



Universidad Autónoma del Estado de Morelos  
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales  
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades

*El viaje de Ipa*  
**LIBRO INFANTIL ILUSTRADO  
CON REALIDAD AUMENTADA**

Tesis que para obtener el grado de  
**Maestra en Producción Editorial**

PRESENTA  
**Lic. Fabiola Berenice García Ruiz**

DIRECTORA DE TESIS  
**Dra. Lucille Herrasti y Cordero**

Marzo 2021

La Maestría en Producción Editorial (MPE) está acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNCP) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt). Este trabajo se realizó con la beca que dicha institución otorga. Agradezco el apoyo obtenido durante el periodo 2019-2021.

## AGRADECIMIENTOS

A esa ave que vuela alto y libre,  
que me guía y me acompaña.

Gracias a mi directora de tesis, Dra Lucille, por su apoyo y confianza,  
por brindarme la libertad creativa para crear este proyecto.

Gracias también a mi comité tutorial, a la Dra. María Luisa Zorrilla por aportar tanto de su conocimiento y guiarme hacia los aspectos fundamentales de mi proyecto. A la Mtra. Jade Gutiérrez por sus comentarios concretos y tan necesarios.

Gracias a todos los profesores que de alguna manera se involucraron y aportaron una parte de ellos para ayudarme a mejorar cada aspecto de mi proyecto.

Gracias a mis lectores, la Dra. Beatriz Alcubierre y el Dr. Fernando Garcés Poó, por confiar en este proyecto y darme la oportunidad de concluir este hermoso proyecto.

# CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>1. ANTECEDENTES</b>	<b>9</b>
1.1 La literatura infantil	10
1.2 El libro ilustrado	15
1.3 Literatura y medios digitales	22
1.4 La realidad aumentada	26
1.5 Descripción del producto	29
<b>2. ESTRATEGIA POLÍTICO-CULTURAL</b>	<b>31</b>
2.1 El lector	32
2.2 Análisis del producto en relación al mercado	32
2.3 Financiamiento	37
2.4 Plan de promoción	38
2.5 Comercialización	39
<b>3. ESTRATEGIA ADMINISTRATIVA</b>	<b>41</b>
3.1 Cálculo Editorial	42
3.2 Precio de venta al público	46
3.3 Punto de equilibrio	47
<b>4. PLANEACIÓN ORGANIZATIVA</b>	<b>49</b>
4.1 Procesos	50
4.2 Colaboradores	53
<b>5. EL DISEÑO EDITORIAL</b>	<b>54</b>
5.1 Formato	55
5.2 Retícula	60
5.3 Tipografía	63
5.4 El storyboard	68
5.5 Ilustraciones	70

<b>6. PROGRAMACIÓN Y REALIDAD AUMENTADA</b>	<b>77</b>
6.1 La realidad aumentada y <i>El viaje de Ipa</i>	<b>78</b>
6.2 La interfaz gráfica	<b>81</b>
<b>7. DERECHOS DE AUTOR</b>	<b>84</b>
7.1 La Propiedad Intelectual	<b>85</b>
7.2 Derechos de Autor	<b>86</b>
7.3 Transmisión de derechos	<b>93</b>
7.4 Derechos conexos	<b>94</b>
7.5 ISBN	<b>95</b>
7.6 Indautor	<b>96</b>
7.7 Alcance de derechos de autor <i>El viaje de Ipa</i>	<b>96</b>
<b>8. CRONOGRAMA</b>	<b>102</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>104</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>109</b>
Anexo 1. Manual de estilo	<b>110</b>
Anexo 2. Realidad aumentada	<b>131</b>
Anexo 3. Contrato de servicios profesionales	<b>142</b>

# El viaje de Ipa

**LIBRO ILUSTRADO INFANTIL  
CON REALIDAD AUMENTADA**

# INTRODUCCIÓN

La práctica de la lectura es de suma importancia para el desarrollo de las habilidades del lenguaje y el pensamiento del ser humano. Actualmente es posible ver en el acto de la lectura una actividad dinámica en la que intervienen todos los sentidos y en la cual es posible interactuar con varios soportes (digitales o impresos).

Recientemente, la literatura infantil ha retomado importancia y se han comenzado a estudiar los beneficios que esta proporciona al desarrollo mental, social y cognitivo de los niños durante la primera infancia. Además, y de manera conjunta, han surgido diversos estudios que abordan la temática del impacto que genera el uso de las nuevas tecnologías en el bienestar de los niños.

Con el surgimiento de las nuevas tecnologías, se presenta el desarrollo de la realidad aumentada (RA), un conjunto de tecnologías que combina elementos físicos y digitales en un mismo entorno; y a la que se le atribuyen infinitas posibilidades en ámbitos que van desde lo educativo, la medicina, el marketing, etc.

Dicho esto, el presente documento se centra, por un lado, en resaltar la importancia de la literatura infantil y los cambios que la era digital ha proporcionado a la misma; y por otro, en exponer cómo un libro enriquecido con realidad aumentada ayudará a generar experiencias de lectura placenteras en el niño lector.

*El viaje de Ipa*, es un libro que no sólo se planteó para ejemplificar la investigación previa, sino también como una herramienta que ayude a fomentar el gusto por la lectura, dirigido a primeros lectores, niños entre los 5 y 7 años. El proyecto desarrollado y sobre el cual escribo a lo largo de estas páginas se fundamenta en esta parte teórica apoyada por análisis de diversos libros, estudios e informes que han facilitado información parcial de cada tema tratado.

Posterior a la investigación se presentan todos los aspectos a tomar en cuenta para la elaboración del libro. Dichos aspectos abarcan las temáticas concernientes al diseño (formato, retícula, tipografía, acabado), la elaboración de contenidos (texto e interacción con la RA) y el desarrollo —animación y programación— de la RA.

*El Viaje de Ipa* es un libro impreso ilustrado enriquecido con realidad aumentada. Este libro, que ilustro de manera análoga –con la técnica de acuarela– narra la historia de un ave que está apunto de emprender su primer viaje de migración y tiene miedo de dejar su hogar. A partir de las ilustraciones observamos el recorrido del ave, los lugares que visita y los personajes que conoce. Con la ayuda de la realidad aumentada se observan elementos y características que ofrecen al lector una narrativa más amplia de lo que se percibe a simple vista.

Por lo anterior, el objetivo de esta tesis es mostrar el proceso que llevé a cabo para la elaboración del libro ilustrado de literatura infantil *El Viaje de Ipa*, que propone la convergencia de la literatura con medios digitales: un libro impreso ilustrado enriquecido con realidad aumentada.

# 1. ANTECEDENTES

## 1.1 La literatura infantil

*Eso es leer, llegar inesperadamente a un lugar nuevo. Un lugar que, como una isla perdida, no sabíamos que pudiera existir, y en el que tampoco podemos prever lo que nos aguarda.*

MARTÍN GARZO

La presencia de la literatura infantil como producto cultural y de consumo es cada vez más abundante en la sociedad actual y, aunado a este auge los estudios en torno a la misma han ido en aumento. A pesar de esto, los diversos investigadores aún no han llegado a un acuerdo con respecto a su posible aparición. De acuerdo con Zilberman, la literatura para niños «apareció durante el siglo XVIII, época en la que los cambios en la estructura de la sociedad provocaron efectos en el ámbito artístico» (17). Sin embargo, Cerrillo señala que

[...] en la Edad Media ya se escribieron algunos libros para niños: *El Conde Lucanor* de Don Juan Manuel en el siglo XIV o *Proverbios de gloriosa doctrina y fructuosa enseñanza* del Marqués de Santillana en el siglo XV, libros escritos para un niño concreto, no para una pluralidad de niños, y casi siempre por encargo de nobles o reyes con el fin de apoyar la instrucción de sus propios hijos; (32).

Como señala Cerrillo, el surgimiento de la literatura infantil se debió primeramente a su asociación con la pedagogía –pues fue condicionada para convertirse en instrumento de la misma–, «era literatura moralizante o didáctica, cercana al género latino de los “*exemplum*”» (32). Antes también había relatos que se contaban a los niños, pero se trataba de relatos didácticos que estaban lejos de clasificarse como libros para niños. Cerrillo señala que un precedente en el cambio de esta visión didáctica podía observarse en

[...]la obra *De la educación de los niños* (1690), del inglés John Locke, quien afirmaba que, tras aprender a leer, a los niños había que facilitarles libros agradables y divertidos, acordes con sus capacidades comprensivas, (35).

Fue gracias a moralistas y poetas como John Locke y Jean de la Fontaine, que comenzó la búsqueda de una fórmula literaria adecuada para niños:

[...]un tipo de texto que fuera capaz de sintetizar entretenimiento e instrucción, que tiene la particularidad de concebir la diversión como una estrategia para dirigirse a éste y captar su atención a través del deleite y la experiencia empírica, aunque el objetivo fundamental siguiera siendo eminentemente didáctico (Alcubierre, 12).

Fueron ellos –Locke y La Fontaine– los primeros en hablar de la especificidad de la infancia, mostraron que «el niño tiene límites, aptitudes e intereses diferentes al adulto, y por tanto estos aspectos deberían considerarse para transmitir a los niños de manera más efectiva los temas de la época» (Lonna Olvera, 38).

Pese a que hubo un enriquecimiento de la literatura infantil durante el siglo XVIII, esta no logró desprenderse de las ataduras didácticas y moralizantes, sino que se dedicó un esfuerzo mayor para que estos libros fueran útiles para la instrucción, particularmente para niños de las clases sociales altas (Cerrillo, 36).

Será hasta el siglo XIX, una vez atravesada esta etapa pedagógica de la literatura infantil, que «los cuentos populares y de hadas comenzaron a ser contados para entretener a los niños y para pasar un rato agradable con ellos, dejando de lado sus moralejas» (Machado, 26). Y además, señala Alcubierre, que «este desarrollo se dio en buena medida a través del discurso escrito, pero también a partir del empleo de imágenes y el uso de otros dispositivos textuales y materiales que acompañaron a las publicaciones destinadas a públicos lectores diferenciados, entre ellos el público infantil» (4).

Fue con la aparición de los primeros grandes autores de libros infantiles –los hermanos Grimm y Hans Christian Andersen–, que se escribieron y editaron algunos de los libros para niños más importantes y que hoy forman parte de la historia de la literatura infantil y juvenil.

Después de ellos, es preciso mencionar tres hitos de gran importancia para esta literatura: 1) la edición alemana del *Panchatantra*, realizada por Benfey y publicada en Leipzig en el año de 1859; 2) *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll, publicada en el año de 1865, en donde los niños son protagonistas y destinatarios; 3) la incursión de Mark Twain en la literatura infantil y juvenil con sus obras *Las aventuras de Tom Sawyer* (1876) y *Las aventuras de Huckleberry Finn* (1884) (Cerrillo, 36). Aunque estos cuentos podían ya clasificarse como literatura infantil, Zilberman señala que:

[...]el nuevo género careció, de inmediato, de estatuto artístico, ya que se le negaba a partir de entonces un reconocimiento en términos de valor estético, es decir, la oportunidad de hacer parte del reducto selecto de la literatura. (18)

Sin embargo, una vez superado definitivamente el didactismo, la literatura infantil «comenzó a tratar temas tomados de la realidad circundante y a ser verdadera literatura, aunque a veces pudiera contener moralejas que se desprendían de las historias que se narraban». (Cerrillo, 37) Según Alcubierre, «con el paso del tiempo y el desarrollo paulatino de un público específico constituido por niños-lectores (cada vez más hábiles y autónomos), la balanza se ha ido desplazando poco a poco hacia una lectura propiamente infantil.»(5)

Aunque en un principio se pusiera en duda la existencia de la literatura infantil, actualmente esta se nos ofrece como un hecho indiscutible y en crecimiento. Además, podríamos decir, se encuentra en un momento interesante desde el punto de vista del desarrollo, pues con la llegada de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) este género se ha visto favorecido y se ha expandido así, al mundo digital.

### 1.1.1 La literatura y la primera infancia

La literatura es un elemento muy importante en la vida y el desarrollo del ser humano; además de contribuir al desarrollo de nuestro pensamiento y personalidad, nos permite interpretar y entender mejor la información y la sociedad a la que pertenecemos. Según señala Teresa Duran, en *Álbumes y otras lecturas*, uno de los efectos esenciales de la lectura es «el descubrimiento de uno mismo en relación con el mundo». (37) De acuerdo con Cerrillo:

Las primeras lecturas literarias posibilitan la construcción de un primer mundo imaginario del niño, dando respuesta así, desde muy temprano, a la necesidad de imaginar de las personas, una necesidad básica en las primeras edades. (39)

Particularmente la literatura infantil tiene como objetivo el desarrollar la imaginación y las emociones del niño, además de contribuir a su desarrollo social y cognitivo. Joëlle Turin, explica en su libro *Los grandes libros para los más pequeños* que la literatura infantil:

[...]ofrece un espacio de fantasía ideal que estimula la imaginación, que «pone en juego» lo que el niño trae en sí mismo. La lectura suscita conductas de imitación, lleva de vuelta a la vida, a la acción, [...] y consolida por medio de la abstracción el aprendizaje de la cultura. (14)

Además, Agustín Rivero habla de la literatura infantil como un género que abre posibilidades para que los pequeños lectores se adentren al ejercicio de la lectura,

[...]ejercicio que les permitirá apropiarse de su lengua, tener acceso a los saberes que guarda la cultura, construir un ámbito espiritual capaz de transitar por diversos espacios y tiempos, y en suma, desarrollar una personalidad de ciudadanos libres que les permita convivir con sus semejantes en un mundo democrático que exige tomar decisiones informadas para alcanzar el bien común.(3)

Es importante que en las primeras etapas de los niños como lectores estos dispongan de una amplia gama de libros que permitan desplegar la imaginación y que planteen retos. Esta literatura es esencial para desarrollar la capacidad de comprensión del niño y adquirir nuevos conocimientos y es «fundamental en los inicios de la formación literaria de los lectores porque se dirige a unos destinatarios diferenciados por su edad, a los que tiene en cuenta, de modo particular, como receptores del discurso». (Cerrillo, 41)

Según Juan Cervera, quien adjudica a la literatura infantil un papel integrador y selectivo, en ella «deben acogerse todas las producciones que tienen como vehículo la palabra con un toque artístico o creativo y como receptor al niño» (157). Por su parte, Mendoza define la literatura infantil como:

[...]conjunto de producciones de signo artístico- literario, de rasgos comunes y compartidos con otras producciones literarias —también con producciones de otros códigos semióticos a las que se tiene acceso en tempranas edades de formación lingüística y cultural (11).

De acuerdo con Sánchez Lihón (2008), la literatura infantil es un arte que recrea contenidos humanos profundos y esenciales; capacidades y talentos que abarcan percepciones, sentimientos, memoria, fantasía y la exploración de

mundos hasta entonces desconocidos. Es una fuente de placer, pero es también un medio para enriquecer la experiencia individual de cada niño al permitirle la creación de otros mundos y otros seres, pues «constituye una herramienta esencial para potenciar la imaginación y la creatividad a partir de la audición, la visión o la lectura de obras artísticas» (Núñez Delgado,13). Estas obras estimulan el hábito de la lectura mediante el acercamiento a los libros y a través de la fascinación que producen los espacios y personajes extraordinarios. Según Rivero, los beneficios que otorga la lectura son múltiples para los niños que leen pues

[...]mejoran de manera significativa la comprensión de textos, amplían su vocabulario porque se encuentran a cada momento palabras nuevas cuyo significado quieren saber, aprenden ortografía por ejercer continuamente el hábito de reconocer la estructura de las palabras en su contexto y reconocen relaciones sintácticas cada vez más complejas por la variedad y por el paulatino grado de dificultad de los textos.(14)

A pesar de que la literatura es una herramienta esencial para el desarrollo infantil, la lectura va cada vez más en decremento y así lo señala el informe «Más de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo», publicado por el Instituto de estadística de la UNESCO (UIS por sus siglas en inglés). Dentro de este informe se indica que es urgente «[...] mejorar la calidad de la educación, ampliando al mismo tiempo el acceso para asegurar que nadie se quede atrás» (2). De acuerdo con este informe, en América Latina y el Caribe, el 26% de niños que se encuentran en edad de cursar la primaria (de 6 a 11 años), no tienen un nivel de lectura competente. Según Rivero,

[...]un déficit en esta competencia imposibilita al niño para alcanzar un aprendizaje significativo en cualquiera de las áreas de conocimiento y sobre todo en el desarrollo de su lengua materna, lo que conlleva una menor capacidad para la interacción social (menor posibilidad para identificarse como parte de un grupo) y un menor desarrollo de la personalidad en general.(1)

Además, en el informe anual de UNICEF México de 2019 se señala que el «18% de los niños y las niñas que tienen menos de 5 años no tienen un adecuado nivel de desarrollo» y el «65% no tienen acceso a libros infantiles, lo que incide en su futuro desempeño escolar». (4)

Agustín Rivero afirma que al desarrollar el gusto por la lectura en los pequeños lectores se abre una «puerta por la que se pueden obtener importantes logros tanto en la comprensión de la lectura como en el desarrollo de destrezas lingüísticas que son fundamentales para la vida actual.» (15)

En *La poética de la infancia*, Yolanda Reyes habla de esta avalancha de estímulos y ciudades bulliciosas que alejan a los niños de sí mismos, declara que es necesario un encuentro con los libros como una «alternativa para construir casas interiores» y señala también que «la experiencia literaria brinda al lector coordenadas para nombrarse y leerse en esos mundos simbólicos que han construido otros seres humanos. Aunque leer literatura no cambie al mundo, sí puede hacerlo más habitable.» (23)

## 1.2 El libro ilustrado

### 1.2.1 Breve historia

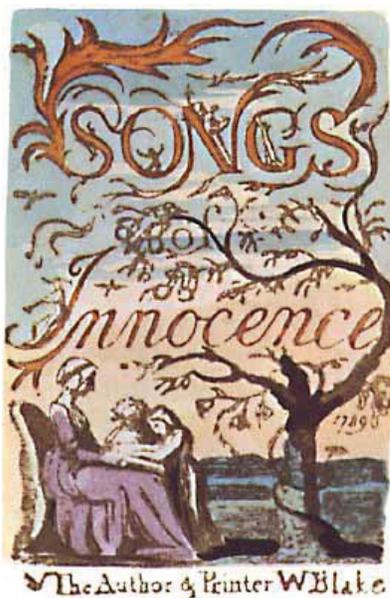


Fig. 1 *Songs of innocence*, William Blake, 1789.

Una de las áreas de mayor crecimiento en el campo de la literatura infantil ha sido el libro ilustrado que si bien, en un principio fue de uso exclusivo para los más pequeños, en su versión moderna es capaz de suscitar interés en públicos aún más amplios.

En su origen más remoto, fueron dos los principales componentes del libro infantil: «el primero estaba constituido precisamente por la intención de entretener y el segundo por la presencia cada vez más frecuente de ilustraciones» (Alcubierre, 12).

Según Salisbury y Styles, fue el influyente poeta y pintor William Blake, «el primero en experimentar con la relación simbiótica entre la palabra y la imagen,

al menos en el sentido de su distribución visual», (Fig. 1) y señalan además que la técnica que practicaba el poeta, al integrar las palabras e imágenes dentro de un todo pictórico se considera precursora del libro ilustrado actual (13).

Además, Lonna Olvera señala que los periodos de la Modernidad y Posmodernidad fueron de vital importancia para el desarrollo del libro ilustrado:

no sólo originaron cambios en los paradigmas del arte, sino que dieron pie al desarrollo de nuevas creaciones literarias en las que la interdisciplinariedad, interculturalidad, tecnología y experimentación fueron necesarias para crear libros donde las imágenes, no el texto, son el elemento central e imprescindible para exponer el relato(27).

Estas condiciones posmodernas, favorecieron el desarrollo del libro ilustrado, pues facilitaron tanto la perfección de las diversas técnicas de los creadores, ilustradores, diseñadores, editores y de todos aquellos quienes estaban vinculados en la realización de estos libros, así como a la expansión de las posibilidades creativas (Olvera, 35).



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

Fig. 2 *Come Lasses and Lads*, Randolph Caldecott, 1884.

De acuerdo con Salisbury y Styles, el nacimiento del libro ilustrado moderno, se dio a finales del siglo XIX y la figura más importante para su evolución fue Randolph Caldecott quien es considerado como el padre del libro ilustrado; sus libros «abrieron nuevos caminos por el papel creciente de la imagen con respecto al texto y permitieron a los artistas reforzar las palabras con significado visual adicional» (17) (Fig. 2). Además, Maurice Sendak, le otorga un lugar muy importante en la historia del libro ilustrado y afirma:

La obra de Caldecott señala el comienzo del libro ilustrado moderno. Creó una ingeniosa yuxtaposición de imagen y palabra, un contrapunto que nunca se había visto antes. Las palabras se omiten, pero la imagen habla. Las imágenes se omiten, pero las palabras hablan. En resumen, es la invención del libro ilustrado (cit. en Salisbury y Styles, 17).

Ya en la década de 1950 el diseño gráfico, la ilustración y la pintura mantenían una estrecha relación; comenzaron a aparecer libros que mostraban un enfoque unificado en cuanto a concepto, imagen y tipografía, «fue entonces cuando empezó a reafirmarse la naturaleza única del libro ilustrado como medio. El texto era cada vez menor porque aumentó la conciencia de la página como fase visual multimodal». (Salisbury y Styles, 29)

En 1963, Maurice Sendak, escritor e ilustrador, publicó su libro ilustrado *Where the wild things are*, (*Donde viven los monstruos*), si bien no era su primer libro, si fue el primero en ejercer un enorme impacto en niños y adultos por igual. Salisbury y Styles cuentan que «Muchas de las reglas imperantes hasta entonces en el ámbito del libro ilustrado se rompieron cuando Sendak utilizó todos los elementos de su arte para transmitir con fuerza su encantadora historia» (38) (Fig. 3).

En esa época era extraño encontrar la temática de los monstruos en los libros ilustrados y, según Lonna Olvera, es por esto que el libro de Sendak resultó innovador y transgresor a la vez, pues fue más allá de lo «apropiado» para la época, y logró llegar a un público no sólo infantil y juvenil, sino que encontró también público entre los adultos de la época y evidenció además que un público mayor de edad también lee y disfruta de este tipo de libros.

*Where the wild things are* marcó el comienzo de una nueva etapa en el libro ilustrado: la captación de lectores adultos, lo que contribuiría no sólo a la apreciación, crítica e interpretación de

esas obras, sino también a la creación de obras artísticas y literarias en los años venideros. (Lonna Olvera, 51)

A partir de la década de 1970, se muestra un enfoque más personal y original en la creación de libros ilustrados, un enfoque que encanta a los niños y divierte a los adultos; el uso imaginativo de la metáfora visual para crear historias cargadas de significados es aplaudido y apreciado por los académicos (Salisbury y Styles, 41); el libro ilustrado ya no encuentra su única audiencia en el público infantil, comienza su expansión a esferas más amplias.

## WHERE THE WILD THINGS ARE



STORY AND PICTURES BY MAURICE SENDAK

Fig. 3 *Where the wild things are*, Maurice Sendak, 1963.

Tanto en Europa como en Estados Unidos, se dio una gran producción creativa de nuevos relatos; para la década de 1980 aumentaron de manera considerable los títulos de libros ilustrados y «se convirtieron en un fenómeno que se tradujo en una invitación abierta para que cualquiera que quisiera contar algo bajo este formato lo pudiera hacer.» (Lonna Olvera, 58)

Entre algunos de los autores representantes de este *boom* del libro ilustrado, destacan Anthony Browne, Babette Cole y Chris Van Allsburg, (Fig. 4) quienes fueron «los iniciadores de la producción masiva de este tipo de publicaciones, lo que aportó nuevas referencias para los autores precedentes» (Lonna Olvera, 62).

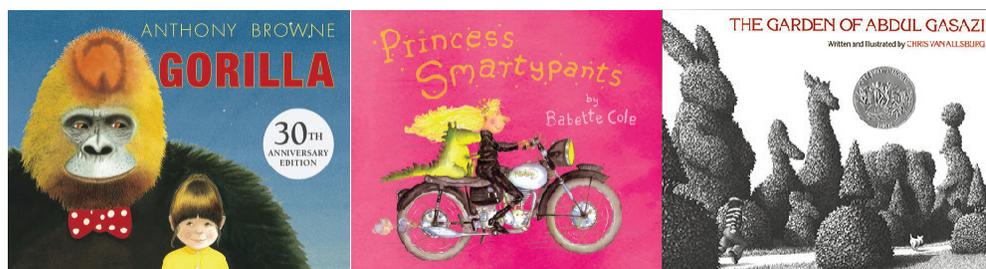


Fig. 4 *Gorilla*, Anthony Browne, 1983; *Princess Smartypants*, Babette Cole, 1986; *The Garden of Abdul Gasazi*, Chris Van Allsburg, 1979.

### 1.2.2 El libro ilustrado actual

Los libros ilustrados son a la vez, objetos de arte y literatura, por excelencia dedicados a la primera infancia. Tradicionalmente, estos libros se han considerado como una de las piedras angulares de la educación de los niños de 3 a 7 años de edad y su papel pedagógico «ha sido extendido para incluir en su uso el hecho de crear lectores y ayudar al desarrollo literario» (Doonan,36).

De acuerdo con Salisbury y Styles, «el libro ilustrado se define por su uso particular de las imágenes secuenciales, por lo general asociadas a un pequeño número de palabras para transmitir significado». (7) De acuerdo con la definición de Barbara Bader:

Un libro ilustrado es texto, ilustraciones, diseño total; una pieza fabricada y un producto comercial; un documento social, cultural e histórico, y sobre todo, una experiencia para el niño. Como forma de arte, gira en tono a la interdependencia de imágenes y palabras al juego simultáneo de dos páginas enfrentadas y a la emoción que supone pasar la página. (cit. en Salisbury y Styles, 75)

Los libros ilustrados son un universo de sorpresa, creatividad y expresión ilimitada que no se ciñen a un modelo específico de creación y que además

contienen «aspectos marcadamente artísticos y una rigurosa concepción y configuración desde la perspectiva del diseño» (Lonna Olvera, 21). Son además, un ejercicio interdisciplinario que permite la articulación de diferentes lenguajes en sus páginas, pues es posible ver que «desde cualquier área de la creación artística puede desdoblarse una historia que se narre en imágenes, con lo que se abre un abanico de posibilidades creativas, de expresión, apreciación o estudio.» (Lonna Olvera, 22)

Por su parte, Doonan afirma que si bien el libro ilustrado, «leído en voz alta, hace énfasis en las palabras, aunque su diseño sea concebido en términos visuales, las ilustraciones casi siempre son congruentes con el texto, iluminándolo amplificándolo, ejemplificándolo y extendiéndolo». (35)

En esta cultura cada vez más visual, la era digital ha traído consigo un mayor interés en las imágenes, estáticas o en movimiento y en algunos contextos la imagen ha comenzado a sustituir a la palabra. Por ello resulta esencial que los niños aprendan las habilidades de observar, valorar e interpretar el material visual; a este conjunto de habilidades, Salisbury y Styles lo definen como alfabetización visual, y señalan que si bien es algo que la mayoría de los niños hacen de forma natural, es posible desarrollar e intensificar ese instinto mediante una enseñanza adecuada.

Aprender a mirar y ver a través del dibujo fomenta y nutre las capacidades de alfabetización visual. Además, cuando los niños dominan la letra impresa es importante que continúen ampliando su conciencia de lo visual para que sean capaces de valorar, entender y analizar el material visual de todo tipo. Los libros ilustrados enseñan a mirar y evaluar textos visuales. (77)

Es por esto que los libros ilustrados son también un vehículo para introducir a los niños en el mundo del arte y leerlos les ayuda a desarrollar su pensamiento; estos libros «fomentan la capacidad de asombro al mostrar lo que varias miradas captan de un mismo objeto o situación, e incentivan la imaginación para generar aportaciones propias de interpretación». (Lonna Olvera, 153)

Además, como señalan Salisbury y Styles, «estos libros proporcionan un espacio seguro para que los niños exploren las relaciones emocionales. No existen temas prohibidos o difíciles de tratar en un libro ilustrado». (86)

La experimentación e imaginación es una constante en este tipo de libros, y esto se explica debido a la gran diversidad que existe en cuanto a los tratamientos artísticos, narrativos y temáticos y son precisamente estas características las que imposibilitan encasillarlos en un prototipo literario.

Ninguna obra se parece o otra, los cambios entre autores de diferentes países, disciplinas y habilidades plásticas y literarias marcan desigualdades radicales y contrastantes entre cada uno de los libros; sin embargo se vinculan por la innovación en el juego narrativo, la conceptualización minuciosa materializada en imágenes y palabras, los acabados y la formación impecables son factores constantes en los libros de este tipo. (Lonna Olvera, 147)

El libro ilustrado como un medio de comunicación para todas las edades, constituye hoy por hoy un fenómeno cada vez más reciente y bien recibido.

Los libros ilustrados, en la época actual, disfrutan de la consideración de forma de cultura para el deleite de personas de todas las edades. Es un arte precioso y versátil que ya ha dejado atrás los confines del papel, ha acabado con los límites de su propio género y se ha fusionado con otras formas de arte e imagería. (Salisbury y Styles, 113)

## 1.3 Literatura y medios digitales

*En una cultura cazadora, los niños juegan con arcos y flechas.  
En una sociedad de la información, juegan con información.*

HENRY JENKINS

### 1.3.1 La cultura de la convergencia

La irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la sociedad actual ha provocado una serie de transformaciones de grandes dimensiones. Henry Jenkins (2008) denomina a estas transformaciones como «la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles»(14). Jenkins se refiere al término *convergencia* como «el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias y el comportamiento migratorio de las audiencias».(14)

Según Jenkins, el concepto de convergencia como una fuerza de cambio fue propuesto por primera vez por Ithiel de Sola Pool en su libro *Technologies of Freedom*, (1983):

Un proceso llamado «convergencia de modos» está difuminando las líneas entre los medios, incluso entre las comunicaciones entre dos puntos, como el correo. El teléfono y el telégrafo, y las comunicaciones de masas, como la prensa, la radio y la televisión. Un solo medio físico (ya se trate de cables o de ondas) puede transmitir servicios que en el pasado se proveían por caminos separados. Inversamente, un servicio provisto en el pasado por un medio determinado (ya sea la radio, la televisión, la prensa o la telefonía) hoy puede ofrecerse por varios medios físicos diferentes. Por consiguiente, se está erosionando la relación de uno a uno que solía existir entre un medio y su uso. (cit. en Jenkins, 21)

Actualmente ha resurgido el término de convergencia como un importante punto de referencia. Jenkins señala que «Si el paradigma de la revolución digital presumía que los nuevos medios desplazarían a los viejos, el emergente

paradigma de la convergencia asume que los viejos y los nuevos medios interaccionarán de formas cada vez más complejas». (17) A manera de esclarecer lo anterior Jenkins también escribe:

La palabra impresa no mató a la palabra hablada. El cine no mató al teatro. La televisión no mató a la radio. Cada viejo medio se vio forzado a coexistir con los medios emergentes.[...] Los viejos medios no están siendo desplazados. Antes bien, sus funciones y estatus varían con la introducción de las nuevas tecnologías (25).

La convergencia representa un cambio cultural, ya que anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos dispersos; según Jenkins las nuevas tecnologías hacen posible que un mismo contenido fluya por distintos medios y asuma diversas formas en el punto de recepción; es decir, la digitalización establece las condiciones para la convergencia. (17)

Los cambios provocados por esta cultura de la convergencia están abriendo nuevas oportunidades de expresión, como trasladar a un lector del libro impreso al dispositivo móvil y trascender el soporte original para influir en otros espacios de la producción cultural. Cabe imaginar que los niños que crecieron en esta cultura de la convergencia crearán nuevas clases de medios a medida que las TIC se desarrollen de maneras más intuitivas.

Cada vez son más las historias que viajan a través de los medios y ofrecen una profundidad de experiencias que no se habría imaginado en décadas anteriores.

### 1.3.2 Las nuevas tecnologías

En las últimas décadas las TIC y su popularización han supuesto una gran revolución en nuestra forma de vida. La llegada de internet a la gran mayoría de hogares, los Smartphone, el uso masivo de las redes sociales digitales como método de comunicación e información y la aparición de dispositivos de lectura como las tabletas o Kindle han impactado en la mayoría de los aspectos de nuestras vidas y también han supuesto un cambio total en la literatura. Como señala Palomares:

[...]la lectura ha ampliado sus soportes y canales, es decir, llega de muy diversas formas y presenta múltiples vías de acceso;

ya no transita por los lugares habituales, sino que los medios tecnológicos han pasado a convertirse en canales abiertos que procuran otras formas de presencia de lo escrito (81).

La convergencia de las TIC y la literatura ha provocado un cambio en nuestra manera de entender los textos literarios a disposición de los lectores. En los últimos años se han desarrollado productos en los que convergen la literatura y las TIC: las llamadas obras infantiles digitales que Correro y Real definen como:

[...]creaciones híbridas multimodales y multisensoriales (pueden incluir texto, imágenes, sonidos, música, movimiento, etc.), que potencian la interactividad, la motivación y la creatividad y a las que se accede con diferentes dispositivos electrónicos (el ordenador, los E-Readers, las tabletas o los Smartphones)(225).

Además, Lonna Olvera, afirma que algunos autores del libro álbum hacen uso de recursos multimedia para otorgar —más allá de la bidimensionalidad del papel—, el sonido y el movimiento en lo que se narra visualmente, aunque también hay casos en que la animación digital ha incorporado la tridimensionalidad, y otros en los que la lectura ya no es lineal sino hipertextual (23).

Por otro lado, la inmediatez y la interactividad que otras actividades de ocio proporcionan (como ver vídeos o jugar en los dispositivos móviles), hace difícil pensar que los pequeños lectores encuentren en la literatura un incentivo y un espacio para la diversión y el placer. De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH,) publicada en 2018, por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) 55 de cada 100 niños de 6 a 11 años tienen acceso a las tecnologías de comunicación, y 28 de cada 100 son usuarios de telefonía móvil. Estas estadísticas nos indican que un porcentaje elevado de los niños están integrados a la cultura tecnológica y al lenguaje audiovisual.

Por otro lado, en el informe *¿Cómo impacta el tiempo que los niños pasan usando la tecnología digital en su bienestar mental, relaciones sociales y actividad física? Una revisión de la literatura enfocada en la evidencia*<sup>1</sup> de UNICEF, Kardefelt-Winther señala que:

---

<sup>1</sup> Original: How does the time children spend using digital technology Impact their mental well-being, social relationships and physical Activity? An evidence-focused literature review.

En términos de impacto en el bienestar mental de los niños, los estudios más sólidos sugieren que la relación tiene forma de U, donde el no uso y el uso excesivo pueden tener un pequeño impacto negativo en el bienestar mental, mientras que el uso moderado puede tener un impacto positivo pequeño (2).<sup>2</sup>

Además, dentro del mismo informe se señala que «estos impactos positivos y negativos eran muy pequeños y no tan relevantes como otros factores conocidos por ser de gran importancia para el bienestar mental de los niños»(6)<sup>3</sup>.

Es por esto, que el uso de las TIC como recurso interactivo permitirá el desarrollo de nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas, haciendo de la lectura una actividad inmersiva y más interesante para los niños. Además, con estas nuevas tecnologías, se generan nuevos formatos de lectura; una lectura interactiva en donde lo tradicional y lo tecnológico convergen. Según señala Lonna Olvera:

Los soportes digitales expanden las posibilidades de comprensión, apreciación y creación de las obras dado que los recursos que ofrecen, como el movimiento, sonido, volumen, la lectura ramificada o hipertextual hacen de la experiencia lectora algo inmersivo, fomenta la interactividad al permitir que el lector decida ir de una escena a otra, comenzarla y terminarla [...] Los soportes digitales hacen aún más evidentes los juegos narrativos al complementar o contraponer lo que las imágenes o palabras dicen. (154)

---

2 Original: In terms of impact on children's mental well-being, the most robust studies suggest that the relationship is U-shaped, where no use and excessive use can have a small negative impact on mental well-being, while moderate use can have a small positive impact.

3 Original: it was found that these positive and negative impacts were very small and not as relevant as other factors known to be of importance to children's mental well-being.

## 1.4 La realidad aumentada

A través de la historia, el ser humano ha desarrollado tecnologías que brindan la oportunidad de mejorar la realidad que le rodea y ha creado medios cada vez más eficaces para llegar a las tecnologías más modernas de comunicación. Según Maragliano:

La tecnología se diseña como un componente de la identidad humana, una de sus expansiones constitutivas. [...] A diferencia de los animales que, en muchos casos, muestran sus habilidades técnicas inscritas en su equipamiento biológico y adaptables al entorno dentro de un abanico de posibilidades predefinidas, el hombre tiene en su predisposición biológica la posibilidad de crear y usar tecnología (cit. en Sarracino, 2).

Las TIC representan una «oportunidad de favorecer el desarrollo del pensamiento crítico, por su potencial para facilitar la reflexión y sugerir estrategias operativas para que los niños adquieran herramientas para la analizar los medios de comunicación global (Sarracino, 3). Al respecto, Rivoltella et al. señalan que:

Las destrezas relacionadas con la alfabetización mediática se pueden resumir en cuatro áreas de habilidad: acceso, análisis, evaluación y producción creativa. Todas estas habilidades impulsan aspectos del desarrollo personal: la conciencia, el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas (cit. en Sarracino, 3).

Una de las tecnologías que se presenta en los últimos tiempos es la realidad aumentada (RA), tecnología que permite la interacción entre el mundo físico y el mundo virtual. Los libros con RA «ofrecen a los autores múltiples posibilidades de contar una historia: encontrar huecos y espacios en la historia, jugar con las palabras y la imagen, contar historias paralelas, plantear retos, etc.» (Palomares Marín, 89). Se crean pequeños mundos imaginarios fuera del papel en los que el lector interactúa con objetos, personajes y animaciones a lo largo de la lectura.

Estos libros con RA contienen en sus páginas todo tipo de información multimedia virtual (modelos 2D y 3D, audios, animaciones, imágenes digitales, etc.) que se mezcla con la información tangible del libro. Además, los libros

con RA, se presentan como una narración transmediática, que en palabras de Jenkins son «Historias que se despliegan a través de múltiples plataformas mediáticas, y en las que cada medio contribuye de una manera característica a nuestra comprensión del mundo [...]» (283).

Es decir, la narración transmediática es el arte de crear mundos y se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas; cada nuevo texto hace una contribución específica a la totalidad (Jenkins, 100). Según Pratten: «La narrativa transmedia es una forma de contar una historia a través de múltiples medios y preferiblemente, aunque no siempre sucede, con un grado de participación, interacción o colaboración del público» (cit. en Zorrilla et al., 3).

De acuerdo con Zorrilla et al., «la narrativa transmedia puede abarcar medios tan diversos como cine, televisión, videojuegos, libros, sitios web, radio, etc.» (4); en el caso de los libros con RA, estos medios son el libro impreso y los dispositivos móviles a través de las aplicaciones de RA.

### *¿Qué es la realidad aumentada?*

La realidad aumentada (RA) se define como un conjunto de tecnologías que añaden información virtual a la información física y que busca la síntesis de elementos materiales y digitales con la ayuda de dispositivos móviles con cámara. Azuma define la RA como la «tecnología que permite que coexistan en el mismo espacio lo material y lo virtual, dando la posibilidad de interactuar con estos elementos en tiempo real» (cit. en Toledo y Sánchez, 80). Por su parte Serrano Sánchez indica que «La realidad aumentada es una nueva rama de interfaces donde los elementos materiales conviven con los elementos virtuales, que sirven para aportar información adicional a los primeros.» (99)

Según Serrano, un sistema de realidad aumentada posee algunas características particulares:

1. Combina objetos materiales y virtuales.
2. Es interactivo y en tiempo real.
3. Se alinean objetos virtuales y físicos unos con otros.

Y además, brinda la oportunidad de ir más allá de los libros e interactuar con la información, que en este caso, la interactividad se refiere a las formas en que se han diseñado las nuevas tecnologías para responder a la reacción del

lector. En casi todos los casos, lo que se hace en un entorno interactivo está pre-estructurado por el diseñador.

Serrano compara los libros de realidad aumentada con libros pop-up:

En el ámbito de los libros móviles, ha habido muchos avances desde el punto de vista técnico. La última evolución en esta dirección es el pop-up de realidad aumentada. En realidad son libros planos, que se colocan abiertos frente al ordenador, para que surja una imagen en tres dimensiones. (99)

Una versión más actualizada de esta comparación sería que ahora los libros no se colocan solamente frente a la computadora, sino que, con la ayuda de cualquier dispositivo móvil con cámara, se coloca el libro abierto y al enfocar surgen estas imágenes, vídeos o animaciones.

Por su parte, Taketa et al. señalan que la producción de textos literarios que incorporan RA, (especialmente la creación literaria para el público infantil) son la versión moderna de los libros ilustrados y de los tradicionales «pop-up». Estos ofrecen al niño la posibilidad de jugar con las palabras y la imagen, contar historias paralelas y, en definitiva, expandir la narración. Además, como señalan Johnson et al.:

[...] la RA tiene mucho potencial para facilitar experiencias poderosas y contextuales, experiencias de aprendizaje en un lugar dado, así como la exploración no planificada y el descubrimiento de la naturaleza conectada de la información en el mundo real (cit. en Sarracino, 12).

Los libros que incorporan la RA se pueden convertir en una estrategia útil para presentar nuevas formas de lectura, atractivas para un público que está cada vez más alejado de la lectura tradicional y de la experiencia de sostener un libro de papel entre sus manos.

## 1.5 Descripción del producto

Considerando todo lo anterior surge este producto editorial. Se trata de un libro ilustrado impreso de literatura infantil que incorpora la tecnología de la RA con la intención de dar al usuario la posibilidad de interactuar con la imagen, pasar del plano físico al digital y proporcionar nuevos entornos y nuevas formas de leer.

*El viaje de Ipa* es un libro en papel que se puede animar usando la tecnología de la realidad aumentada. Narra la historia de una pequeña ave que está temerosa por comenzar su primer viaje de migración en la búsqueda de un nuevo hogar. Durante su travesía, esta ave conoce lugares desconocidos para ella y se hace amiga de personajes que le compartirán sus enseñanzas para continuar y no tener miedo a los cambios que representa este viaje de migración.

### 1.5.1 Contenido

En el caso de los libros ilustrados, las palabras y las ilustraciones se combinan para transmitir el significado global del libro; funcionan al unísono y crean una relación dinámica entre las palabras y las imágenes. (Salisbury y Styles, 89)

El texto –que equivale a un poco más de una cuartilla editorial– está distribuido en 40 páginas con un total 20 ilustraciones a doble página. Se calculó un total de 48 páginas, en las cuales se incluyen la portada, página legal, y guardas incluidas en el cuerpo del libro. El cuento narra la historia de Ipa, una pequeña ave que está a punto de emprender su primer viaje de migración y siente mucho miedo; sin embargo, en su viaje se encontrará con personajes que la ayudarán a continuar.

El contenido del libro está apoyado por las ilustraciones realizadas de manera análoga con la técnica de acuarela y fungen como guía para conocer lo que Ipa va descubriendo en su camino. Estas comienzan con una paleta de colores fríos (tonos azules y/o grisáceos) hasta terminar con una gama de tonos cálidos (naranjas y amarillos) que nos llevan por los lugares que el ave va conociendo en su travesía. En este caso, por tratarse de un libro ilustrado las páginas están compuestas por 90% ilustración, –a doble página– y 10% texto.

*El viaje de Ipa* se apoya de la RA desarrollada en 2D, para proporcionar al lector la oportunidad de interactuar con los personajes de la historia y descubrir

nuevos elementos que no se encuentran en las páginas impresas. Además de estos nuevos elementos gráficos, se incluyen sonidos que agregan el plano auditivo a la imagen.

La RA, está presente en 9 de las 20 dobles páginas con las que cuenta el proyecto. Las escenas con RA invitan al lector a interactuar con los elementos que animan estas páginas. Hojas de árboles que caen mientras se escucha al viento soplar; aves que cantan y que al ser tocadas por el lector vuelan de un lado a otro; peces que saltan del agua y burbujas que se revientan; vuelos que hacen el recuento del viaje de las aves; son algunas de las historias que conocerá el lector al hacer uso de la RA.

El objetivo de este producto es promover la lectura infantil mediante la convergencia de literatura y medios digitales y fomentar en los niños el gusto por la lectura desde la primera infancia. A su vez, se busca que los niños descubran en la literatura un incentivo y un espacio para la diversión.

## **2. ESTRATEGIA POLÍTICO- CULTURAL**

## 2.1 El lector

El libro, *El viaje de Ipa*, está dirigido a primeros lectores, niños entre los 5 y 7 años de edad. Según señala Jean Piaget, en su *Teoría del desarrollo cognitivo*, los niños que se encuentran entre los 5 y 7 años comienzan a introducirse en el mundo de la lectoescritura y se encuentran deseosos de aprender por sí mismos.

Los primeros cinco años de vida de todos los niños y niñas son cruciales para su desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. En esta etapa su cerebro se está desarrollando a un ritmo acelerado por lo que requiere un ambiente estimulante (UNICEF, 14). Además, es importante que, desde los primeros años de la infancia, —en los que se aprende a leer y a escribir—, se modele la sensibilidad de los menores, haciéndoles «ver que las palabras tienen sentido y que, mediante ellas, podemos mirar, viajar, pensar, sentir o soñar» (Cerrillo, 41). Lía Schenck señala que:

Durante la primera infancia, ciertas características evolutivas en el psiquismo infantil, entre ellas el animismo, favorecen ampliamente el interés por los cuentos que, junto con las canciones, forman parte importante de las actividades programáticas literarias en el nivel inicial. (29)

En este periodo, de los 5 a los 7 años, la sed de conocimiento se vuelve muy aguda; según la Asociación Mundial de Educadores Infantiles, WAECE, por sus siglas en inglés (*World Association of Early Childhood Educators*), es en esta edad que asimilan las palabras con mayor facilidad y se dan cuenta de que el lenguaje es algo que se puede aprender y analizar. «Esto ha de constituir la base futura para el estudio y análisis de la lengua materna, y un fundamento principal para la lectura y escritura» (WAECE). Es precisamente en esta etapa en donde el amor por la lectura puede ser inculcado.

## 2.2 Análisis del producto en relación al mercado

El primer factor para delimitar el mercado editorial en el que incursionará *El viaje de Ipa*, depende concretamente del perfil lector a quien va dirigido este libro: a los primeros lectores. De esta manera sabemos que esta publicación será

recibida en el mercado del libro infantil. De acuerdo con las estadísticas de 2018 publicadas por la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (CANIEM), «los libros infantiles y juveniles se constituyen como la segunda temática más vendida, al aportar el 20.2% de las piezas comercializadas».

Otro factor a considerar depende de las características propias del producto, es decir, no solo es un libro ilustrado infantil impreso, sino que es un libro ilustrado infantil impreso con RA. A partir de esto, se establece una serie de cualidades, elementos y rasgos distintivos propios de este tipo de publicaciones: tamaños, tipos de encuadernación, pasta dura o blanda, etc.

Una vez reconocidas estas características, es posible ubicar el producto en un nicho de mercado mucho menos extenso y entonces proceder a la investigación documental de aquellos títulos con características similares que representarían la competencia directa e indirecta del producto en cuestión.

A continuación, se presenta una tabla comparativa (Tabla 1) que describe las características de cada publicación. Es importante mencionar que el rasgo principal que comparten estas publicaciones no se encuentra en el contenido, sino en que cada una de ellas hace uso de la RA como recurso para ofrecer distintos tipos de interacción entre el libro y el lector.

LIBROS CON REALIDAD AUMENTADA							
Título	Autor	Edito- rial	Encuader- nación	Tamaño	Nº de páginas	Pre- cio	¿Dónde comprar?
Guardianes de fantasmas	Japhet Asher	Edelvives	PD	18 x 25 cm	144	\$455	México: El Sótano, Gandhi, Amazon, El Péndulo
Zapatos, zapatitos y zapatos	Jordi Puig	Parramon	TB	27 x 24 cm	72	\$390	México: El Sótano, Gandhi, Amazon, El Péndulo, Convill
¿Amigos?	Charlotte Gastaut	Loqueleo	PD	17 x 23 cm	24	\$230	México: El Sótano, Gandhi, Sanborns, Amazon
Realidad Aumentada Bichos	Hanna Wilson	Silver Dolphin Infantil	PD	27 x 24 cm	30	\$280	México: El Sótano, Gandhi, Convill, Amazon, El Péndulo, Lumen
Ogros y gigantes	Glenda Sbuirelin	Parramon	PD	21 x 25 cm	48	\$329	México: El Sótano, Gandhi, Convill, Amazon

LIBROS CON REALIDAD AUMENTADA							
El cóndor pasa sobre el norte	Camila Reimers	Ediciones del Quijote	PD	21 x 25 cm	32	\$648	Exportación Chile, Buscalibre.com
Memento Mori	—	CENART	—	—	54	—	Proyecto de secretaría de Cultura
El viaje a Mictlán	Víctor JoséPalacios	Resistencia	R	21 x 21 cm	48	\$200	México: El Sótano, Gandhi, El Péndulo, Porrúa
El pájaro de los mil cantos	Lizardo-Carvajal	Lua Books	TB	20 x 20 cm	60	\$450	Exportación Colombia

Tabla. 1 Libros con realidad aumentada. PD = pasta dura TB = tapa blanda R = rústica.



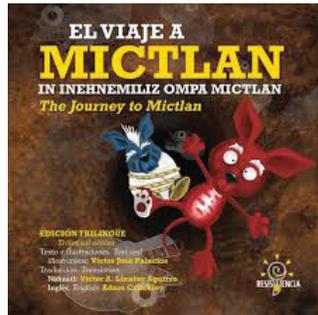
En el mercado de libros infantiles, es posible encontrar diversos títulos que cuentan con el recurso de la RA, sin embargo, la mayoría están orientados hacia la didáctica de temas variados. Estas temáticas se enfocan, principalmente, en los animales; bichos rastreros, monstruos del océano, unos más sobre dinosaurios y las galaxias.

En estos libros, la RA está basada en objetos 3D; enfocamos la cámara hacia el libro y lo que vemos son a los insectos cobrar vida, podemos verlos de cerca, escuchar los sonidos particulares de cada uno y, además, se mueven en la dirección que el usuario desee.



Otro tipo de libros que se encontraron en este sondeo forma parte de una colección de la Editorial Parramón, denominada Cuentos creativos. En esta colección se encontraron dos títulos: *Un lobo boquiabierto* y *Zapatos, zapatitos y zapatones*. Ambos libros proponen una serie de manualidades, como dibujar, recortar y pegar, para después observar con el dispositivo móvil este trabajo manual. Es decir, con la RA, el niño puede observar el trabajo realizado a través de la cámara del dispositivo. Otra colección, también de Editorial Parramón, llamada Más allá del cuento, se vale de

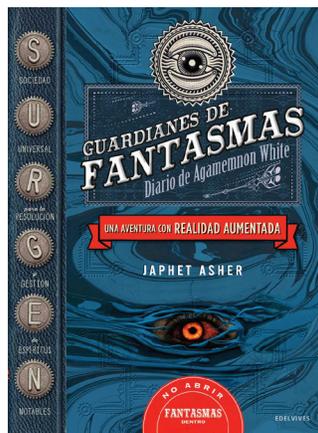
cuentos infantiles ya clásicos y los transforma en cuentos interactivos. Sin embargo, no ofrece más que modelos en 3D de los personajes ilustrados y una voz en off que narra el cuento.



*El viaje a Mictlán* de Editorial Resistencia, es un libro de 48 páginas, escrito en español, náhuatl e inglés que narra la historia del viaje que emprende un perrito hacia el inframundo. Este libro al igual que los ya mencionados hace uso de la RA mostrando animaciones con modelos en 3D de los personajes más emblemáticos del cuento.



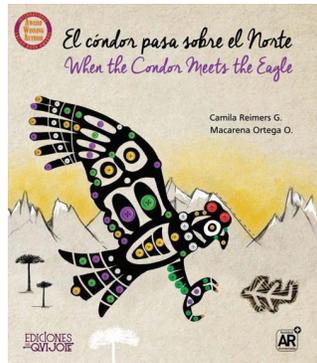
Lua Books, es una editorial colombiana transmedia que se especializa en literatura infantil y juvenil. Su libro *El pájaro de los mil cantos*, describe la búsqueda —en español e inglés— de un ave capaz de imitar a todas las otras aves. En este caso el uso de la RA se hace a través de modelos 2D, el lector interactúa con las aves y estas le muestran sus cantos. En una página aparece un ave y el lector la toca y entonces ésta salta; en la siguiente otro pájaro de ojos grandes parpadea y al tocarla vemos a las letras de fondo moverse y escuchar el canto.



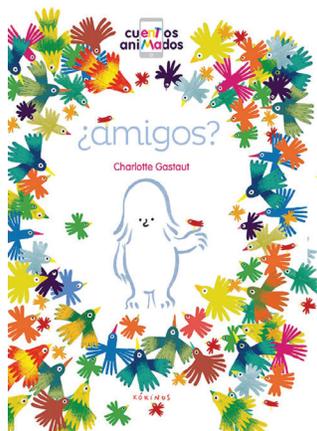
Por su parte, editorial Edelvives puso en el mercado el libro *Guardianes de fantasmas*, un libro de literatura con una narrativa de fantasía y ciencia ficción para lectores de 12 a 14 años. El libro es el diario del personaje principal que ha desaparecido y con ayuda de la aplicación con RA, elementos virtuales aparecen a través de la cámara, ofreciendo pistas para dar con el paradero del personaje. En este caso se muestran elementos tanto en 2D como 3D.



*Memento Mori*, es un videojuego de realidad aumentada y libro ilustrado digital editado por el Centro Nacional de las Artes (CENART) con apoyo de la Secretaría de Cultura que se puede descargar gratuitamente desde su página web. El uso que se da a la RA es a manera de videojuego y se requiere de 5 marcadores impresos que se encuentran en el libro ilustrado o que pueden ser descargados e impresos. Son en total 5 escenas en RA en las que se puede interactuar con personajes y objetos para ir avanzando en la historia.



Otra propuesta de libro con RA, es el titulado *El cóndor pasa sobre el norte* o *When the condor meets the Eagle* de la editorial chilena Ediciones del Quijote. Este libro narra una leyenda compartida por pueblos chilenos y canadienses, de ahí que sea una publicación bilingüe. El uso que se hace de la RA, consiste en la narración en off, en inglés y español del texto. Otro uso que hacen de la RA, es el de proponer juegos en un formato clásico de dos dimensiones: controlar el vuelo del cóndor esquivando objetos que se interponen en el camino. Aunque proponen la interacción con el juego, la RA no se relaciona con la historia narrada.



Por último, el libro *¿Amigos?* De Charlotte Gastaut, publicado por Editorial Santillana, muestra un uso de la RA completamente diferente a los anteriores; con la RA, en 2D, se ilustran las páginas del libro que tenemos en nuestras manos. Este libro, dirigido a niños de 3 a 4 años, presenta en el plano físico solo ilustraciones simples en tonos grises, pero con la RA todo se colorea. Propone al pequeño jugar con la forma del libro y mantenerlo cerca. Este título ofrece una nueva forma de lectura con la RA, sin embargo, este no funciona sin ella; es decir, el libro impreso no tendría sentido si no pudiéramos ver lo que nos cuenta la RA.

Entonces, lo que hace diferente a este proyecto de los analizados, es principalmente la característica de ser un libro impreso de literatura infantil ilustrado que se apoya en la RA para enriquecer la narración y el desarrollo de los mundos donde se desenvuelve la protagonista de esta historia. A pesar de apoyarse de la RA, será posible que el niño lea el cuento sin utilizar el dispositivo móvil, pero en caso de que sí lo utilice, se encontrará con una historia enriquecida.

## 2.3 Financiamiento

Comienza aquí la parte más compleja, donde intervienen las distribuidoras y las librerías; en definitiva, los canales de comercialización de los libros producidos. Hay que distribuir para lograr vender, lo que no es fácil; y, finalmente, cobrar, que es aún más difícil que vender [...] En esta etapa se establece el vínculo entre el autor y el lector. (Maradei,16)

Para la financiación de *El viaje de Ipa*, se plantean dos estrategias: a través del Programa de apoyo a proyectos para niños y jóvenes (PAPNJ) de la Secretaría de Cultura a través del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (Fonca); y mediante campañas de crowdfunding o financiación colectiva.

El PAPNJ de la Secretaría de Cultura ofrece recursos económicos «con la finalidad de estimular la formación y desarrollo de públicos en las etapas de la infancia y adolescencia e impulsar el desarrollo de proyectos que propicien el trabajo con niños y jóvenes»<sup>4</sup>.

Esta convocatoria ofrece una modalidad financiera de fomento de hasta \$250 000. Esta publicación se inscribirá en la modalidad de proyectos artísticos dentro del área de fomento a la lectura. En la modalidad de proyectos artísticos se señala que se pueden inscribir aquellos que pretendan llevar a cabo exposiciones, publicación de libros, revistas y catálogos, etc., por lo que es factible que

---

4 Secretaría de Cultura. Fondo Nacional para la Cultura y las Artes. Programa de Apoyo a Proyectos para Niños y Jóvenes. Convocatoria 2019

*El viaje de Ipa* pueda resultar seleccionado. Este programa abre sus convocatorias de manera anual entre enero y marzo.

La segunda estrategia: el crowdfunding o micro-mecenazgo. Esta forma de financiamiento consiste en la recaudación de fondos —típicamente en pequeñas cantidades a partir de múltiples donaciones— para la realización de un proyecto. Para llevar a cabo esta estrategia, es necesario primeramente acceder a una plataforma de estas —como Kickstarter o Indiegogo— y generar el proyecto a financiar. Al momento de proponer el proyecto a la plataforma se hace una descripción del mismo y se indica la cantidad que se necesita y cuánto tiempo hay para recaudar lo que necesita. Una vez publicado en la plataforma, el tiempo indicado en la candidatura es el período de tiempo de que dispone la gente para invertir. Durante este periodo se continúa haciendo promoción del proyecto para conseguir la financiación.

## 2.4 Plan de promoción

Al momento de sacar un libro al mercado, nos damos cuenta de su realidad: nuestro libro debe competir con otros frente al comprador y frente al lugar en los estantes y las mesas de novedades (Eguaras, 37). Esto nos obliga a pensar cómo vender y comercializar el libro, y cuáles serán los canales más apropiados para su difusión y cómo llegar a más potenciales compradores/lectores.

Desde antes de la salida a la venta en librerías y durante la etapa de edición, se comenzará a hacer una promoción anticipada de *El viaje de Ipa*. Utilizando Internet como un medio eficaz para la transmisión de información, se pensó en las siguientes herramientas de marketing y promoción:

### a). Redes sociales: Facebook e Instagram

La publicidad digital permite conectar con el público objetivo y crear una relación con los consumidores. Además, en los últimos años la publicidad digital se ha vuelto cada vez más compleja y poderosa. La diversificación de los formatos y las opciones de segmentación del público ofrecen infinitas posibilidades. Por lo anterior, los esfuerzos se focalizarán en estas dos redes —Facebook e Instagram— con la intención de generar expectativas respecto al lanzamiento

de la publicación y la aplicación. Además, se crearán campañas en las que se invite al lector a imaginar los lugares que visitará el ave protagonista y las aventuras que tendrá.

**b).** Video(s):

Otra manera de llegar a potenciales compradores es a través de videos promocionales acerca del libro y la aplicación para ser subidos a espacios como YouTube. Pequeñas vídeo-cápsulas de la RA; detalles de los interiores del libro; un «detrás de cámaras», la ilustración antes de ser libro. Estas cápsulas fungirán como antecedente de la publicación, buscando generar curiosidad e interés entre el público. Estos vídeos y capsulas además se compartirán también en redes sociales.

**c).** Salas de lectura infantil

Además del marketing en internet se buscará hacer una amplia difusión del libro en espacios públicos. Tomando en cuenta que este producto se planea comercializar en ciertas cadenas importantes de librerías que cuentan con salas de lectura, es pertinente hacer uso de las mismas como estrategia para acercar a los lectores a nuestra publicación. Entre las librerías con sala de lectura se encuentran la Librería Carlos Fuentes, en la ciudad de Guadalajara; el Fondo de Cultura Económica, algunas sucursales de El Sótano, etc.

Además de las salas de lectura, se considera también, aunque en menor proporción, lecturas en voz alta y presentaciones del autor en sesiones con cuentacuentos.

## 2.5 Comercialización

Para elegir los canales de comercialización es necesario conocer los segmentos de mercado en los cuales incide el producto para de esta manera acercarnos a los posibles compradores. De esta manera, los canales para la comercialización se eligen tomando en cuenta el perfil del lector y el tipo de publicación a promover. Una vez identificadas estas características, se tendrá más claro cuáles son los canales de distribución más apropiados.

Para este proyecto en particular, es necesario hacer una diferenciación entre el lector y comprador pues, aunque es una publicación para niños, finalmente el comprador es otro, es decir los padres. Entonces es preciso definir un perfil del comprador.

Estos padres se preocupan por la educación de sus hijos y están en continua búsqueda de actividades que ayuden al pequeño al desarrollo de todas sus capacidades. Además, son padres que gustan de la lectura y de leer con sus hijos, suelen asistir a las salas de lectura con sus pequeños y están interesados en toda clase de actividades culturales relacionadas a la literatura. Tienen buen poder adquisitivo, serán padres ubicados en la clase media, media-alta y alta.

Una vez aclarado lo anterior, se contemplaron para la venta algunas de las principales cadenas de librerías en la ciudad de Guadalajara y CDMX como El Sótano, y Fondo de Cultura Económica, algunas pequeñas librerías enfocadas en literatura infantil, como Mar de Tinta en Guadalajara y La Voltereta en CDMX. Además, se pensó también en la librería Carlos Fuentes en la ciudad de Guadalajara, pues aquí se suelen programar presentaciones de libros y salas de lectura para los más pequeños, además de ofrecer actividades culturales. También se contempla la venta en algunos museos dirigidos a los niños y jóvenes como el Trompo Mágico (Guadalajara) y el *Trickeye* (CDMX). (Fig. 5)

Por otro lado, y tomando en cuenta que este producto hace uso de las TIC es pertinente también ponerlo a la venta vía internet en la tienda Amazon, para tener una mayor visibilidad y probabilidad de compra.

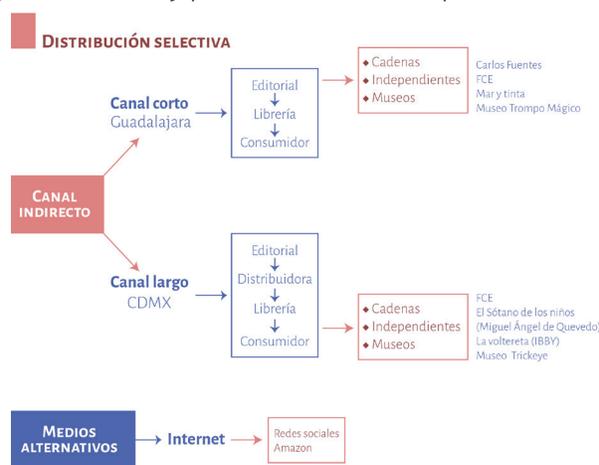


Fig. 5 Mapa conceptual de distribución.

# **3. ESTRATEGIA ADMINISTRATIVA**

## 3.1 Cálculo Editorial

Es en esta etapa, la del cálculo editorial, donde se decide cuántos ejemplares imprimir, a qué precio vender, qué estrategia de comercialización seguir, etc. En este punto, se crean las estructuras para implementar los planes económicos y mercadológicos, y se desarrollan todas las implementaciones necesarias para llegar a un precio de venta al público (PVP) competitivo de acuerdo con el mercado y a las características propias de la publicación.

### *Ficha técnica*

Título del libro: *El viaje de Ipa*

Autor: **Francisco Hernández (texto) y Fabiola García (ilustraciones)**

Tamaño final: **21 x 23.5 cms**

Papel para interiores: **bond eucalipto 120 grs (pliego 57 x 87 cms)**

Papel para forros: **couche mate 150 grs (pliego 61 x 90 cms)**

Descripción cromática: **4 x 4 interiores | 4 x 0 forros**

Acabados: **plastificado mate forros | cintillo promocional RA**

Encuadernación: **pasta dura cartóné**

Tiraje: **1000 ejemplares**

### 3.1.1 Costos

Durante la producción y edición de libros se genera una serie de gastos denominados como costos. Maradei define el concepto de costo como:

[...] el esfuerzo económico que debe hacerse para obtener un objetivo, en este caso, vender un libro. Todo lo que forma parte del precio de venta de un libro —excepto la ganancia— son costos: se trata de los esfuerzos económicos necesarios para obtener ese precio de venta. (21)

Dentro del cálculo editorial se trabaja con dos tipos de costos:

**Fijos.** Relacionados directamente al título en cuestión y no dependen de la cantidad de ejemplares a producir; según las necesidades de cada publicación, estos pueden ser: captura, corrección de estilo, diseño, formación, traducción, entre otros.

**Variables.** Estos dependen totalmente de la cantidad de ejemplares producidos y aumentan o disminuyen de acuerdo con el tiraje, estos pueden ser: los costos del papel, de impresión, de encuadernación, etc.

### *Costos fijos*

Trámite de ISBN: \$270

Registro de obra Indautor: \$271

Corrección de estilo: \$100

Diseño y forros: \$3,500

Diagramación: \$1,920

Ilustraciones: \$17,000

Programación de RA: \$20,000

**TOTAL: \$43, 061**

### *Desglose de costos fijos*

- ▶ Trámite de ISBN: \$270
- ▶ Registro de obra INDAUTOR: \$271
- ▶ Corrección de estilo: 2 cuartillas editoriales x \$50= \$100
- ▶ Diseño y forros: Interiores: \$1,500 Portada: \$2,000= \$3,500
- ▶ Diagramación: 48 páginas x \$40= \$1,920
- ▶ Ilustraciones: 20 ilustraciones x \$850= \$17,000
- ▶ Programación de RA: \$20,000

### *Costos Variables*

Una vez contabilizados los costos fijos se presentan los costos variables.

Papel para forros: \$609

Papel para interiores: \$5,448

Impresión de forros: \$4, 040

Impresión de interiores: \$24, 240

Encuadernación: \$22,000

Acabados: \$1,780

TOTAL: \$58, 117

*Desglose costos variables*

Para tomar una decisión acertada acerca del tiraje a producir se analizaron los costos de producción de 1,000 y 2,000 ejemplares. Con estos números es posible llegar a una resolución adecuada y pertinente.

HOJA DE COSTOS VARIABLES			
Concepto	Medidas	Cantidad	Costo
Papel bond eucalipto 120 gr	57 x 87	millar	\$1,651
Papel couche mate 150 gr	61 x 90	millar	\$2,029
Papel couche brillante 100 gr	61 x 90	millar	\$1,352
Impresión	-	millar	\$590
Impresión	-	2 millares	\$570
Impresión máquina chica	-	millar	\$245
Placas	-	cada una	\$420
Encuadernación pasta dura cartoné	-	Por ejemplar	\$22
Plastificado mate	-	M2 por millar	\$1,400

*Impresión de forros*

CARACTERÍSTICAS	
Tamaño extendido	44 x 24.5 (42 x 23.5 + 1 cm lomo + 1 cm de rebases alto y ancho)
Tipo de papel	Couche mate 150 grs

**Papel**

CÁLCULO PAPEL					
Tiraje	Tamaño de pliego	Total de pliegos <sup>5</sup>	Forros por pliego	Precio por millar	Total
1,000	61 x 90	300	4	\$2,029	\$609
2,000	61 x 90	600	4	\$2,029	\$1,218

<sup>5</sup> Al calcular el número de pliegos necesarios para un tiraje se agrega un porcentaje de merma. Si el tiraje es menor de mil pliegos se calcula un 20%, mientras en cantidades mayores se suele considerar el 10%.

**Impresión**

CÁLCULO IMPRESIÓN						
Tiraje	Tintas	Placas	Costo tiro	Cálculo	Total	
1,000	4 x 0	4 (\$420 c/u)	\$590	$(4 \times \$420) + (4 \times \$590 \times 1) = \$1,680 + \$2,360$	\$4,040	
2,000	4 x 0	4 (\$420 c/u)	\$570	$(4 \times \$420) + (4 \times 570 \times 2) = \$1,680 + \$4,560$	\$6,240	

*Impresión de Interiores*

CARACTERÍSTICAS	
Tamaño extendido	42 x 23.5
Tipo de papel	Papel bond eucalipto 120 gr
Número de páginas	48

**Papel**

CÁLCULO PAPEL						
Tiraje	Tamaño de pliego	Páginas por pliego	Pliegos por ejemplar	Total de pliegos	Precio por millar	Total
1,000	57 x 87	16	3	3,300	\$1,651	\$5,448
2,000	57 x 87	16	3	6,600	\$1,651	\$10,896

**Impresión**

CÁLCULO IMPRESIÓN						
Tiraje	Tintas	Placas por pliego	Costo tiro	Cálculo	Total	
1,000	4 x 4	8 (\$420 c/u)	\$590	$(8 \text{ placas} \times 3 \text{ pliegos} \times \$420) + (8 \text{ tintas} \times 3 \text{ pliegos} \times \$590 \times 1) =$ $\$10,080 + \$14,160$	\$24,240	
2,000	4 x 4	8 (\$420 c/u)	\$570	$(8 \text{ placas} \times 3 \text{ pliegos} \times \$420) + (8 \text{ tintas} \times 3 \text{ pliegos} \times \$570 \times 2) =$ $\$10,080 + \$27,360$	\$37,440	

ENCUADERNACIÓN Y ACABADOS					
Tiraje	Plastificado mate	Pasta dura cartoné	Cintillo impresión	Cintillo papel (couche 100 gr)	Total
1,000	\$1,400	\$22,000	\$245	\$135	\$23,780
2,000	\$1,400	\$40,000	\$390	\$270	\$42,160

### Total de costos

TIRAJE	COSTOS FIJOS	COSTOS VARIABLES					Total	Costo unitario
		Papel forros	Impresión forros	Papel interiores	Impresión interiores	Acabados		
1,000	\$43,061	\$609	\$4,040	\$5,448	\$24,240	\$23,780	\$101,178	\$101
2,000	\$43,061	\$1,218	\$6,240	\$10,896	\$37,440	\$42,160	\$141,015	\$71

Para la producción de *El viaje de Ipa*, se tomó la decisión de hacer un tiraje de 1,000 ejemplares. A pesar de que, de acuerdo a los costos, al imprimir 2,000 ejemplares el costo unitario es menor, se tomaron en consideración algunos aspectos concernientes al mantenimiento de la aplicación de RA, el tiempo de utilidad del libro y el tiempo que tardarían en venderse esos 2,000 ejemplares. Por ello, se consideró adecuado, para un primer tiraje, la impresión de 1,000 ejemplares.

## 3.2 Precio de venta al público

La correcta determinación del precio de venta al público (PVP) de una publicación, es crucial para la administración de una empresa editorial. Para la fijación del precio del libro es necesario tener en cuenta dos factores primordiales: el costo unitario y el precio en el mercado, es decir de la competencia.

Generalmente el PVP se calcula multiplicando el costo unitario por un factor editorial, 4, 5, 6... este factor variará con respecto al tipo de publicación; al mercado en el cual se introducirá el libro; etc. Una vez calculado el PVP es

posible determinar los porcentajes correspondientes al pago de regalías, los canales de descuento, los gastos generales y la utilidad.

Para determinar el PVP de esta publicación se consideró el factor 4, aunque no se multiplicó propiamente por el costo unitario; se determinó el PVP tomando en mayor consideración los precios del mercado. El cálculo se desglosa de la siguiente manera:

$$\begin{aligned}
 & \$43,061 \text{ (CF)} + \$58,117 \text{ (CV)} = \$101,178 \text{ (CP)} \\
 & \$101,178 \text{ (CP)} / 1,000 \text{ ejemplares} = \$101 \text{ CU} \\
 & \text{PVP} = \mathbf{\$370}
 \end{aligned}$$

Fig. 6 CF = costos fijos; CV = costos Variables; CP = costos de producción; CU = costo unitario

De esta manera podemos decir que esta publicación se encuentra «entre un “piso” que permita cubrir los costos, y un “techo” dado por el precio de mercado» (Maradei, 32).

Ahora, una vez determinado el PVP se procede a calcular los porcentajes, los cuales se distribuirían de la siguiente manera:

PVP: **\$370**

Producción (27 %): **\$101**

Regalías (10 %): **\$37**

Canal de descuento (40 %): **\$148**

Gastos Generales (10 %): **\$37**

Utilidad (13%): **\$47**

### 3.3 Punto de equilibrio

El punto de equilibrio es una herramienta de análisis que sirve de ayuda para visualizar el umbral de rentabilidad de una empresa, de un proyecto o de un producto específico a corto plazo. De acuerdo con Esteves Fros y Vanzulli éste «indica el punto de ventas donde la rentabilidad es cero, donde no hay pérdida ni ganancia.» (54) Esta herramienta nos ayuda a determinar cuántos ejemplares deben venderse para recuperar la inversión de los costos de producción.

Para determinar el punto de equilibrio se consideran todos los gastos y porcentajes de manera simultánea:

Precio de venta: \$370

Descuento (40 %): \$148

Ingreso bruto: \$222

Costos generales: \$37

Beneficio bruto: \$185

Suma total de costos: \$101,178

Una vez que se tienen a la vista todos los gastos, se procede a dividir la suma total de costos entre el beneficio bruto, de esta manera entendemos que:

$$\$101,178 / 185 = \mathbf{547 \text{ ejemplares}}$$

Después de realizados estos cálculos se determina que la cantidad de ejemplares a vender necesarios para alcanzar el punto de equilibrio es de 547.

# **4. PLANEACIÓN ORGANIZATIVA**

## 4.1 Procesos

La planeación para la realización de *El viaje de Ipa*, se dividió en 3 áreas principales: contenido, diseño y realidad aumentada (fig.3). Dentro de cada área se llevaron a cabo tareas específicas correspondientes a estos procesos; a continuación, se describe cada uno.

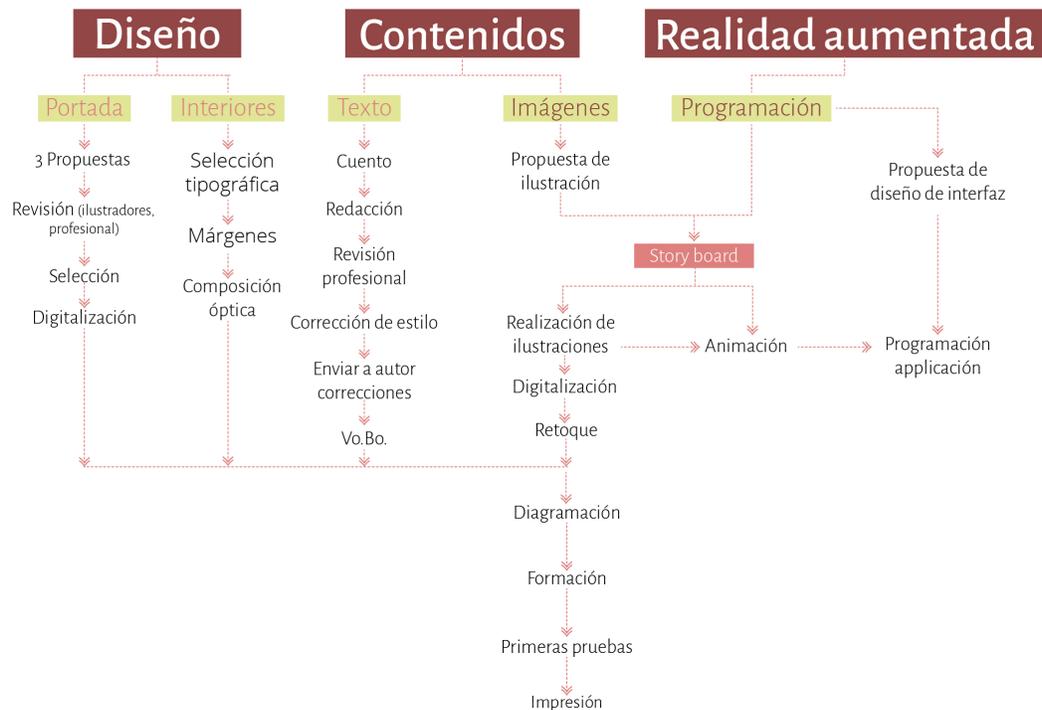


Fig. 7 Procesos

### 4.1.1 Acerca de los contenidos

#### Textos

El manuscrito de *El viaje de Ipa* tiene una extensión aproximada de 2000 caracteres, poco más de una cuartilla editorial. La redacción se solicitó a un pedagogo—Francisco Hernández—enfocado en la psicología infantil que además está formado como cuenta cuentos. Este texto se solicitó con características específicas: lenguaje apropiado para el nivel de lectura de público lector a quien va dirigido; frases y expresiones concisas. Además, se elaboró un manual de criterios editoriales en el que se establecen los lineamientos y características que se deben

seguir para dar forma al manuscrito (ver anexo 1. Manual de criterios editoriales). Una vez recibido el texto pasó por revisión de un profesional en el área de la literatura infantil; después de esto se envió a corrección de estilo conforme a lineamientos previamente establecidos y finalmente se mandó de nuevo al autor para obtener el visto bueno.

### *Imágenes*

Para este proyecto en particular fue necesario realizar dos variantes de ilustraciones: para el libro impreso y para la RA. Se realizaron primeramente las ilustraciones destinadas al libro impreso y el proceso fue el siguiente:

- ▶ Se definió un estilo y características para el personaje principal del libro.
- ▶ Una vez definido el personaje principal se realizó una propuesta de storyboard en el que se indicaron la ubicación del texto, los elementos de la ilustración de cada doble página, así como la guía de una gama cromática.
- ▶ Se plantearon las páginas que se verían enriquecidas con la RA y las acciones que la misma proponía (ver anexo 2. Realidad aumentada).
- ▶ Después de planeado el storyboard, se procedió con la realización de las ilustraciones impresas—hechas por Fabiola García—; una vez completadas se digitalizaron y editaron para continuar con la formación del producto.

Las ilustraciones para la RA fueron hechas por la misma ilustradora; estas se realizaron de manera digital, a partir de lo planteado en el storyboard. Después de vectorizadas se enviaron al programador para continuar el proceso de la RA.

#### **4.1.2 Acerca del diseño**

Dentro de esta área se encuentran dos elementos principales: el diseño de interiores y de forros. En este caso la ilustradora Fabiola García fungió también como diseñadora del proyecto. Para el diseño de interiores, se definieron ciertos estilos acordes a la naturaleza del mismo. Primeramente, se realizaron esbozos, en este caso, de márgenes y se hizo una selección de diversas fuentes

tipográficas acordes al proyecto y mediante la realización de bocetos y análisis de pruebas de impresión se decidieron las características definitivas de estos elementos correspondientes a cada doble página. Además, se realizó un *dummy* como referencia para las composiciones provisionales y que se fue ajustando durante la formación.

Para el diseño de cubierta se desarrolló una propuesta en la que se hicieron ajustes y las correcciones pertinentes después de las primeras pruebas de impresión. Después de esto se realizó la formación final tanto de portada como de forros.

### **4.1.3 Acerca de la realidad aumentada.**

Este proceso se trabajó de la mano con el de las ilustraciones impresas. Como menciono en el apartado anterior, en el storyboard se describen también las páginas que serán enriquecidas con la RA y además se describen las acciones de la misma. A continuación, describo el proceso que seguí para la animación y programación de la RA:

- ▶ Contacté a diversos programadores que estuvieran relacionados con la tecnología de la RA. Se plantearon a cada uno de ellos las necesidades y especificaciones del proyecto. A cada uno se les envió el archivo en donde se describen las acciones de la RA. Se acordó finalmente trabajar con el programador Said Luna.
- ▶ El programador describió las especificaciones y formatos en que los gráficos debían realizarse para la correcta animación y programación.
- ▶ Una vez aclaradas estas especificaciones la ilustradora realizó los gráficos de manera digital para enviarlos al programador.

Además, –y como un proceso adyacente– después de hechos los gráficos para la RA, la ilustradora y diseñadora, realizó también una propuesta para el diseño de la interfaz de la aplicación, mientras el programador continuó con la programación de esta.

## 4.2 Colaboradores

Para la correcta elaboración de dichos procesos es también, necesaria la colaboración de diversos especialistas, los cuales se enuncian a continuación:

### *Diseñador*

Para este proyecto, el diseñador es un colaborador muy importante, algunas de las actividades principales que lleva a cabo son: a) Determina el formato final del proyecto, de acuerdo con las necesidades y objetivos del mismo; b) propone tipografías y retículas; c) realiza la diagramación y formación del producto; además, d) propone el diseño de la interfaz de la aplicación para la RA y e) prepara el proyecto para su posterior impresión.

### *Ilustrador*

En este caso el ilustrador se encarga de crear las ilustraciones basado en las especificaciones descritas en el Manual de Estilo del proyecto y tomando en cuenta el público lector a quien se dirige; y basándose en el objetivo y concepto editorial del proyecto. Y es también quien crea las ilustraciones vectoriales necesarias para la animación de la RA.

### *Programador*

Lleva a cabo la animación de las páginas que contarán con el recurso de la RA. Además, realiza la programación de dichas animaciones para que se ejecuten con los marcadores adecuados y de acuerdo con la paginación del producto.

Para los contenidos textuales se precisó de 3 diversos colaboradores:

**Escritor.** Se encarga de escribir el cuento con las características adecuadas para el lector a quien va dirigido y con las especificaciones requeridas.

**Especialista en literatura infantil.** Determina si el cuento es pertinente y adecuado para el lector, y además realiza los ajustes necesarios en el manejo del léxico y redacción.

**Corrector de estilo.** Revisa que el texto tenga coherencia y unidad. Lleva a cabo las correcciones convenientes del texto.

# **5. EL DISEÑO EDITORIAL**

Los recursos que existen en el diseño para comunicar un concepto o idea son esenciales para cualquier publicación, sin embargo, el papel del diseño en este tipo de publicaciones –los libros ilustrados–, es de gran importancia ya que establece el concepto y la narrativa.

El tamaño y las proporciones del objeto mismo, el color y la textura del papel, el sonido que hacen las páginas cuando uno las hojeara, y el olor del papel, el adhesivo y la tinta, todo eso se funde con el tamaño, la forma y la colocación de la tipografía, y revela un poquito sobre el mundo en el que se fabricó ese libro (Bringhurst, 173).

## 5.1 Formato

El diseño editorial y las características de *El viaje de Ipa* se decidieron, por una parte, en base en el análisis de otros libros relacionados al tema, el estudio de mercado y las tendencias; y por otra parte también gracias a la ayuda y guía de los profesores de la maestría, a la lectura de referentes bibliográficos que se relacionan al tema y también a la experiencia propia.

El formato a menudo se decide antes de la realización del libro, bien sea porque se trata de una imposición editorial (colección, encargo...) o porque el autor, cuando concibe su proyecto define cuál será su formato. El álbum es uno de los soportes impresos que muestra mayor diversidad de formatos y dimensiones. (Van der Linden, 11)

En el proceso de edición de un libro, el formato del papel suele determinar las dimensiones finales, y con frecuencia están sujetas al tamaño del pliego que se utilice. Además es esencial tener en cuenta el sistema de impresión elegido, pues el color y el papel utilizados entran en juego para una óptima impresión del libro. De acuerdo con Lonna Olvera «El sistema seleccionado debe garantizar la reproducción de los colores tal y como lo concibe el ilustrador» (77), además, teniendo en cuenta la calidad de la impresión y el gramaje del papel se pueden obtener «diferentes resultados en la reproducción de imágenes, lo que

hace que se produzcan distintas sensaciones visuales y táctiles, vital para la expresión de los autores.» (77)

*El viaje de Ipa* es un libro tamaño 21 x 23.5 cm y una medida extendida de 42 x 23.5 cm. Tiene en total 46 páginas impresas a 4 x 4 tintas, sobre papel bond eucalipto de 120 grs. Los forros están impresos sobre papel couche mate de 150 grs a 4 x 0 tintas y acabado plastificado mate. Se incluye un cintillo promocional de 6 x 57 cms en papel couche de 100 grs a 4 x 0 tintas. La encuadernación es pasta dura cartoné. El sistema de impresión que se plantea para este proyecto es el *offset*.

Estas especificaciones responden a las necesidades particulares de esta publicación: la durabilidad, el público lector y a la propia propuesta editorial. Por una parte, el acabado plastificado en los forros proporciona un mayor rango de durabilidad, necesario para el trato que recibirá la publicación en manos del lector y por otra parte, este tamaño es un clásico entre los libros infantiles pues proporciona comodidad y ofrece un uso ergonómico que se adapta a las manos del niño; además su formato extendido de 42 x 23.5 cm (fig. 8) permite una amplitud similar al ángulo de visión del ojo humano, lo que proporciona a la RA un mayor rango para la interactividad.

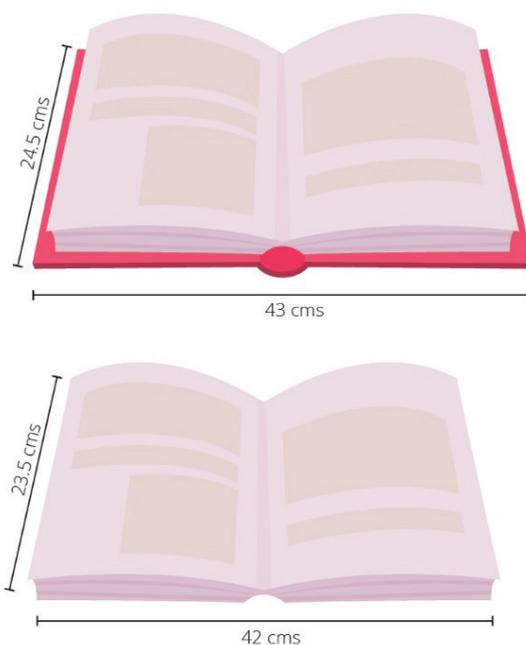


Fig. 8 Formato de libro abierto.

La encuadernación —pasta dura cartoné— responde a dos cuestiones particulares; la primera es un aspecto técnico: la rigidez que brinda este tipo de encuadernación es necesaria para interactuar con la RA de manera más efectiva. Es decir, la pasta dura facilita mantener el libro abierto a casi 180 grados, —aspecto necesario para la manipulación del libro al hacer el uso de la RA— esto proporciona una mayor comodidad al sostener el dispositivo móvil. La segunda cuestión tiene que ver con el tiempo de vida del libro: esta encuadernación brinda un mayor tiempo de vida y ayuda para que el libro se conserve en las mejores condiciones aún con el uso que el infante le pueda dar.

Además, se planteó también este tipo de encuadernación después del análisis de libros existentes en este mercado: la mayoría de los libros destinados a este público lector en particular, suelen tener en común esta característica de encuadernación.

### 5.1.1 Interiores

De acuerdo con Van der Linden, «la materialidad del objeto libro es importante en álbum, ya que la elección de una cubierta, un papel o unas guardas ejerce una gran influencia en el proyecto, al aportarle una dimensión significativa» (10).

Como se menciona a grandes rasgos en el apartado anterior, *El viaje de Ipa* tiene un total de 46 páginas en las que se incluyen portada, página legal y guardas. Están impresas en papel bond eucalipto de 120 grs en pliegos de 57 x 87 cm. En estos pliegos caben un total de 16 páginas, por lo que para cada ejemplar se utilizarán 3 pliegos de este papel (fig.9).

El papel bond eucalipto ofrece una variedad de características útiles para el producto final. Es muy práctico en cuanto a su uso y es un papel resistente; además, en cuanto al rendimiento editorial, este papel resulta ser muy apropiado pues presenta un buen desempeño en cuanto a impresión; aún sin ser un papel estucado ofrece una excelente calidad en impresión, y permite la impresión en ambas caras debido a su opacidad.

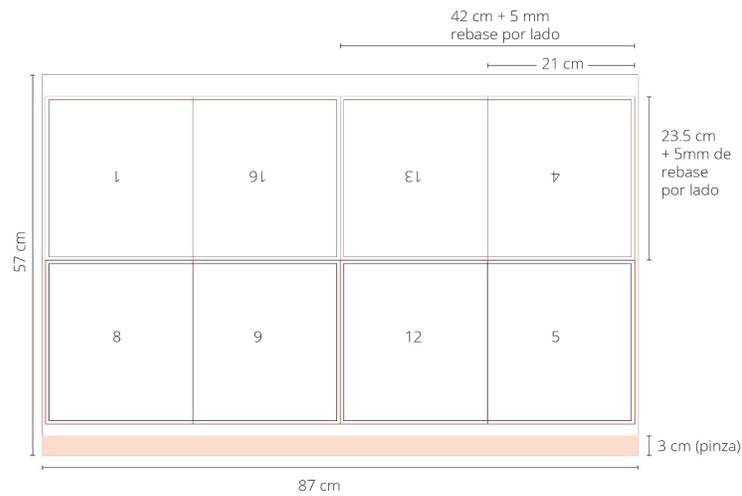


Fig. 9 Pliego de papel para interiores.

### 5.1.2 Forros

Los forros de *El viaje de Ipa* están impresos en papel couche mate de 150 gr en un pliego de 70 x 95 cm (fig.10). Además, cuentan con un acabado de plastificado mate para garantizar la duración y el buen estado del libro. Dado que es un producto para niños, lo que se busca es asegurar que el libro se mantenga en las mejores condiciones posibles a pesar del uso.

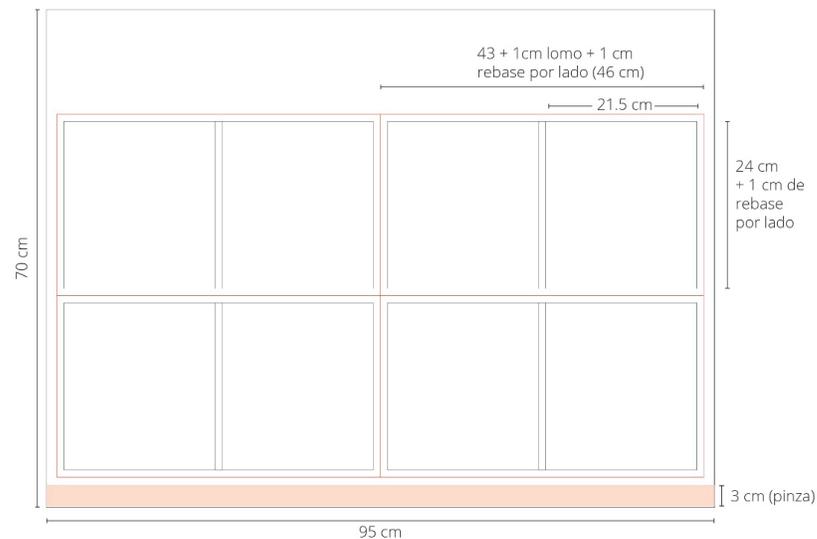


Fig. 10 Pliego de papel para forros.

Aunado a estos elementos, se incluye un cintillo promocional con la intención de hacer énfasis en que el libro cuenta con la tecnología de la RA (fig.11) Este cintillo tiene una medida de 6 x 57 cm, está impreso en papel couche de 100 gr, a 4 x 0 tintas en un pliego de 61 x 90 cm.

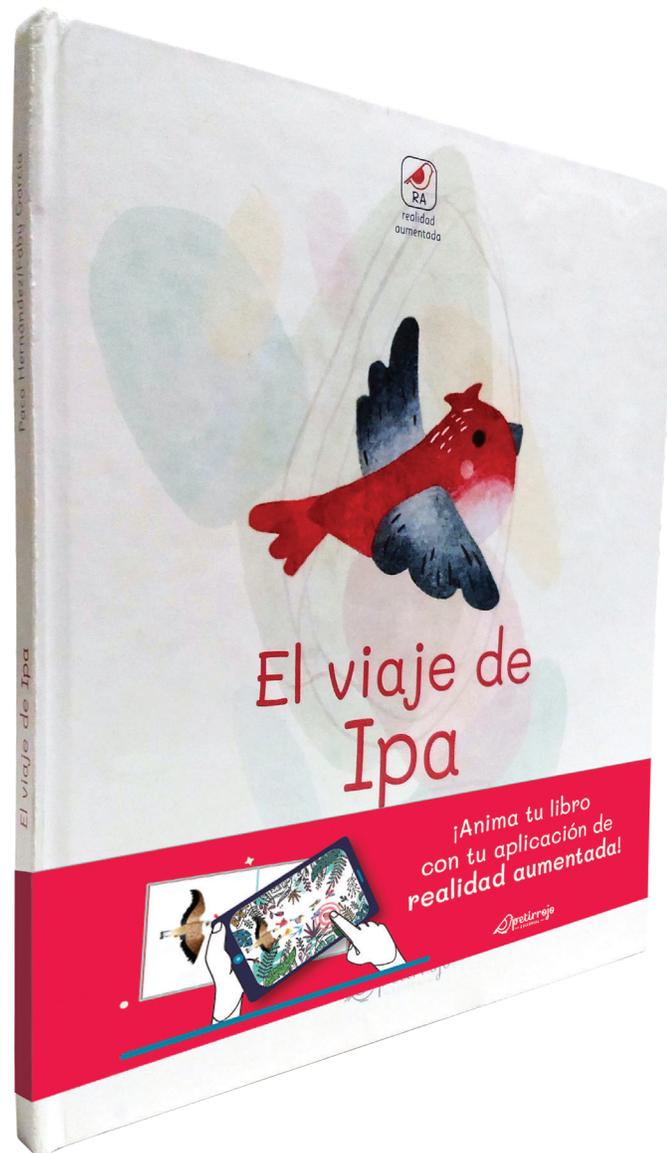


Fig. 11 Mockup de libro con cintillo promocional.

## 5.2 Retícula

La retícula sirve para ubicar las formas, los objetos o las imágenes en un espacio. Según Wucius Wong, la estructura o retícula «por regla general, impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas en un diseño» (cit. en Lonna, 80).

Según Lonna Olvera, las ilustraciones que se utilizan en una narrativa visual «deben ceñirse a una estructura dentro de las páginas del libro, y a su vez cada uno de los elementos que conforman una imagen se ajustan a su propia retícula para evidenciar un significado específico» (80).

De acuerdo con Timothy Samara, el concepto con el que se ordenan los elementos otorga cierta unidad a las composiciones; pero nos dice también que en ocasiones «el contenido necesita ignorar la estructura por completo para crear determinadas reacciones emocionales en el público al que desea llegar». (118)

En este caso, y por ser un libro ilustrado de literatura, las ilustraciones rompen con esta estructura reticular y la doble página funge como una unidad primaria. Según Van der Linden:

El álbum es uno de los pocos tipos de libro estructurado a partir de esta escala, y puede incluso llegar a ignorar la compartimentación de la página, con composiciones que se expandan sobre la totalidad del libro abierto. El formato, la sucesión de las páginas, la materialidad del libro y, más globalmente, la misma organización de los mensajes sobre el soporte adquieren así una mayor importancia en la producción de significado. (11)

Samara señala también que mediante «la composición óptica espontánea» se pueden adoptar formas rápidas y flexibles de lectura y nos indica que:

La viveza inherente a este método guarda cierta afinidad con el collage; su inmediatez y franqueza pueden ser muy atractivos para el observador, ofreciéndole una experiencia sencilla y gratificante muy accesible. El resultado es una estructura que depende de las tensiones ópticas de la composición y de su conexión con la jerarquía informativa que existe dentro del espacio. (123)

Si bien, el diseño del libro ilustrado no estará basado en alguna retícula establecida, sino en una composición espontánea, es necesaria la creación de márgenes,

dentro de los cuales el texto está colocado y que funcionan a modo de protección para su correcta lectura. Estos márgenes están basados en el diagrama de Villard; además de ayudar para una correcta visualización de los textos proporcionan mayor libertad a la composición de la doble página. (Fig.12)

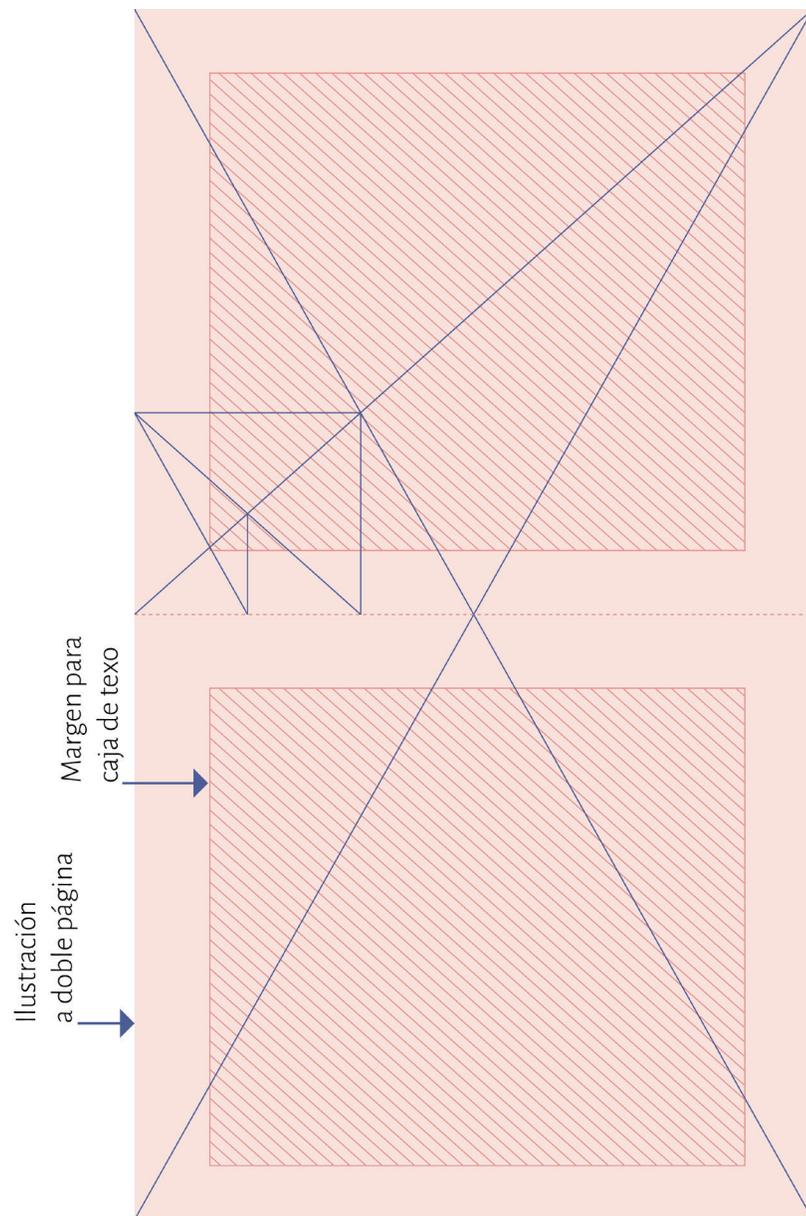
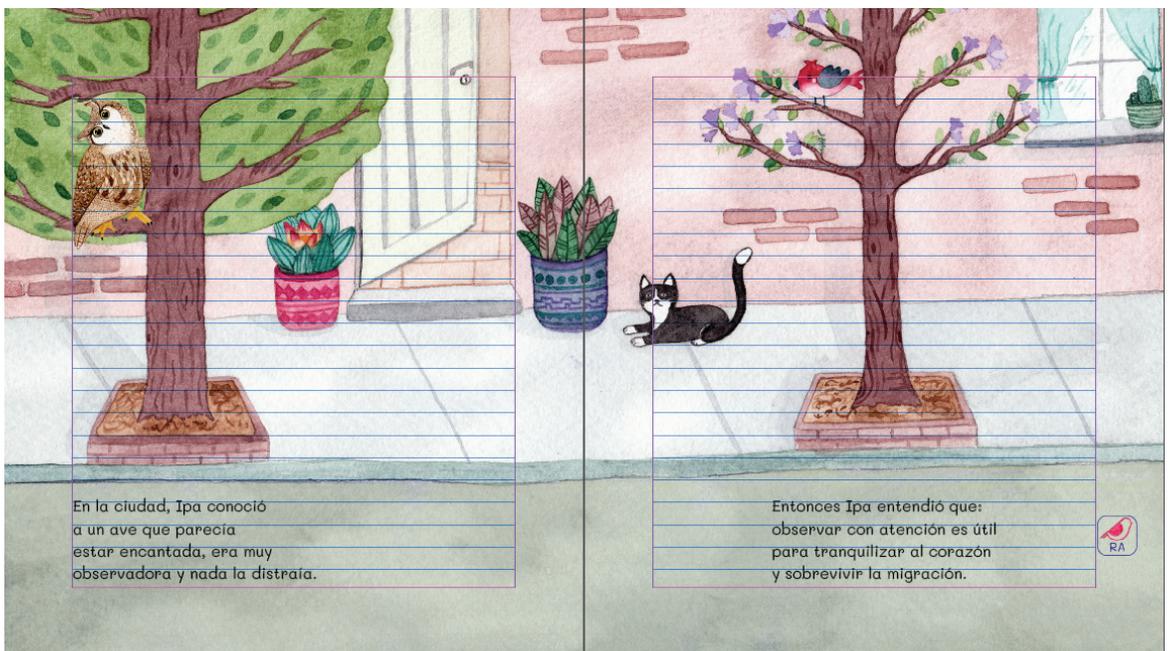


Fig.12 Márgenes a partir del diagrama de Villard.

Ejemplos de formación de páginas



## 5.3 Tipografía

*Leemos mejor lo que más leemos.*

B. WARDE

La elección tipográfica es de gran importancia en una publicación. Para su elección, se debe tener en cuenta el concepto del relato para enseguida determinar una manera efectiva de equilibrar tanto el color, el tamaño, la forma y la ubicación del texto dentro de la publicación.

Algunos de los conceptos que saltan a la vista al pensar en las elecciones tipográficas son la legibilidad, lecturabilidad y rendimiento tipográfico. A continuación, escribo sobre cada uno de ellos.

La **legibilidad**, según Cué, «se relaciona directamente con el grado de identificación de un signo o conjunto de signos para su decodificación.» (61) Para la Real Academia Española, es «la cualidad de lo que es legible» sin embargo, Cué señala que la legibilidad es un concepto que «depende del contexto desde el cual se enuncia; época, posturas y afinidades personales, momento histórico, etc.» (61) Existen, además, algunos factores que pueden afectar la legibilidad:

**Proporciones de los signos:** cuerpo de x, ascendentes, descendentes y anchura.

**Color y densidad:** el grado de contraste, color general y densidad de trazo de los signos.

**Simplicidad y claridad:** Los signos deben ser sencillos, sin formas rebuscadas o distractores, deben poseer rasgos que ayuden a diferenciar con claridad un signo de otro.

**Familiaridad:** depende del contexto cultural y de las formas a las que uno esté acostumbrado a leer.

**Salud visual:** se relaciona con la capacidad de enfoque y claridad visual, también con la habilidad que poseen nuestros ojos para realizar movimientos. (Cué,63)

La **lecturabilidad**, «es el grado de facilidad con el que se puede decodificar un contenido» (Cué, 67). En este caso, el enfoque no está en el lector sino en el material textual, es decir la forma en la que se organizan las palabras o bloques de texto en un espacio y es medida a partir del material mismo, su contenido

y su forma textual. Además, según señala Cué, «la lecturabilidad puede verse afectada por todas aquellas condiciones externas que no recaen en el diseño del texto, como la iluminación, la quietud, el grado de interés en el tema, la redacción, el idioma, etc.» (67)

El **rendimiento tipográfico**, es el número de caracteres que caben en una línea y está supeditado al ancho y profundidad de la caja de texto. Según Cué «El número puede verse afectado por distintos factores; tamaño y anchura del cuerpo del tipo, espacio entre letras y palabras, postura del tipo, densidad o peso, interlínea y cuerpo de x.» (69)

De acuerdo con Jorge de Buen: «Definir la extensión de los renglones es una de las tareas críticas en el plan editorial, porque la cuenta de caracteres por renglón incide en que un libro fatigue en mayor o menor medida a sus lectores.» (156) Para determinar la extensión de los renglones es necesario tener en cuenta al lector a quien va dirigido el texto; Jorge de Buen habla de altos y bajos lectores: lectores con alto nivel de entendimiento y lectores con bajo nivel de entendimiento respectivamente. Según Juan Carlos Cué, los niños de entre 6 y 10 años se clasifican como bajos lectores pues tienen «gran agudeza visual y gran capacidad para percibir hasta el más mínimo detalle de un signo, sin embargo, cuentan con una limitada experiencia lectora.» (74) A continuación se presenta una tabla con los valores establecidos por Jorge de Buen.

	Bajos Lectores	Altos lectores
Mínimo	34	45
Óptimo	45	60
Máximo	60	80

**Tabla. 2 Altos y bajos lectores.**

Si bien en el libro *El viaje de Ipa* el texto es mínimo, una buena elección tipográfica es necesaria para tener una lectura adecuada y cómoda. Además, al elegir una tipografía para una publicación, Kloss sugiere considerar que «la fuente más legible es aquella que más se parece a la que cada lector esta acostumbrado a leer y a la que espera encontrar en un tipo específico de libro» (16).

### 5.3.1 Tipografía para la infancia

Como se menciona en capítulos anteriores, este libro tiene como público meta a primeros lectores, niños entre los 5 y 7 años. De este modo, en la búsqueda de una adecuada elección tipográfica para este público, pueden surgir algunas interrogantes: ¿cuáles son las necesidades del niño? ¿cuál tipografía les gusta más? o ¿cuál es más legible para ellos?

Para responder a estas cuestiones, y descubrir las características que hacen una tipografía atractiva y legible para los primeros lectores, Rosemary Sassoon llevó a cabo el proyecto *The Sassoon Primary*:

[...] una investigación con niños, preguntándoles qué características de las letras y espaciado les gustaba más y qué les resultaba más fácil de leer. En general, los niños de educación general eligieron letras con una parte superior lisa y ligeramente inclinada (*sans serif*) y trazos de salida en la línea de base. Estos ayudan a agrupar las letras en palabras. Las características añadidas fueron claras, ascendentes y descendentes ligeramente alargados para acentuar la forma de la palabra (2).<sup>6</sup>

Por su parte, Hans Peter Willberg, en su libro *Primeros auxilios en tipografía*, hace mención de ciertos aspectos que deben cuidarse al elegir una tipografía *sans serif* o de palo seco:

**Identidad aparente:** l y l, i y j no están diferenciadas entre sí, o muy poco. En el caso de tipos para niños, deben resultar claramente diferenciados.

**Ambigüedades:** En los tipos para niños debe descartarse que la suma de dos letras conjuntas pueda tener la misma apariencia que una tercera.

**Proporciones:** Los ascendentes deben ser lo bastante largos para que no pueda confundirse con algún carácter. (74)

---

6 Original: [...] a research with children, asking them what features of letters and spacing they liked best and what was easiest for them to read. Overall, mainstream children chose letters with a slight slant, plain (*sans serif*) tops and exit strokes on the baseline. These help to clump the letters together into words. The added features were clear, slightly lengthened ascenders and descenders to accentuate the word shape.

Además, Willberg hace algunas recomendaciones claras:

- La longitud de la línea debe poder captarse de un vistazo.
- Los saltos de línea deben orientarse por relaciones de significado.
- Para que la imagen de las palabras pueda captarse de forma clara, las palabras deben estar bien separadas.
- El interlineado debe ser mayor que el espacio entre palabras. Por lo tanto, el interlineado debe ser lo suficientemente grande. (76)

Ahora bien, según indica Kruk, «el tratamiento tipográfico de los libros infantiles se encuentra entre mecanismos pertenecientes a la psicología (la legibilidad), la pedagogía (el proceso de alfabetización) y los valores estéticos de la composición de página» (24). De esta manera, se considera necesario para el diseño de libros infantiles un equilibrio entre estos elementos, buscando siempre un diseño concentrado en las necesidades del lector.

### 5.3.2 La selección tipográfica

Tomando en cuenta los aspectos expuestos con anterioridad se seleccionó la tipografía Mali y Tuffy Infants para componer los textos de *El viaje de Ipa*. A continuación, se describen las características generales de estas tipografías y los criterios que se siguieron para su selección.

#### *Mali*

Diseñada por el estudio tailandés Cadson Demak, la tipografía Mali es una fuente con una licencia de uso abierta (*Open Font License*, OFL, por sus siglas en inglés). Según sus diseñadores: «Mali es una familia tailandesa y latina que se inspiró en la letra de un alumno de sexto grado. Exuda una apariencia despreocupada e ingenua».

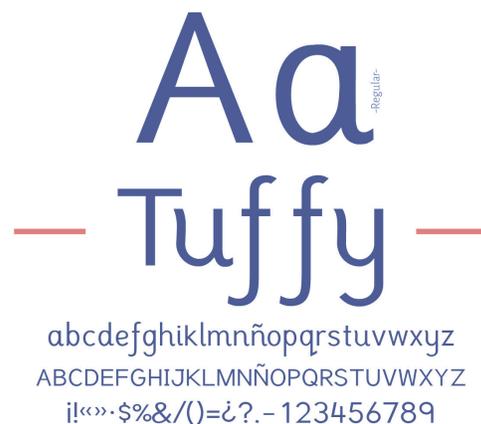
Esta tipografía se utilizó para la composición de los interiores de este libro. Con un cuerpo de 16 pts y un interlineado de 23 pts, permite que los trazos de las letras no interfieran con la estructura de la línea y exista claridad en la formación de las palabras, también facilita su legibilidad y comprensión en general, además es agradable visualmente y da uniformidad a la página y a la ilustración.



Fig. 13 Tipografía Mali.

### *Tuffy Infant*

Por su parte, la tipografía Tuffy infants, se utilizó para los textos en portada, página legal y en la primera y cuarta de forros. Esta tipografía tiene rasgos más estilizados y concretos, sin embargo, se combina de manera eficaz con la Mali. Además, esta tipografía conserva las características esenciales para una buena lectura que se mencionaron con anterioridad: caracteres sin ambigüedades y claramente diferenciados, con ascendentes y descendentes ligeramente alargados.



Si bien, es probable que el niño lector no se detenga en estas páginas, es necesario conservar una coherencia con el todo: *El viaje de Ipa* es un libro diseñado para primeros lectores y es necesario pensar en ellos en todas las páginas de la misma publicación.

Fig. 14 Tipografía Tuffy Infants.

## 5.4 El storyboard

Para la mayoría de los ilustradores, el cuaderno de bocetos es el medio en el que surge y evoluciona el lenguaje visual individual, desempeña un papel clave ya que proporciona un mundo privado de exploración de cosas, personas, ideas, lugares, etc.

Además, Salisbury y Styles señalan que: «El cuaderno de bocetos precede al resto de los enfoques de la creación del libro ilustrado, aquellos que se pueden enseñar de manera más tangible, como el ritmo secuencial visual y las relaciones entre palabras e imágenes.»(58)

El proceso de creación del *storyboard* resulta esencial para que el artista pueda ver cómo funciona el equilibrio entre la palabra y la imagen. Los dibujos suelen ser muy básicos para no perder el encanto y la vitalidad de la obra, así como para garantizar que la creación del libro final no se convierta en un proceso de copia sin carácter. (Salisbury y Styles, 110)

A continuación se presentan el proceso de bocetaje previo a la realización de las ilustraciones:

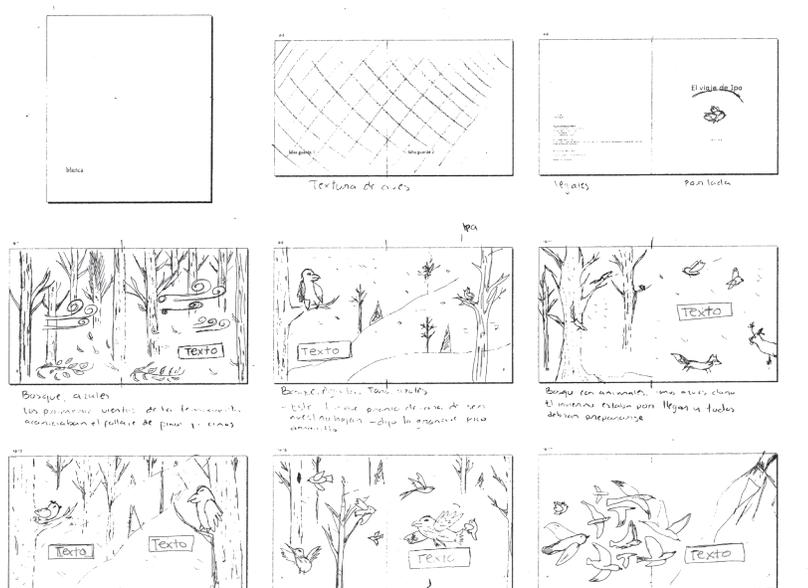


Fig. 15 Primeros bocetos de ilustraciones y maquetación (pliego 1).

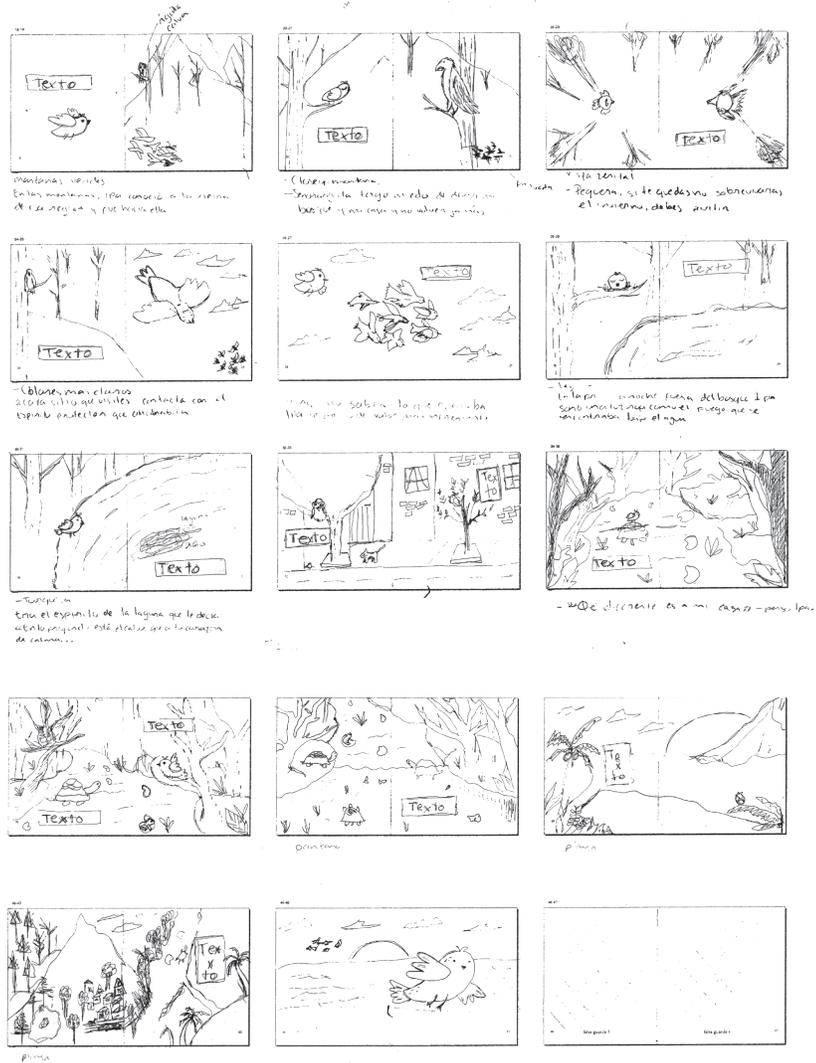


Fig. 16 Primeros bocetos de ilustraciones y maquetación (pliegos 2 y 3).



Fig. 17 Primeras ilustraciones de Ipa.

## 5.5 Ilustraciones

En los libros ilustrados las imágenes son las que narran una historia; las que a veces van acompañadas de texto para reforzar o contradecir lo que se ve en ellas. Sin duda, estos libros tienen una narrativa visual preponderante, tal como sucede en un álbum fotográfico, pero con diseño editorial escrupuloso; con diferentes temáticas, representaciones artísticas y formatos editoriales distintos a los que se encuentran en la tradición literaria infantil y juvenil. (Lonna Olvera, 58)

Las imágenes son el elemento principal en la composición de un libro ilustrado; éstas pueden ser creadas con diferentes técnicas, análogas o digitales, a color o en blanco y negro, etc. Cuando se habla de imágenes, Lonna Olvera señala que existen en mente dos premisas: «son representaciones de ideas u objetos que tienen como propósito comunicar ciertos mensajes, y en su creación están implícitas la visión específica de un autor, contexto, conocimientos, habilidades, gustos, referencias, etc.» (70). Según Lonna Olvera:

Cuando se lee un libro álbum, las imágenes denotan mensajes simples, directos, con cierta obviedad; sin embargo, los lectores se dan cuenta que su mirada queda atrapada por la connotación que las imágenes sugieren, lo que los invita a descifrar lo que encierran. La superficie de las imágenes son los significantes, pero lo que guardan y dicen, sus significados, van más allá de la obviedad, y para conocerlos el lector debe interpretarlos en la imagen misma, la cual es la que detona el relato (140).

En el caso de *El viaje de Ipa*, la imagen ocupa la totalidad del espacio de la doble página y el texto se superpone en ella. «En la doble página, la imagen es lo primero que se ve, y lo que clama la atención de forma permanente» (Van der Linden, 21).

Según Van der Linden, este es el modelo arquetípico de estos libros para ser leídos en voz alta, pues «origina una particular situación lectora: el niño que aún no lee escucha el texto declamado por el adulto y focaliza su atención en la imagen (observando con detenimiento sus detalles). Sólo para él, texto e imagen se perciben de manera simultánea, a través de la audición y la vista.» (21)

A continuación se presentan algunas de las ilustraciones finales y el personaje principal de *El viaje de Ipa*:

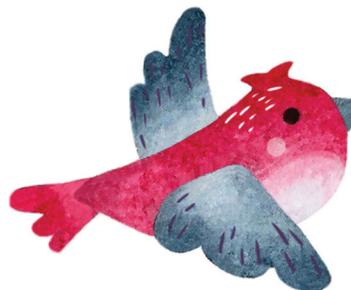


Fig. 18 Ejemplo de ilustraciones y personaje principal.

### 5.5.1 Gama cromática

El color provoca en un lector sensaciones muy diversas, y esta cualidad determina la fuerza o el impacto visual que puede tener un libro ilustrado. William Moebius señala que si bien es posible atribuir la selección del color a factores externos al texto, «no deberíamos ignorar lo que el color puede significar dentro de éste.» (111)

Lonna Olvera explica que «el color produce al ojo una reacción de atracción o distanciamiento cuando lo capta en una imagen.» (74) Además, Moebius explica que:

Aparte de las tradicionales asociaciones de ciertos colores con ciertos estados de ánimo o sentimientos, y aparte de la asociación de colores vivos con la euforia y el descubrimiento y de colores oscuros con la insatisfacción y la preocupación, necesitamos ser sensibles al color como una unión entre distintos objetos.[...] Desobediencia es asociada con una cualidad azul, libertad con el amarillo y blanco. (111)

Las ilustraciones de *El viaje de Ipa* siguen una gama cromática que inicia con tonos fríos –azules– para terminar con colores cálidos –amarillos– (fig. 19). Esta misma gama sigue el recorrido que hace el ave durante su viaje de emigración, para finalmente encontrar un lugar/hogar cálido en donde vivir. Se busca transmitir las emociones que siente el personaje mientras avanza en su viaje. (fig. 20)

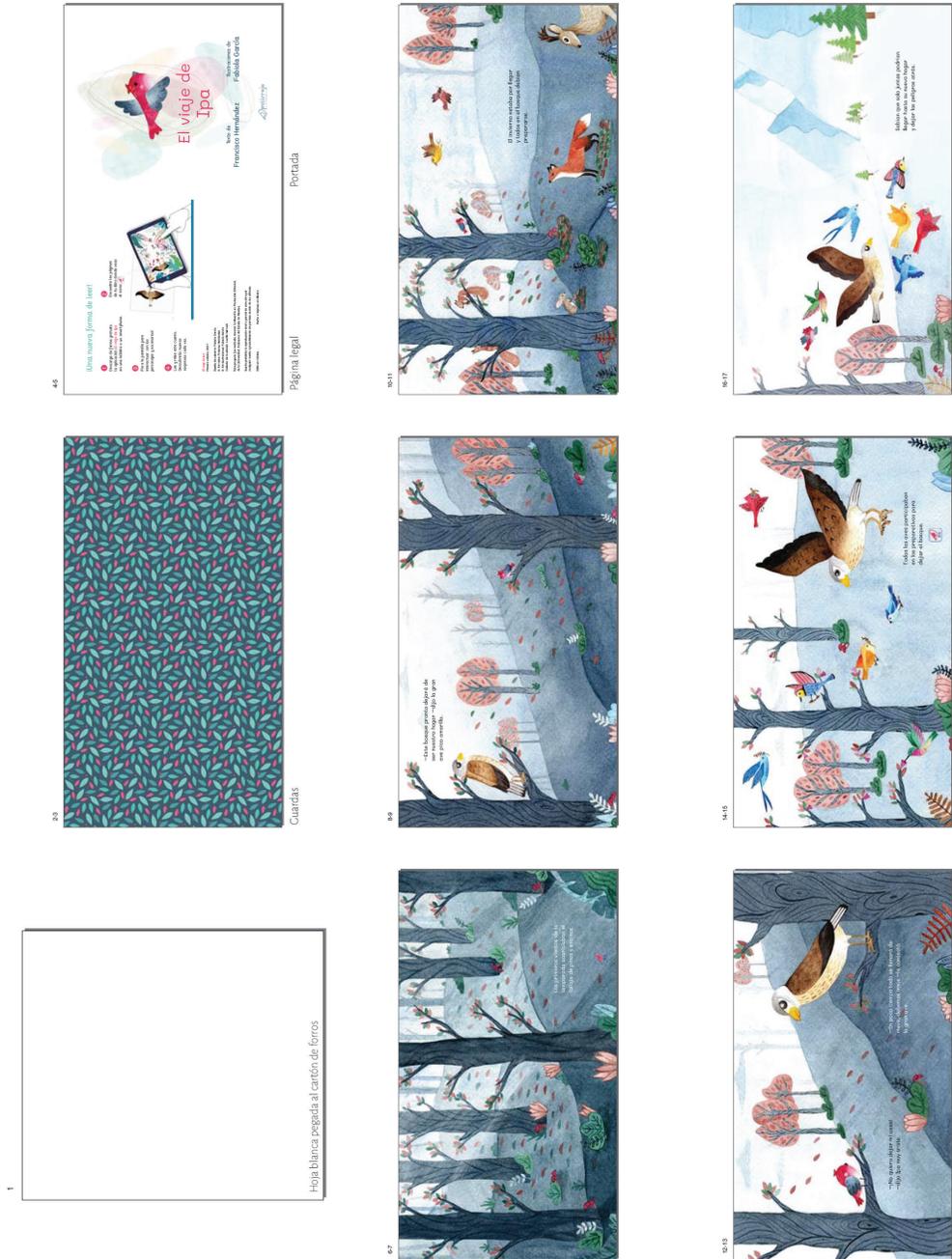


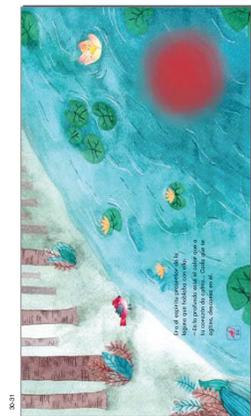
Fig. 19 Gama cromática.



Fig. 20 Gama cromática en las ilustraciones.

### Ejemplo de maquetación del libro







Cuadras



# 6. PROGRAMACIÓN Y REALIDAD AUMENTADA

## 6.1 La realidad aumentada y *El viaje de Ipa*

La realidad aumentada (RA) nos ayuda a representar una visión del mundo aumentada y/o complementada con estímulos sensoriales generados por computadora. Estos estímulos pueden ser sonidos, videos, elementos 2D o 3D y demás tipos de datos. El usuario de la RA siempre verá el mundo físico que lo rodea, pero con una capa virtual añadida: como una versión aumentada de la realidad.

La RA funciona combinando determinado contenido digital con objetos físicos a través de patrones o un conjunto de seguimientos que se reconocen mediante el software de RA y que son llamados marcadores o targets. Una vez que el software reconoce estos marcadores puede colocar el contenido en las ubicaciones correctas para que a los ojos del espectador parezca que lo físico se ha aumentado con el contenido digital.

Estos marcadores o targets permiten, no sólo presentar el contenido, sino también mantenerlo en su lugar para que la experiencia sea lo más real posible.

En el curso de «Realidad Aumentada con Unity®2019 y Vuforia Engine» ofertado por la plataforma Udemy y dirigido por Mariano Sosa, se explica que, de acuerdo a ciertos aspectos específicos de la funcionalidad de la RA, es posible reconocer 4 niveles:

Nivel 1. Este nivel está directamente enlazado con el mundo físico. Las aplicaciones hiperenlazan el mundo físico mediante el uso de códigos de barras; por ejemplo, los códigos QR que sirven como hiperenlaces a otros contenidos. No existe registro alguno en 2D ni seguimiento de marcadores.

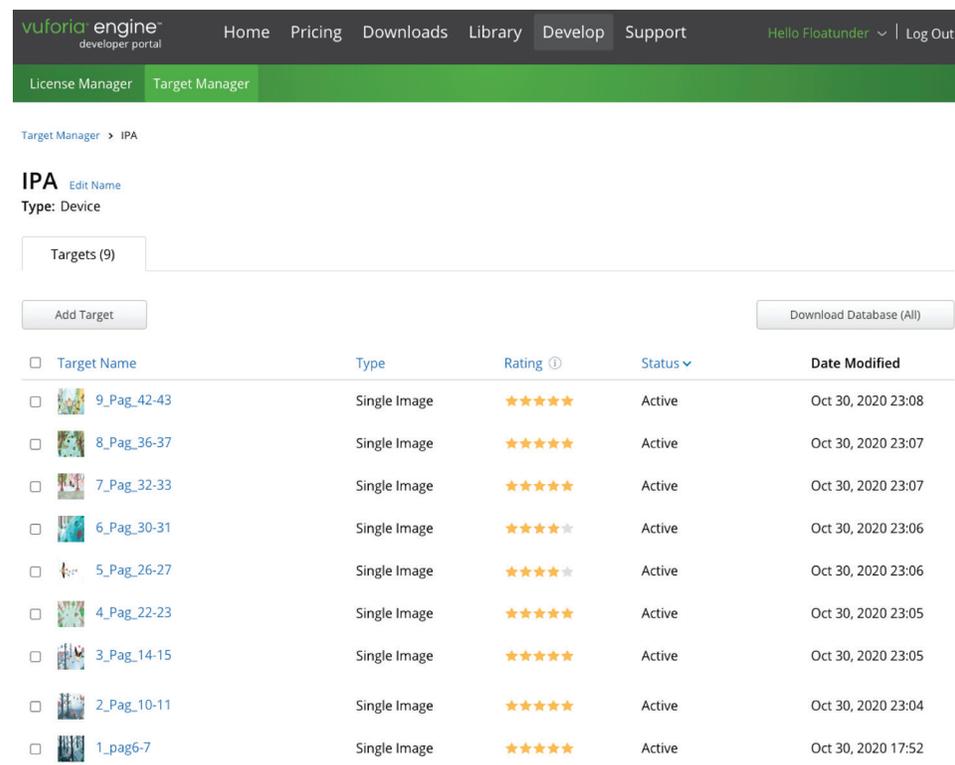
Nivel 2. RA con marcadores. Las aplicaciones utilizan marcadores para el reconocimiento de patrones 2D. En la forma más avanzada de este nivel, también permite el reconocimiento de objetos 3D.

Nivel 3. RA sin marcadores. Las aplicaciones sustituyen el uso de marcadores por el GPS y la brújula de los dispositivos móviles para determinar la localización y orientación del usuario y superponer puntos de interés sobre las imágenes del mundo físico.

Nivel 4. Visión aumentada. Representado por dispositivos como los *googlelents*, lentes de contacto de alta tecnología que en un futuro serán capaces de ofrecer una experiencia completamente conceptualizada, inmersiva y personal

*El viaje de Ipa* se ubica en el nivel 2 de RA. Es decir, la RA funciona a través de marcadores que reconocen patrones 2D. En este caso, los patrones se localizan en cada una de las 9 ilustraciones que cuentan con RA. Para que estos marcadores funcionen correctamente, es decir para que el contenido se presente y se mantenga en el lugar adecuado, deben contener ciertos atributos que permitirán el mejor rendimiento, detección y seguimiento: a) deben ser ricos en detalles; b) tener buen contraste; y c) no deben ser patrones repetitivos.

A continuación, se presenta el rating de las ilustraciones que fungirán como marcadores para la programación de la RA de *El viaje de Ipa*:



The screenshot shows the Vuforia Target Manager interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Pricing, Downloads, Library, Develop, and Support. Below this, there are tabs for License Manager and Target Manager. The main content area shows the 'IPA' target, which is of type 'Device'. There are buttons for 'Add Target' and 'Download Database (All)'. A table lists 9 targets with their names, types, ratings, statuses, and modification dates.

Target Name	Type	Rating	Status	Date Modified
9_Pag_42-43	Single Image	★★★★★	Active	Oct 30, 2020 23:08
8_Pag_36-37	Single Image	★★★★★	Active	Oct 30, 2020 23:07
7_Pag_32-33	Single Image	★★★★★	Active	Oct 30, 2020 23:07
6_Pag_30-31	Single Image	★★★★☆	Active	Oct 30, 2020 23:06
5_Pag_26-27	Single Image	★★★★☆	Active	Oct 30, 2020 23:06
4_Pag_22-23	Single Image	★★★★★	Active	Oct 30, 2020 23:05
3_Pag_14-15	Single Image	★★★★★	Active	Oct 30, 2020 23:05
2_Pag_10-11	Single Image	★★★★★	Active	Oct 30, 2020 23:04
1_pag6-7	Single Image	★★★★★	Active	Oct 30, 2020 17:52

Fig. 21 Rating realizado con el SDK de Vuforia.

### 6.1.1 Las animaciones

Las animaciones de la realidad aumentada de *El viaje de Ipa* se realizaron a partir de ilustraciones vectorizadas en planos de secuencia, simulando la ilusión de movimientos y están basadas en objetos 2D. Las aves que vuelan, los peces que

salen del lago y el gato que mueve su cola son algunos de estos ejemplos (Fig. 22). Además de los gráficos, en cada animación se incluyeron sonidos que complementan la animación.

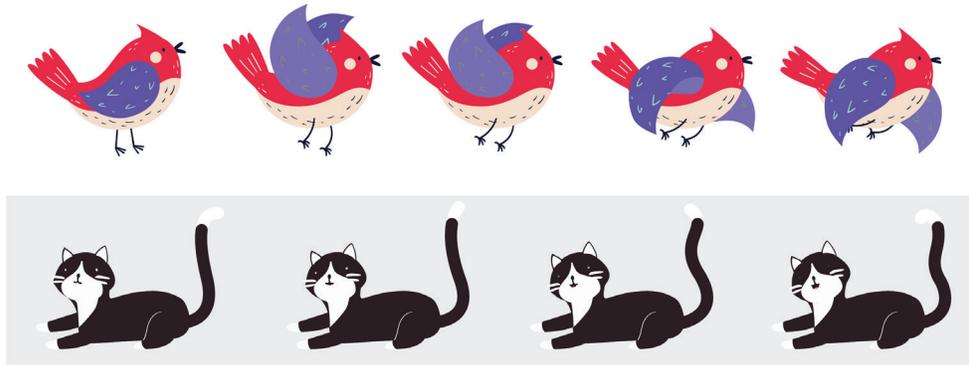


Fig. 22 Secuencia de animaciones.

Estas animaciones se programaron con el software Unity© y el kit de desarrollo (SDK por sus siglas en inglés) Vuforia engine©.

Unity© es un motor de videojuegos multiplataforma, desarrollado por *Unity Technologies*, compañía estadounidense, que se dedica al desarrollo de software para videojuegos. Por su parte, Vuforia engine© es un SDK para crear aplicaciones de realidad aumentada. Este kit, utiliza la tecnología de visión por computadora para reconocer y rastrear imágenes planas y objetos 3D, lo que permite la interacción en tiempo real (Fig 23).

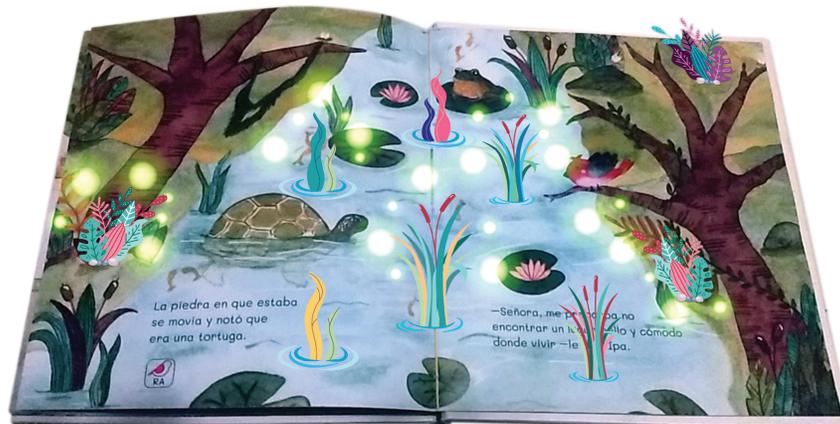


Fig. 23 Animación de la realidad aumentada.

## 6.2 La interfaz gráfica

La interfaz gráfica es parte fundamental de cualquier aplicación; al comenzar a trabajar con una computadora el usuario comienza a interactuar con la interfaz, ya sea la del sistema operativo, la de un software en particular o la de cualquier sitio web. Es donde comienza la interacción hombre-computadora (Albornoz et al. 2017). Por lo anterior es que se puede afirmar que la interfaz es fundamental en toda aplicación «pues es la responsable de transmitir o hacerle saber al usuario lo que es capaz de hacer el producto»( Albornoz et al, 2017, 1).

### 6.2.1 El diseño de interfaz

Las personas interactuamos con interfaces en casi todo momento: al usar un celular, una computadora, cámara fotográfica digital, el GPS del auto, etc. Según Albornoz et al., al momento de diseñar una interfaz de usuario es importante tener en cuenta la interacción física que realiza el usuario (al teclear, al mover el mouse, al tocar la pantalla digital, etc.) así como el nivel cognitivo necesario para que el usuario comprenda el protocolo de interacción que presenta la interfaz (2).

A continuación se señalan algunos de los principios relevantes respecto al diseño de interfaces, según Albornoz et al.:

- ▶ *Familiaridad del usuario*: significa que la interfaz debe utilizar términos e imágenes conocidos por el usuario; y los objetos que manipula el sistema deben estar relacionados con el ámbito de trabajo.
- ▶ *Uniformidad de la Interfaz*: significa que tanto comandos como menús deben tener el mismo formato. Las Interfaces uniformes reducen el tiempo de aprendizaje.
- ▶ *Mínima sorpresa*: el comportamiento del sistema no debe mostrar situaciones inesperadas.
- ▶ *Recuperación de estados*: éste es uno de los principios más importantes al diseñar una Interfaz. Es inevitable cometer errores, por lo tanto el sistema le debe proporcionar al usuario la manera de subsanarlos o volver a estados anteriores

- *Guía de usuarios*: la Interfaz debe proporcionar al usuario asistencia, ayuda. No sólo cuando se cometen errores sino también cuando no se sabe qué hacer o cómo hacer alguna tarea. Esta ayuda debe estar integrada al sistema (y debe ser clara cuando el usuario la requiera, sin saturar con información).(4)

### *Diseño de interfaz de El Viaje de Ipa*

La aplicación de *El viaje de Ipa*, tiene un diseño simple y concreto se buscó que siguiera los principios de diseño descritos en el apartado anterior, esto con la intención de ofrecer al usuario una navegabilidad sencilla y sin mayores preámbulos para hacer uso y «jugar» con la realidad aumentada.

A continuación se muestran algunos de los gráficos correspondientes al diseño de la interfaz. La figura 24 corresponde al diseño de inicio de la aplicación; esta responde al principio de familiaridad del usuario al hacer énfasis en la portada del libro y además ofrece una pequeña guía a manera de instrucción para escuchar los sonidos que son parte importante de las animaciones. Además se agregó un botón de *play* para que el usuario decida el momento en que desea continuar.



Fig. 24 Diseño de interfaz para el inicio de aplicación.

Es importante señalar al usuario cuáles son las páginas que están enriquecidas con la RA, pues como se menciona en capítulos anteriores solamente nueve de las veinte ilustraciones del libro cuentan con alguna animación. Para esto, se diseñó un icono que indica cuáles son las páginas que se deben encuadrar para poder interactuar con la RA. Esta información se encuentra en la cuarta de forros del libro impreso, sin embargo se muestra también posterior al primer clic—después de presionar *play*—en la aplicación. (Fig.25)

En este segundo gráfico se agregó también un botón –OK– con una misma intención que el primero, para que el usuario tenga tiempo de leer y decida el momento en que desea continuar. Después de este segundo clic, la cámara del dispositivo se «abre» y el usuario decide entonces en cuál página comenzar la interacción.



Fig. 25 Diseño posterior al primer clic de la aplicación.

El último paso en la programación de la aplicación, es exportarla como una APK (*Android Application Package*) para dispositivos Android; o como IPA (*iOS AppStore Package*) para dispositivos con sistema operativo iOS, y después subirlas a las diferentes plataformas, *playstore* y *appstore*, respectivamente.

Para el caso de este proyecto, el resultado final fue una APK, que por el momento se encuentra alojada en una plataforma de almacenamiento y es posible acceder a ella mediante un link compartido. Sin embargo, y con la firme intención de conseguir financiamiento para la producción del libro, se espera que esta aplicación termine por estar alojada en ambas plataformas.

# **7. DERECHOS DE AUTOR**

Una parte esencial dentro del ámbito editorial es lo legal, es decir, todos aquellos aspectos estipulados en las leyes, convenios, o tratados; en dichas cuestiones se hacen referencia a trámites o gestiones que es necesario tomar en cuenta y que se deben cumplir para otorgar el reconocimiento de propiedad intelectual y derecho de autor de cada obra. A continuación, se esclarecen los aspectos principales.

## 7.1 La Propiedad Intelectual

El derecho a la propiedad intelectual constituye una serie de beneficios correspondiente al autor con respecto a su obra; este derecho es inalienable y se señala en la Declaración Universal de Derechos Humanos, en el artículo 27.2 «Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.» (4) De la misma manera, esto se refleja en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en el artículo 28, décimo párrafo que señala:

Tampoco constituyen monopolios los privilegios que por determinado tiempo se concedan a los autores y artistas para la producción de sus obras y los que para el uso exclusivo de sus inventos, se otorguen a los inventores y perfeccionadores de alguna mejora. (38)

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), creada en 1967, se estableció con el propósito de brindar servicios, y crear políticas de cooperación e información en torno a la propiedad intelectual. Su principal finalidad es fomentar la protección de la propiedad intelectual en todo el mundo, además de crear un entorno que permita la innovación y creatividad en beneficio de todos.

De acuerdo con la OMPI la propiedad intelectual está relacionada con las creaciones de la mente, llámense obras literarias o artísticas, invenciones, «así como símbolos, nombres e imágenes utilizadas en el comercio». (2011,2)

En México, la propiedad intelectual es una rama del derecho público que tiene por objeto proteger las creaciones originales literarias, artísticas o

científicas y expresadas a través de cualquier medio o soporte. La propiedad intelectual se divide en dos grandes aspectos: la propiedad industrial y los derechos de autor.

De acuerdo con Rangel Medina, son objeto de propiedad industrial las actividades en las que «el intelecto humano se aplica a la búsqueda de soluciones concretas de problemas específicos en el campo de la industria y el comercio, o a la selección de medios diferenciadores de establecimientos, mercancías y servicios». (1) Es decir, dentro de la propiedad industrial, se encuentra principalmente todo lo relacionado con la industria, o lo que se considera que tiene una importancia primordialmente económica. La autoridad encargada de administrar la propiedad industrial es el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial (IMPI) y su función principal es tramitar y otorgar patentes de invención, diseños industriales, marcas, avisos comerciales, etc.

## 7.2 Derechos de Autor

El derecho de autor, se define como el «conjunto de prerrogativas que las leyes reconocen y confieren a los creadores de obras intelectuales externadas mediante la escritura, la imprenta, la música, la radiodifusión [...] y por cualquier otro medio de comunicación». (Rangel, 1992,88) En México, la regulación de los derechos de autor se encuentra compilada en la Ley Federal de Derechos de Autor publicada en el Diario Oficial de la Federación el 24 de diciembre de 1996, cuyo objetivo es:

[...]la salvaguarda y promoción del acervo cultural de la Nación; protección de los derechos de los autores, de los artistas intérpretes o ejecutantes, así como de los editores, de los productores y de los organismos de radiodifusión, en relación con sus obras literarias o artísticas en todas sus manifestaciones, sus interpretaciones o ejecuciones, sus ediciones, sus fonogramas o videogramas, sus emisiones. (1)

De acuerdo con la LFDA, artículo 11, el derecho de autor es el reconocimiento que hace el estado a favor de los creadores de obras artísticas y literarias, –mismas que se encuentran estipuladas en el artículo 13 de la misma ley–, el

cual «otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial» (3). Por su parte, la OMPi señala que el derecho de autor «se aplica a las creaciones literarias y artísticas como los libros, las obras musicales, las pinturas, las esculturas, las películas y las obras realizadas por medios tecnológicos como los programas informáticos y las bases de datos electrónicas». (2016, 4)

### 7.2.1 Autor

La expresión *derecho de autor* remite necesariamente a una figura creadora de cualquier obra artística, es decir a su autor, de esta manera se indica que es el autor quien goza de los derechos específicos sobre sus creaciones y que solo él puede ejercer. La LFDA define al autor como «la persona física que ha creado una obra literaria y artística» (art. 12) y Parra señala, además, que las personas morales (como las sociedades mercantiles, las sociedades civiles, los sindicatos, etc.)

no pueden ser consideradas como autoras, pues el acto mismo de creación implica una actividad de carácter intelectual que no puede ser realizada por entes ficticios como son las personas morales o jurídicas, sino únicamente por personas físicas, es decir, por seres humanos. (6)

De esta manera, el autor es la persona física que efectúa una obra y no quien la financia o ejecuta. Así, los principales tipos de autor son: escritores, pintores, compositores, escultores, directores de cine, arquitectos, compiladores, programadores de cómputo, coreógrafos, fotógrafos, diseñadores, escenógrafos, entre otros. Se puede hablar entonces de un titular originario, sin embargo, este mismo podrá explotar su obra al celebrar contratos con terceros para que estos puedan explotar la obra, «así como transmitir, *mortis causa*, ciertos derechos a sus sucesores» que en este caso se denominan *titulares derivados*, es decir, sujetos que sin ser los autores se benefician de la protección autoral». (Parra, 7)

Ahora bien, cuando una obra se crea por una sola persona, se trata de un caso de autoría individual o singular; sin embargo, una obra también puede ser

realizada por dos o más personas, en cuyo caso se trataría de una coautoría; dichas obras se denominan obras en colaboración.

Parra señala que los derechos de autor de «una obra de colaboración pertenecen, en partes iguales a cada coautor, salvo pacto en contrario o que se demuestre la parte proporcional de la participación creativa de cada uno».

### 7.2.2 Obra

La obra, es el objeto de protección de los derechos de autor. La OMPI señala que «la palabra “obra” se emplea para referirse a una amplia gama de creaciones intelectuales, desde las novelas hasta las obras arquitectónicas, pasando por los programas informáticos, etcétera». Por su parte, Delia Lipszyc define a la obra como «la expresión personal de la inteligencia que desarrolla un pensamiento que se manifiesta bajo una forma perceptible, tiene originalidad o individualidad suficiente, y es apta para ser difundida y reproducida» (cit. en Parra, 8). El artículo 3ero, de la LFDA indica que las obras protegidas «son aquellas de creación original susceptibles de ser divulgadas o reproducidas en cualquier forma o medio».

El Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas (publicado en el Diario Oficial de la Federación, 24 de enero de 1975), indica en su artículo 2 que:

1) Los términos “obras literarias y artísticas” comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, tales como los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas

relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias.

[...] 3) Estarán protegidas como obras originales, sin perjuicio de los derechos del autor de la obra original, las traducciones, adaptaciones,

Así mismo, el artículo 13 de la LFDA confiere un listado de los diversos tipos de obra que son objeto de protección del derecho autoral: literarias, musical (con o sin letra), dramática, danza, pictórica o de dibujo, escultórica o de carácter plástico, caricatura e historieta, arquitectónica, cinematográfica y demás obras audiovisuales, programas de radio y televisión, fotográfica, etc. Esta lista es meramente ejemplificativa pues señala además que «las demás obras que por analogía puedan considerarse obras literarias o artísticas se incluirán en la rama que les sea más afín a su naturaleza».

De esta manera, se considera que la obra intelectual debe ser una «expresión personal, perceptible, original y novedosa de la inteligencia, resultado de la actividad del espíritu, que tenga individualidad, que sea completa y unitaria y que sea una creación integral». (Rangel, 91) A este respecto se hace una aclaración, pues la *originalidad* no recae necesariamente en las ideas plasmadas en la obra, sino que «lo que debe ser creación original del autor es la forma de expresión de las mismas». (OMPI)

Ahora bien, es de suma importancia el recalcar que los derechos de autor protegen la obra en cuanto a la forma personal del autor de expresar sus ideas y la protección no se extiende al contenido de la obra. Es decir, los derechos de autor no protegen las ideas, sino la forma de expresar esas ideas, la manera individual en que una persona expresa sus ideas. Parra señala que,

[...]la información de cualquier tipo ya sea información subjetiva (ideas y pensamientos) o información objetiva (hechos, datos, etc.) queda fuera del ámbito de protección de los derechos de autor, pues se considera que la información debe circular libremente para el progreso de la sociedad. (10)

La LFDA señala como requisito para que se conceda la protección de derechos de autor, aparte de la originalidad, que la obra haya sido fijada en un soporte material, es decir que sea plasmada en un elemento tangible (artículo 5), a este requisito se le conoce como fijación y la LFDA lo define como:

[...]la incorporación de letras, números, signos, sonidos, imágenes y demás elementos en que se haya expresado la obra, o de las representaciones digitales de aquellos, que en cualquier forma o soporte material, incluyendo los electrónicos, permita su percepción, reproducción u otra forma de comunicación. (artículo 6)

Fijar la obra en un soporte material garantiza que la protección del autor nazca por el simple acto de crear y que no exista la necesidad de crear un registro para la obtención de dicha protección, a diferencia de lo que ocurre con las marcas o las patentes. Sin embargo, la ley mexicana contempla la posibilidad de registrar las obras ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (Indautor).

[...]este registro además de ser sólo optativo no es constitutivo de derechos, sino declarativo, es decir, se utiliza como medio de prueba para acreditar la autoría de una obra. Su efecto es generar presunción de que quien aparece en el certificado de registro como autor de determinada obra, es efectivamente, el creador de ella. (Parra, 9)

De acuerdo con la LFDA las obras pueden clasificarse, según ciertas características:

- ▶ Según su autor:
  - i. Conocido: se hace mención del nombre con que se identifica el autor.
  - ii. Anónimas: sin mención de que identifique al autor, bien por voluntad propia o por no ser posible tal identificación.
  - iii. Seudónimas: divulgadas con un nombre o firma que no revela la identidad del autor.
- ▶ Según su comunicación:
  - i. Divulgadas: son hechas del conocimiento público por primera vez en cualquier forma o medio, parcial o totalmente o incluso mediante una mera descripción de la misma.
  - ii. Inéditas: no han sido divulgadas.
  - iii. Publicadas: han sido editadas, cualquiera que sea el modo de reproducción, y la cantidad puesta a disposición del público satisface razonablemente las necesidades de su explotación. O han sido

puestas a disposición del público mediante su almacenamiento por medios electrónicos.

- ▶ Según su origen:
  - i. Primigenias: «creadas de origen sin estar basadas en otra preexistente, o que, estando basadas en otra, sus características permitan afirmar su originalidad.».
  - ii. Derivadas: resultan «de la adaptación, traducción u otra transformación de una obra primigenia».
- ▶ Según los creadores que intervienen:
  - i. Individuales: creadas por una sola persona.
  - ii. De colaboración: creadas por dos o más autores.
  - iii. Colectivas:

creadas por la iniciativa de una persona física o moral que las publica y divulga bajo su dirección y su nombre y en las cuales la contribución personal de los diversos autores que han participado en su elaboración se funde en el conjunto con vistas al cual ha sido concebida, sin que sea posible atribuir a cada uno de ellos un derecho distinto e indiviso sobre el conjunto realizado. (artículo 4)

Algunos ejemplos de obras colectivas son los diccionarios, enciclopedias, periódicos, programas de computación y algunas compilaciones.

### 7.2.3 Contenido

En derechos de autor, el contenido son las diferentes «facultades, tanto de tipo económico como de tipo personal que se pueden ejercer sobre las creaciones». Es decir, son los derechos que tienen los autores sobre sus obras. Estos derechos se clasifican en dos aspectos denominados *derechos patrimoniales* que permiten a los titulares la explotación de la obra por terceros y los *derechos morales* que permiten al autor tomar ciertas medidas para preservar y proteger los vínculos que lo unen a sus obras. A continuación, se explica brevemente cada uno.

### *Derechos morales*

De acuerdo con la LFDA, «el autor es el único, primigenio y perpetuo titular de los derechos de las obras morales de su creación» además, este derecho esta unido al autor y es inalienable, imprescriptible, irrenunciable e inembargable; por lo tanto, en un contrato, los autores no podrán transmitir ni renunciar a estos derechos. Este mismo derecho es el que permitirá al autor –y después de su muerte, a sus herederos– salvaguardar los intereses morales del autor. Es decir, la protección de la personalidad del autor a través de su obra.

Rangel Medina señala al respecto que se protege moralmente «al autor como un reconocimiento a la dignidad humana, ya que se considera como parte del derecho de autor el respeto que se debe a la idea misma». (102) En este sentido, la expresión «moral» se utiliza para expresar y dar a entender que se trata de derechos no económicos. Este derecho, señala Parra, confiere diversas facultades al autor: la facultad decidir sobre la *divulgación* de la misma; la facultad de *paterinidad* de la obra, es decir, que se reconozca al creador de la obra con su calidad de autor, a través de su nombre o seudónimo; la facultad o el derecho de *integridad*, por tanto, la obra no podrá ser modificada o alterada sin la previa autorización del autor; y la facultad de *retirada de la circulación*, que consiste en la posibilidad de retirar del comercio o de la circulación la obra a petición del autor. (13)

### *Derechos patrimoniales*

El derecho patrimonial permite al autor explotar de manera exclusiva sus obras. Este derecho se caracteriza por facultar al autor para autorizar o prohibir la utilización pública de su obra, es decir es «un derecho de exclusiva o monopolio legal» (Parra, 13).

Según señala el artículo 26 bis de la LFDA el autor y su causahabiente o heredero gozarán del derecho a percibir una regalía por la comunicación o transmisión pública de su obra por cualquier medio. Esta regalía será pagada directamente por quien realice la comunicación o transmisión pública de las obras.

En contraposición a los derechos morales, este derecho tiene como característica el ser temporal, cesible, renunciable y prescriptible. (Rangel, 107) Según señala la LFDA, este derecho de explotación durará toda la vida del autor y cien años más después de su muerte; pasado este tiempo la obra podrá ser libremente utilizada sin requerir ninguna autorización y pasará a ser del dominio público.

Al igual que los derechos morales, este derecho otorga también ciertas facultades, al respecto la OMPÍ señala que:

El titular de los derechos sobre una obra tiene la facultad de autorizar o prohibir:

- ▶ la reproducción de la obra de varias formas, como las publicaciones impresas y las grabaciones sonoras;
- ▶ la distribución de ejemplares de la obra;
- ▶ la interpretación o ejecución públicas de la obra;
- ▶ la radiodifusión o comunicación de la obra por otros medios al público;
- ▶ la traducción de la obra a otros idiomas;
- ▶ la adaptación de la obra, como en el caso de una novela adaptada para un guion. (2016,10)

Ahora bien, con estos derechos surgen también ciertas limitaciones o excepciones. La OMPÍ señala que «determinados actos de explotación, que por lo general exigen la autorización del titular de los derechos, pueden efectuarse, en las circunstancias que se contemplen en la Ley, sin dicha autorización» (2016, 15). Por ejemplo: las citas de texto extraídas de obras protegidas siempre y cuando el autor sea mencionado y la utilización de obras con fines de docencia o de información periodística. Otra forma de limitación se da a través de la causa de utilidad pública, estipulada en el artículo 147 de la LFDA, que «considera de utilidad pública la publicación o traducción de obras literarias o artísticas necesarias para el adelanto de la ciencia, la cultura y la educación nacionales».

### 7.3 Transmisión de derechos

Los autores pueden, de acuerdo con el artículo 30 de la LFDA, transmitir los derechos patrimoniales sobre sus obras. Estas «transmisiones» de derechos —la LFDA utiliza diversos sinónimos como cesiones, transmisiones, licencias, autorizaciones o concesiones— se pueden otorgar mediante licencias de uso exclusivas y no exclusivas. Esta transmisión de derechos es onerosa y temporal y deberá constar por escrito de lo contrario será nula de derecho; es decir, que el autor debe percibir una remuneración fija pactada con anterioridad, asimismo, el plazo de

explotación no podrá exceder los 15 años y a falta de acuerdo expreso, la ley señala que la duración de la autorización será de cinco años y por último el contrato deberá darse de forma escrita para que el mismo surta efecto. (Parra, 15-16)

Otra forma de transmisión de los derechos patrimoniales de una obra es a través de las obras por encargo. Pensada principalmente para obras futuras, Parra señala que la obra por encargo es aquella en la «que el derecho de explotación se transmite al comitente, quien adquirirá, además, las facultades morales de divulgación e integridad. [...] Al tratarse de una obra futura, el encargo de obra debe detallar las características de la obra cuya creación se comisiona». (18)

## 7.4 Derechos conexos

Aparte de los derechos de autor, la LFDA, prevé y regula también otros derechos denominados conexos. Estos derechos protegen los intereses legales de determinados intermediarios que contribuyen a que las obras lleguen al público. Según la OMPI,

En la normativa de derechos conexos se parte de que las obras resultantes de las actividades de esas personas y entidades merecen ser objeto de protección por sí mismas por cuanto guardan relación con la protección de obras protegidas por derecho de autor. (2016, 27)

Algunos titulares de derechos conexos que regula la ley mexicana son: «artistas intérpretes o ejecutantes, productores de fonogramas (compañías discográficas), organismos de radiodifusión (empresas de radio y televisión) editores de libros y productores de videogramas (productores de cine y demás generadores de imágenes en movimiento)». (Parra, 19)

De entre los titulares de derechos conexos antes mencionados, es necesario, —en este caso— hacer un énfasis en la figura del editor de libros que, según el artículo la LFDA, es la persona física o moral que selecciona o concibe una edición y realiza por sí o a través de terceros su elaboración. Además, el artículo 125 señala que los editores tendrán el derecho de autorizar o prohibir:

- i. La reproducción directa o indirecta, total o parcial de sus libros, así como la explotación de los mismos;
- ii. La importación de copias de sus libros hechas sin su autorización, y
- iii. La primera distribución pública del original y de cada ejemplar de sus libros mediante venta u otra manera.

Y reconoce también que «Los editores de libros gozarán del derecho de exclusividad sobre las características tipográficas y de diagramación para cada libro, en cuanto contengan de originales» (art. 126).

## 7.5 ISBN

El Número Internacional Normalizado del Libro (ISBN, por sus siglas en inglés, *International Standard Book Number*) es un sistema internacional que identifica y numera los títulos de la producción editorial de cada país. De acuerdo con Rangel, el ISBN «facilita la localización de las obras impresas, así como la identificación de los autores y editores; permite conocer la producción editorial» (123) Y además es un valioso recurso para la organización de las bibliotecas.

La ley mexicana señala que es un deber del editor hacer constar en forma y en un lugar visible en número ISBN de las obras que publiquen. (art. 53) De acuerdo con Rangel, están sujetos al sistema ISBN

[...]las ediciones y reimpressiones de toda clase de libros y folletos editados en el país, que no sean publicaciones periódicas. Por otro lado, no están sujetos al Sistema los impresos de menos de cinco páginas, mapas y planos, partituras, hojas sueltas no coleccionables, carteles y grabados (124).

El ISBN permite adjudicar a cada libro un número clave que lo identifica. Este número se compone de 13 dígitos distribuidos en cinco elementos, separados por guiones de la siguiente manera:

- 1) Prefijo internacional. Siempre tiene 3 dígitos de longitud.
- 2) Elemento de grupo de registro. Identifica a un determinado país o una región geográfica.
- 3) Elemento del titular – identifica a un determinado editor o sello editorial.

4) Elemento de publicación – identifica una determinada edición y formato de un determinado título.

5) Dígito de control – es siempre el último y único dígito que valida al resto del número.

Ejemplo ISBN para México: 978- 607-0000-00-0

## 7.6 Indautor

En México, la autoridad administrativa en materia de derechos de autor y derechos conexos es el Instituto Nacional de Derechos de Autor (Indautor); institución encargada de proteger y fomentar los derechos de autor, controlar y administrar el registro público de derechos de autor y mantener actualizado el acervo cultural de la nación. El Indautor brinda diversos servicios a la comunidad autoral y artística, nacional y extranjera, así como a los respectivos titulares de los derechos.

Además, atiende diversos trámites, entre los que destacan el registro de obras y contratos de cesión y licencias de uso; autorizaciones a las sociedades de gestión colectiva; reservas de derechos al uso exclusivo; trámite del Número Internacional Normalizado del Libro (ISBN) y el Número Internacional Normalizado para Publicaciones Periódicas (ISSN); consultas y asesorías legales, entre otros.

## 7.7 Alcance de derechos de autor *El viaje de Ipa*

El proyecto editorial *El viaje de Ipa* es una obra protegida por los derechos de autor ya que constituye una obra de creación original y que es susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier medio o formato. Esta obra, de acuerdo a la LFDA, se clasifica como de autor conocido, inédita, primigenia, y como una obra de colaboración. A continuación, se desglosan más a detalle cada uno de estos aspectos, al igual que las partes que integran esta obra.

El texto es una obra realizada por Francisco Hernández Ramírez, que por su origen se trata de una obra primigenia, que si bien la temática no es nueva

—el viaje de migración de un ave—, las características y formas de expresar del autor permiten afirmar su originalidad. Tomando esto en cuenta, es posible registrar la obra ante Indautor como una obra literaria primigenia. La editora e ilustradora solicitó al escritor una carta de cesión de los derechos patrimoniales del texto, en donde se autoriza el uso exclusivo de la obra por 5 años, sin fines de lucro, pero en el entendido de que, si se llegara a lucrar con la obra, se reconocerán al autor los derechos que correspondan. (Fig 26)

Respecto de las ilustraciones, estas son de igual manera obras primigenias realizadas por Fabiola García, que en este caso funge también como editora, y que es titular tanto de los derechos morales como patrimoniales de la obra. Por otro lado, las fuentes tipográficas con que se compuso esta publicación son fuentes que se distribuyen bajo la licencia de fuente abierta (OFL, por sus siglas en inglés), es decir son de uso libre y no es necesario solicitar/comprar derechos.

La programación de la RA, se hizo mediante un contrato de prestación de servicios (ver anexo 3. Contrato de prestación de servicios profesionales), en el se especifican los plazos de entrega, el pago y la fecha de entrega final. Lo firmó el prestador del servicio Said Luna y la editora.

De esta manera, se puede aclarar que: los derechos patrimoniales, en este caso, pertenecen a la editora-ilustradora Fabiola García, mientras que los derechos morales corresponden a cada cual según su participación como escritor e ilustradora. Además, como se menciona en capítulos anteriores, esta publicación, por tratarse de un libro impreso, necesita contar con un número ISBN, los cuales suelen tramitarse días antes de entrar a imprenta.

Para registrar esta obra de colaboración ante Indautor es necesario llenar dos formatos:

1. RPDA-01, bajo el concepto de obra literaria, con los datos del autor y del titular, que en este caso corresponden a la misma persona; (Fig. 27)
2. RPDA-01-A1 donde se indican los datos generales correspondiente al coautor. (Fig. 28)

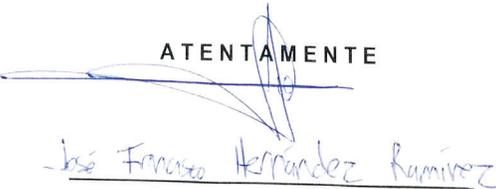
**CARTA-CESIÓN DE LA PROPIEDAD DE LOS DERECHOS DE AUTOR**Jalisco, México a 07 de diciembre de 2020**A QUIEN CORRESPONDA  
P R E S E N T E**

Por medio de la presente con fundamento en lo dispuesto por los artículos 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 35 y 36 de la Ley Federal del Derecho de Autor, el que suscribe JOSÉ FRANCISCO HERNÁNDEZ RAMÍREZ, autoriza a FABIOLA BERENICE GARCÍA RUIZ con CURP GARF880427MJCRZB08 para que reproduzca, publique, edite, fije, comunique y transmita públicamente en cualquier forma o medio, el TEXTO de mi autoría titulado: EL VIAJE DE IPA.

También autorizo su distribución al público en el número de ejemplares que se requieran y su comunicación pública, en cada una de sus modalidades, incluida su puesta a disposición del público a través de medios electrónicos, ópticos o de cualquier otra tecnología, para fines exclusivamente, culturales, de difusión y sin fines de lucro.

Esta autorización será por 5 años a partir de la fecha de firma de la presente licencia, en el entendido de que los derechos morales sobre la titularidad del texto de mérito quedan a salvo del autor, asimismo estoy de acuerdo que en el supuesto de que se utilizara con fines lucrativos, se me reconocerán y otorgarán los derechos autorales de conformidad a la Ley Federal del Derecho de Autor, lo que se formalizará a través del instrumento jurídico correspondiente.

Esta autorización, será renovada automáticamente por el mismo período, en el entendido de que si alguna de las partes decide darla por terminada, deberá notificar a la otra dicha decisión, lo cual se hará a través de comunicado por escrito con una anticipación de cuando menos treinta días antes a la fecha en que proceda la renovación automática.

**ATENTAMENTE**


José Francisco Hernández Ramírez  
(nombre y firma del AUTOR)

CURP: HERF821031HJCRMR01

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR  
e-mail: herapaco@gmail.com  
Cel. 3314-4441-93

Fig. 26 Carta de cesión de derechos.

**gob.mx**

Instituto Nacional del Derecho de Autor  
 Dirección del Registro Público del Derecho de Autor

RPDA-01

Solicitud de Registro de Obra

Homoclave del formato RPDA-01	Número de trámite
Fecha de publicación del formato en el DOF 23   09   2019	Fecha de la solicitud DD   MM   AAAA

Instrucciones: Deberá llenar a máquina o con letra de molde legible, sin tachaduras o enmendaduras.

Datos del Autor       Seudónimo

<b>Datos Generales</b> CURP (opcional): <b>GARF880427MCRZB08</b> RFC: <b>GARF880427N62</b> Nombre(s): <b>FABIOLA BERENICE</b> Primer apellido: <b>GARCIA</b> Segundo apellido: <b>RUIZ</b> Sexo: <b>FEMENINO</b> Fecha de nacimiento: 27   04   1988 Lugar de nacimiento: <b>GUADALAJARA, JALISCO</b> Nacionalidad (opcional): <b>MEXICANA</b> Porcentaje (%) y tipo de participación: <b>50 %</b> <b>ILUSTRADORA Y EDITORA</b> Teléfono (opcional): Extensión (opcional): Teléfono móvil (opcional): <b>3313827619</b> Correo electrónico (opcional): <b>fabgarcia27@gmail.com</b>	<b>Domicilio Legal o Particular</b> Código postal: <b>44750</b> Calle: <b>TUNEZ</b> Número exterior: <b>586</b> Número interior: Colonia: <b>LIBERTAD</b> Municipio o Alcaldía: <b>GUADALAJARA</b> Estado: <b>JALISCO</b> País: <b>MÉXICO</b>
--	--

INDAUTOR-01-001

En caso de ser más de un autor, presentar la hoja adjunta RPDA-01-A1  
 \*De conformidad con los artículos 4 de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo y 46 fracción VII de la Ley General de Mejora Regulatoria los formatos para solicitar trámites y servicios deberán publicarse en el Diario Oficial de la Federación (DOF).

Contacto:  
 Puebla #143, Col. Roma Norte,  
 Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06700,  
 Ciudad de México  
 Tel. (55) 36018210 y 16 018002283400

Página 1 de 4

Instituto Nacional del Derecho de Autor  
 Dirección del Registro Público del Derecho de Autor

RPDA-01

(Señale solo una opción, salvo en el caso de compilaciones)

<input checked="" type="radio"/> Literaria	<input type="radio"/> Pictórica	<input type="radio"/> Historieta	<input type="radio"/> Programa de televisión
<input type="radio"/> Musical con letra	<input type="radio"/> Dibujo	<input type="radio"/> Arquitectónica	<input type="radio"/> Programa de computo
<input type="radio"/> Musical sin letra	<input type="radio"/> Escultórica	<input type="radio"/> Cinematográfica	<input type="radio"/> Fotográfica
<input type="radio"/> Dramática	<input type="radio"/> De carácter plástico	<input type="radio"/> Audiovisual	<input type="radio"/> Arte aplicado
<input type="radio"/> Danza	<input type="radio"/> Cancionera	<input type="radio"/> Programa de radio	<input type="radio"/> Base de datos

¿Se ha dado a conocer?  No     Sí    Fecha: DD | MM | AAAA     Es primigenia     Es derivada

En caso de ser derivada, señale de qué tipo y los datos de la obra primigenia  
(Señale solo una opción)

<input type="radio"/> Ampliación	<input type="radio"/> Arreglo	<input type="radio"/> Adaptación	<input type="radio"/> Compilación	<input type="radio"/> Colección
<input type="radio"/> Traducción	<input type="radio"/> Compendio	<input type="radio"/> Paráfrasis	<input type="radio"/> Transformación	

Título:  
Autor:

En caso de ser más de una obra primigenia, solicitar la hoja adjunta RPDA-01-A2

Señale con una X los documentos que se acompañan

<input checked="" type="radio"/> Documento que acredite la existencia de la persona moral.	Número:	Fecha: DD   MM   AAAA
<input type="radio"/> Documento que acredite la personalidad del representante legal.	Número:	Fecha: DD   MM   AAAA
Copa de la identificación oficial del mandante, mandatario y testigos (solo en caso de que se presente carta poder).		
<input checked="" type="radio"/> Comprobante de pago de derechos.		
<input type="radio"/> Traducción al español de los documentos que se acompañan en idioma distinto.		
<input type="radio"/> Dos ejemplares de la obra (físicos).		
<input type="radio"/> Documento mediante el cual acredite la titularidad de los derechos patrimoniales sobre la obra (original).	Número:	Fecha: DD   MM   AAAA
<input type="radio"/> Sobre cerrado con los datos de identificación del autor (solo en caso de ser una obra escrita bajo seudónimo).		

Bajo protesta de decir verdad y apercibido de las penas que incurre quien declara con falsedad, manifiesto que son ciertos los datos anotados en esta solicitud y que no omito información alguna al respecto.

[Si hace de su conocimiento que todos los datos personales recabados para la realización del presente trámite se encuentran protegidos de conformidad con lo que establece la Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados, por lo que puede consultar nuestros avisos de privacidad en el siguiente vínculo:  
<https://indautor.gob.mx/aviso-de-privacidad.php>.

**FABIOLA BERENICE GARCIA RUIZ**  
 Nombre y firma del Solicitante o Representante Legal

Con fundamento en el artículo 62 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor, hecha la inscripción, el interesado contará con un término de 30 días para redimir la entrega del certificado y agotado este término deberá solicitar su entrega estemporánea, a través del término de Antecedentes Registrales.

Contacto:  
 Puebla #143, Col. Roma Norte,  
 Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06700,  
 Ciudad de México  
 Tel. (55) 36018210 y 16 018002283400

Fig. 27 Formato para registro de obra ante Indautor RPDA-01.

**gob.mx**

Instituto Nacional del Derecho de Autor  
Dirección del Registro Público del Derecho de Autor

Solicitud de Registro de Obra (Hoja Adjunta)  
Seudónimo / Coautor / Titular del Derecho Patrimonial de la Obra / Editor / Productor

RPDA-01-A1

Instrucciones: Deberá llenar a máquina o con letra de molde legible, sin tachaduras o enmendaduras.

Seudónimo
  Coautor
  Titular del Derecho Patrimonial de la Obra
  Editor
  Productor

Datos Generales	Domicilio Legal o Particular
CURP (opcional):	Código postal: <b>45606</b>
RFC: <b>HERF821031TP8</b>	Calle: <b>SAN LUCAS EVANGELISTA</b>
Nombre(s) o Denominación o Razón Social: <b>JOSE FRANCISCO</b>	Número exterior: <b>4122-1</b> Número interior:
Primer apellido: <b>HERNANDEZ</b>	Colonia: <b>LOMAS DE SAN MIGUEL</b>
Segundo apellido: <b>RAMIREZ</b>	Municipio o Alcaldía: <b>TALQUEUPAQUE</b>
Sexo: <b>MASCULINO</b>	Estado: <b>JALISCO</b>
Fecha de nacimiento: <b>31</b> / <b>10</b> / <b>1982</b>	Pais: <b>MEXICO</b>
Lugar de nacimiento: <b>GUADALAJARA, JALISCO</b>	
Nacionalidad de origen (opcional): <b>MEXICANA</b>	
Porcentaje (%) y tipo de participación: <b>50 %</b> <b>ESCRITOR</b>	
Teléfono fijo (opcional):	
Extensión (opcional):	
Teléfono móvil (opcional):	
Correo electrónico (opcional):	

INDAUTOR-01A01

\*De conformidad con los artículos 4 de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo y 46 Fracción VII de la Ley General de Mejora Regulatoria los formatos para solicitar trámites y servicios deberán publicarse en el Diario Oficial de la Federación (DOF)\*.






Contacto:  
Puebla #143, Col. Roma Norte,  
Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06700,  
Ciudad de México  
Tel. (55) 36 01 8210 y 16 0180 02283400

Página 1 de 1

Fig. 28 Formato para registro de obra ante Indautor RPDA-01-A1.

Además de estos formatos se hace un pago por la cantidad de \$271.00. Una vez completados estos requisitos la obra quedará inscrita en el Registro Público de Derecho de Autor.

En este año 2021, debido a la pandemia originada por el Covid-19, estos trámites se hicieron de manera electrónica. El Indautor expidió una carta de registro de obra provisional (Fig. 29) y se programó una cita para el día 21 de mayo de 2021 para la entrega del certificado de registro público de derecho de autor.



Estimado(a) **FABIOLA BERENICE GARCÍA RUIZ**, su solicitud de cita ha quedado confirmada como se indica a continuación:

**Representante Legal o Gestor:**  
**Área de servicio:** Registro Público del Derecho de Autor  
**Tipo de trámite:** Entrega de Resoluciones de Obras (Módulo 13)  
**Número de trámites:** 1 a 2 (Usuario Individual)  
**Fecha y hora de la cita:** 21 de Mayo de 2021 a las 13:10 horas  
**Módulo:** 13  
**Trámites a recibir:**

No.	NÚMERO DE CONTROL PROVISIONAL O FOLIO
1	9939



Dirección del Registro Público del Derecho de Autor

CONSTANCIA DE  
REGISTRO DE OBRA  
PROVISIONAL

22/12/2020  
 Número de Registro Provisional: 9939  
 Tipo de obra: LITERARIA

**GARCIA RUIZ FABIOLA BERENICE, HERNANDEZ RAMIREZ JOSE FRANCISCO**

Con fundamento en lo dispuesto en los artículos 163, 168 y 209 fracción III de la Ley Federal del Derecho de Autor 57, 59, 64 y 105 de su Reglamento, así como en el artículo 28, tercer párrafo, de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, se tiene por recibida la solicitud de registro de obra, vía electrónica, y anexos que acompaña a la misma, para su atención y desahogo, en términos de lo dispuesto en el artículo tercero del Acuerdo de fecha 3 de abril de 2020, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 17 de los mismos mes y año, en relación con los publicados el 30 de octubre del mismo año.

Habiéndose realizado por esta autoridad el estudio de forma y fondo respectivo, en términos de la Ley Federal del Derecho de Autor y su Reglamento, se le comunica que se tiene por presentada la solicitud de referencia y por registrada, de manera provisional, bajo el folio que se indica en el presente documento, por lo que, se le informa que cuenta con un término de 180 días naturales o bien en la fecha que para el efecto se señale, para concluir su trámite, debiendo presentar los documentos originales correspondientes y consecuentemente, le sea entregado el Certificado de Registro. Es importante hacer de su conocimiento que, de no dar seguimiento al trámite hasta su conclusión en los términos que en este párrafo se señalan, esta autoridad lo tendrá por no presentado.

Se le aclara que podrá solicitar su cita en línea para la entrega de su certificado de inscripción una vez transcurrido 15 días a partir de la fecha de expedición de esta constancia.

**Datos de la obra materia de la solicitud de registro:**  
**Autor:** GARCIA RUIZ FABIOLA BERENICE, HERNANDEZ RAMIREZ JOSE FRANCISCO  
**Título:** EL VIAJE DE IPA  
**Rama:** LITERARIA  
**Titular:** GARCIA RUIZ FABIOLA BERENICE, HERNANDEZ RAMIREZ JOSE FRANCISCO



Con fundamento en lo dispuesto en los artículos 28 tercer párrafo y 69-C, último párrafo, en relación con el diverso 35 último párrafo, todos ellos de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, el presente documento no contiene firma autógrafa debido a la emergencia sanitaria, por lo que existe impedimento para imprimirlo, suscribirlo y escanearlo, CON embargo, se reconoce y ratifica su contenido. Para verificación de la presente constancia ponerse en contacto con el Director del Registro Público del Derecho de Autor.

Si su trámite proviene de algún Estado de la República, podrá enviar los documentos originales a través de la Delegación Federal de la SEP perteneciente a su estado o por mensajería de pago (guía de prepago) y, consecuentemente, le sea enviado el certificado de registro.



2020  
LEONA VICARIO

Fig. 29 Constancia de registro provisional y cita.

# 8. CRONOGRAMA

Se presenta, a manera general un cronograma que abarca los dos años correspondientes a la duración de la maestría. En este se señalan las actividades que se llevaron a cabo para el desarrollo del producto-libro *El viaje de Ipa*.

	2019				2020								2021						
	septiembre	octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo
Investigación																			
Planeación																			
Redacción																			
Corrección de estilo																			
Visto Bueno																			
Propuestas de ilustración																			
Selección																			
Propuestas Forros																			
Selección Forros																			
Story board																			
Ilustración interiores																			
Diagramación																			
Animación																			
Programación																			
Formación																			
Primeras pruebas																			
Impresión maqueta																			

Fig. 30 Cronograma de actividades.

# REFERENCIAS

- Albornoz, María Claudia, et al. "Interfaz Gráfica de Usuario: El Usuario Como Protagonista Del Diseño." *XIX Workshop de Investigadores En Ciencias de La Computación* (WICC 2017, ITBA, Buenos Aires)., 2017, pp. 570–74, <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/62078>.
- Alcubierre Moya, Beatriz. "La Literatura Infantil y La Construcción Del Niño Lector." *La Lectura Como Acto*, Bonilla Artigas Editores / UAEM, 2015
- Bringhurst, Robert. *Los elementos del estilo tipográfico*. Trad. Márgara Averbach, Cristóbal Henestrosa, 2a. FCE, 2014.
- Cerrillo Torremocha, Pedro César. "La Importancia de La Literatura Infantil y Juvenil En La Educación Literaria." *Aprendizajes Plurilingües y Literarios: Nuevos Enfoques Didácticos*, 2016, pp. 32–41, <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/64749>.
- Cervera, Juan. "En Torno a La Literatura Infantil." *Revista Internacional de Filología, Comunicación y Sus Didácticas*, vol. 12, 1989, pp. 157–68.
- Correro, Cristina, y Neus Real. "Panorámica de La Literatura Digital Para La Educación Infantil 1." *TEXTURA - Revista de Educación e Letras*, vol. 6, 2014, pp. 224–44.
- Cué, Juan Carlos. *Curso de Tipografía Para La Maestría En Producción Editorial*. 2020, p. 133.
- Davies, Gill. *Gestión de Proyectos Editoriales. Cómo Encargar y Contratar Libros*. FCE, 2005.
- De Moura, Beatriz. "Cómo Se Hace Una Editorial." *Letras Libres*, vol. 36, 2004, <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/como-se-hace-una-editorial>.
- Doonan, Jane. "El Libro-Álbum Moderno." *El Libro-Álbum: Invención y Evolución de Un Género Para Niños*, Banco del Libro, 1999, pp. 35–57.
- Duran, Teresa. *Álbumes y Otras Lecturas. Análisis de Los Libros Infantiles*. Octaedro, 2009.
- Eguaras, Mariana. *Cómo Desarrollar Un Proyecto Editorial*. 2008, p. 129, [www.sectur.gob.mx](http://www.sectur.gob.mx).
- Elam, Kimberly. *Sistemas Reticulares. Principios Para Organizar La Tipografía*. Gustavo Gili, 2007.
- Esteves Fros, Fernando, and Jorge Vanzulli. "Administración de Una Empresa de Cultura." *El Mundo de La Edición de Libros: Un Libro de Divulgación Sobre La Actividad Editorial Para Autores, Profesionales Del Sector y Lectores En General*, Paidós, 2002, pp. 33–66.

- INEGI. “Encuesta Nacional Sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de La Información En Los Hogares (ENDUTIH) 2018. Comunicado de Prensa.” *Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI)*, 2019, p. 19, [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH\\_2018.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH_2018.pdf).
- Instituto de estadística de la UNESCO. “Más de La Mitad de Los Niños y Adolescentes En El Mundo No Está Aprendiendo.” UNESCO, 2017, <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. La Cultura de La Convergencia de Los Medios de Comunicación*. Paidós, 2008.
- Kardefelt-Winther, Daniel. “How Does the Time Children Spend Using Digital Technology Impact Their Mental Well-Being, Social Relationships and Physical Activity? An Evidence-Focused Literature Review.” *Innocenti Discussion Papers No. 2017-02*, vol. 106, no. 1, 2017, p. 35, doi:10.1080/0300443951060119.
- Kloss Fernández del Castillo, Gerardo. *Entre El Oficio y El Beneficio, El Papel Del Editor: Práctica Social, Normatividad y Producción Editorial*. Segunda ed, Universidad de Guadalajara/Alttexto/Santillana, 2007.
- Lonna Olvera, Ivonne. *El Libro Álbum / Lecturas Desde El Diseño*. Universidad Iberoamericana Ciudad de México, 2017.
- Machado, Ana Maria. “Ideología y Libros Para Niños. Conferencia de Ana María Machado En El 24° Congreso Mundial de IBBY En Sevilla, Octubre de 1994.” *Revista Latinoamericana de Literatura Infantil*, vol. 1, 1995, pp. 24–33.
- Maradei, Pablo A. *Administración Editorial: Herramientas Útiles*. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2013.
- Moebius, William. “Introducción a Los Códigos Del Libro-Álbum.” *El Libro-Álbum: Invención y Evolución de Un Género Para Niños*, Banco del Libro, 1999, pp. 99–114.
- Nguyen, Stacey. *The 7 Best Crowdfunding Sites of 2020*. 2019, <https://www.thebalancesmb.com/best-crowdfunding-sites-4580494>.
- Núñez Delgado, María. “Literatura Infantil: Aproximación Al Concepto, a Sus Límites y a Sus Posibilidades.” *Enunciación*, vol. 14, no. 1, 2009, pp. 7–21, doi:10.14483/22486798.3214.

- OMPI. *¿Qué Es La Propiedad Intelectual?* 2011, <http://www.wipo.int/about-ip/es/>.
- . "Principios Básicos Del Derecho de Autor y Los Derechos Conexos." *Ompi*, vol. 909(S), 2016, [www.wipo.int](http://www.wipo.int).
- Palomares Marín, María. "La Realidad Aumentada En La Comunicación Literaria: El Caso de Los Libros Interactivos." *Ensayos: Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, vol. 29, no. 2, 2014, pp. 79–94, doi:10.18239/ensayos.v29i2.385.
- Rangel Medina, David. *Derecho de La Propiedad Industrial e Intelectual*. Segunda Ed, Universidad Nacional Autónoma de México, 1992.
- Reyes, Yolanda. *La Poética de La Infancia*. Amaquemecan, 2018.
- Riesco Diaz, Blanca. *Entornos de Realidad Aumentada En Educación Infantil (3-6 Años)*. Universidad de Sevilla, 2017, Entornos de Realidad Aumentada en Educación Infantil (3-6 años).
- Rivero Franyutti, Agustín. "Reparar La Lectura. Cómo Usar La Literatura Infantil Para Apoyar a Los Pequeños Lectores a Mejorar Su Comprensión de Los Textos." *La Lectura Como Acto*, Bonilla Artigas Editores / UAEM, 2015.
- Salisbury, Martin, y Morgan Styles. *El Arte de Ilustrar Libros Infantiles. Concepto y Práctica de La Narración Visual*. Blume, 2012.
- Samara, Timothy. *Diseñar Con y Sin Retícula*. Gustavo Gili, 2004.
- Sarracino, Fernando. "¿Mejora La Realidad Aumentada El Aprendizaje de Los Alumnos? Una Propuesta de Experiencia de Museo Aumentado." *Profesorado - Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, vol. 18, no. 3, 2014.
- Sassoon, Rosemary, y Adrian Williams. *Why Sassoon? Descriptive Guide for Educators and Publishers*. 2000.
- Serrano Sánchez, Marta. *¡Pop-up! La Arquitectura Del Libro Móvil Ilustrado Infantil*. Universidad de Granada, 2015, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=56159>.
- Toledo Morales, Purificación, y José Manuel Sánchez García. "Realidad Aumentada En Educación Primaria: Efectos Sobre El Aprendizaje." *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, vol. 16, no. 1, 2017, pp. 79–92, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6046929>.
- Turin, Joëlle. *Los Grandes Libros Para Los Más Pequeños*. FCE, 2014.
- UNICEF. *Informe Anual UNICEF En Acción*. 2019.
- Van der Linden, Sophie. *Album [Es]*. Ediciones Ekaré/ Variopinta Ediciones / Banco del libro, 2015.

- WAECE. *El Desarrollo Del Niño de 0 a 6 Años*. <http://www.waece.org/desarrollo/6.php>.
- Willberg, Hans Peter, y Friedrich Forssman. *Primeros Auxilios En Tipografía. Consejos Para Diseñar Con Tipos de Letra*. Gustavo Gili, 2002.
- Zilberman, Regina. "El Estatuto de La Literatura Infantil." *Cuadernos Literarios. Letritas*, vol. 3, pp. 17–39, doi:doi.org/10.35626/cl.6.2006.114.
- Zorrilla Abascal, María Luisa, et al. *Narrativas Transmedia Como Vía Para El Fomento a La Lectura y La Reflexión Inclusiva*. 2015, pp. 1–12

# ANEXOS

The background is a vibrant, abstract composition of watercolor-style brushstrokes and patterns. It features a variety of colors including pinks, reds, oranges, yellows, greens, blues, and purples. Some areas are filled with small, dark blue dots, while others have wavy lines or textured, grainy patterns. The overall effect is a colorful and dynamic collage.

# Manual de estilo

El viaje de Ipa

## Contenido

- 3      **Presentación**
  
- 4      **Normas editoriales**
  
- 5      **Política editorial**
- 5      *Nivel de especialización*
  
- 7      **Recepción de originales**
- 7      *Instrucciones para autores*
- 8      *Instrucciones para ilustradores*
  
- 9      **Criterios editoriales**
- 9      *Signos de puntuación*
- 11     *Uso de mayúsculas y minúsculas*
- 12     *Acentuación*
- 13     *Cursivas*
- 13     *Números*
- 14     *Palabras simplificadas*
  
- 15     **Hoja de estilos**
- 15     *Textos Portada*
- 16     *Interiores*
- 17     *Legales*
  
- 18     **Retícula**
  
- 19     **Formato de dictamen editorial**



## Presentación

El viaje de Ipa, es un libro ilustrado de literatura infantil, acerca de un ave que está a punto de comenzar su primer viaje de migración. Esta publicación incorpora la tecnología de la realidad aumentada (RA) con la intención de dar al usuario infantil la posibilidad de interactuar con la historia y proporcionar nuevos entornos y formas de leer.

Este libro está dirigido al público infantil; niños entre los 5 y 7 años que comienzan a adentrarse en el mundo de la lectoescritura y se encuentran deseosos de aprender por sí mismos. Debido a esto, es fundamental acotar ciertas normas acerca del lenguaje y del estilo de las ilustraciones a utilizar en esta publicación, pues una correcta aplicación de estas normas favorecerá el entendimiento y legibilidad del libro.

Por ello, este manual de estilo pretende ser un instrumento para colaboradores que contribuirá a la creación de un producto homogéneo. Con este manual se busca normar la estructura de los contenidos y homogenizar los estilos para facilitar el desarrollo de nuevas publicaciones.



## Normas editoriales

La elaboración de libros ilustrados infantiles implica trabajar con la mayor claridad y precisión posibles, tanto en el manejo del vocabulario como en las ilustraciones. Es por esto que es preciso vigilar la sencillez y ser concisos. Es importante alejarnos de los complementos innecesarios y frases largas que compliquen la fluidez en la lectura.

Este documento tiene como finalidad conseguir la uniformidad en la aplicación de criterios frente a diversas opciones ortográficas y gramaticales que pudieran encontrarse en nuestras publicaciones, y resolver las dudas más frecuentes de nuestros colaboradores.

### Nivel de especialización

El lenguaje de nuestros libros exige un estilo llano. De acuerdo con Cassany este estilo «usa un lenguaje (registro, vocabulario) apropiado al lector (necesidades, conocimientos) y al documento (tema objetivo). Es decir, se adapta a cada situación».

Se evitan los adjetivos calificativos innecesarios, así como las frases complicadas y muy largas. En cambio, se prefieren términos más sencillos y frases concisas en donde sean legibles claramente los elementos de la oración (sujeto, verbo y complemento). En este sentido, se procurará siempre una expresión correcta y sencilla, clara para todos nuestros lectores.

Los textos evitan a toda costa el lenguaje vulgar o discriminatorio y los términos especializados. Debido a que nos dirigimos a primeros lectores (niños de 5 a 7 años) el nivel de especialización en los contenidos es muy bajo, pues, aunque el menor ya puede leer de manera independiente, su lenguaje aún no es muy extenso.

No está demás mencionar que los textos de nuestras publicaciones no admiten palabras ofensivas que pudieran denotar racismo o cualquier tipo de discriminación, agresión o incitación a la violencia.



### *Cómo son las ilustraciones*

Al igual que los textos, las ilustraciones en nuestras publicaciones son sencillas y procuran alejarse de detalles irrelevantes. Procuraran, en la medida de lo posible, ofrecer una imagen clara al lector siempre y cuando así lo requiera el texto. Además de esto, en nuestras ilustraciones se evitará caer en clichés del tipo: *niñas vestidas con falda en color rosa*.



## Recepción de originales

Todos los archivos serán enviados en formato digital, vía correo electrónico a edicionespetirrojo@gmail.com; en el asunto se escribirá el título del proyecto en cuestión. De igual manera con el nombre de los archivos.

Ejemplo:

*Asunto: El viaje de Ipa*

*El viaje de Ipa\_texto.word* (Título del proyecto\_trabajo.  
extensión)

*El viaje de Ipa\_ilustración\_01.tiff*

## Instrucciones para autores

Todos los autores enviarán sus textos de acuerdo a lo anteriormente mencionado, y además con las siguientes características:

- » Formato Word (.doc).
- » Tipografía Times New Roman a 12 pts. con interlineado doble.
- » Extensión máxima de 2 cuartillas editoriales.
- » Folios en orden consecutivo desde la primera hasta la última página, en la parte inferior derecha de la página.
- » Títulos en negritas y alineados a la izquierda.

En términos de lenguaje será imprescindible que el autor se remita al apartado de normas editoriales, y más precisamente a política editorial, en donde se hace hincapié y mención del tipo de lenguaje que se maneja en nuestras publicaciones.



## Instrucciones para ilustradores

A continuación, se enlista una serie de especificaciones precisas para el correcto envío de archivos de ilustraciones:

- » Archivo en formato tiff.
- » Resolución de 300 ppi.
- » Tamaño de lienzo de 42 x 23.5 cm con 0.5 cm de rebase (no colocar elementos importantes a mitad de lienzo).
- » Modo de color CMYK.

Los archivos se nombrarán de acuerdo al orden en el que se presentan en la publicación y de acuerdo al nombre del proyecto, como se menciona al inicio de este apartado.

Ejemplo:

*El viaje de lpa\_ilustración\_01.tiff*

*El viaje de lpa\_ilustración\_02.tiff*

Las ilustraciones deberán tener un estilo infantil, sin caer en lo fantástico o caricaturesco. Además se deberá tener siempre lo antes mencionado en el apartado: *cómo son las ilustraciones*.

### Signos de puntuación

#### *Punto*

- » Se utilizará punto siempre al final de una frase completa.
- » Nunca se utilizará punto final en los títulos.

#### *Puntos suspensivos*

- » Se formarán únicamente con tres puntos, nunca se pondrá punto final después de estos.
- » La palabra que sigue a los puntos suspensivos podrá ir en mayúscula o minúscula dependiendo de si la oración termina o no.

Ejemplo:

*Estoy pensando que... aceptaré; en esta ocasión debo arriesgarme.*

*lpa tenía que dejar su hogar... Aún no lo sabía, pero le esperaba una gran aventura.*

#### *Guion largo o raya*

Se utilizará para:

- » Intercalar una aclaración entre una oración. El guion de apertura irá precedido de un espacio y el de cierre seguido de un espacio o signo de puntuación.

Ejemplo:

*lpa estaba asustada –y cómo no– pues debía partir.*



» Señalar el inicio de un diálogo, como los incisos del narrador.

Ejemplo:

*-Este bosque, pronto dejará de ser nuestro hogar -dijo la gran ave pico amarillo.*

» Nunca se dejará espacio entre el guion y el inciso.

» Las intervenciones del narrador se ponen entre guiones, y después del segundo guion, afuera la puntuación que requiera la primera parte de la intervención.

Ejemplo:

*-No quiero irme de aquí -contestó lpa-, tenemos todo para vivir alegremente.*

» El guion no cierra si la voz del narrador termina con el párrafo.

Ejemplo:

*-Tengo miedo de dejar mi bosque y no volver jamás -le dijo lpa.*

### **Comillas**

» Cuando sea necesario se utilizarán las comillas latinas o angulares (« »).

» Se usarán las comillas para los pensamientos de personajes (exceptuando cuando aparezca en mitad de la frase que irá entre guiones largos).

» Si el entrecomillado va seguido de coma, punto y coma o dos puntos, el signo de cierre se coloca antes del signo de puntuación.

Ejemplo:

*«¡Qué diferente es a mi casa!», pensó lpa.*

## Signos de interrogación y exclamación

- » Se colocarán siempre al inicio y al final de la oración.
- » Nunca se pondrá punto final después del cierre de interrogación o exclamación.
- » Nunca se utilizará más de un signo seguido.

Correcto

*¡Qué lugares tan hermosos!*

Incorrecto

*¡¡¡Qué diferente es a mi casa!!!*

- » Las oraciones interrogativas o exclamativas precedidas por una coma, iniciarán en minúscula.

Ejemplo:

*Tu familia partió hace tiempo, ¿qué haces aquí?*

## Uso de mayúsculas y minúsculas

Se escribirá con mayúscula:

- » La primera palabra en una oración completa, la que vaya después de punto y después de un signo de cierre de interrogación o exclamación.
- » Al abrir signos de admiración y exclamación, a excepción de aquellos precedidos por coma, punto y coma y dos puntos.

Ejemplo:

*¡Señora! He venido a visitarla.*

## Nombres propios

- » De persona, animal o cosa singularizada. *Ipa, Rocky, la Nada.*
- » Nombres geográficos; el artículo cuando forme parte oficialmente del nombre. *El Salvador, La Habana*



» Nombres de astros, estrellas, constelaciones o planetas. Si el nombre de sol y luna hace referencia a fenómenos derivados de ellos, se escribirán minúscula. *En Marte, conocido como el planeta rojo... Orión es una constelación prominente... Me gusta tomar el sol por las tardes...*

» Nombres de los puntos cardinales cuando se refiere a ellos explícitamente. Se escribirá con minúscula cuando hagan referencia a la orientación. *Se dirijan al Norte... En el norte de la ciudad hay más árboles.*

» Nombres de divinidades. *Dios, Apolo, Zeus*

» Sobrenombre o apodos. El *Perro Bermúdez*, el *Maromero Páez*

» Las letras dobles (ch y ll) solo llevará mayúscula en la primera. *Llano, Chilpancingo.*

## Acentuación

» Las mayúsculas se acentúan.

» Para los términos igualmente correctos con acento o sin él, se preferirá la no acentuación.

### Preferido

*cardiaco*

*periodo*

*policíaco*

### No preferido

*cardíaco*

*período*

*policíaco*

» Los demostrativos utilizados como pronombre se acentúan, mientras que los utilizadas como adjetivo no.

### Adjetivo: sin acento

*Este hombre baila*

*Esa estrella brilla*

*Aquel personaje habla*

### pronombre: con acento

*éste baila*

*ésa brilla*

*aqué l habla*

- 
- » Se acentúan los pronombres y adverbios relativos interrogativos y admirativos.

*Qué, quién, quiénes, cuál, cuáles,  
cuándo, cuánto, cómo, dónde.*

### Cursivas

- » Los alias, apodos o sobrenombres se escribirán en cursiva cuando vayan acompañados del nombre verdadero. *Enrique Bermúdez, alias el Perro Bermúdez.*
- » Títulos de obras literarias, artísticas y científicas.
- » Palabras o expresiones en otros idiomas.
- » Cuando una palabra se ha escrito mal intencionadamente. Pos *que me ha dijido que estoy mal.*
- » Cuando las palabras que se escriben en cursiva van acompañadas de un signo de puntuación, éste deberá ir también en cursivas.

### Números

#### *Se escribirán con palabra:*

- » Cantidades formadas por un dígito, es decir del cero al nueve.
- » Cantidades aproximadas. *Han pasado casi quince años.*
- » Al principio de un párrafo o después de un punto. Si se refiere a un año siempre se antepone alguna palabra. *En el año 1988; En 1988; Transcurría 1988.*
- » En los diálogos.
- » En cantidades que hacen referencia a cosas no materiales. *El cuatro veces ganador.*
- » Cuando hacemos alusión al tiempo, transcurrido o por transcurrir. *Lo conocí hace veinte años; dentro de quince años.*
- » Edades cronológicas. *La mujer tenía cuarenta años.*

### **Se escribirán con número:**

- » Cantidades exactas del 10 en adelante.
- » Cantidades contenidas en listas.
- » Fechas, es decir, los días del mes y los años. *2 de mayo de 2020.*
- » Medidas, excepto cuando son aproximaciones. *El lápiz mide 12 cm; el patio mide casi veinte metros*
- » En cantidades que son muy largas; los ceros de miles, millones o billones pueden sustituirse por palabras.
- » El número no debe separarse de su complemento al final de línea.

### **Palabras simplificadas**

Se prefieren las palabras simplificadas; los prefijos *obs*, *post*, *subs*, o *trans*, se escribirán *os*, *pos*, *sus*, o *tras*, respectivamente.

#### **Correcto**

*Oscuro*

*Posgrado*

*Sustraer*

*Trasparente*

#### **Incorrecto**

*osbcuro*

*postgrado*

*substraer*

*transparente*

Se recomienda suprimir la *e* y la *i* en palabras compuestas que repiten vocal. Pero, si en la pronunciación es frecuente repetir la vocal, se recomienda conservar la vocal: *reelección*.

#### **Preferido**

*Remplazar*

*Rescribir*

*Rencuentro*

#### **No preferido**

*reemplazar*

*reescribir*

*reencbuentro*



## Hoja de estilos

En esta publicación se hará uso de dos familias tipográficas: Mali para interiores y Open Sans como auxiliar para páginas legales.

### **Mali semibold**

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

### Mali regular

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

### Open Sans Light

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

### *Open Sans regular italic*

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

## Textos Portada

### *Título*

Mali semibold 48 pt

Sin ajuste a rejilla base

Alineación: centrada

Color: C= 0% M= 89% Y= 58% K= 0%



### *Autor*

Open Sans light 24 pt

Sin ajuste a rejilla base

Alineación: centrada

Color: C= 0% M= 67% Y= 34% K= 0%

### *Dedicatoria*

Open Sans light 14 pt/16

Sin ajuste a rejilla base

Alineación: centrada

Color negro: C= 0% M= 0% Y= 0% K= 100%

## Interiores

### *Textos*

La ubicación del texto es dinámica. Aunque no siempre estará en la misma posición, siempre se respetarán los márgenes establecidos para su correcta legibilidad.

Se procurará en cada página un 10% de texto y 90% imagen.

### *Cuerpo de texto*

#### *Página non*

Mali regular 18/ 25 pt

Ajustado a rejilla base

Sin partición silábica

Alineación: derecha

Color negro: C= 0% M= 0% Y= 0% K= 100%

Color papel: C= 0% M= 0% Y= 0% K= 0%

El color a utilizar dependerá de la necesidad de la página.



### *Página par*

Mali regular 18/ 25 pt

Ajustado a rejilla base

Sin partición silábica

Alineación: izquierda

Color negro: C= 0% M= 0% Y= 0% K=100%

Color papel: C= 0% M= 0% Y= 0% K=0%

El color a utilizar dependerá de la necesidad de la página.

### *Legales*

#### *Titulo*

Open Sans regular italic 10 pt/12

Sin ajuste a rejilla base

Alineación: izquierda

Color negro: C= 0% M= 0% Y= 0% K=100%

#### *Leyendas*

Open Sans light 10 pt/12

Sin ajuste a rejilla base

Marco de texto con alineación inferior

Alineación: izquierda

Color negro: C= 0% M= 0% Y= 0% K=100%



## Retícula

### *Características físicas*

Medida final: 21 x 23.5 cm

Medida extendida: 42 x 23.5 cm

Soporte: Impreso

Encuadernación: cosido-pasta dura

Papel forros: couché mate plastificado 150 grs

Papel interiores: bond eucalipto 120 gr

Número de páginas: 48 (guardas incluidas)

Descripción cromática: 4 x 4

### *Caja de texto*

Márgenes: 2.5 cm (interior, exterior, inferior y superior)

Caracteres por línea: entre 40 y 55

## Formato de dictamen editorial

Título a dictaminar:

Nombre de dictaminador:

Fecha de recepción del manuscrito:

Fecha de dictaminación:

**¿El título es adecuado?**

Sí  No

¿Por qué?

**¿La temática es adecuada?**

Sí  No

¿Por qué?

**¿La historia es clara?**

Sí  No

¿Por qué?

**¿Responde a las partes esenciales del cuento (introducción, desarrollo y desenlace)?**

Sí  No

¿Por qué?

**¿Las ilustraciones son adecuadas?**

Sí  No

¿Por qué?

**¿El lenguaje es adecuado para primeros lectores (de 5 a 7 años)?**

Sí  No

¿Por qué?



**¿El texto presenta algún tipo de contenido discriminatorio o que incite a la violencia?**

Sí  No

¿Por qué?

**¿La obra debe ser publicada?**

Sí  No

¿Por qué?

**Comentarios:**





# El viaje de Ipa

Realidad  
aumentada



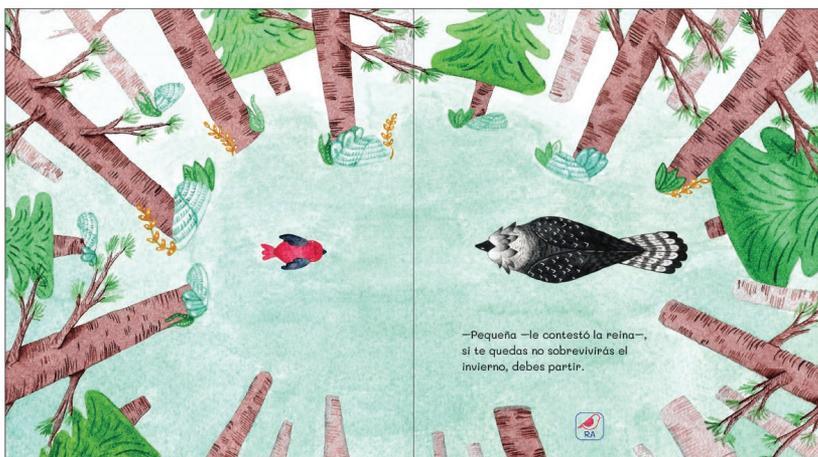
El viaje de Ipa



Los árboles aparecen tupidos de hojas. El usuario toca las hojas y se escuchan sonidos de viento que las hace caer.

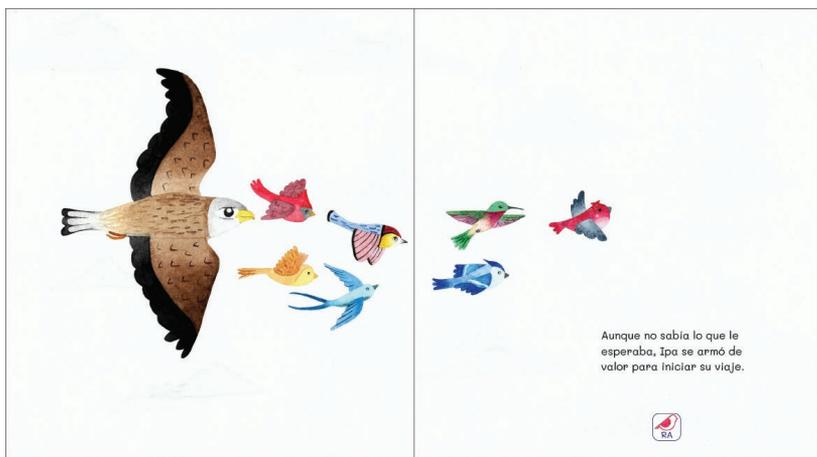


Nuevas aves entre las ramas de los árboles. Al ser pulsadas por el usuario estas vuelan de un lado a otro. De fondo se escuchan sonidos de cantos de aves.

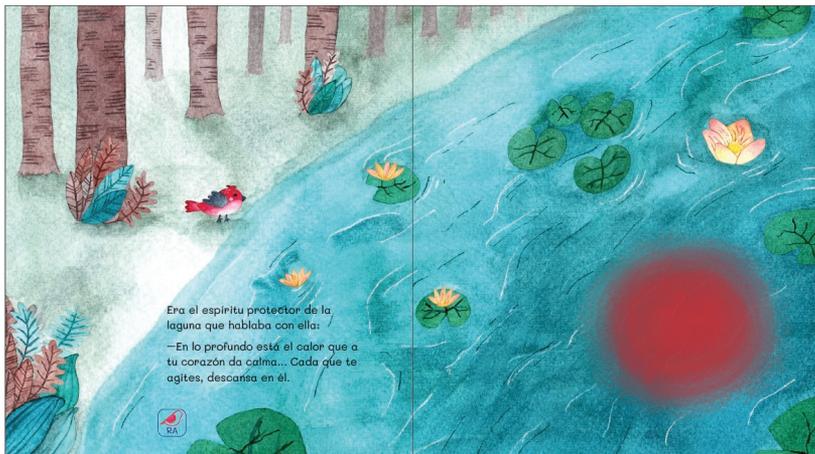


Comienzan a caer copos de nieve.  
Cuando el usuario los toca,  
desaparecen. Sonidos de viento  
suave.

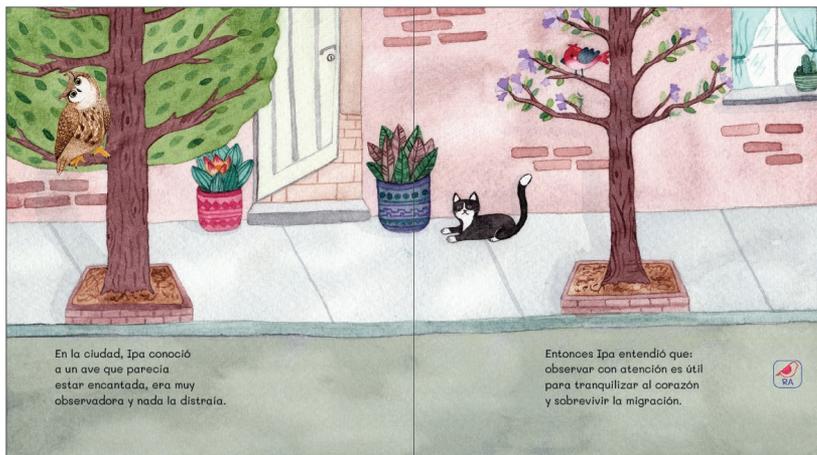
#### 4. Página 26-27



Hojas y plantas de colores aparece. El usuario las dispersa para continuar viendo el vuelo de las aves. Sonidos curiosos, (poing, toing, pum, pats).



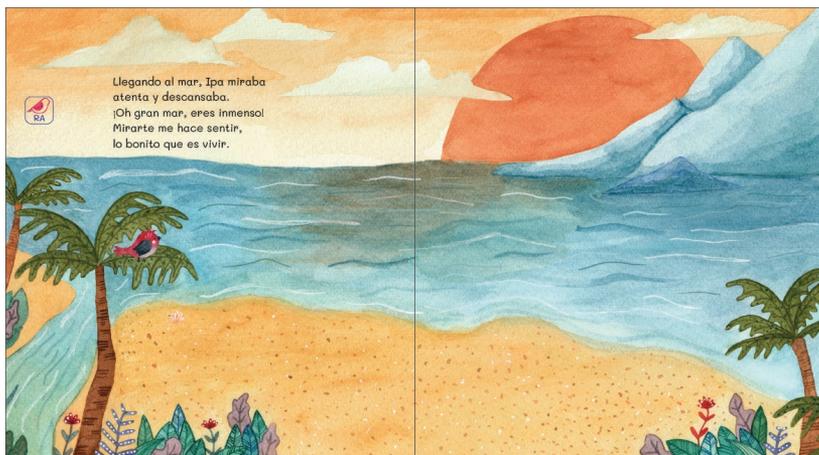
Una luz roja parpadea. Aparecen ondas en el agua, cuando el usuario las toca aparecen peces que lanzan burbujas. Sonidos de splash, y burbujas que revientan.



Aparecen el búho, el gato y un ratón; al ser tocados por el usuario, el búho parpadea y se escucha su ulular; el gato mueve plácido su cola mientras maúlla y el ratón se asoma temeroso. Además el árbol en que se encuentra Ipa se llena de flores.



Aparece nueva vegetación. Al tocarla pequeñas lucecitas como luciérnagas vuelan por la pantalla. De fondo sonidos de grillos y sapos.



Detrás de la vegetación se esconde un canchero, aparece cuando el usuario toca las hojas, de las palmeras caen cocos y las estrellas de mar se hacen pequeñas. Sonidos de gaviotas y olas del mar de fondo.



Aparecen huellas de aves y cruces (simulando un mapa del tesoro); y en cada lugar que Ipa visitó se observan los elementos particulares de cada uno.



 petirrojo  
— EDITORIAL —



## CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS PROFESIONALES

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS PROFESIONALES QUE CELEBRAN POR UNA PARTE, Said Caleb Luna Camarena POR SU PROPIO DERECHO Y POR LA OTRA, Fabiola Berenice García Ruiz. PARTES A LAS QUE EN LO SUCESIVO SE LES DENOMINARÁ COMO “EL PRESTADOR DEL SERVICIO” Y “EL CLIENTE”, RESPECTIVAMENTE, SUJETÁNDOSE A LAS DECLARACIONES Y CLÁUSULAS SIGUIENTES:

### DECLARACIONES:

#### Declara el PRESTADOR DEL SERVICIO que:

1. Es de nacionalidad mexicana, mayor de edad y declara, bajo protesta de decir verdad
2. Tiene capacidad jurídica para contratar y obligarse a la prestación de los servicios profesionales independientes en materia de evaluación de proyecto en tecnologías de relacionadas con la realidad aumentada y aplicaciones digitales, objeto del contrato.
3. Cuenta con la capacidad, los conocimientos profesionales, técnicos y la experiencia necesaria en la materia para realizar los servicios objeto de este Contrato.

#### Declara EL CLIENTE que:

1. Es su deseo encargar al PRESTADOS DEL SERVICIO, la realización de una aplicación de realidad aumentada para el libro ilustrado *El viaje de Ipa*.
2. Su domicilio que señala para los efectos del presente Contrato se encuentra ubicado en Calle Túnez #586, colonia Libertad, Guadalajara, Jalisco, CP. 44750



#### Declaran las partes que:

El presente Contrato se celebra sin vicios en el consentimiento de las partes, siendo lícito su objeto.

De conformidad con las anteriores Declaraciones, las partes reconocen su personalidad jurídica y la capacidad legal que ostentan, así mismo conocen el alcance y contenido de este contrato y están de acuerdo en someterse a las siguientes:



### CLÁUSULAS

#### PRIMERA.- OBJETO.

Los servicios profesionales consistentes en:

- 1- Programación de una aplicación de realidad aumentada para un libro físico titulado *EL viaje de Ipa*.
- 2- Programación de cada botón para la interacción de las animaciones.
- 3- Constatar que el correcto funcionamiento de la aplicación a través de pruebas con el libro impreso.
- 4- Programación de la interfaz inicial de la aplicación.
- 5- Entrega final de un APK

## **SEGUNDA.- OBLIGACIONES DEL PRESTADOR DEL SERVICIO**

Para el cumplimiento del presente Contrato el PRESTADOR DEL SERVICIO se obliga:

- a) Desarrollar los servicios profesionales señalados en la Clausula Primera garantizando que la prestación de los mismos se lleve a cabo de manera óptima.
- b) Guardar absoluta confidencialidad con respecto a los datos y documentos que el adquirente le proporcione para las actividades que desarrolle, ni dar informes a personas distintas a las autorizadas por EL CLIENTE.
- c) Las demás necesarias para el adecuado cumplimiento del objeto establecido en el presente Contrato.

## **TERCERA. PAGO DE LOS SERVICIOS.**

El pago pactado por las partes suma la cantidad TOTAL de \$10,000.00 mxn (diez mil pesos mexicanos), a cubrirse en 3 pagos del siguiente modo:

- a) Un anticipo de \$3,000.00 (tres mil pesos mexicanos), equivalente al 30% total de los honorarios.
- b) Un pago de \$3,500.00 (tres mil quinientos pesos mexicanos) a cubrirse el día 07 de febrero de 2021.
- c) Un pago de \$3,500.00 (tres mil quinientos pesos mexicanos) a cubrirse el día 07 de marzo de 2021

Dichos pagos se realizarán contra la prestación del recibo que cumpla con los requisitos fiscales.

El PRESTADOR DEL SERVICIO conviene en que las remuneraciones que perciba por la realización de los servicios materia de este contrato, serán las únicas.

## **CUARTA.-RELACIÓN LABORAL**

EL PRESTADOR DEL SERVICIO no será considerado en ningún caso como trabajador de EL CLIENTE para los efectos de las disposiciones laborales y de seguridad social vigentes.



Queda expresamente convenido que cuando EL PRESTADOR DEL SERVICIO utilice ayudantes o personal auxiliar en el ejercicio de sus actividades, atendiendo el trabajo que se le encomienda, dicho personal dependerá exclusivamente de él, sin que se establezca ningún vínculo entre EL CLIENTE y el referido personal, estando a cargo del PRESTADOR DEL SERVICIO todas las responsabilidades provenientes de la utilización de los servicios del personal que le auxilie y que no sea puesto a su disposición por EL CLIENTE

#### **QUINTA.- MODIFICACIONES.**

El presente Contrato podrá ser modificado o adicionado de común acuerdo, de conformidad con los términos establecidos en la legislación aplicable, y sólo serán válidas cuando hayan sido hechas por escrito y firmadas por las partes.

#### **SEXTA. RESCISIÓN.**

EL CLIENTE podrá rescindir el presente Contrato, sin responsabilidad para él en los siguientes casos que de manera enunciativa se señalan:

- a) Si EL PRESTADOR DEL SERVICIO incumple con cualquiera de los términos y condiciones establecidos en el presente Contrato.
- b) Si EL PRESTADOR DEL SERVICIO no realiza los servicios en las fechas convenidas y conforme al programa de trabajo estipulado.
- c) Si EL PRESTADOR DEL SERVICIO suspende injustificadamente los servicios.
- d) Cuando las diversas disposiciones aplicables así lo señalen.



#### **SÉPTIMA.- SUSPENSIÓN.**

EL CLIENTE en cualquier tiempo podrá suspender temporalmente todo o en parte los servicios contratados por causas justificadas, sin que ello implique su terminación definitiva. El presente contrato podrá continuar produciendo sus efectos legales una vez que hayan desaparecido las causas que motivaron dicha suspensión.

#### **OCTAVA.- CASO FORTUITO Y FUERZA MAYOR.**

Ambas partes estarán exentas de toda responsabilidad civil, en caso de retraso, mora e incumplimiento total o parcial del presente Contrato, debido a causas de fuerza mayor o caso fortuito, entendiéndose por esto a todo acontecimiento presente o futuro, ya sea fenómeno de la naturaleza o no, que esté fuera del dominio de la voluntad, que no pueda preverse y que aún previéndolo no se pueda evitar. Pero la parte que se le presente cualquiera de las causas arriba citadas, en cuanto le sea posible debe notificar por escrito a la otra, o al término de dicha causa en forma fehaciente.

En tales casos, deberán revisar de común acuerdo el avance de los trabajos para establecer las bases del convenio de terminación anticipada.

#### **NOVENA.- CONFIDENCIALIDAD.**

EL PRESTADOR DEL SERVICIO se obliga a preservar y guardar la confidencialidad de la información, datos o documentos a que tenga acceso derivados de la prestación objeto del presente Contrato por ser propiedad exclusiva de EL CLIENTE, por lo que no podrá usarlos, revelarlos y/o hacerlos accesibles a cualquier tercero por medio impreso, electrónico, conferencias, publicidad o cualquier otra forma o medio, ya sea en parte o en su conjunto. La obligación de confidencialidad será durante la vigencia del contrato y subsistirá aún después de haber concluido la prestación de sus servicios.

En caso de que EL PRESTADOR DEL SERVICIO contravenga esta disposición, se reserva el derecho de rescindir el presente contrato y aplicar la pena correspondiente, con independencia de las demás acciones que pueda ejercer en su contra.

#### **DÉCIMA.- PLAZO DE EJECUCIÓN.**

EL PRESTADOR DEL SERVICIO se obliga a iniciar la prestación de sus servicios, el día 07 de enero y terminarlos el día 07 de marzo de 2021, de conformidad con lo establecido en el presente contrato.

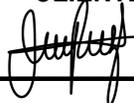
#### **DÉCIMA PRIMERA.- COMPETENCIA Y JURISDICCIÓN.**

Para todo lo relativo a la interpretación y/o cumplimiento del presente Contrato, ambas partes convienen someterse a las Leyes y jurisdicción de los Tribunales de la Ciudad de Yauatepec, Morelos, por lo que renuncian a cualquier otro fuero que por razón de sus domicilios presentes o futuros les llegara a corresponder.

Previa lectura y con pleno conocimiento del alcance legal del contenido del presente contrato, las partes lo suscriben, por duplicado en la Ciudad de Guadalajara, Jalisco, al 07 día del mes de Enero del año 2021

**Nombre y firma**

**CLIENTE**



Fabiola Berenice  
García Ruiz

**Nombre y firma**

**EL PRESTADOR DEL SERVICIO**



Said Caleb  
Luna Camarena

**Cuernavaca, Morelos a 20 de abril del 2021**

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil  
Coordinador de la Maestría en Producción Editorial  
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades  
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales  
Universidad Autónoma del Estado de Morelos  
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *El viaje de Ipa. Libro infantil*

**ilustrado con realidad aumentada** que presenta:

Fabiola Berenice García Ruiz

para obtener el grado de Maestro/a en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

**Se trata de una tesis que muestra un buen manejo de los conceptos y procesos adquiridos a lo largo de la Maestría en Producción Editorial. La tesis da cuenta de un manejo del tema y del proceso requerido para la elaboración de un proyecto de estas características.**

Sin más por el momento, quedo de usted

**Dra. Lucille Herrasti y Cordero**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**LUCILLE HERRASTI Y CORDERO** | Fecha:2021-04-20 19:42:03 | Firmante

e1mw22hWlphegCl3tY+hX6PPOTm7HDug9V6kRX2AlG7Qo1XqtRZWzlwDjl9KYVXdseN/gzr+yl7cAkdX5EbtRWsY73kJ1qcYkiTmEZDSiN8Tna9xv9vHTvBj6M1Q5rsjJ4X15ziE3JM1jFKS2VAMihPOjQcYTdLyMeIBTfUBOy9qSPbSzp47lvzl0akji5z627Yc2bZTuRV14fQ9PQAT7uvnVspbzmlQCuPm9yuVT75UegBCVcmO19fi2h0xG/KI4lv65ylz8IE9Ovj0zXjKB FqJr3l7i+32+7IB7nBRoyn+VC4Gfl6Ebj7XtUZ++2RZgSNBpmZl5sul+YfysqXFw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



**B3PVKk**

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/7PBvfsCRW29tEQwTydyH1Cw6bVWfull0>





Cuernavaca, Morelos, 3 de junio de 2021

Asunto: Voto aprobatorio tesis Fabiola Berenice García Ruiz

**DR. RODRIGO BAZÁN BONFIL  
COORDINADOR DE LA MAESTRÍA EN PRODUCCIÓN EDITORIAL  
CENTRO INTERDISCIPLINARIO DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES  
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS  
PRESENTE**

Por medio del presente le comunico que he leído la tesis ***El viaje de Ipa. Libro infantil ilustrado con realidad aumentada***, que presenta:

**Fabiola Berenice García Ruiz**

para obtener el grado de Maestra en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada, por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

El documento incluye todos los apartados que justifican teórica y técnicamente el proyecto y describe en forma amplia y detallada el proceso creativo y de desarrollo desde las perspectivas narrativa, estética, tecnológica, político-cultural, administrativa, organizativa y legal, dando cuenta de la complejidad que implica un proyecto editorial enriquecido con Realidad Aumentada. El documento presenta detalles menores de redacción y ortotipográficos que he señalado y que estoy segura la autora resolverá.

La estudiante ha atendido las observaciones que se le han formulado a lo largo de su proceso formativo y el producto resultante y asociado a la tesis en cuestión, es atractivo y pertinente en función de las lógicas actuales de consumo y de mercado, contribuyendo a la construcción de nuevas literacidades en el público joven al que está dirigido y sumándose a la tendencia actual de contenidos XR, que agrupan a la Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Realidad Mixta y tecnologías hápticas.

Sin más por el momento, le envío un cordial saludo.

Atentamente  
***Por una humanidad culta***  
*Una universidad de excelencia*

**DRA. MARÍA LUISA ZORRILLA ABASCAL**  
**Profesora-Investigadora de Tiempo Completo Asociada "C"**  
**Instituto de Ciencias de la Educación (ICE)**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**MARIA LUISA ZORRILLA ABASCAL | Fecha:2021-06-03 12:28:06 | Firmante**

eEEIHMcgsnm4SArob8Z1pJmDjN2+cAl6w+zOw2EGi+AOVjGIEFo6jFaYI4fxDQ2mknyNld3VEo3Qb2wnoo5EyTMsZ9cvun0Gj3W/MBOQQxZlktvWb8A2QB8XQ/2dudBMdNirmSywFSzIP4KqWfFuqG2vHEfKeeS2Rzbl99Q5d8E9UIBf36BkPgQWcJdZnNaQBwBpTGYztRw4YKggBMC7vQ0b4N/Fra13IO56Ec7k+CQ7eN14mWzb2EihavtipmrDXsSHYntTYucik3geWurJZWUq3jAnG3cae3GiCGZ2ZGc9cKmEFrmvfkTFAYyUTYOWkwBIJEMlwhV5EQ8e6/IIQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[dAqHWJ](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/iF2leYw69ITCuDmmPxe3aFuKMV9cmwZy>



20 de abril de 2021

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil  
Coordinador de la Maestría en Producción Editorial  
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades  
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales  
Universidad Autónoma del Estado de Morelos  
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis “*El viaje de Ipa*. Libro infantil ilustrado con realidad aumentada” que presenta:

**Fabiola Berenice García Ruiz**

para obtener el grado de Maestra en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

La investigación para enmarcar el producto dentro de las publicaciones infantiles fue exhaustiva, con referencias y autores pertinentes y especializados en literatura infantil. Es evidente que la alumna realizó una disección muy detallada de ese tipo de publicaciones y supo complementar el producto editorial propuesto con la inclusión de nuevas tecnologías. El libro funciona muy bien aún sin leerse con realidad aumentada, y eso habla de la calidad y funcionalidad de dicho proyecto editorial.

Sin más por el momento, quedo de usted

---

**Mtra. Jade Nadine Gutiérrez Hardt**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

JADE NADINE GUTIERREZ HARDT | Fecha:2021-04-20 09:53:09 | Firmante

NbY6+/e2BM9bKrzBzAYnsb8k+x13Tzp+4z3BMDGXmUbw+IUFb+VqNZQc9e9HBU0KZMgCcoAzyy5Em0V4diKqzHZwAzCAwZ3Xe7MR4w6/3gTWEWG50vPhM/Ao0gdaBWQdacaVNZ2Sn7p/yF19bLmHtzR/+RYj+32/alhM5n1roEzbGQjHfntfK17OdZJzf8+gqI9S5YiDK3C1V4AUG4ogUqn/ByARok3slsG79JoXVAu2ob72gXhPB5royeYnajXYqHKV1FQStTmma/KkRc0bErY3SAW3RgOr784axCZCcAcyuD93vso0nSBKR8mARM/uegFvKP/ezE3u1BM4g4olmw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



DWb1Gd

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/mVNtnRKcRwqPDinrANJw3QFleWWCDSp>





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS



Cuernavaca, Morelos a 26 de abril del 2021

**Dr. Rodrigo Bazán Bonfil**  
**Coordinador de la Maestría en Producción Editorial**  
**Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades**  
**Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales**  
**Universidad Autónoma del Estado de Morelos**  
**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *El viaje de Ipa. Libro infantil ilustrado con realidad aumentada* que presenta la alumna:

**Fabiola Berenice García Ruíz**

Para obtener el grado de Maestra en Producción Editorial. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma.

Bajo mi decisión en lo siguiente:

El trabajo es original, elaborada con base en una investigación compleja y una propuesta editorial acorde y cumple satisfactoriamente con los lineamientos estipulados para una tesis de maestría.

Sin más por el momento, quedo de usted.

A t e n t a m e n t e

A handwritten signature in black ink, appearing to be "B. Alcubierre Moya", written over a horizontal line.

Dra. Beatriz Alcubierre Moya  
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades  
Universidad Autónoma del Estado de Morelos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**BEATRIZ ALCUBIERRE MOYA** | Fecha:2021-04-27 12:53:15 | Firmante

l0w87lXHB3lCwnxkylKBFhLFdNpeplR04QRPgEu3TAWmNMeGTf7zq5L1EEGN5p/527.JtX1V1yvm5r7MUJckWJwxznR6rNtTf6zDj1nNbbhN2aUNBecY0dzRBsCi/dWpBnX  
Fj2GRcT6DHQviWAwyruDwbMgoV6oi9eSZEM9yw5HsTXQW/3dLUCQ/hpa6k860mASS3AhgKOtuY6BE2wad3BesWtGWqXG4HV8xiLFKlJNl2HQaP5lt3bZ7ueFjK4n2gqkj  
4zCa0kbDxGupnlZZX3bdM8cgn+cj2Key2BHjnFEHPXopssKWacncQC15C5NsUuFdORDfyT1uhgRtQLQEB9Q==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o  
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[HeWKIZ](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/XkoUTDv0y8VZEOeBB6MdXV98r0iEklr1>



Cuernavaca, Morelos a 17 de mayo de 2021.

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil  
Coordinador de la Maestría en Producción Editorial  
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades  
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales  
Universidad Autónoma del Estado de Morelos  
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *El viaje de Ipa Libro Infantil*

**Ilustrado Con Realidad Aumentada** que presenta:

**Lic. Fabiola Berenice García Ruiz**

para obtener el grado de Maestro/a en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

**La tesis refleja un claro manejo de los conceptos, con una eficiente argumentación de la toma de decisiones en torno a la gestión, diseño y cuidado de la edición de la obra, haciendo evidente la favorable aplicación de los conocimientos adquiridos durante el posgrado, proponiendo una pieza editorial de calidad. Con base en lo anterior, considero que cumple con todos los requisitos establecidos en los lineamientos de titulación del Plan de Estudios de la Maestría en Producción Editorial.**

Sin más por el momento, quedo de usted

---

**Dr. Fernando Garcés Poó**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**FERNANDO GARCES POO** | Fecha:2021-05-17 10:33:44 | Firmante

PH05PdMTGEN9lvs5Wp3fyu1ysoKmUdaihEKV8su6uqFbq0XLROJDBmcy8FYQ8d0UWL0DUrRpXsMtATQpUBaitueBx+6QVOMf3j0Z7ojpgHjkR02li/hkyDv/6h5TwdcPO0cKzD2JjI00Q4z8lkFikog9z3M6nC/JDEhHpDH+omjuYbGhlrxh/Y0J2CQ11AhNQ9TmbFtaqkM83sVb+HQWIEr3fvj6IH5eVrUkrJA+ixyM8TyX0huXXTKq8Qf8rgn188rRd8rHCZeXUzScwy2Ed64zGE9pJiT8mSM/r3Mc1SIBNsaOil3POZWLuqwT96S0/KRd/J0JHCNbWbeSDJ+nw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[sZitl8](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/kQnUUjYa14MVTMOHqwy5UmHOR1mHs9F>

