecuado para promocionar y presentar sus espacios y actividades a la comunidad. Como una institución destinada a concienciar y educar sobre temas ecológicos, es crucial que el museo disponga de herramientas que faciliten el acceso a la información y la interacción con el público. Sin un catálogo o recurso digital, el museo corre el riesgo de no alcanzar su máximo potencial de impacto educativo y cultural. Según Hernández et al. (2018), la implementación de herramientas digitales puede significativamente mejorar la efectividad de la comunicación y la educación en instituciones culturales y educativas.

La propuesta de diseñar una revista interactiva responde a esta necesidad, permitiendo a los usuarios explorar el museo y sus ofertas de manera dinámica y accesible desde sus dispositivos móviles. Este enfoque no solo moderniza la manera en que el museo se conecta con su audiencia, sino que también alinea la institución con las tendencias contemporáneas en comunicación digital y educación interactiva. Investigaciones recientes han demostrado que los medios interactivos pueden aumentar el compromiso y la retención de información en los usuarios (Nguyen & Lucio, 2020).

Justificación

La creación de una revista interactiva para el Ecomuseo FIDAL de Quito se justifica por varias razones fundamentales. Primero, facilita el acceso a la información y promueve el interés en temas ecológicos y científicos entre una audiencia más amplia, especialmente en una era donde la tecnología digital domina las formas de consumo de información. Según Nguyen y Lucio (2020), el uso de plataformas digitales interactivas puede mejorar significativamente la difusión de contenidos educativos.

Segundo, la revista interactiva sirve como una herramienta educativa poderosa, ofreciendo contenidos multimedia que pueden enriquecer la experiencia del usuario a través de videos, imágenes interactivas y enlaces a recursos adicionales. Mayer, R. E. (2018)

afirman que la inclusión de elementos multimedia en los materiales educativos puede mejorar la comprensión y el aprendizaje de los usuarios.

Además, en el contexto de un museo cuya misión es fortalecer la conciencia ecológica y promover el desarrollo sostenible, una plataforma digital se convierte en un medio eficaz para llegar a los estudiantes, profesionales y la comunidad científica de manera inclusiva y accesible. Finalmente, la revista puede actuar como un puente entre el museo y la comunidad global, permitiendo compartir conocimientos y avances científicos de manera instantánea y atractiva, cumpliendo así con los objetivos de FIDAL de fomentar la educación y la sostenibilidad ambiental (FIDAL, 2023).

Pertinencia

La pertinencia de desarrollar una revista interactiva para el Ecomuseo FIDAL de Quito se basa en la necesidad de modernizar y ampliar las estrategias de difusión y educación del museo. Dado el creciente uso de dispositivos móviles y la preferencia por formatos digitales entre las audiencias jóvenes y adultas, una revista interactiva representa un medio eficaz y relevante para cumplir con los objetivos del museo. Según un estudio de Pew Research Center (2019), más del 80% de los adultos en países desarrollados usan dispositivos móviles para acceder a información.

Además, en el contexto de los Objetivos de Desarrollo Sostenible promovidos por la Fundación FIDAL, esta herramienta digital facilita la promoción de la educación de calidad y la conciencia ambiental, alineándose con las metas globales de sostenibilidad y acceso a la información. La UNESCO (2021) destaca la importancia de utilizar tecnologías digitales para promover la educación sostenible y accesible a nivel global.

Objetivos del Proyecto

Objetivo General

Diseñar propuesta de una revista interactiva que promueva y difunda las actividades, espacios y contenidos del Ecomuseo FIDAL de Quito, Ecuador, facilitando el acceso a la información de manera atractiva y educativa.

Objetivos Específicos

1. Identificar los puntos y servicios del ecomuseo más relevantes de acuerdo con el interés de los usuarios para su promoción en la revista interactiva.
2. Desarrollar la estructura y el contenido de la revista, incorporando elementos multimedia como videos, infografías y enlaces interactivos.
3. Evaluar la efectividad de la revista mediante pruebas piloto con usuarios representativos, realizando ajustes según la retroalimentación recibida para optimizar la experiencia del usuario.

Métodos de Investigación

La presente investigación sigue un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental basado en la investigación documental. Según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), la investigación documental "consiste en la recolección, análisis e interpretación de datos obtenidos de diversas fuentes documentales" (p. 95). Este tipo de metodología permite el estudio y análisis de fuentes bibliográficas, estadísticas y estudios de caso relevantes, los cuales sirven de base para la formulación de la propuesta de diseño de la revista digital interactiva del Ecomuseo Biblioteca de la fundación FIDAL en Quito.

Enfoque y Tipo de Investigación

El enfoque cualitativo adoptado en esta investigación es de tipo exploratorio y descriptivo. Hernández Sampieri et al. (2014) afirman que la investigación cualitativa "explora fenómenos en profundidad dentro de su contexto natural" (p. 87), lo cual es esencial para comprender las necesidades comunicativas del Ecomuseo Biblioteca y las

mejores prácticas en la implementación de revistas interactivas. A través de la exploración documental y el análisis de estadísticas, se busca describir las características y tendencias clave que guiarán el diseño de la revista.

Técnicas de Investigación

Investigación Documental

La investigación documental constituye la primera fase del proyecto. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014), este tipo de investigación se basa en "la recopilación de información que ya ha sido documentada en textos, informes, bases de datos, entre otros" (p. 97). En este proyecto, se analizarán diversas fuentes secundarias relacionadas con:

- La creación y diseño de revistas digitales e interactivas.
- El papel de los museos en la educación ambiental.
- La relevancia de la tecnología en la promoción de actividades culturales y educativas.

Se consultarán textos que traten sobre la integración de multimedia en recursos educativos. Por ejemplo, Mayer (2018) sostiene que la inclusión de elementos interactivos y multimedia en entornos de aprendizaje "facilita el proceso cognitivo del usuario y mejora la retención de información" (p. 45).

Asimismo, se revisarán trabajos de autores que han explorado el impacto de la tecnología en la educación. Nguyen y Lucio (2020) argumentan que "los medios digitales interactivos no solo permiten un mayor nivel de personalización en el aprendizaje, sino que también aumentan el compromiso de los usuarios con el contenido" (p. 63).

Análisis de Estadísticas de Uso de Dispositivos Móviles en Ecuador

La investigación se complementará con el análisis de datos cuantitativos provenientes de fuentes oficiales, tales como el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) de Ecuador. Según Hernández Sampieri et al. (2014), "el análisis estadístico en estudios cualitativos puede aportar datos valiosos que permiten una mejor comprensión del contexto en el que se desarrolla el fenómeno estudiado" (p. 102).

Las estadísticas sobre el uso de dispositivos móviles en Ecuador proporcionarán una visión clara de los hábitos digitales de la población, información crucial para el diseño de la revista interactiva. Estos datos permitirán:

- Identificar los patrones de uso de dispositivos móviles en diferentes grupos demográficos.
- Determinar la accesibilidad y viabilidad de una revista digital para los usuarios del Ecomuseo FIDAL.
- Alinear el contenido y el formato de la revista con las tendencias tecnológicas predominantes en Ecuador.

Por ejemplo, un informe reciente del INEC (2023) indica que el 75% de los ecuatorianos acceden a internet a través de dispositivos móviles, lo cual refuerza la pertinencia de desarrollar una plataforma interactiva adaptada a este medio.

Análisis de Casos de Estudio de Revistas Digitales Interactivas

Se realizará un análisis comparativo de casos de éxito de revistas digitales interactivas implementadas en museos e instituciones educativas similares, tanto en Ecuador como en otros países. Este enfoque sigue el planteamiento de Hernández Sampieri et al. (2014) sobre el análisis de casos, que sugiere que "el estudio de casos similares puede proporcionar valiosos conocimientos prácticos que se pueden adaptar al contexto de la investigación" (p. 115).

Este análisis permitirá identificar las mejores prácticas en el diseño de revistas digitales y su aplicación en entornos de educación y museos. Los casos seleccionados incluirán proyectos que hayan demostrado un alto nivel de éxito en la interacción con el público, la accesibilidad digital y la efectividad en la difusión de contenido educativo.

Procedimiento

El procedimiento metodológico se desarrollará en varias etapas:

Recolección de Información Documental: Se procederá a la recopilación de fuentes bibliográficas y documentales relevantes para la construcción teórica y el diseño de la revista. Las fuentes incluirán textos académicos, estudios de caso y estadísticas.

Análisis de Datos Estadísticos: Se procederá a la recopilación y análisis de los datos estadísticos proporcionados por fuentes oficiales, como el INEC, sobre el uso de dispositivos móviles en Ecuador. Este análisis se llevará a cabo utilizando técnicas de análisis descriptivo, que permitirán obtener una visión detallada de los patrones de uso de tecnología móvil entre los posibles usuarios de la revista.

Diseño y Desarrollo del Producto: Con base en los hallazgos obtenidos en las fases anteriores, se procederá al diseño y desarrollo de la revista digital interactiva, incorporando elementos multimedia que faciliten la interacción del usuario con el contenido. Como sugiere Mayer (2018), el uso de multimedia interactivo debe ser "cognitivamente amigable y centrado en facilitar la comprensión del usuario" (p. 47).

Pruebas Piloto y Ajustes: Finalmente, se realizarán pruebas piloto con una muestra representativa del público objetivo del Ecomuseo Biblioteca. Según Hernández Sampieri et al. (2014), "las pruebas piloto son fundamentales para identificar posibles áreas de mejora y ajustar el diseño en función de las necesidades reales del usuario" (p. 122). Los comentarios y observaciones recogidos en esta fase servirán para hacer ajustes finales antes del lanzamiento de la revista.

Análisis de Datos

El análisis de datos cualitativos se llevará a cabo utilizando técnicas de análisis descriptivo e interpretativo. Hernández Sampieri et al. (2014) explican que "el análisis cualitativo busca identificar patrones y significados en los datos recopilados, permitiendo una comprensión profunda del fenómeno estudiado" (p. 134). Los datos cualitativos serán

categorizados según su relevancia para el diseño de la revista, y los datos cuantitativos serán analizados para extraer tendencias y patrones que guíen las decisiones de diseño.

Validación

La validación del proyecto se realizará a través de pruebas piloto y la recolección de retroalimentación directa de los usuarios. Hernández Sampieri et al. (2014) señalan que "la retroalimentación de los usuarios en las fases tempranas de implementación es crucial para ajustar y optimizar el producto final" (p. 140). Estas pruebas permitirán evaluar la efectividad de la revista en términos de funcionalidad, diseño y capacidad para cumplir los objetivos educativos e informativos del Ecomuseo Biblioteca.

Recolección y Análisis de Información

La recolección de información documental se realizó a partir de tres fuentes principales que son fundamentales para el desarrollo del proyecto de tesis. Estas fuentes proveen datos, conceptos y ejemplos prácticos relacionados con el diseño de revistas interactivas y con la difusión digital de contenidos, alineados con el objetivo de la investigación.

Información del Ecomuseo FIDAL

La página oficial del Ecomuseo FIDAL fue una de las principales fuentes para comprender la misión, visión y objetivos de este espacio cultural. El sitio web destaca la importancia de la educación ecológica y la vinculación comunitaria a través de metodologías interactivas y participativas. Esta información es esencial para el desarrollo del contenido de la revista digital, ya que permite alinear los materiales interactivos con las expectativas de la institución.

Según FIDAL (2023), el Ecomuseo busca empoderar a la comunidad ecuatoriana y latinoamericana mediante la difusión de conocimiento científico sobre temas ecológicos. Este enfoque refuerza la idea de que una revista interactiva no solo servirá como medio de comunicación, sino también como herramienta educativa que fomente el aprendizaje activo y la sostenibilidad.

Guía de Adobe sobre Diseño de Revistas Interactivas

La guía de Adobe para el diseño de revistas interactivas proporciona principios y mejores prácticas para la creación de contenido interactivo. Este recurso explica cómo la combinación de elementos multimedia, como videos, audios y gráficos interactivos, puede mejorar la experiencia del usuario y aumentar la retención de información. Según Adobe (2023), el uso de herramientas como Adobe InDesign facilita la creación de publicaciones digitales dinámicas que mantienen la atención del lector y aumentan su interacción con el contenido.

Esto es clave para el desarrollo de la revista del Ecomuseo, ya que permite la integración de recursos visuales y educativos que refuerzan el aprendizaje sobre temas ambientales de manera entretenida y accesible.

Estadísticas del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC)

Los datos sobre el acceso a dispositivos móviles y el uso de internet en Ecuador se obtuvieron del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) en su informe más reciente disponible en <https://www.ecuadorencifras.gob.ec>. A continuación, se presenta una tabla con las estadísticas clave que justifican la pertinencia de diseñar una revista digital interactiva:

1. Tabla 1

Una Visión General de los Resultados del Periodo

Indicadores de TIC 2023* (Nacional)	2020	2023
Hogares con Acceso a internet (%)	60,4	62,2
Personas que utilizan internet ¹ (%)	69,7	72,7
Personas que tienen celular activado (%)	58,8	59,6
Personas que tienen teléfono inteligente ² (%)	52,2	55,6
Analfabetismo digital ³ (%)	8,2	7,6

Nota. 1. Personas que utilizan internet, se refiere a la población de 5 y más años que ha usado internet en los últimos 12 meses, desde cualquier lugar.

2. Porcentaje de teléfono inteligente. - se refiere a la población de 5 y más años con celular activado smartphone con respecto a la población de 5 y más años.

3. Se considera Analfabeta Digital a una persona de 15 a 49 años cuando cumple simultáneamente tres características: 1) No tiene celular activado 2) En los últimos 12 meses no ha utilizado computadora 3) En los últimos 12 meses no ha utilizado internet.

*La información del 2022 corresponde a la Encuesta de Empleo, Desempleo y Subempleo – Enemdu. Estos datos reflejan un aumento significativo en el acceso a internet, particularmente desde dispositivos móviles, lo que respalda la decisión de implementar una revista interactiva accesible desde teléfonos y tabletas. El crecimiento de la conectividad, especialmente en áreas rurales, también abre la posibilidad de llegar a comunidades que tradicionalmente han tenido menos acceso a recursos educativos.

Análisis Descriptivo:

Hogares con Equipamiento Tecnológico

2. Tabla 2

Hogares con Equipamiento Tecnológico

Hogares con Equipamiento Tecnológico	Porcentaje
Nacional	33.05%
Área	
Urbana	39.88%
Rural	16.80%
Sexo	
Hombres	35.08%
Mujeres	28.92%
Nivel de Instrucción	
Educación Básica	19.40%
Educación Media/Bachillerato	39.32%
Superior	74.58%

Nota. Elaboración propia con datos obtenidos de INEC

A nivel nacional: El 33.05% de los hogares en Ecuador tienen algún tipo de equipamiento tecnológico.

Área urbana vs. rural: El 39.88% de los hogares en áreas urbanas tienen equipamiento tecnológico, frente a solo un 16.80% en áreas rurales.

Sexo: En hogares liderados por hombres, la tasa de equipamiento tecnológico es levemente mayor (aproximadamente 35%), mientras que en hogares liderados por mujeres esta cifra ronda el 29%.

Nivel de instrucción: El acceso al equipamiento tecnológico varía según el nivel de instrucción:

Educación Básica: Aproximadamente el 19.40% de los hogares con educación primaria cuentan con equipamiento tecnológico.

Educación Media/Bachillerato: Este porcentaje aumenta al 39.32% en hogares con nivel de instrucción secundaria.

Superior: Los hogares con nivel educativo superior presentan un porcentaje elevado, alcanzando el 74.58%.

Interpretación para la revista digital interactiva: El acceso a dispositivos tecnológicos en áreas urbanas y en hogares con mayor nivel de instrucción es alto, lo cual refuerza la necesidad de optimizar la revista para dispositivos móviles, ya que una gran parte de la audiencia objetivo tendría la capacidad técnica de acceder a contenidos digitales avanzados.

Hogares con Acceso a Internet

3. Tabla 3

Hogares con Acceso a Internet

Hogares con Acceso a Internet	Porcentaje
Nacional	62.22%

Área	
Urbana	69.70%
Rural	44.41%
Sexo	
Hombres	63.15%
Mujeres	60.32%
Nivel de Instrucción	
Educación Básica	53.64%
Educación Media/Bachillerato	71.80%
Superior	86.64%

Nota. Elaboración propia con datos obtenidos de INEC

A nivel nacional: El 62.22% de los hogares en Ecuador tienen acceso a Internet.

Área urbana vs. rural: En las áreas urbanas, el 69.70% de los hogares están conectados a Internet, mientras que en las áreas rurales solo el 44.41%.

Sexo: No hay diferencias significativas entre los hogares liderados por hombres y mujeres en cuanto al acceso a Internet.

Nivel de instrucción: El acceso a Internet sigue un patrón similar al equipamiento tecnológico:

Educación Básica: Solo el 53.64% de los hogares con educación primaria tienen acceso a Internet.

Educación Media/Bachillerato: El 71.80% de los hogares con nivel educativo secundario están conectados a Internet.

Superior: Un notable 86.64% de los hogares con educación superior tienen acceso a Internet.

Interpretación para la revista digital interactiva: La distribución de la revista debe concentrarse en las áreas urbanas, donde la mayoría de los hogares tienen acceso a

Internet. Además, las personas con niveles de instrucción más altos tienen más probabilidades de acceder a la revista y disfrutar de su contenido interactivo.

Personas con Teléfonos Inteligentes

4. Tabla 4

Personas con Teléfonos Inteligentes

Personas con Teléfonos Inteligentes	Porcentaje
Nacional	55.59%
Área	
Urbana	63.05%
Rural	39.40%
Sexo	
Hombres	55.02%
Mujeres	56.13%
Nivel de Instrucción	
Educación Básica	36.58%
Educación Media/Bachillerato	80.16%
Superior	92.32%

Nota. Elaboración propia con datos obtenidos de INEC

A nivel nacional: El 55.59% de las personas en Ecuador tienen acceso a un teléfono inteligente.

Área urbana vs. rural: En las áreas urbanas, este porcentaje es mayor, alcanzando el 63.05%, mientras que en las áreas rurales desciende a 39.40%.

Sexo: En promedio, 52% de los hombres tienen teléfonos inteligentes, mientras que 56% de las mujeres tienen acceso a estos dispositivos.

Nivel de instrucción:

Educación Básica: Solo el 36.58% de las personas con educación primaria poseen teléfonos inteligentes.

Educación Media/Bachillerato: Un 80.16% de las personas con nivel de instrucción secundaria tienen teléfonos inteligentes.

Superior: Las personas con educación superior tienen una tasa más alta de acceso, cercana al 92.32%.

Interpretación para la revista digital interactiva: La alta posesión de teléfonos inteligentes, especialmente en áreas urbanas y entre personas con niveles educativos más altos, sugiere que la revista debe ser diseñada específicamente para móviles, con contenido que aproveche las capacidades avanzadas de estos dispositivos, como multimedia interactivo y funciones sociales.

Personas con Teléfonos Activados

5. Tabla 5

Personas con Teléfonos Activados

Personas con Teléfonos Activados	Porcentaje
Nacional	59.57%
Área	
Urbana	66.61%
Rural	44.32%
Sexo	
Hombres	59.63%
Mujeres	59.13%
Nivel de Instrucción	
Educación Básica	41.84%
Educación Media/Bachillerato	82.03%
Superior	93.26%

Nota. Elaboración propia con datos obtenidos de INEC

A nivel nacional: Un 59.57% de las personas en Ecuador tienen teléfonos activados.

Área urbana vs. rural: En las áreas urbanas, el 66.61% de las personas tienen teléfonos activados, en comparación con el 44.32% en las áreas rurales.

Sexo: Los hombres tienen una tasa ligeramente superior de teléfonos activados 59.63, frente al 59.52% en mujeres, por lo tanto, no hay diferencias significativas.

Nivel de instrucción:

Educación Básica: El 41.84% de las personas con educación primaria tienen teléfonos activados.

Educación Media/Bachillerato: Este porcentaje aumenta al 82.03% entre personas con educación secundaria.

Superior: Las personas con educación superior tienen una tasa de activación de teléfonos cercana al 93.26%.

Interpretación para la revista digital interactiva: La amplia disponibilidad de teléfonos activados en la población, especialmente en las áreas urbanas y entre personas con mayor nivel educativo, asegura que la distribución de la revista digital interactiva a través de plataformas móviles será efectiva y alcanzará a la mayor parte del público objetivo.

Conclusiones del Análisis Estadístico

El análisis de los datos para el periodo de julio 2023 muestra que el acceso a la tecnología, al Internet y a los teléfonos inteligentes es significativamente mayor en las áreas urbanas y entre las personas con niveles educativos más altos. Este hallazgo refuerza la elección de enfocar el diseño de la revista digital interactiva del Ecomuseo Biblioteca de Quito exclusivamente en dispositivos móviles, ya que estos son los dispositivos predominantes entre la población urbana y educada. En particular, la mayor penetración de teléfonos inteligentes entre los grupos con educación superior, que alcanza aproximadamente un 80%, indica que este formato será el más efectivo para captar a los estudiantes jóvenes y al público general que ya interactúan regularmente con contenido digital.

Además, la alta tasa de acceso a Internet en hogares con educación media y superior (aproximadamente 80%) asegura que los usuarios podrán disfrutar plenamente de las funcionalidades interactivas y multimedia que se planean incorporar en la revista. Sin embargo, el reto sigue siendo la inclusión de la población rural y con niveles educativos más bajos, donde la conectividad a Internet y el acceso a dispositivos son limitados. Para abordar este desafío, será crucial optimizar el contenido de la revista para un consumo de datos bajo, sin comprometer la calidad interactiva.

Este enfoque permitirá a la revista no solo cumplir su objetivo de difundir el contenido cultural y educativo del Ecomuseo, sino también alcanzar a una audiencia diversa y adaptarse a las realidades tecnológicas del país.

Entrevistas

1. Entrevistas para el Diseño de la Revista Digital Interactiva del Ecomuseo Biblioteca

Estilo de Diseño Arquitectónico

La Arquitecta Estefanía Pérez explicó que el Ecomuseo combina un estilo colonial con elementos modernos. Los materiales originales como el ladrillo y la madera (chanul) se mantienen visibles, mientras que los baños y otros detalles arquitectónicos adoptan un enfoque más moderno. Los colores base incluyen ladrillo, madera y blanco, lo que define una estética cálida y contemporánea.

Relevancia para la Revista Digital Interactiva:

Estética Visual: La revista digital podría reflejar este balance entre lo colonial y lo moderno en su diseño, usando los colores base mencionados (ladrillo, madera y blanco) para lograr una identidad visual coherente.

2. Público Objetivo

Patricia, directiva de la Fundación FIDAL, menciona que el Ecomuseo está dirigido a estudiantes jóvenes, turistas y el público en general.

Relevancia para la Revista Digital Interactiva:

Contenido Personalizado: Dado que la audiencia incluye estudiantes y turistas, la revista debe incluir secciones interactivas dirigidas a estos grupos. Podría incluir materiales educativos interactivos para estudiantes y recursos turísticos atractivos para los visitantes.

Conclusiones Clave

La revista digital debe adoptar un enfoque que combine modernidad y tradición en su diseño, reflejando tanto la arquitectura del Ecomuseo como sus valores culturales. Además, debe ser interactiva y accesible para jóvenes, estudiantes y turistas, garantizando una experiencia inclusiva y educativa.

Entrevista a Erika Ponce – Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria

1. Experiencia en Diseño Editorial:

Erika Ponce ha trabajado en una variedad de publicaciones impresas, como libros académicos, catálogos y folletos. Esta experiencia le ha proporcionado una sólida comprensión del diseño editorial tradicional, lo cual puede ser adaptado al formato digital.

Puntos Clave:

Variiedad de publicaciones: Su experiencia cubre diferentes tipos de publicaciones que pueden aportar versatilidad al diseño.

2. Principios Esenciales del Diseño Editorial Adaptados a lo Digital:

Erika enfatiza la importancia de la jerarquía de textos, la legibilidad de la tipografía y la edición de imágenes en alta resolución. En el formato digital, destaca las ventajas del uso de colores RGB y la libertad de diseño en cuanto a márgenes y columnas.

Puntos Clave:

Jerarquía visual: Usar diferentes columnas según el público objetivo y mantener una estructura organizada.

Aprovechar el espacio: Utilizar la flexibilidad del formato digital para jugar con el espacio de la página y el uso del color.

3. Aplicación de Técnicas de Diseño Editorial Tradicional en lo Digital:

Erika considera que las técnicas tradicionales son la base del diseño digital. Propone iniciar con un esbozo de la estructura y luego trasladarlo al diseño digital, haciendo pruebas de color y formato.

Puntos Clave:

Boceto: Crear un esquema visual previo antes de migrar al digital.

4. Importancia de la Narrativa Visual:

Para Erika, la narrativa visual se puede mantener en el digital mediante la jerarquía visual, donde los elementos importantes son destacados, y fomentando una experiencia interactiva donde cada acción del lector revela contenido.

Puntos Clave:

Interactividad: Jugar con la curiosidad del lector para mantener el interés y la conexión con el contenido.

5. Desafíos del Diseño Editorial e Interactividad:

Erika destaca que, para un público joven, la interactividad es clave para atraer y mantener la atención. La posibilidad de interactuar con elementos visuales ayuda a los lectores a involucrarse más con el contenido.

Puntos Clave:

Engagement visual: La interactividad en un formato digital es fundamental para captar a lectores jóvenes.

6. Recomendaciones para Diseño en Dispositivos Móviles:

Recomienda el uso de tipografías sin serifa para mejorar la legibilidad en pantallas pequeñas, así como el uso de una paleta de colores coherente y elementos gráficos que optimicen la presentación visual.

Puntos Clave:

Tipografía sin serifa: Mejor legibilidad en dispositivos móviles.

Paleta de colores: Acorde al proyecto, evitando saturar al lector.

7. Integración de Recursos Interactivos:

Erika señala que la integración de videos, enlaces y gráficos animados mejora la comprensión y retención de conceptos, haciendo que el contenido sea más atractivo.

Puntos Clave:

Interactividad avanzada: Utilizar videos, enlaces y gráficos animados para enriquecer la experiencia del lector.

8. Técnicas para un Diseño Visualmente Impactante:

Recomienda jugar con los tamaños y contrastes de los elementos para dirigir la atención del lector. También enfatiza la importancia de imágenes nítidas y ligeras que no ralenticen la carga de la página.

Puntos Clave:

Optimización visual: Mantener la claridad y ligereza de los elementos visuales para evitar retrasos en la carga.

Conclusiones

Los puntos clave de la entrevista con Erika Ponce resaltan la importancia de mantener una estructura clara, utilizar la interactividad para mejorar la experiencia del usuario y optimizar los elementos gráficos y tipográficos para dispositivos móviles. Las técnicas tradicionales de diseño editorial siguen siendo esenciales, pero adaptadas a las ventajas y posibilidades del formato digital interactivo.

Proyecto

Brief Inicial del Proyecto

Proyecto: Diseño de revista digital interactiva del Ecomuseo Biblioteca de la Fundación FIDAL de la ciudad de Quito, Ecuador.

Cliente: Fundación para la Integración y Desarrollo de América Latina (FIDAL).

Fecha de Inicio: Mayo 2024

Objetivo General:

Diseñar una revista interactiva que promueva y difunda las actividades, espacios y contenidos del Ecomuseo FIDAL, facilitando el acceso a la información de manera atractiva y educativa.

Objetivos Específicos:

- Identificar los puntos y servicios del ecomuseo más relevantes para su promoción en la revista interactiva.
- Desarrollar la estructura y el contenido de la revista, incorporando elementos multimedia como videos, infografías y enlaces interactivos.
- Evaluar la efectividad de la revista mediante pruebas piloto con usuarios representativos, realizando ajustes según el feedback recibido.

Público Objetivo:

- Estudiantes (Educación superior)
- Profesionales del sector educativo y ambiental
- Comunidad científica
- Público general interesado en temas ecológicos y sostenibles

Plataforma y Tecnologías:

- La revista estará disponible en dispositivos móviles y tabletas.
- Integración con plataformas multimedia para videos y elementos interactivos.

Entregables:

- Revista digital interactiva

Plazo del Proyecto: 4 meses

Metodología de Trabajo:

- Enfoque metodológico mixto (cuantitativo y cualitativo)
- Revisión de estadísticas del INEC
- Entrevistas a diseñadores con experiencia en diseño editorial e interactivo

Brief de Diseño de la Revista

Descripción del Proyecto

Nombre del Proyecto: Revista Interactiva para el Ecomuseo FIDAL.

Objetivo del Diseño: Desarrollar una revista digital interactiva que promueva las actividades y contenidos educativos y ecológicos del Ecomuseo FIDAL.

Contexto y Audiencia

Contexto: El Ecomuseo FIDAL busca ser un centro educativo y de concienciación ambiental en Quito, Ecuador.

Público Objetivo: Estudiantes con educación superior, profesionales y comunidad general interesada en temas ecológicos y educación ambiental.

Requerimientos del Diseño

Estilo Visual:

Moderno, limpio y atractivo.

Uso de colores que reflejen la naturaleza y la sostenibilidad.

Elementos Gráficos:

Uso de imágenes, videos, botones y gráficos interactivos.

Interactividad:

Incorporación de enlaces, botones interactivos y elementos desplegados.

Navegación:

Intuitiva y fácil de usar.

Diseño responsive para dispositivos móviles.

Estructura de Contenidos

- Página de inicio con contenido destacado (Portada)
- Índice editorial
- Secciones de historia, proyecto y exposiciones
- Secciones de ecología y tecnología
- Secciones de eventos y actividades.
- Sección de contacto y ubicación.

Tecnología y Plataformas

Plataformas: Web y dispositivos móviles.

Tecnologías: HTML5, CSS3, herramientas de diseño (Indesign).

Entregables

Revista Digital Interactiva

Referencias

Referencias Visuales:

Estilo visual y gráfico del sitio web del Ecomuseo FIDAL.

Contenido:

Información educativa y científica proporcionada por el equipo del museo.

Restricciones y Consideraciones

Identidad Visual: Seguir las directrices de la marca del Ecomuseo FIDAL.

Compatibilidad: Asegurar compatibilidad con navegadores modernos y dispositivos móviles.

Cronograma de Diseño

Fase de Diseño: Inicio mayo de 2024, Finalización septiembre de 2024

Revisión y Ajustes: Revisión de propuestas iniciales viernes 28 de junio de 2024

Proyectos de Referencia

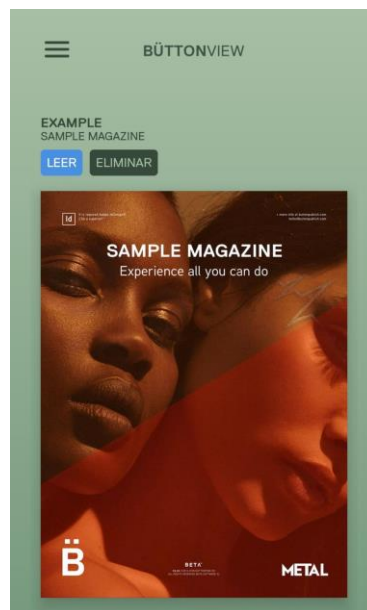
En el desarrollo del proyecto de diseño de una revista digital interactiva para el Ecomuseo Biblioteca de la ciudad de Quito, Ecuador, se han seleccionado tres referentes gráficos que proporcionan lecciones clave en términos de interactividad, contenido multimedia y narrativa visual, los cuales se adaptan a los objetivos del proyecto.

Proyecto 1

Button Publish

1. Figura 1

Sample Magazine de Button Publish



Nota. Captura de la App para visualizar revistas digitales interactivas de Button Publish

Navegación y Animaciones Interactivas

Button Publish es una plataforma especializada en la creación de revistas interactivas que se destacan por la implementación de animaciones dinámicas y una navegación fluida e intuitiva. La interactividad es fundamental para mantener al lector comprometido, especialmente en una revista digital como la del Ecomuseo, donde se busca que los usuarios exploren el contenido de manera orgánica. El uso de transiciones

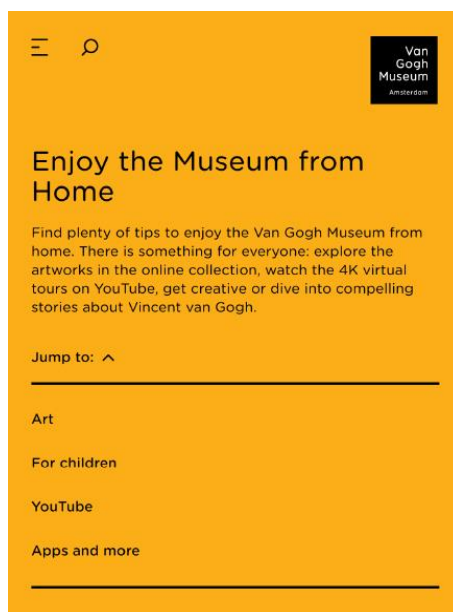
animadas y efectos visuales, como desplazamientos fluidos y animaciones contextuales, permite que el lector se sumerja en el contenido sin interrupciones. Estos elementos serán esenciales en la revista del Ecomuseo, ya que facilitarán la transición entre diferentes secciones dedicadas a las exhibiciones del museo, proporcionando una experiencia inmersiva que invita al usuario a descubrir más sobre el patrimonio cultural y natural de Quito (Button, 2024).

Proyecto 2

Museo Van Gogh de Ámsterdam

2. Figura 2

Página Interactiva del Museo Van Gogh, Ámsterdam



Nota. Captura de página vista desde teléfono inteligente

Botones Interactivos y Elementos Multimedia

El contenido interactivo del Museo Van Gogh de Ámsterdam representa una referencia fundamental para integrar elementos multimedia en el diseño de la revista del Ecomuseo. En el sitio web del museo, los usuarios pueden interactuar con las obras a través de botones que revelan información adicional, videos explicativos, y recorridos virtuales que mejoran la experiencia educativa. Este enfoque puede adaptarse en la revista

digital del Ecomuseo al incluir botones interactivos que guíen al usuario por las diferentes áreas del museo, como exhibiciones de artefactos históricos o información sobre eventos culturales. La inclusión de multimedia, como videos sobre la historia del patrimonio ecuatoriano o entrevistas con expertos, permitirá a los lectores profundizar en los temas presentados de manera visual e interactiva, enriqueciendo su comprensión de los contenidos educativos del museo (Van Gogh Museum, s.f.)

Proyecto 3

National Geographic

3. Figura 3

Portada de Revista National Geographic



Nota. Imagen tomada de la página de National Geographic

Narrativa Visual y Enfoque en la Sostenibilidad

La revista digital de National Geographic ofrece una narrativa visual sólida enfocada en temas ambientales y ecológicos, lo cual se alinea con la misión del Ecomuseo Biblioteca de promover la sostenibilidad y el cuidado del patrimonio natural. National Geographic utiliza imágenes impactantes y gráficos interactivos para atraer al lector y comunicar mensajes complejos de manera accesible. Este enfoque será vital para la revista del Ecomuseo, ya

que las imágenes y gráficos interactivos pueden emplearse para ilustrar temas clave relacionados con la ecología y la conservación en el contexto ecuatoriano. La revista puede incluir mapas interactivos de áreas protegidas y gráficos que expliquen el impacto de las iniciativas ecológicas del museo, lo que refuerza su papel educativo y su compromiso con el medio ambiente (National Geographic, 2024).

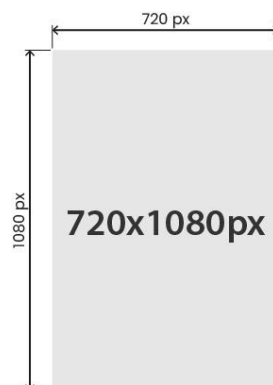
Criterios de Diseño

Formato

Para asegurar la compatibilidad con dispositivos móviles, se han considerado dos formatos de diseño con proporciones 4:6:

4. Figura 4

Resolución 720 x 1080 Pixeles

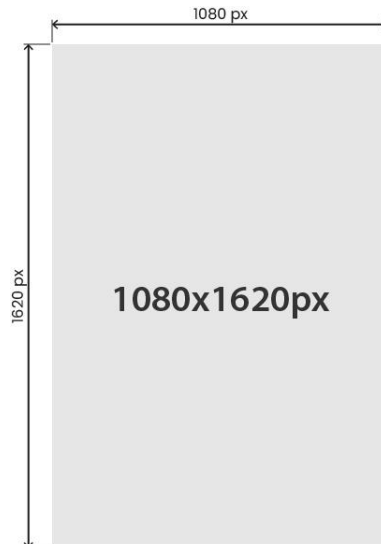


Nota. Elaboración propia

Este formato ofrece una resolución estándar para dispositivos móviles, garantizando una calidad visual adecuada mientras optimiza el peso del archivo, haciéndolo más ligero y fácil de cargar. Esto es particularmente útil en regiones donde las conexiones a internet pueden ser más lentas o inestables. Al reducir la resolución sin comprometer excesivamente la calidad visual, este formato favorece la accesibilidad y una experiencia de usuario más fluida.

5. Figura 5

Resolución 1080 x 1620 Pixeles



Nota. Elaboración propia

Este formato proporciona una mayor resolución, ideal para dispositivos con pantallas de alta definición. Aunque esto aumenta la calidad de las imágenes y la claridad del texto, también implica un archivo más pesado, lo que puede afectar el tiempo de carga y el consumo de datos. Este formato es recomendable para audiencias que tengan acceso a redes de alta velocidad y dispositivos de gama alta.

Retícula

En el diseño gráfico, la retícula es una herramienta fundamental para organizar los elementos visuales de manera lógica y estructurada. Se trata de una guía compuesta por líneas verticales y horizontales que dividen el espacio de trabajo en secciones, permitiendo al diseñador alinear texto, imágenes y otros componentes del diseño de forma coherente. Esta estructura facilita la creación de un diseño armónico y equilibrado, donde los elementos interactúan visualmente de manera fluida.

La retícula es particularmente importante en el diseño editorial, como en el caso de una revista digital interactiva, ya que ayuda a mejorar la legibilidad, la navegación y la

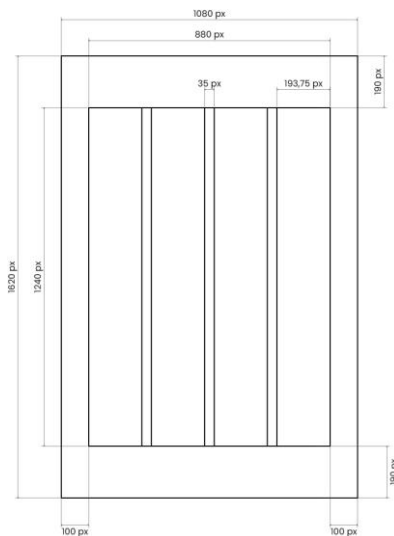
estética del contenido. Según CEI Escuela de Diseño (2023), "la retícula es una herramienta esencial en el diseño gráfico que permite organizar los elementos de manera coherente y facilitar la lectura, ayudando a la creación de un diseño equilibrado y estético". Esta organización es clave para dirigir la atención del lector de forma intuitiva y ordenada, especialmente en un medio digital donde la interacción y la experiencia del usuario son prioritarias.

Dentro del desarrollo de esta revista digital, se utilizarán dos tipos de retículas para guiar el diseño:

Retícula de Columnas

6. Figura 6

Retícula de Columnas



Nota. Elaboración propia

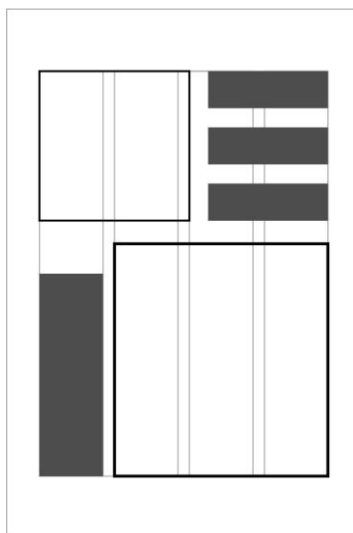
Este tipo de retícula divide el espacio en una serie de columnas verticales, generando un esquema modular que facilita la organización del contenido de manera ordenada y constante. Las retículas de columnas permiten una mejor distribución del texto y las imágenes, asegurando que cada sección del contenido mantenga un alineamiento preciso y uniforme a lo largo de las distintas páginas de la revista. Este tipo de retícula es

ampliamente utilizado en publicaciones tradicionales, como periódicos y revistas, debido a su capacidad para estructurar grandes cantidades de contenido sin perder claridad visual.

Retícula Jerárquica

7. Figura 7

Retícula Jerárquica



Nota. Elaboración propia

A diferencia de la retícula de columnas, la retícula jerárquica no sigue un patrón tan estricto. Se basa en la disposición de los elementos según su importancia, permitiendo una mayor flexibilidad en la organización del contenido. Este tipo de retícula permite destacar ciertos elementos (como imágenes o títulos) por encima de otros, lo que ayuda a guiar al lector a través de la narrativa visual de la revista. La retícula jerárquica es particularmente útil para las publicaciones interactivas, ya que permite variar la estructura en función de la relevancia del contenido, mejorando la experiencia de usuario al hacerla más dinámica y atractiva.

Tipografía

La tipografía es uno de los elementos más importantes en el diseño de una revista digital interactiva. A través de una correcta selección y jerarquía tipográfica, se puede

optimizar la legibilidad y la estética, mejorando la experiencia del lector en dispositivos móviles.

Tipografía sin Serifa para Mayor Legibilidad

En el diseño digital, las tipografías sin serifa, como Arial, Helvetica y Roboto, son ampliamente preferidas debido a su estructura limpia y simplicidad. Erika Ponce destacó que estas fuentes son especialmente recomendables en revistas digitales, ya que optimizan la lectura en pantallas y evitan el cansancio visual. Además, según un estudio de Type Network, las tipografías sans-serif se destacan por ser "claras y legibles en tamaños pequeños", lo que las convierte en una excelente opción para dispositivos móviles (Type Network, 2018). La ausencia de adornos en las letras facilita una lectura más fluida y rápida, algo esencial en plataformas digitales.

Jerarquía Tipográfica

Mantener una jerarquía tipográfica clara es fundamental para guiar al lector a través del contenido de manera coherente. Erika Ponce enfatizó que una buena jerarquía de textos es esencial para definir el orden de la lectura, y esto es igualmente aplicable al diseño digital. En nuestra revista, utilizaremos tres niveles de jerarquía:

Títulos Principales: Se optará por una tipografía sin serifa, moderna y con personalidad, de gran tamaño, para captar la atención del lector y marcar las secciones clave.

Subtítulos: Mantendrán un tamaño medio y un peso tipográfico moderado, proporcionando una transición clara entre los títulos principales y el cuerpo de texto.

Cuerpo de Texto: Se seleccionarán fuentes como Roboto o Lato, conocidas por su legibilidad y simplicidad, tal como sugirió Erika Ponce al mencionar la importancia de elegir una tipografía que sea legible en pantallas digitales pequeñas (Google Fonts, n.d.).

Consistencia Tipográfica

Para mantener un diseño limpio y coherente, se limitará el uso de tipografías a un máximo de dos o tres fuentes. Erika Ponce sugirió que esta consistencia es vital en el diseño editorial para evitar distracciones visuales y dirigir la atención del lector hacia el contenido importante. La elección de tipografías uniformes en toda la revista ayudará a mantener un flujo de lectura constante y una experiencia más cómoda para el usuario.

Adaptabilidad y Escalabilidad

La tipografía debe ser adaptable a una variedad de tamaños de pantalla, desde teléfonos móviles hasta tabletas. Erika Ponce también recomendó que la tipografía en dispositivos móviles se diseñe con la flexibilidad necesaria para ajustarse a diferentes resoluciones, sin sacrificar la calidad o legibilidad, garantizando que los lectores disfruten de una experiencia óptima en cualquier contexto.

Las posibles tipografías que se usarán y que cumplen con lo mencionado anteriormente son las siguientes

8. Figura 8

Tipografía Poppins Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (; i * & % # @ ! ?)

Nota. Elaboración Propia. Fuente tomada de Adobe Fonts

9. Figura 9

Tipografía Degular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (; i * & % # @ ! ?)

Nota. Elaboración Propia. Fuente tomada de Adobe Fonts

10. **Figura 10**

Tipografía Lato

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V
W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v
w x y z

Nota. Elaboración Propia. Fuente tomada de Adobe Fonts

11. **Figura 11**

Tipografía Gazzetta

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (; ! * & % # @ ! ?)

Nota. Elaboración Propia. Fuente tomada de Adobe Fonts

12. **Figura 12**

Tipografía Montserrat

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z

Nota. Elaboración Propia. Fuente tomada de Adobe Fonts

Cromática

La paleta de colores es un aspecto fundamental en la construcción visual de una revista digital interactiva, ya que no solo influye en la estética, sino también en la percepción emocional del contenido. En el caso del Ecomuseo Biblioteca de Quito, se optará por una

gama cromática que evoque lo natural, lo ecológico y los materiales arquitectónicos clave como ladrillos y madera, en línea con el diseño del espacio físico del museo.

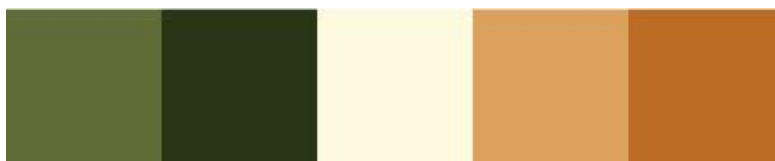
Colores Naturales y Ecológicos

Los colores verdes y marrones son fundamentales para transmitir una sensación de conexión con la naturaleza y la ecología, características centrales del concepto del ecomuseo. Según varios estudios, los tonos verdes están asociados psicológicamente con el bienestar, la calma y la sostenibilidad, mientras que los tonos tierra, como los marrones, evocan estabilidad y conexión con la naturaleza. Esto es especialmente importante para un museo que tiene como objetivo promover el respeto por el medio ambiente y la conservación. Por lo tanto, la paleta principal incluirá tonalidades de verde, marrón y beige, combinadas con acentos de blanco para representar la pureza y el aire libre.

Beatriz Benítez Burgada (2022) destaca en su artículo que el verde, como color predominante en la naturaleza, "es considerado el color más relajante y tranquilizador, porque significa estabilidad, armonía y tranquilidad. También es el color de la esperanza" (p. 21). Esta asociación emocional con el verde refuerza la decisión de utilizar este color para promover la conexión del ecomuseo con la naturaleza.

13. Figura 13

Paleta Cromática Verde



Nota. Colores tomados de Adobe Color. Elaboración propia

Colores Inspirados en los Materiales Arquitectónicos

Como mencionó Estefanía Pérez en la entrevista, los elementos arquitectónicos del ecomuseo incluyen el ladrillo y la madera (chanul), que aportan una estética visual natural y acogedora. Los tonos rojizos del ladrillo y los marrones oscuros de la madera serán incorporados en el diseño gráfico de la revista digital para reflejar estos materiales, creando

una conexión directa entre el contenido digital y el espacio físico del ecomuseo. Esto permitirá una coherencia visual que ayude a los usuarios a sentir una continuidad entre el diseño digital y el entorno arquitectónico del ecomuseo.

Uso Estratégico del Color en la Jerarquía Visual

Además de seleccionar colores que evoquen la naturaleza, la cromática jugará un papel crucial en la jerarquía visual del contenido. Colores más vibrantes, como verdes más saturados o tonos terracota, se utilizarán para destacar secciones clave, mientras que tonos neutros y suaves se aplicarán en los fondos y en áreas secundarias. Erika Ponce mencionó en la entrevista que el uso del color en revistas digitales permite experimentar con combinaciones que refuercen el mensaje y mantengan la atención del lector (Ponce, 2024).

14. Figura 14

Cromática Madera



Nota. Colores tomados de Adobe Color. Elaboración propia

15. Figura 15

Cromática Ladrillo



Nota. Colores tomados de Adobe Color. Elaboración propia

Imágenes y Multimedia

La selección y uso de imágenes y multimedia son aspectos clave en el diseño de una revista digital interactiva. Estos elementos no solo enriquecen el contenido, sino que

también refuerzan la conexión emocional con los usuarios y complementan la narrativa visual del ecomuseo.

Selección de Imágenes

Para la revista digital del Ecomuseo Biblioteca, se han utilizado imágenes de stock de plataformas como Adobe Stock, junto con imágenes originales obtenidas de la página web del ecomuseo. Este enfoque mixto asegura una base visual profesional y relevante que resuena con la identidad del ecomuseo.

16. Figura 16

Naturaleza



Nota. Imagen tomada de Adobe Stock

17. Figura 17

Render de Ecomuseo Biblioteca de la Ciudad de Quito



Nota. Imagen tomada de <https://www.ecomuseobibliotecafidal.org/>

Recomendaciones para Imágenes en Alta Resolución

La calidad de las imágenes es fundamental para garantizar una experiencia visual atractiva. Erika Ponce enfatiza la importancia de "editar bien las imágenes en una óptima resolución" para asegurar que el contenido sea nítido y profesional (Ponce, 2024). Las imágenes de alta resolución mejoran la apariencia general de la revista y evitan problemas de carga o visualización en dispositivos móviles.

Uso Estratégico de Multimedia

Además de las imágenes, se recomienda la integración de multimedia como videos, audios y gráficos interactivos para enriquecer la experiencia del usuario. Según Ponce, los elementos multimedia "ayudan a mejorar la comprensión de los conceptos y la retención de la información" (Ponce, 2024). Estos recursos deben ser optimizados para dispositivos móviles, garantizando tiempos de carga rápidos y una experiencia fluida.

Consistencia y Coherencia Visual

Para mantener la coherencia visual, es crucial seguir una guía de estilo que incluya la paleta de colores, el estilo fotográfico y el formato de los elementos multimedia. La revista debe reflejar el diseño arquitectónico del ecomuseo, utilizando colores y texturas que evoquen la naturaleza y los materiales del edificio, como el ladrillo y la madera (Pérez, 2024).

Optimización para Dispositivos Móviles

Dado que la revista será accesible en dispositivos móviles, es fundamental asegurar que las imágenes y el multimedia sean optimizados para estos formatos. Esto incluye ajustar el tamaño y la resolución de las imágenes para evitar tiempos de carga largos y garantizar una visualización óptima en pantallas de diferentes tamaños.

Interactividad

La interactividad es un criterio clave en el diseño de una revista digital interactiva, ya que transforma la experiencia del usuario de una lectura pasiva a una participación activa.

La implementación de elementos interactivos no solo enriquece el contenido, sino que también fomenta un mayor compromiso del lector.

Elementos Interactivos

Enlaces y Navegación:

La revista digital debe incorporar enlaces internos y externos que faciliten la navegación y la exploración del contenido. Los enlaces internos permiten a los usuarios acceder rápidamente a secciones relevantes dentro de la revista, mientras que los enlaces externos pueden dirigir a los lectores a recursos adicionales o páginas web del ecomuseo. La estructura de navegación debe ser intuitiva y accesible para mejorar la experiencia del usuario.

18. Figura 18

Enlaces Externos



Nota. Elaboración Propia, iconos tomados de www.freepik.es

Contenido Multimedia:

La inclusión de videos, audios y gráficos animados puede hacer que el contenido sea más dinámico y atractivo. Los videos pueden proporcionar recorridos virtuales, entrevistas o explicaciones visuales sobre el ecomuseo y sus exposiciones. Los audios pueden incluir narraciones o comentarios adicionales, mientras que los gráficos animados pueden ilustrar datos o procesos de manera más clara y envolvente.

19. Figura 19

Video del Ecomuseo Biblioteca de la Ciudad de Quito



Nota. Elaboración propia. Tomado de la página www.ecomuseobibliotecafidal.org

Elementos Interactivos del Usuario:

Permitir que los usuarios interactúen directamente con el contenido, como arrastrar y soltar elementos, hacer clic en áreas específicas para revelar información adicional, o participar en encuestas y cuestionarios, puede aumentar la participación y el interés. Erika Ponce mencionó que la interactividad digital "hace que el lector se enganche por lo visual y por consecuencia termine leyendo todo el artículo" (Ponce, 2024). Estos elementos interactivos deben ser diseñados para ser fáciles de usar y ofrecer una retroalimentación clara a los usuarios.

20. Figura 20

Sección Interactiva



Nota. Elaboración Propia

Experiencia de Usuario (UX):

La interactividad debe estar alineada con la experiencia de usuario, asegurando que las funcionalidades sean coherentes con el propósito de la revista y el perfil del público objetivo. La navegación debe ser fluida, y los elementos interactivos deben estar diseñados para no interrumpir el flujo de lectura. La usabilidad y la accesibilidad son fundamentales para garantizar que todos los usuarios, independientemente de sus habilidades, puedan disfrutar de la revista.

21. Figura 21

Navegación de Revista



Nota. Elaboración propia

Diseño Responsivo:

Dado que la revista estará accesible en dispositivos móviles, es crucial que los elementos interactivos sean responsivos y se adapten a diferentes tamaños de pantalla. Los componentes interactivos deben funcionar correctamente en teléfonos y tabletas, asegurando una experiencia consistente y de alta calidad en todos los dispositivos.

Desarrollo de Bocetos o Artes Iniciales

En esta etapa del desarrollo de la revista digital interactiva, se han elaborado tres propuestas diferentes con el objetivo de sentar las bases para el diseño final. Cada propuesta incluye una portada, un índice, una página de contenido y tres estilos de botones interactivos. Estos elementos han sido desarrollados para evaluar y comparar distintas opciones de diseño y su impacto en la experiencia del usuario. A lo largo de esta sección, se presentarán las tres propuestas de manera progresiva, comenzando con las portadas, seguidas por los índices y las páginas de contenido. Finalmente, se explorarán los estilos de botones interactivos. Este proceso permitirá una evaluación para seleccionar las mejores soluciones de diseño que se alineen con la identidad del Ecomuseo Biblioteca y sus objetivos de comunicación.

Portada

Propuesta 1

22. Figura 22

Portada Propuesta 1



Nota. Elaboración propia

La primera portada se ha diseñado utilizando una imagen del Ecomuseo como fondo, creando un vínculo visual directo con el espacio físico del museo. En la parte superior central se ha colocado el título "ECOMUSEO BIBLIOTECA", utilizando la tipografía Poppins en su versión Black, lo que le otorga un aspecto robusto y destacado. Justo debajo del título, se ha añadido la fecha de publicación y la edición de la revista, empleando la misma tipografía, pero en los pesos Bold y Regular para diferenciar estos elementos de información.

En el centro de la portada se ha ubicado el logotipo del Ecomuseo, representado por un oso, que actúa como elemento icónico y llamativo. Debajo del logotipo, se incluye el eslogan de la revista: "Un viaje hacia la sostenibilidad y la educación en el corazón de Quito", destacando el propósito educativo y ecológico de la revista.

Finalmente, en la parte inferior de la portada, dentro de un rectángulo verde, se ha dispuesto la información de contacto, incluyendo las redes sociales y la dirección del Ecomuseo. Este texto también utiliza la tipografía Poppins, manteniendo así la coherencia visual en toda la portada.

Propuesta 2

23. Figura 23

Portada Propuesta 2



Nota. Elaboración propia

En esta segunda propuesta, se ha utilizado nuevamente una imagen del Ecomuseo como fondo, pero con un pequeño filtro gris que suaviza los detalles, dándole un aspecto más sutil y uniforme. El nombre de la revista, "ECOMUSEO BIBLIOTECA", se ha colocado en la parte superior dentro de un rectángulo de color ladrillo, con el texto alineado ligeramente hacia la derecha. Todo el texto en esta portada utiliza la tipografía Ubuntu Bold, variando únicamente en su tamaño según la jerarquía del contenido. Encima del título, se ha posicionado la fecha de publicación, alineada a la derecha en relación con el título, mientras que justo debajo del título se encuentra la edición de la revista.

En la parte superior izquierda, se ha añadido el logotipo del Ecomuseo Biblioteca, representado por el oso y acompañado de las iniciales EMB, enmarcado en un rectángulo blanco que destaca del fondo. Debajo del rectángulo ladrillo que contiene el título, se ha situado el eslogan de la revista: "Un viaje hacia la sostenibilidad y la educación en el corazón de Quito", también en Ubuntu Bold con una ligera inclinación, reforzando la identidad y misión del Ecomuseo.

El centro de la portada se ha dejado vacío, permitiendo que la imagen de fondo se aprecie mejor y mantenga protagonismo en el diseño. Finalmente, en la parte inferior de la portada se ha colocado la información de contacto, incluyendo las redes sociales y la dirección del Ecomuseo Biblioteca, en la misma tipografía, pero con un tamaño menor, completando así el diseño de manera organizada y equilibrada.

Propuesta 3

24. Figura 24

Portada Propuesta 3



Nota. Elaboración propia

En esta tercera propuesta, se mantiene la imagen del Ecomuseo Biblioteca como fondo principal, pero se ha añadido un degradado oscuro en la parte superior e inferior para destacar mejor los textos. El diseño incorpora un marco de color en la escala de amarillos, aportando un contraste vibrante y acogedor que resalta la estructura de la portada.

El título, "ECOMUSEO BIBLIOTECA", está centrado en la parte superior, utilizando la tipografía Embury Text, que aporta un toque elegante y moderno. Justo debajo del título, se encuentra la fecha de publicación y la edición de la revista, ambos en tipografía Poppins Bold, logrando una combinación visual atractiva y jerárquica.

En la parte izquierda, hacia abajo, se encuentra el eslogan de la revista, "Un viaje hacia la sostenibilidad y la educación en el corazón de Quito", alineado a la izquierda y presentado con la tipografía Poppins en diferentes colores para agregar dinamismo y creatividad al diseño.

Por último, en la parte inferior se han colocado las redes sociales y la dirección del Ecomuseo, mientras que en esta propuesta se añade un botón interactivo en la parte derecha a altura media con el texto "Empecemos", diseñado para invitar al lector a avanzar

a la siguiente página, ofreciendo una interacción desde la propia portada y mejorando la experiencia del usuario.

Índice

Propuesta 1

25. Figura 25

Índice Propuesta 1



SUMARIO	
Editorial	1
Historia y Concepto del Ecomuseo	2
Iniciativas y Programas	3
Exposiciones y Colecciones	4
Entrevistas y Testimonios	5
Sostenibilidad y Ecología	6
Tecnología y Digitalización	7
Eventos y Actividades	8
Colaboraciones y Alianzas	9
Participación Comunitaria	10
Noticias y Actualizaciones	11
Recursos y Lecturas Recomendadas	12

Bienvenidos a la primera edición de la Revista Digital del Ecomuseo del Banco de Quito. Esta publicación es el resultado de un trabajo conjunto de la revista para compartir lo visto y lo aprendido de nuestro Ecomuseo, un proyecto que busca integrar la ciencia, la historia y la ecología en el currículo de Quito. Esperamos que disfruten de esta edición y se sientan inspirados a unirte a nuestra misión.

El Ecomuseo Biblioteca de Quito surge con una misión clara: preservar, educar y promover el valor del patrimonio cultural y natural del Centro Histórico de Quito. Este proyecto involucra de cerca a la ciudadanía con iniciativas de educación ambiental y cultural, y la participación comunitaria. Buscamos crear un espacio donde la historia y la ecología se encuentren propiciando una plataforma para el aprendizaje continuo y la sostenibilidad. Creemos que a través de la educación y la participación activa, podemos fomentar un mayor sentido de responsabilidad hacia nuestro entorno, asegurando que las futuras generaciones también puedan disfrutar de la riqueza de nuestro patrimonio.

Nota. Elaboración propia

La primera propuesta de índice utiliza el título "Sumario" en tipografía Poppins, que aporta una sensación de modernidad y claridad. A la izquierda del índice, se ha incluido una imagen de hojas de planta que refuerza la conexión con lo ecológico y el concepto del Ecomuseo.

La tabla de contenido está diseñada para ser funcional y fácil de leer, utilizando también la tipografía Poppins. Cada número de página está subrayado con una línea punteada que guía al lector desde el texto hasta el número de página correspondiente, facilitando la navegación. Además, el índice es completamente interactivo, lo que significa que al hacer clic o tap en los textos, el lector será dirigido automáticamente a la página correspondiente, mejorando la experiencia de uso.

En la parte inferior del índice, se ha dejado un espacio destinado para incluir créditos o un breve texto introductorio, manteniendo la coherencia tipográfica con el resto del diseño utilizando Poppins.

Propuesta 2

26. Figura 26

Índice Propuesta2



Bienvenidos a la primera edición de la Revista Digital del Ecomuseo Biológico de Quito. Esta publicación es el resultado de un trabajo colaborativo para cumplir la misión y los objetivos de nuestro Ecomuseo, un proyecto que busca integrar la cultura, la historia y la ecología en el corazón de Quito. Esperamos que disfruten de esta edición y se sientan inspirados a seguir nuestro viaje.

Editorial	1
Historia y Concepto del Ecomuseo	2
Iniciativas y Programas	3
Exposiciones y Colecciones	4
Entrevistas y Testimonios	5
Sostenibilidad y Ecología	6
Tecnología y Digitalización	7
Eventos y Actividades	8
Colaboraciones y Alianzas	9
Participación Comunitaria	10
Noticias y Actualizaciones	
Recursos y Lecturas Recomendadas	

Nota. Elaboración propia

En la segunda propuesta del índice, se ha optado por utilizar la tipografía Ubuntu en todo el texto, variando únicamente el tamaño para establecer la jerarquía visual. El diseño se caracteriza por dos rectángulos que destacan elementos clave. El primero, ubicado en la parte superior izquierda, es de color rojo oscuro, simulando tonos de ladrillo. Dentro de este rectángulo se encuentra el título de la sección, "Sumario".

El segundo rectángulo, más grande y de color café claro, evoca la textura de la madera, en consonancia con la estética arquitectónica del Ecomuseo. Este rectángulo contiene la tabla de contenido, con los títulos y números de página alineados a la izquierda para facilitar la lectura. Justo encima del rectángulo marrón se encuentra el texto introductorio, proporcionando un espacio limpio y organizado.

Entre los dos rectángulos se ha añadido una pequeña imagen de plantas, que sirve como un sutil recordatorio del enfoque ecológico del museo. Finalmente, el texto de los

créditos se sitúa dentro del cuadro café, integrando la funcionalidad del diseño con un toque de calidez visual.

Propuesta 3

27. Figura 27

Índice Propuesta 3



PORTADA EDITORIAL HISTORIA PROYECTO EXPOSICIONES ECOLOGIA	
SUMARIO	
Editorial	3
Historia	4
Proyecto	5
Exposiciones	10
Ecología	11
Tecnología	12
Eventos	13
Noticias	14
Recursos	15
Contacto	16

Ecemuseo Biblioteca

Nota. Elaboración propia

La tercera propuesta presenta un diseño minimalista y moderno, donde predominan los colores contrastantes para generar impacto visual. El título "Sumario" se encuentra en la parte superior, utilizando la tipografía *Headline Gothic ATF*, que aporta un estilo audaz y contemporáneo.

Cada sección del índice está contenida en un rectángulo amarillo brillante, lo que facilita su identificación, mientras que los números de página están enmarcados dentro de rectángulos negros para ofrecer un fuerte contraste y una clara diferenciación entre los textos y los números. Esta combinación de colores añade un toque moderno y dinámico, asegurando una fácil navegación visual.

La tabla de contenido utiliza la tipografía *Poppins Black*, lo que otorga solidez a los textos y asegura la legibilidad en los dispositivos móviles. Esta propuesta se destaca por su simplicidad y su enfoque en el contraste de colores y la jerarquía tipográfica, brindando una solución funcional y atractiva para el usuario.

Página de Contenido

Propuesta 1

28. Figura 28

Página de Contenido Propuesta 1



Nota. Elaboración propia

En la primera propuesta para las páginas de contenido, se ha optado por utilizar la tipografía Poppins en todo el diseño, asegurando una coherencia visual con el resto de la revista.

El título "Ecomuseo Biblioteca" se encuentra en la parte superior de la página, con un tamaño reducido pero visible, alineado a la izquierda para establecer un encabezado discreto. A la derecha, un rectángulo color café, que desciende desde el borde superior de la página, contiene el nombre de la sección, añadiendo un toque de distinción y orden al diseño.

En cuanto al contenido, se presenta una imagen circular, que ofrece un punto focal visual agradable, manteniendo el aspecto limpio y ordenado del diseño. A continuación, se presenta un texto de una sola columna que abarca todo el ancho de los márgenes, proporcionando espacio suficiente para una lectura clara. Adicionalmente, la página también incluye un bloque de texto dispuesto en dos columnas, que ocupa el mismo ancho, pero

distribuye el contenido de manera más segmentada, ofreciendo variedad y dinamismo en la estructura de la página.

Este diseño busca un equilibrio entre funcionalidad y estética, garantizando que el lector pueda navegar y leer de manera cómoda y fluida.

Propuesta 2

29. Figura 29

Página de Contenido Propuesta 2



Nota. Elaboración propia

En esta segunda propuesta, el título de la revista "Ecomuseo Biblioteca" está ubicado en la esquina superior derecha, mientras que el nombre de la sección se encuentra del lado izquierdo, orientado verticalmente hacia arriba dentro de un rectángulo naranja. El contenido principal se organiza en tres columnas para una presentación más dinámica y estructurada, manteniendo la tipografía Poppins. Al igual que en la primera propuesta, se incluye una imagen enmarcada en un círculo, agregando un elemento visual destacado dentro de la composición.

Este diseño apuesta por una disposición más moderna y atrevida, con un enfoque en la claridad y la organización del contenido.

Propuesta 3

30. Figura 30

Página de Contenido Propuesta 3



Nota. Elaboración propia

En la tercera propuesta, el diseño presenta una combinación distintiva de tipografías y elementos interactivos. El nombre de la sección se sitúa en la parte superior en una orientación vertical hacia arriba, utilizando la tipografía *Headline Gothic ATF*, lo que le da un aspecto moderno y estilizado.

El título del contenido está diseñado con tipografía *Embury Text* y se encuentra integrado dentro de una imagen, creando una fusión visual entre el texto y el elemento gráfico.

El cuerpo del texto se presenta en una sola columna con la tipografía *Poppins*, garantizando legibilidad y coherencia con el estilo general de la revista. Además, la página incluye un menú interactivo en la parte superior que permite a los usuarios navegar fácilmente entre las diferentes secciones de la revista, mejorando la experiencia de navegación y facilitando el acceso al contenido relevante.

Esta propuesta destaca por su integración de elementos interactivos y la combinación efectiva de tipografías para un diseño funcional y atractivo.

Botones interactivos

Propuesta 1

31. Figura 31

Botones Propuesta 1



Nota. Elaboración propia

En esta primera propuesta, los botones interactivos tienen una forma circular con un diseño de relleno y hueco. Por ejemplo, si el botón presenta una flecha, la flecha estará en forma hueca, creando un contraste visual interesante y moderno. Esta composición busca combinar funcionalidad con un estilo distintivo.

Propuesta 2

32. Figura 32

Botones Propuesta 2



Nota. Elaboración propia

Los botones también son circulares, pero en esta propuesta, se presentan en blanco con líneas de contorno en cada forma. Este diseño proporciona una apariencia limpia y minimalista, destacándose claramente sobre el fondo de la página.

Propuesta 3

33. Figura 33

Botones Propuesta 3



Nota. Elaboración propia

Los botones en esta propuesta tienen formas variadas y no incluyen marcos, a excepción de los botones multimedia, que están enmarcados en círculos para diferenciarlos de los botones de navegación. Este enfoque permite una mayor flexibilidad en el diseño, adaptándose a diferentes necesidades de interactividad y mejorando la claridad en la función de cada botón.

Evaluación de Propuesta Inicial

La evaluación de las propuestas de diseño para la revista digital interactiva se llevó a cabo con la participación de la diseñadora Erika Ponce, la docente de secundaria en Educación Básica Victoria Valarezo y los docentes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Durante el proceso de revisión, se analizaron detalladamente las tres propuestas en términos de diseño, funcionalidad y coherencia con los objetivos del proyecto. La Propuesta 3 fue seleccionada como la opción ganadora debido a su innovador uso de tipografías, su integración efectiva de elementos interactivos y su enfoque en la usabilidad.

La propuesta destaca por su diseño moderno, que incluye un menú interactivo superior y botones de navegación distintivos que facilitan la experiencia del usuario. El uso de tipografías variadas y la integración de elementos multimedia también fueron aspectos clave que contribuyeron a la decisión final.

La elección de la Propuesta 3 refleja el compromiso con un diseño funcional y atractivo, alineado con los objetivos del Ecomuseo Biblioteca y las necesidades del público objetivo.

34. Figura 34

Propuesta de Revista 1



Nota. Elaboración propia

35. Figura 35

Propuesta de Revista 2



Nota. Elaboración propia

36. Figura 36

Propuesta de Revista 3



Nota. Elaboración propia

Desarrollo de Línea Gráfica Definitiva

Tras las revisiones y correcciones realizadas por la diseñadora Erika Ponce, la docente de secundaria en Educación Básica y los docentes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, se desarrolló la línea gráfica definitiva para la revista digital interactiva. Esta línea gráfica final incluye los siguientes aspectos clave:

Tipografía:

Portada: Para el título de la portada, se ha seleccionado la tipografía Embury Text, que aporta un estilo elegante y distintivo. Para el resto de los elementos de la portada, se utiliza Poppins, asegurando coherencia y legibilidad.

Contenido:

Los títulos de sección están diseñados con Gazzetta en tamaño 60 pt, una tipografía robusta y alta que asegura visibilidad y estructura.

Los títulos de las páginas o artículos están en Degular a 90 pt, proporcionando un impacto visual significativo y destacando la importancia del contenido.

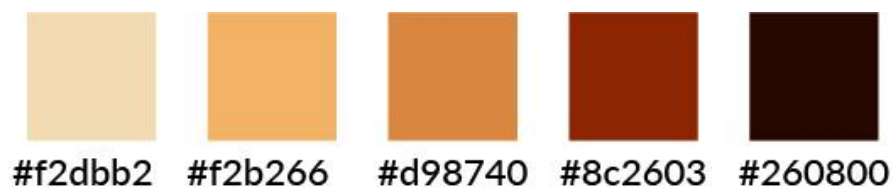
El cuerpo del texto utiliza Poppins en tamaño 30 pt, que se considera óptimo para la lectura en pantallas.

Cromática:

La paleta de colores elegida incluye tonos de café y amarillo para simular la madera, y rojos para imitar los ladrillos. Esta selección cromática está en sintonía con el concepto del Ecomuseo y refuerza la conexión visual con los materiales arquitectónicos del espacio físico.

37. Figura 37

Paleta de Colores de la Revista



Nota. Elaboración Propia

Esta línea gráfica definitiva refleja un equilibrio entre funcionalidad y estética, garantizando una experiencia visual coherente y atractiva para los usuarios de la revista digital. A continuación, se muestra el diseño de la revista digital interactiva.

Portada

38. Figura 38

Diseño de la Portada



Nota. Elaboración propia

Guía de Interactividad (botones e indicadores)

39. Figura 39

Guía de Interactividad de la Revista



Nota. Elaboración propia

Índice

40. Figura 40

Página de Índice de la Revista



Nota. Elaboración propia

Contenido

41. Figura 41

Secciones del Ecomuseo Biblioteca



Nota. Elaboración propia

42. Figura 42

Secciones Educativas



Nota. Elaboración propia

43. Figura 43

Secciones Informativas



Nota. Elaboración propia

44. Figura 44

Sección de Contacto



Nota. Elaboración propia

Implementación y Verificación de las Piezas Gráficas

Para la implementación y verificación de las piezas gráficas de la revista digital interactiva, se llevaron a cabo los siguientes pasos:

Publicación en InDesign:

Se utilizó Adobe InDesign para la creación y publicación de la revista a través de la función "Publish Online". Esta herramienta permitió la generación de un enlace accesible para la revisión de la revista en diferentes dispositivos.

Enlace: <https://indd.adobe.com/view/41ff7a48-2989-49ec-94aa-96bd52532095>

Acceso y Evaluación:

Se obtuvo el enlace y se accedió a la revista en varios dispositivos para verificar el formato y la resolución. Se constató que la revista mantiene una alta calidad visual y una correcta adaptación a distintos tamaños de pantalla.

Revisión con el Público Objetivo:

La revista fue revisada por personas representativas del público objetivo del Ecomuseo Biblioteca. Se solicitó feedback a un profesor de Educación Básica, estudiantes de bachillerato y estudiantes de educación superior.

Se procedió a compartir el enlace de la revista, adicionalmente se procedió a crear un formulario para que así los usuarios tengan más facilidad al momento de calificar o dar una opinión.

Revista: <https://indd.adobe.com/view/41ff7a48-2989-49ec-94aa-96bd52532095>

Formulario de Opinión: <https://forms.gle/beiyD1sStbDT8Ptn6>

de los usuarios a recomendar la revista subraya su éxito entre el público objetivo.

Resultados de la Revisión:

Los resultados de la revisión fueron positivos. Se recibieron comentarios favorables en cuanto a la funcionalidad de la navegación, la interactividad y la visualización. El diseño fue del agrado general, con la mayoría de las respuestas calificadas como excelentes o buenas.

El formulario de opinión recoge las impresiones de varios usuarios representativos del público objetivo del Ecomuseo biblioteca sobre una revista digital interactiva. Aquí te presento un análisis de las respuestas:

1. Evaluación General del Diseño

Calificación del Diseño General: La mayoría de los usuarios calificaron el diseño de la revista como "Excelente" o "Bueno". Esto indica que, en general, los usuarios están satisfechos con la apariencia visual de la revista.

2. Colores y Tipografía

Opinión sobre Colores y Tipografía: Al igual que con el diseño general, las respuestas muestran una tendencia positiva, con la mayoría calificando estos elementos como "Excelente". Esto sugiere que la elección de colores y tipografía resuena bien con los usuarios.

3. Atractivo Visual y Usabilidad

Atractivo Visual: Todos los encuestados coinciden en que el diseño de la revista es atractivo y logra captar su atención, lo que es un buen indicador de la eficacia del diseño.

Navegación Intuitiva: Todos los usuarios encontraron que la navegación es intuitiva y fácil de usar, lo que refuerza la accesibilidad y funcionalidad de la revista.

4. Interactividad

Interacción con Elementos: Ninguno de los encuestados encontró dificultades al interactuar con los elementos interactivos de la revista, como enlaces y botones. Esto sugiere que la implementación de la interactividad es eficiente.

Sugerencias de Mejora: Un usuario mencionó que le gustaría que se añadiera música ambiental, lo que podría considerarse una mejora para enriquecer la experiencia multimedia.

5. Recomendaciones

Recomendación de la Revista: Todos los encuestados recomendarían la revista a otros, lo que es un fuerte indicativo de la satisfacción general con el producto.

6. Comentarios Adicionales

Comentarios Positivos: Los usuarios resaltaron que la revista es dinámica, fácil de usar, y que el diseño está bien trabajado. Se mencionó que la revista es muy buena en general y no se identificaron áreas problemáticas significativas.

Conclusión

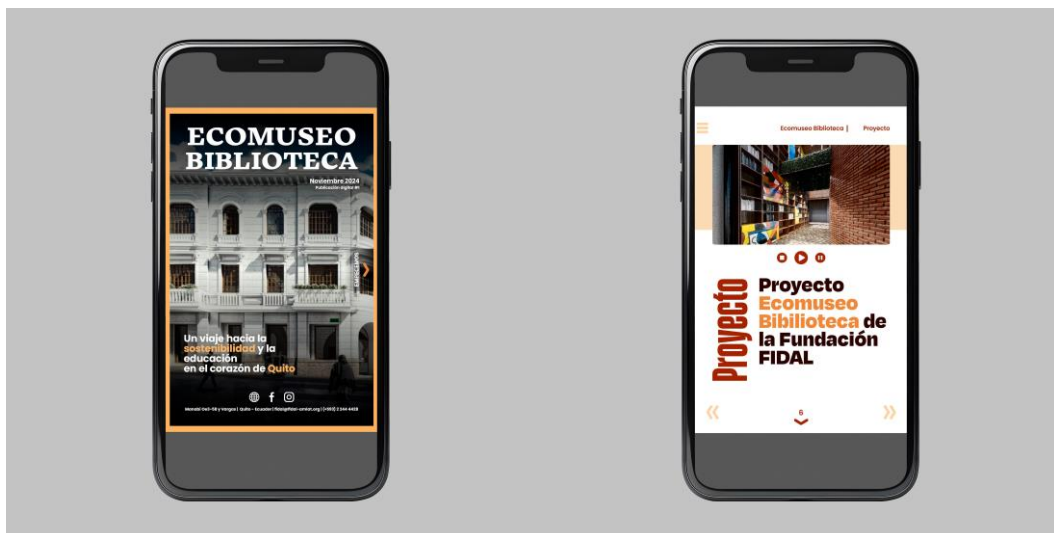
El análisis de las respuestas muestra que los usuarios tienen una percepción muy positiva de la revista digital interactiva, destacando su diseño, la elección de colores y tipografía, así como la facilidad de navegación e interactividad. Las pocas sugerencias de mejora, como la adición de música ambiental, podrían considerarse para futuras actualizaciones. La alta disposición

Mockup:

Se realizó un pequeño mockup para evaluar el arte en un contexto más tangible, proporcionando una visión preliminar del diseño final en formato físico.

45. Figura 45

Mockup en Dispositivo Móvil



Nota. Elaboración propia, Mockup tomado de www.freepik.es

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Innovación en la Difusión Cultural y Educativa:

La revista digital interactiva representa un avance significativo en la forma en que el Ecomuseo FIDAL puede cumplir su misión educativa. Tradicionalmente, la difusión de contenidos culturales y educativos ha dependido de medios físicos y visitas presenciales. Sin embargo, la revista digital permite superar estas limitaciones, ofreciendo acceso a información de alta calidad en un formato que es tanto atractivo como accesible desde cualquier lugar con conexión a internet. Esto no solo moderniza la imagen del Ecomuseo, sino que también amplía su impacto potencial al llegar a un público más diverso y amplio.

Accesibilidad y Usabilidad:

Uno de los puntos fuertes del proyecto es su enfoque en la accesibilidad y la usabilidad. La revista está diseñada para ser fácilmente navegable, con una interfaz intuitiva que permite a los usuarios acceder a información relevante con facilidad. Además, la compatibilidad con dispositivos móviles garantiza que el contenido sea accesible para un público que cada vez más consume información en movimiento. Este enfoque en la accesibilidad es crucial, ya que permite que la revista cumpla con su objetivo de ser un recurso educativo inclusivo.

Integración de Elementos Multimedia:

La inclusión de elementos multimedia, como videos, audios, y gráficos interactivos, enriquece significativamente la experiencia del usuario. Estos recursos no solo hacen que la información sea más atractiva, sino que también facilitan el aprendizaje al permitir que los usuarios interactúen con el contenido de maneras diversas. Este enfoque interactivo es especialmente efectivo en un contexto educativo, donde se busca no solo informar sino también estimular la participación activa y el pensamiento crítico de los usuarios.

Desafíos Técnicos y Adaptación:

Aunque el proyecto ha logrado un diseño robusto, las pruebas piloto han revelado algunos desafíos técnicos, particularmente en lo que respecta a la compatibilidad entre diferentes dispositivos y la velocidad de carga de los elementos multimedia. Estos desafíos subrayan la importancia de continuar afinando la plataforma tecnológica utilizada, para asegurar que la experiencia del usuario sea fluida y sin interrupciones. La adaptabilidad del proyecto, tanto en términos técnicos como de contenido, será esencial para su éxito a largo plazo.

Validación y Retroalimentación Positiva:

Las pruebas piloto han proporcionado una validación positiva del proyecto, confirmando que la estructura y el contenido de la revista son efectivos para cumplir con los objetivos del Ecomuseo. Sin embargo, la retroalimentación también ha resaltado áreas que

podrían beneficiarse de mejoras, como la personalización del contenido según los intereses del usuario y la mejora en la interactividad de algunos elementos.

Recomendaciones:

Continuidad en la Innovación y Actualización:

Para mantener la relevancia y eficacia de la revista, es fundamental que el equipo de desarrollo adopte una estrategia de mejora continua. Esto implica no solo solucionar los desafíos técnicos identificados, sino también explorar e incorporar nuevas tecnologías emergentes. Por ejemplo, la implementación de realidad aumentada (AR) o inteligencia artificial (IA) para personalizar las experiencias de los usuarios podría agregar un valor significativo a la revista, manteniéndola a la vanguardia de las herramientas educativas digitales.

Expansión y Diversificación del Contenido:

La revista podría beneficiarse de la expansión de su contenido para cubrir una gama más amplia de temas relacionados con la misión del Ecomuseo. Además de los temas ecológicos y de sostenibilidad, podrían incluirse secciones dedicadas a las artes, la historia local, o perfiles de figuras importantes en el ámbito de la ecología y la educación. Asimismo, la creación de contenido en varios idiomas permitiría que la revista tenga un mayor alcance internacional, atrayendo a un público global interesado en estos temas.

Mejora de la Estrategia de Difusión y Promoción:

Es crucial desarrollar una estrategia de difusión que maximice el alcance de la revista. Esto podría incluir la creación de campañas de marketing digital a través de redes sociales, optimización para motores de búsqueda (SEO), y colaboraciones con influenciadores en el campo de la ecología y la educación. Adicionalmente, se podría considerar la posibilidad de realizar eventos en línea, como webinars o talleres interactivos, que no solo promuevan la revista, sino que también generen contenido adicional y fortalezcan la comunidad alrededor del Ecomuseo.

Establecimiento de Indicadores de Desempeño:

Para evaluar el éxito de la revista de manera continua, se recomienda la implementación de un sistema de monitoreo con indicadores clave de desempeño (KPIs). Estos podrían incluir métricas como el número de visitas, la duración de las sesiones, las tasas de interacción con el contenido multimedia, y la satisfacción general del usuario. Estos datos serán fundamentales para identificar áreas de mejora y para medir el impacto real de la revista en el cumplimiento de los objetivos educativos del Ecomuseo.

Fomento de la Participación y la Comunidad:

Además de ser un recurso informativo, la revista puede convertirse en una plataforma para la creación de comunidad alrededor del Ecomuseo. Se recomienda fomentar la participación de los usuarios a través de secciones interactivas como foros de discusión, encuestas, y espacios para que los usuarios compartan sus propias experiencias y conocimientos. Esta participación no solo enriquecerá el contenido de la revista, sino que también fortalecerá el vínculo entre el museo y su audiencia, creando una comunidad activa y comprometida.

Bibliografía

Adobe. (2023). Principios de diseño para publicaciones digitales interactivas. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/design-principles.cc-home.html>.

Adobe Stock. (2024). Adobe Stock. <https://stock.adobe.com/>

Benítez Burgada, B. (2022, junio 19). ¿Qué significa el color verde en psicología? Su simbología y emociones asociadas. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20220619/8351594/que-significa-color-verde-psicologia-nbs.html>

Button. (2024). Interactive Magazines. Button Publish. <https://buttonpublish.com/interactive-magazines>

FIDAL. (2023). Creación del Ecomuseo Biblioteca en Quito. Fundación para la Integración y Desarrollo de América Latina.

FIDAL. (2023). Ecomuseo FIDAL: Promoviendo la educación ecológica en Quito. Recuperado de <https://www.ecomuseobibliotecafidal.org/>.

Google Fonts. (n.d.). Roboto: A digital typeface. Retrieved from <https://fonts.google.com/>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). Metodología de la investigación (6ª ed.). McGraw-Hill.

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2023). Acceso y uso de tecnologías en Ecuador. Recuperado de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec>.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2ª ed.). Cambridge University Press.

National Geographic. (2024). National Geographic Digital Magazine. National Geographic. <https://www.nationalgeographic.com>

Nguyen, T., & Lucio, M. (2020). Medios interactivos en contextos educativos: Beneficios y desafíos. Revista de Tecnología Educativa, 45(2), 123-134.

Pew Research Center. (2019). Ficha técnica de dispositivos móviles. <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/mobile/>

Ponce, E. (2024). Entrevista sobre diseño editorial y digital.

Type Network. (2018). The impact of sans-serif fonts on digital readability. Retrieved from <https://www.typhenetwork.com/>

UNESCO. (2021). El papel de las tecnologías digitales en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://es.unesco.org/themes/ict-education/achieving-sdg>

Van Gogh Museum. (n.d.). Enjoy the Museum from Home. Van Gogh Museum. <https://www.vangoghmuseum.nl/en/visit/enjoy-the-museum-from-home>

Anexos

Estadísticas de Encuestas de ENENDY de INEC

Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y EN												
Indicadores de Tecnologías de la información y comunicación - Porcentajes												
Encuesta	Periodo	Indicadores	Nacional			Área		Sexo		Nivel de Instrucción		
			Total	Urbana	Rural	Hombre	Mujer	Ninguno	Educación Básica	Educación Media / Bachillerato	Superior	
ENEMDU	jul-23	Hogares con Equipamiento tecnológico ^(*) (%)	33,05	39,88	16,80	35,08	28,92	8,15	19,40	39,32	74,58	
ENEMDU	jul-23	Hogares con acceso a Internet (%)	62,22	69,70	44,41	63,15	60,32	21,33	53,64	71,80	86,64	
ENEMDU	jul-23	Personas que utilizan internet (%)	72,69	81,07	54,52	72,39	72,99	7,68	63,39	88,80	93,34	
ENEMDU	jul-23	Personas que tienen teléfono celular activado ^(**)	59,57	66,61	44,32	59,63	59,52	18,76	41,84	82,03	93,26	
ENEMDU	jul-23	Personas que tienen teléfono inteligente ^(***)	55,59	63,05	39,40	55,02	56,13	6,37	36,58	80,16	92,32	
ENEMDU	jul-23	Analfabetismo digital ^(***)	7,61	2,79	19,40	6,54	8,64	24,77	16,67	3,96	0,25	

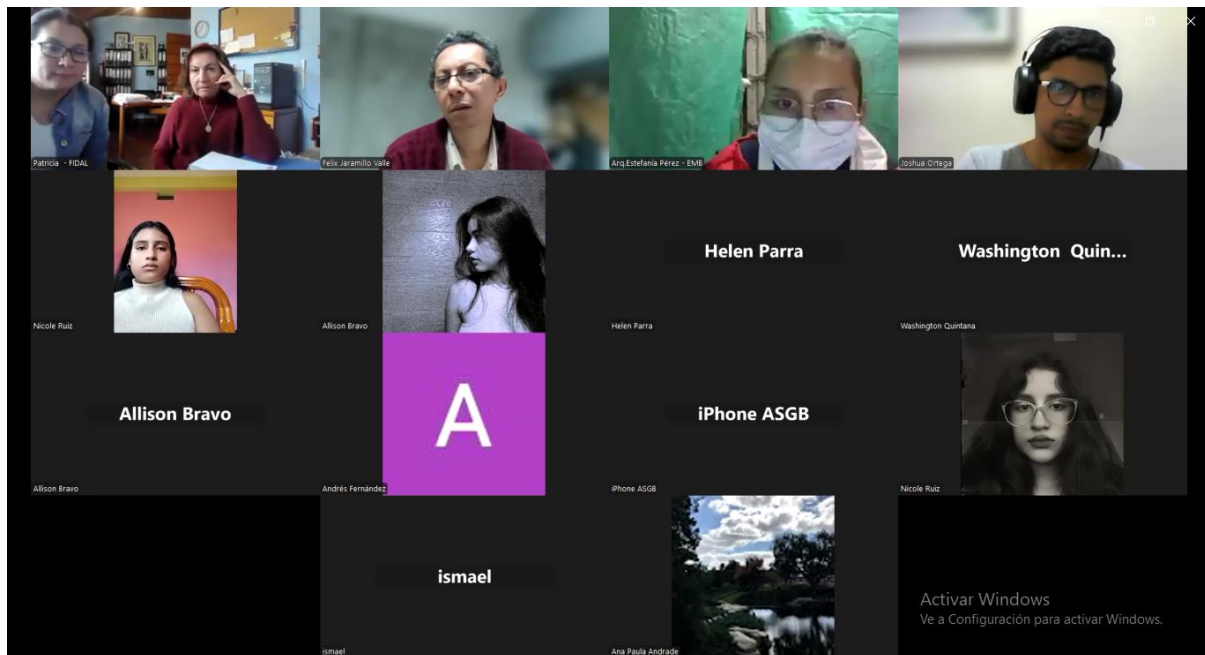
Fuente: Encuesta de Empleo, Desempleo y Subempleo - ENEMDU- Julio (2022-2023)
Población de referencia: Población total
 Población de 5 años y más

■ Coeficiente de Variación superior al 15% por lo tanto se debe utilizar con precaución.
 □ Estimación poco precisa por tanto no se considera.

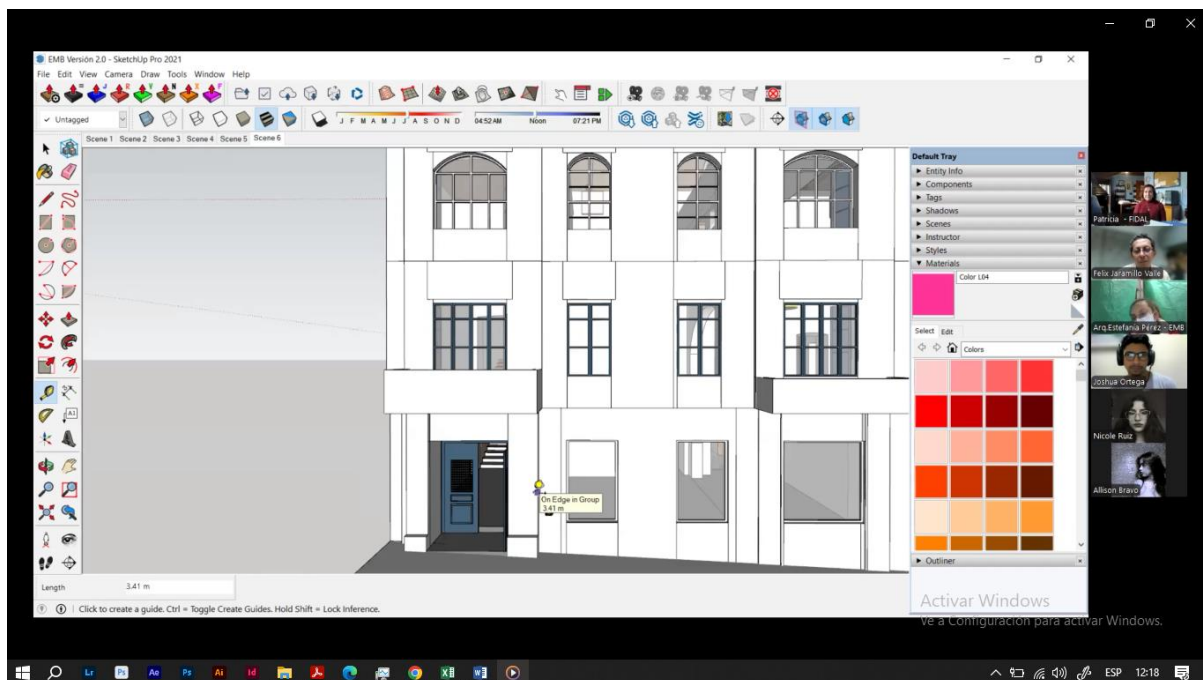
(*) La información corresponde a cuyos hogares disponen de computadora de escritorio, laptop o Tablet respecto al total de hogares.
 (**) Porcentaje de personas que tienen teléfono inteligente: se refiere a la población de 5 y más años con celular activado Smartphone con respecto a la población de 5 y más años, con respecto al total de la población de 5 años y más.
 - Teléfono Inteligente: se refiere a celular Smartphone.
 (***) Analfabetismo Digital a una persona de 15 a 49 años cuando cumple simultáneamente tres características: 1) No tiene celular activado 2) En los últimos 12 meses no ha utilizado computadora 3) En los últimos 12 meses no ha utilizado internet.
 En el caso del 2022 y 2023 en computadora se toma a los que no han usado computadora de escritorio, laptop y Tablet
 Respecto al total de la población que los 15 a 49 años

Entrevista a directivos de la Fundación Fidal vía Zoom

Captura 1



Captura 2



Entrevista a la Arquitecta Estefanía Pérez del Ecomuseo Biblioteca

Vía Zoom

¿Cuál es el estilo de diseño arquitectónico del Ecomuseo?

El estilo original es colonial, pero nosotros estamos tratando de ingresar con un tema moderno e incluso el diseño que se está manejando con los baños es un diseño moderno, claro sin dejar atrás las texturas originales de la casa que en este caso es el ladrillo y la madera, pero la composición de los elementos viene a ser algo más moderno

¿Qué colores utilizarán en el diseño arquitectónico?

Los colores base que puedes utilizar tomar como referencia clara podría ser el color ladrillo, amaderado que en este caso estamos usando el chanul y color blanco que se va a usar en la estructura y en la mayoría de paredes, de ahí colores adicionales, aún no están definidos, porque aún no tenemos algunas funciones de algunas salas, como por ejemplo la sala de música qué querían saber en qué lugar es, pero esos serían los colores bases que yo te podría asegurar que no se van a modificar porque tanto la madera como el ladrillo queda visto y la estructura blanca ya la estamos pintando, entonces son colores que no se van a mover.

Entrevista a directiva de la fundación FIDAL, Patricia

¿Cuál es el público objetivo del Ecomuseo?

Estudiantes jóvenes, turistas y público en general.

Entrevista a Erika Ponce, Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria

Vía WhatsApp

1. ¿Podrías contarme un poco sobre tu experiencia trabajando en diseño editorial? ¿Qué tipos de publicaciones has desarrollado?

He realizado libros para la universidad católica como Identidad Única, Itinerarios académicos, Arquitectura Moderna de Guayaquil, folletos académicos, catálogos para emprendedores y he sido parte de los diagramadores de Sendero Ediciones con libros de escuela para niños.

2. ¿Cuáles son los principales elementos que consideras esenciales al diseñar una revista física, y cómo crees que estos principios podrían adaptarse a una revista digital interactiva?

La jerarquía de textos siento que es muy importante para indicar el orden de la lectura,

también la tipografía debe ser legible, editar bien las imágenes en una óptima resolución.

Establecer según el público objetivo y el tema de la revista si es mejor el uso de tres, dos columnas o una columna, en el caso de revistas digitales siento que se tiene una ventaja en cuanto al uso de colores RGB y que en este formato digital no se necesita usar la sangría o gran espacio en los márgenes siento que se podría usar eso a favor.

3. Aunque tu enfoque ha sido el diseño editorial tradicional, ¿cómo crees que podríamos aplicar esas mismas técnicas de diseño en la creación de una revista digital?

El diseño tradicional diría que es la base para el digital, se podría iniciar con un esbozo de cómo se visualiza el espacio de trabajo, donde va los textos importantes, el texto secundario y pasarlas al digital haciendo pruebas del uso del color según lo que se desea transmitir.

4. En tu experiencia, ¿qué importancia tiene la narrativa visual dentro de una publicación? ¿Cómo crees que podríamos mantener esa narrativa visual al migrar a una revista interactiva?

Usando la jerarquía visual donde los elementos más importantes sean destacados, en una revista digital considero que pueden jugar con el aspecto exploratorio del lector donde cada elección que haga revele contenido.

5. ¿Qué aspectos del diseño editorial te parecen más desafiantes cuando se trata de atraer a los lectores? ¿Crees que la interactividad digital podría ayudar a superar esos desafíos?

Por supuesto para un público más joven la interactividad es de gran ayuda ya que hace que el lector se enganche por lo visual y por consecuencia termine leyendo todo el artículo.

6. Dado que la revista digital será accesible en dispositivos móviles, ¿qué recomendaciones tendrías sobre el uso de tipografía, imágenes y maquetación para mantener la legibilidad y atractivo visual?

Tipografía sin serifa para optimizar la lectura, una paleta de colores acorde al proyecto y también el uso de elementos gráficos que ayuden a mejorar la presentación de la revista. Siento que se debería resaltar la parte de las imágenes o añadirle filtros en psd de ser necesario y en títulos destacados se podría usar una tipografía más moderna y con personalidad.

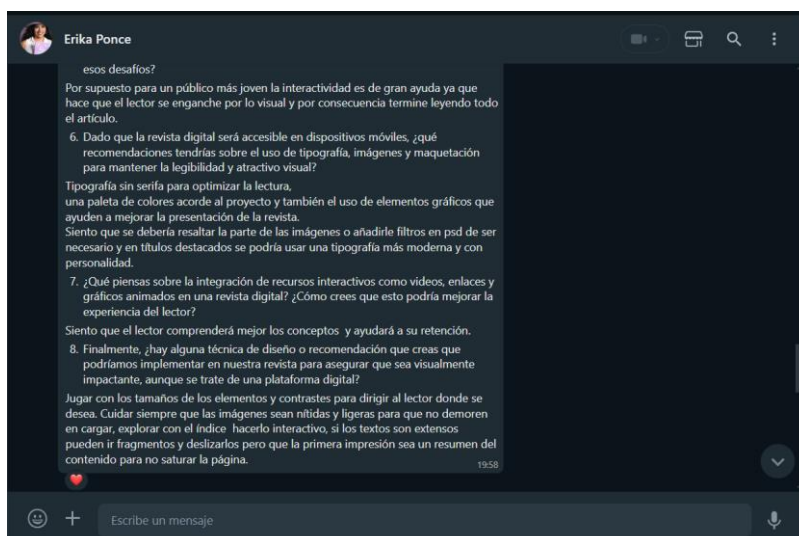
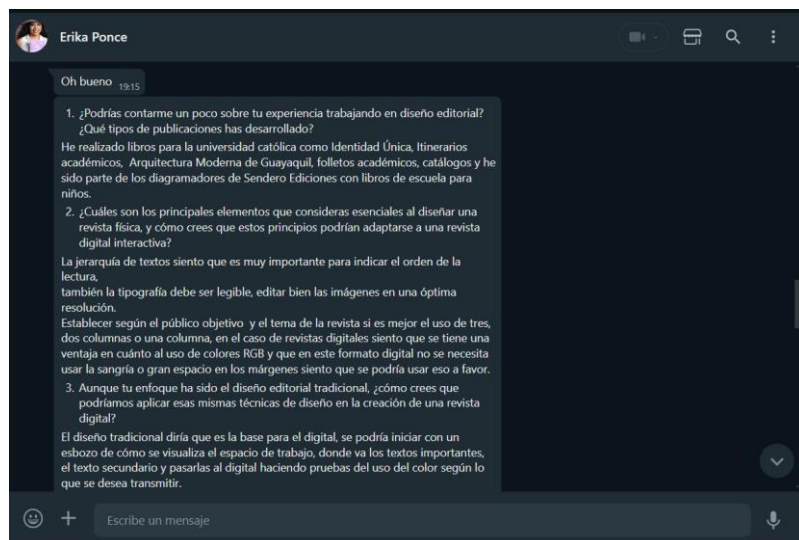
7. ¿Qué piensas sobre la integración de recursos interactivos como videos, enlaces y gráficos animados en una revista digital? ¿Cómo crees que esto podría mejorar la experiencia del lector?

Siento que el lector comprenderá mejor los conceptos y ayudará a su retención.

8. Finalmente, ¿hay alguna técnica de diseño o recomendación que creas que podríamos implementar en nuestra revista para asegurar que sea visualmente impactante, aunque se trate de una plataforma digital?

Jugar con los tamaños de los elementos y contrastes para dirigir al lector donde se desea. Cuidar siempre que las imágenes sean nítidas y ligeras para que no demoren en cargar, explorar con el índice hacerlo interactivo, si los textos son extensos pueden ir fragmentos y deslizarlos pero que la primera impresión sea un resumen del contenido para no saturar la página.

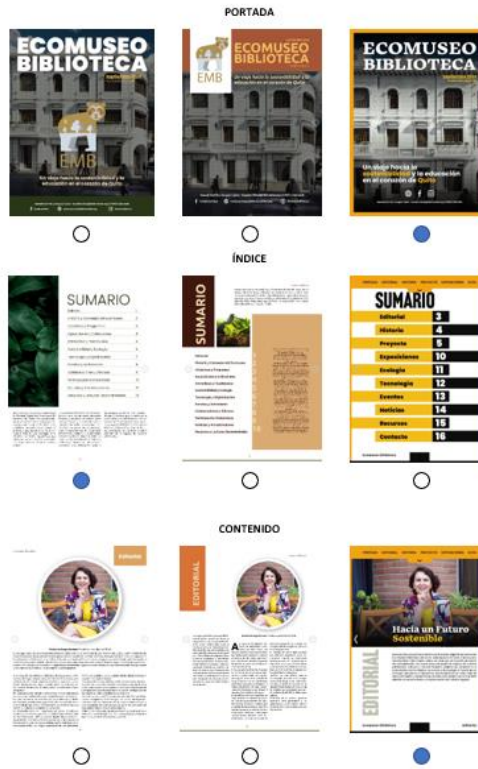
Captura 3



Formato de Propuesta

Captura 4

PROPUESTAS REVISTA DIGITAL INTERACTIVA



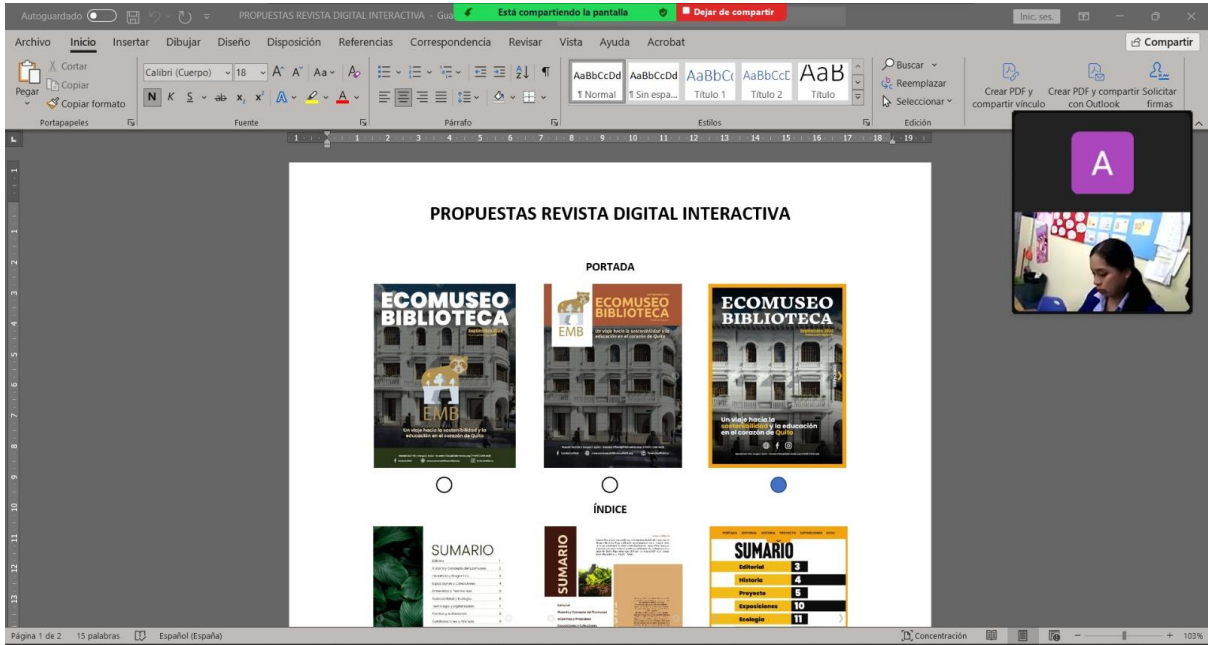
Captura 5

PROPUESTAS REVISTA DIGITAL INTERACTIVA

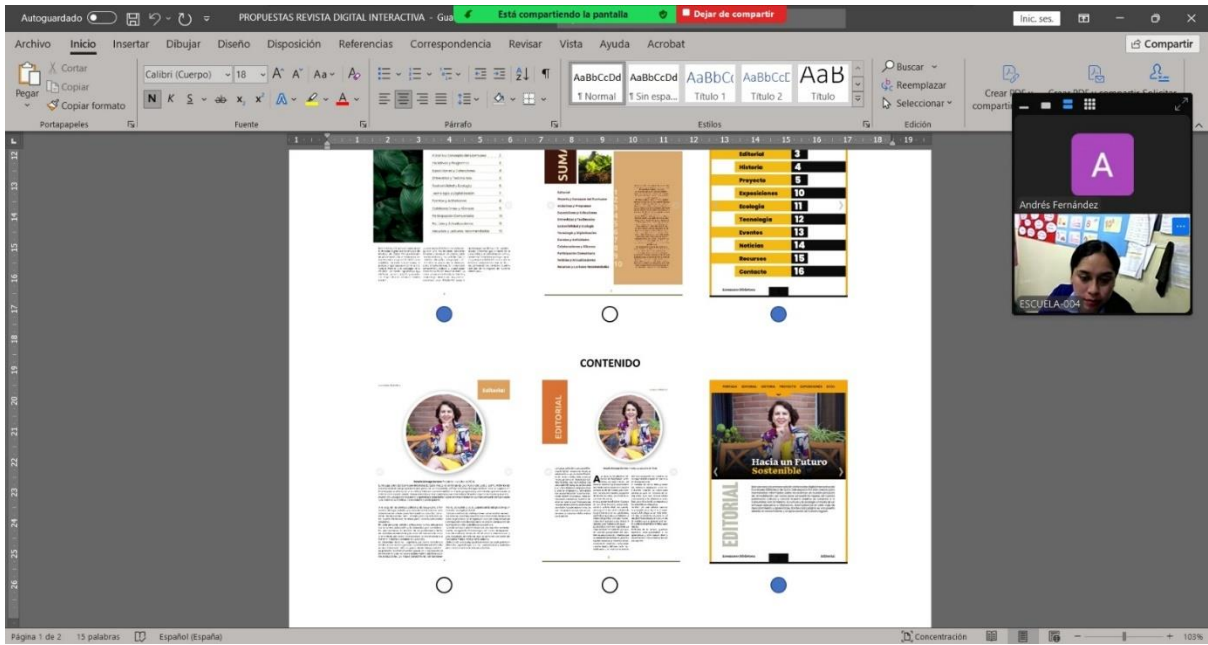


Revisión Artes Iniciales

Captura 6



Captura 7



Comentarios en Prueba Piloto

Captura 6

	B	C	D	E	F	G	H
1	Nombres y Apellidos	Ocupación	¿Cómo calificarías el diseño general de la revista?	¿Qué opinas sobre la elección de colores y tipografía?	¿El diseño es atractivo y capta tu atención?	¿La navegación es intuitiva y fácil de usar?	¿Encontraste alguna dificultad para interactuar con los elementos interactivos (enlaces, botones, multimedia)?
2	Keyla Vite	Estudiante de Marketing	Excelente	Excelente	Sí	Sí	No
3	Victoria Valarezo	Profesora de educación básica	Bueno	Excelente	Sí	Sí	No
4	Andrea Espinoza	Estudiante de enfermería	Excelente	Bueno	Sí	Sí	No
5	Jessica Burgos Párraga	Estudiante de Ventas	Bueno	Bueno	Sí	Sí	no
6	KATHERINE VINCES	Estudiante administración de empresas	Excelente	Excelente	Sí	Sí	No
7	Génesis Párraga	Licenciada en publicidad	Excelente	Bueno	Sí	Sí	No
8	Bianca Echanique	Estudiante de 2do de Bachillerato	Excelente	Bueno	Sí	Sí	No
9	Camila Ruiz	Estudiante de 1ero de Bachillerato	Excelente	Excelente	Sí	Sí	No
10	Nicole Cando	Estudiante de primero de bachillerato	Bueno	Bueno	Sí	Sí	No
11	Sebastián Pita	Estudiante de 3ero de Bachillerato	Excelente	Excelente	Sí	Sí	No, todo fue sencillo
12	María José Maldonado	Licda. Diseñadora Gráfica	Bueno	Excelente	Sí	Sí	No

Captura 7

	B	C	I	J	K	L	M	N
1	Nombres y Apellidos	Ocupación	¿Cómo calificarías la usabilidad general de la revista?	¿El contenido de la revista es interesante y relevante?	¿La información es clara y fácil de entender?	¿Te pareció que alguna sección en particular fue especialmente destacada?	¿Qué opinas sobre los elementos interactivos (enlaces, videos, imágenes Interactivas) de la revista?	¿Crees que la interactividad mejora la experiencia de lectura?
2	Keyla Vite	Estudiante de Marketing	Excelente	Sí	Sí	Proyecto	Excelente	Sí
3	Victoria Valarezo	Profesora de educación básica	Bueno	Sí	Sí	Sí, el video sobre el proyecto	Bueno	Sí
4	Andrea Espinoza	Estudiante de enfermería	Excelente	Sí	Sí	No	Bueno	Sí
5	Jessica Burgos Párraga	Estudiante de Ventas	Bueno	Sí	Sí	no	Bueno	Sí
6	KATHERINE VINCES	Estudiante administración de empresas	Excelente	Sí	Sí	Todas	Excelente	Sí
7	Génesis Párraga	Licenciada en publicidad	Excelente	Sí	Sí	No	Bueno	Sí
8	Bianca Echanique	Estudiante de 2do de Bachillerato	Bueno	Sí	Sí	Las imágenes	Excelente	Sí
9	Camila Ruiz	Estudiante de 1ero de Bachillerato	Excelente	Sí	Sí	La Historia	Excelente	Sí
10	Nicole Cando	Estudiante de primero de bachillerato	Bueno	Sí	Sí	No	Bueno	Sí
11	Sebastián Pita	Estudiante de 3ero de Bachillerato	Excelente	Sí	Sí	La sección de Exposiciones	Excelente	Sí
12	María José Maldonado	Licda. Diseñadora Gráfica	Excelente	Sí	Sí	Si, el apartado de exposiciones	Excelente	Sí

Captura 8

	B	C	O	P	Q	R
1	Nombres y Apellidos	Ocupación	¿Hay algún elemento interactivo que te gustaría ver mejorado o añadido?	¿Recomendarías esta revista a otros?	¿Hay algo que te gustaría añadir o cambiar en la revista?	¿Tienes algún comentario adicional sobre el diseño, contenido o interactividad de la revista?
2	Keyla Vite	Estudiante de Marketing	No	Sí	No, está perfecta	Me gusta lo fácil y dinámica que es la revista
3	Victoria Valarezo	Profesora de educación básica	Alguna canción ambiental	Sí	Le añadiría música ambiental	Me gustó mucho, realmente pienso que gracias a las imágenes y el video llama mucho la atención la revista.
4	Andrea Espinoza	Estudiante de enfermería	No	Sí	No	No
5	Jessica Burgos Párraga	Estudiante de Ventas	no	Sí	nada en especial	ninguno creo q es muy bueno
6	KATHERINE VINCES	Estudiante administración de empresas	No	Sí	Todo me parece perfecto	Es un diseño muy bien trabajado, y me parece excelente
7	Génesis Párraga	Licenciada en publicidad	No	Sí	No	Se puede incluir detalles más específico con respecto a la publicidad o resolución de imágenes y se puede publicar en plataformas que tengan mayor alcance de visualización en redes o blogs que sean de interés para los demás. O incluso se puede realizar colaboraciones con influencers o eventos de lanzamiento.
8	Bianca Echanique	Estudiante de 2do de Bachillerato	No	Sí	Le añadiría más color	No
9	Camila Ruiz	Estudiante de 1ero de Bachillerato	No	Sí	No	No
10	Nicole Cando	Estudiante de primero de bachillerato	Más videos	Sí	Añadir multimedia	No
11	Sebastián Pita	Estudiante de 3ero de Bachillerato	añadiría algún mini cuestionario para averiguar si a las personas les quedó clara la información de la revista.	Sí	No	No
12	María José Maldonado	Licda. Diseñadora Gráfica	Si, el botón del menú debería estar alineado con la fecha anterior, ya que se ve todo limpio y solo eso hace ruido visual	Sí	Si, en los títulos principales como editorial, eventos, historia y demás, sugiero que, debería haber un poco más de tracking y modificar la tipografía, o cambiarla por una tipografía "Lato bold 700"	En la sección de tecnología debería de haber un poco más de separación de palabras, específicamente en la primera oración.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Fernández Párraga, Fernando Andrés con C.C: # 0921689600 autor del trabajo de titulación: **Diseño de Revista Digital Interactiva para el Ecomuseo Biblioteca de la ciudad de Quito, Ecuador**, previo a la obtención del título de Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, septiembre de 2024



f. _____

Fernández Párraga, Fernando Andrés

C.I.: 0921689600

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Diseño de Revista Digital Interactiva para el Ecomuseo Biblioteca de la Ciudad de Quito, Ecuador		
AUTOR:	Fernández Párraga, Fernando Andrés		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES):	Ing. Jaramillo Valle Félix, Ms.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TÍTULO OBTENIDO	Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN	Septiembre 2024	No. De Páginas:	76
ÁREAS TEMÁTICAS	Diseño Editorial, Diseño Gráfico, Diseño Interactivo, Diagramación		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS	Revista digital, interactiva, Ecomuseo, educación ecológica, diseño gráfico.		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>Este proyecto se enfoca en el diseño de una revista digital interactiva para el Ecomuseo Biblioteca de Quito, Ecuador, como una herramienta innovadora para la promoción y difusión de contenidos ecológicos y educativos. La revista permite a los usuarios explorar de manera dinámica los recursos del museo desde dispositivos móviles, facilitando la interacción y el acceso a información relevante. El diseño de la revista se basa en una investigación cualitativa que incluye análisis de casos de éxito, entrevistas y estudios estadísticos sobre el uso de dispositivos móviles en Ecuador. La propuesta final combina elementos interactivos, multimedia y una línea gráfica coherente que refleja la identidad del Ecomuseo. Este proyecto contribuye a modernizar la comunicación del museo, alineándose con las tendencias contemporáneas de educación digital y sostenible.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR(ES):	Celular: 099 684 9781	e-mail: sandresf63@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Lcdo. Washington David Quintana Morales, Ms.		
	Celular: 099 466 5153		
	e-mail: washington.quintana@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base de datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIPÓN URL (tesis en la web)			