

La Suite del Bosque:

**Propuesta de Diseño Adaptada a las Necesidades de la Sede Cazucá de la Universidad
Santo Tomás, Para la Promoción de Lectura, Escritura y Oralidad, Dentro del Proyecto
Equipaje de Historias**

Jessica Bibiana Delgado Chávez

Facultad Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás

Trabajo de Grado

Fredy Leonardo Palencia Puerto

Junio, 2022-1

Dedicatoria

Dedico este trabajo de grado a Dios, porque me ha permitido llegar hasta aquí después de muchos tropiezos y caídas, también lo dedico a mi familia que ha estado acompañándome durante todo el proceso de mi formación profesional y apoyándome para que logre culminar con éxito este proceso académico, por último a los profesores que estuvieron brindándome su ayuda en estos años académicos.

Agradecimientos

Agradezco a Dios, por permitirme estar aquí finalizando esta etapa de mi vida, a la Universidad Santo Tomás y sus docentes que han estado conmigo desde el primer día de clases, los cuales me han apoyado en este proceso académico y profesional, a la Decana Sandra Ramirez por su apoyo, su comprensión y también porque ella vio en mí potencial y cualidades que yo no podía ver, al profesor Leonardo Palencia quien estuvo acompañando el desarrollo de este proyecto de investigación, impartiendo su conocimiento y recordandome lo importante que es el Diseño en diferentes ambientes como lo son: Sociales, económicos, políticos e incluso éticos, al igual le agradezco por darme la oportunidad de ser parte de esta pasantía social, por último al profesor Jhon Umba, quien me apoyó y ayudó a levantarme cuando no podía continuar, asimismo a recordarme que todo lo que me proponga puedo lograrlo.

Tabla de Contenido

1. Introducción.....	7
2. Justificación.....	8
3. Pregunta Articuladora.....	11
4. Objetivos.....	12
4.1 Objetivo General.....	12
4.2 Objetivos Específicos.....	12
5. Estado de la Cuestión.....	12
5.1 Estado del Arte.....	13
6. Diseño de Sistematización.....	22
6.1 Ambientes de Lectura, Escritura y Oralidad.....	23
6.2 Equipaje de Historias.....	24
6.3 Centros de Proyección Social Universidad Santo Tomás.....	25
7. Resultados.....	29
8. Discusión.....	35
9. Conclusiones.....	38
10. Referencias.....	40
11. Anexos.....	45

Tabla de Figuras

Figura 1. Livre Échange.....	14
Figura 2. Cabina de teléfono convertida en biblioteca pública.....	15
Figura 3. Krems an der Donau.....	16
Figura 4. BiebBus.....	18
Figura 5. Arma de instrucción masiva.....	18
Figura 6. Biblioburro.....	20
Figura 7. Biblioteca casa de Muñecas.....	21
Figura 8. Equipaje de historias, Blog, Youtube.....	25
Figura 9. Modelo de Pacificación urbana.....	26
Figura 10. Libro Diapasón.....	27
Figura 11. Flora y el flamenco.....	28
Figura 12. Flora y los pavos reales.....	28
Figura 13. Libros Molly Idle.....	29
Figura 14. Recetario.....	30
Figura 15. Tipografía y Gama Cromática.....	32
Figura 16. Contenido Redes sociales Equipaje de historias.....	32
Figura 17. Contenido Redes sociales Equipaje de historias.....	33
Figura 18. Contenido Blog Equipaje de historias.....	34
Figura 19 La Suite del Bosque.....	35

Tabla de Anexos

Anexo 1. Tumba de Soane.....	45
Anexo 2. Recetas.....	45
Anexo 3. Insights.....	46
Anexo 4. Encuestas, tipografía y gama cromática.....	46
Anexo 5. Fotografías del espacio.....	46

1. Introducción

A través del tiempo, el Diseño Gráfico enfrenta nuevos desafíos y oportunidades de crecimiento: El profesional encuentra espacios para expresar a través de la imagen puntos de acercamiento y comunicación con su interlocutor, en donde no sólo se piensa en un producto final con cualidades estéticas particulares, sino que en dicho proceso creativo, se deben contemplar alternativas de funcionalidad y usabilidad del producto.

A su vez, el diseño se ha visto inmerso en diferentes relaciones de carácter estratégico y ético, lo que ha llevado a quienes ejercen la profesión a tener en cuenta estructuras sociales, políticas y económicas en pro de la innovación social. En el marco del proyecto Equipaje de Historias cobran importancia los espacios en los cuales se desarrollan las actividades que rodean su propia naturaleza, de ahí, pensar en ambientes de lectura se hace vital en cualquier propósito del mismo, y a su vez desde el diseño pueden brindarse propuestas en donde se tengan en cuenta el espacio y sus prácticas, los elementos formales de construcción en diseño y la traducción de los imaginarios propios del contexto elegido.

Se han tenido en cuenta espacios de lectura no convencionales como referencias en el proceso del proyecto, como lo fueron: *Livre Échange*, *Biblioburro*, *Arma de Instrucción Masiva*, entre otros... Dando a entender que el propósito del diseño está inmerso en cualquier lugar donde menos se espere hallarlo presente, se tuvieron en cuenta autores como: Mel García, quien fue el medio de comprensión a lo que se refería un *buen ambiente de lectura* resaltando no únicamente la forma, sino la funcionalidad del Diseño dentro del mismo, como referencia en cuestión de la propuesta de diseño y las características que las personas esperaban que tuviera, teniendo en cuenta a Laëtitia Devernay y Molly Idle, ilustradoras que lograron captar la música y el sonido a través de la imagen.

Asimismo, trabajando de la mano con otro modelo de comunicación como lo es: La lectura, escritura y oralidad, realizando una propuesta de diseño que pueda adaptarse a las

necesidades del entorno y de las personas, se empleó un proyecto de investigación propicio a las preferencias destacadas del usuario.

En este orden de ideas, se considera que el diseño gráfico se sumerge en la transformación social, en donde el diseñador ha establecido el adecuado contacto mediante visitas y talleres a la población infantil y de la tercera edad, realizados en el escenario del proyecto Equipaje de Historias e inspirándose en los libros silentes, con el fin de encontrar que las palabras y los sonidos no son indispensables en el desarrollo de una propuesta enfocada en lo sonoro, como resultado y característica anhelada por los visitantes del lugar.

Con lo mencionado anteriormente, este documento tiene el propósito de exponer metodologías de trabajo, análisis y contraste de información con teorías propias del diseño en pro de la construcción de una propuesta enfocada en la constitución de un ambiente de lectura.

2. Justificación

“De los diversos instrumentos inventados por el hombre, el más asombroso es el libro; todos los demás son extensiones de su cuerpo... Sólo el libro es una extensión de la imaginación y la memoria”. **Jorge Luis Borges**

El tema que se va a desarrollar, parte de los papeles que ha ocupado el Diseño Gráfico, los cuales han sido de gran importancia para mejorar, transformar, transmitir ideas, emociones y sensaciones visuales en espacios determinados; es un comunicador que difunde con las imágenes sin importar el idioma donde provenga.

Usa la imagen a su disposición para que todo aquel que lo vea pueda comprenderlo, creando así una especie de lenguaje universal gráfico; más que un proceso de creación, cumple con el propósito de transmitir un mensaje muy específico y esencialmente funcional,

puede estar implícito en cualquier tónica que se le presente, de modo que, no es ajeno al terreno de los ambientes de lectura, del cual se hablará en los siguientes apartados.

La importancia del rol del diseñador gráfico dentro de diversos espacios, como lo son los ambientes de promoción de lectura, escritura y oralidad (LEO), son la base del trabajo en cuestión, donde ha consistido de la implementación de una propuesta de diseño, logrando ver que definitivamente el papel del diseñador está inmerso en la transformación social. El espacio seleccionado es una fundación de la sede de Cazucá, en donde se ve necesaria una modificación en el ambiente de LEO. Durante las visitas realizadas en dicha área, se ejecutaron una serie de talleres con base al proyecto Equipaje de Historias, con el fin de encontrar elementos propios del lugar, los habitantes y las características que lo rigen en torno a la modificación del espacio a nivel gráfico-visual.

La lectura, escritura y oralidad, son un conjunto de herramientas que destacan la imaginación, la creación de un mundo que se cree imposible; con ayuda de este instrumento la mente humana saca a flote todo aquello que se esconde a los ojos de lo común y corriente, resalta todas las cualidades ocultas y recónditas de la extensión del subconsciente. Por consiguiente el instrumento de LEO, es un excelente par junto con el Diseño Gráfico, mediante los cuales se logra una variación y transformación de lo intangible.

Con el siguiente trabajo de investigación, se hace prueba de ello, con talleres que se realizaron en el transcurso y desarrollo del proyecto implementado, donde no únicamente se encuentra un trabajo de LEO, sino que también hace parte de este fantástico universo el Diseño Gráfico, un componente que hizo que cobrara vida, convirtiéndose en puente y unión de ideas, haciendo posible la propuesta que se adaptó a la sede de proyección social de la Universidad Santo Tomás, el cual actuó como mediador del lector y el espacio en el cual se desarrollaron los hechos: Fundación Revivir Juvenil Siglo XXI, logrando reproducir en una propuesta diseñada hacia las necesidades de las personas partícipes de los talleres, y la

información que se pudo obtener durante las visitas, para la correcta producción de una propuesta de diseño hacia un espacio apto de lectura, escritura y oralidad, por supuesto teniendo en cuenta los elementos con los que se contaba en la zona elegida.

El ambiente de lectura sin duda es un espacio de esparcimiento, donde hasta los pensamientos más descabellados son válidos, contar con un entorno diverso al que se está acostumbrado es la oportunidad de hallar ideas diferentes y motivadoras hacia la creación de un nuevo lugar, como lo es la sede Cazucá y sus alrededores, además de todos sus habitantes, unidos por la colaboración y el trabajo mutuo, es por ello que se tuvo en cuenta el valor del trabajo en equipo, para que cada uno de ellos sea parte de la reproducción a través de módulos. En la recolección de datos para la creación de la propuesta del ambiente de LEO, se ha hallado como punto de partida el elemento sonoro, de allí se ha intervenido la propuesta en relación al diseño y la manera en la que puede influenciar el profesional con el espacio en cuestión, transformando lo intangible como el sonido, en algo tangible como el diseño y la ilustración como parte de la reproducción visible.

Se tiene como propósito, reconocer el papel que establece el diseñador gráfico como mediador en la creación de una propuesta de diseño, adaptada a las condiciones que posee la Fundación Juvenil Revivir Siglo XXI de la sede Cazucá, una de las cuatro sedes con las que cuenta la Universidad Santo Tomás. La creación de un ambiente de lectura óptimo a las necesidades que maneja dicho entorno, es más que una necesidad, es la manera en la que sus habitantes pueden reencontrarse con el espacio adecuado, para la intervención no sólo de talleres, sino autónoma de desenvolvimiento con la lectura, escritura y oralidad, un espacio que requieren, ya que no se cuenta con librerías, bibliotecas o puntos de acceso a información cercanas a sus pobladores.

En cuanto al diseño, las formas en las que puede actuar como puente para el proyecto en desarrollo, consta de instrumentos como lo son: Los módulos, un concepto de diseño que

se encuentra integrado a un componente más grande, llamado retículas, entendidas como estructuras que ayudan al desarrollo del boceto a realizar, pero estas son invisibles en el arte final, lo que generan es un orden en la composición, que a la vista suele ser atractivo (Alberich, et al., 2013). Estas son ajustables para los diferentes elementos gráficos, de allí se componen los módulos, conocidos como las formas básicas que se repiten creando gráficas visualmente bellas, existen diferentes clases de repetición a base de módulos, en los que se encuentran todas las variaciones que puede poseer una forma, en cuestión a: Figuras, tamaños, colores, texturas, direcciones y posiciones.

Dentro de los fundamentos visuales, cabe destacar que estas unidades de medida funcionan para decretar las diferentes proporciones entre diversas piezas en una composición, que pueden repetirse organizadamente en el espacio, lo que es de utilidad en el momento de la creación de la propuesta de diseño que no se llevará a cabo en este proyecto, sin embargo, se ha tenido en cuenta en el momento de recopilar información formal en cuestión del entorno y de las personas que visitan el lugar con frecuencia, entendiéndose así, que el valor del trabajo en equipo es una cualidad de la Fundación, asimismo recalcando que la reproducción a base de módulos se propuso a la par porque los implicados realizan talleres y trabajos manuales.

3. Pregunta Articuladora

¿Cuál es el rol que desempeña el diseñador gráfico en la creación de ambientes adecuados para la promoción de lectura, escritura y oralidad (LEO), implementada en el centro de proyección social Fundación Juvenil Revivir Siglo XXI, de la Universidad Santo Tomás, dentro del proyecto Equipaje de historias?

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Generar una propuesta de diseño que se articule a la creación de ambientes adecuados para la promoción de lectura, escritura y oralidad (LEO) en el centro de proyección social Fundación Juvenil Revivir Siglo XXI, de la Universidad Santo Tomás, dentro del proyecto Equipaje de historias.

4.2 Objetivos Específicos

Reconocer los espacios y ambientes de los centros de proyección social de la Universidad Santo Tomás.

Analizar elementos formales y conceptuales dentro del contexto en el cual se encuentra el centro de proyección social, y la incidencia que puede tener la creación de un ambiente de lectura.

Definir una propuesta de diseño basada en las necesidades y la información obtenida durante las visitas y talleres en los centros de proyección social.

5. Estado de la Cuestión

El papel del diseñador gráfico, es una pieza fundamental dentro de los procesos que abarcan la promoción de la lectura, las herramientas que proporciona un diseñador son de útil mecanismo para la difusión y transmisión de mensajes, no sólo tienen en cuenta una dinámica estética, sino funcional y buscando siempre una sencilla usabilidad, con el fin de enriquecer cada uno de los tratamientos en los que se encuentra inmerso.

El diseño en este proceso, es la medida de construcción, un puente que llevará las ideas desde lo intangible hasta la manera tangible de la propuesta, teniendo en cuenta el reconocimiento del espacio en cuestión y los elementos que el mismo puede proporcionar dentro de las necesidades del consumidor.

El Diseño Gráfico busca responder a las necesidades simbólicas de representación de las cosas, expresión del pensamiento y fenómeno de la inmediatez; se entiende como: Presencia misma y expresión holística, que permite la mediación entre el hombre como expresión del ser y el mundo que le rodea, también es representación simbólica de lo material, de los procesos invisibles y de los fenómenos del mundo circundante (Hernández, 2013, p. 7).

Además, de tener en cuenta el entorno donde se desarrolla el proceso de creación, el público objetivo y las condiciones del ambiente, donde transforman toda aquella información en una conexión entre el medio y el destinatario. ¿Qué hace con toda esa información que recibe? la sintetiza, la analiza y la codifica, adaptando todos los patrones encontrados por información procesable para su receptor. Citando a Hernández (2013) quien afirma que “No es únicamente la expresión con la que se proporciona un contacto con el mundo nuevo y dinámico, sino que conocido como manifestación de la cultura, enriquece el pensamiento, logrando una extensión y participación más consciente y activa” (p. 5). La forma de comunicación con la que cuenta el diseño gráfico, hace más favorable el aspecto que se tiene visualmente, se encarga de la unión de mundos, como resultado participa de su oficio en el proceso de comportamientos sociales y culturales (Acosta, 2020).

5.1 Estado del Arte

En el siguiente apartado se encuentran una serie de proyectos de diseño que llevaron a cabo la implementación de ambientes de lectura poco convencionales, sin embargo, la

capacidad de usabilidad y función de los espacios y ambientes en cuestión, hacen que el lector quiera ser parte de dicho entorno:

El proyecto de diseño *Livre Échange* o traducido al español Intercambio de libros, fue una propuesta de diseño en Francia del año 2013, con el fin de promover la lectura de una manera urbana. La idea fue diseñada por Didier Muller, quien es parte del equipo *HouseWork*.

¿De qué nos habla el proyecto? Esta propuesta de biblioteca se basa en la construcción de unas cajas transparentes en forma de casas, diseñadas por Nathalie Faessel, estas piezas caen de las ramas de los árboles, que son situadas en diferentes lugares como parques o lugares concurridos donde los habitantes de núcleos urbanos puedan tener el acceso a leer, o por qué no, llevarse un libro y dejar uno propio a cambio.

Su objetivo principal es lograr promocionar la lectura dentro de un sistema singular, *Si te llevas un libro, deja otro*, el método de diseño en los cuales están resguardados los libros son estructuras a manera de casas, como forma de *protección* del entorno al que los libros puedan ser expuestos en el exterior. Según el equipo de diseño se tuvo en cuenta que los materiales con los cuales trabajaron no fueran invasivos, así podrían camuflarse en el espacio, es por ello que se implementaron las cajas de acrílico y las cuerdas verdes que se mezclan con el ambiente de hojas (HouseWork, s.f.). Como se puede ver en la Figura 1.

El tema principal del proyecto mencionado fue “Afianzar la empatía de los ciudadanos con su ciudad, construyendo espacios públicos entre todos” (Martinez, 2013, Blog).

Figura 1

Livre Echange



Nota: Tomado de Livre Echange [Fotografía] por Muller, D. (2013). El documentalista Enredado, Saint-Étienne, Francia; fuente <https://onx.la/a7cbc>.

Como segundo proyecto se tiene referenciado: Las Cabinas de Teléfono convertidas en bibliotecas, ¿Para qué llamar a larga distancia, si se tienen libros al alcance de una llamada? Las cabinas de teléfono tuvieron un papel fundamental en cuanto a servicios indispensables de telefonía, sin embargo, han dejado de ser tan vitales como lo eran en décadas pasadas, así que ¿qué se hace con ellas? Por supuesto, llenarlas de libros. En ciudades como Berlín, Lisboa, Las Palmas de Gran Canaria y Londres, se lleva a cabo la implementación de estas como resguardo de libros, ¿las reglas? “Abre la puerta y llévate el libro que desees” (Martinez, 2013, Blog). Ver Figura 2.

Figura 2

Cabina de teléfono convertida en biblioteca pública



Nota: Tomada de Cabinas de teléfono [Fotografía] por Rodríguez, C. (2021). Cabina convertida por habitantes en una biblioteca de intercambio de libros. Tyrwhitt Road y Lewisham Way, Londrés; fuente <https://onx.la/3346c>.

Un diseño exótico e irónico, es con el que cuentan estas cabinas, las cuales al ya no ocupar el propósito que tenía predispuesto en años pasados, ahora atraviesan el papel de comunicarse en otros icónicos estilos. ¿De dónde proviene el diseño de estas cabinas? Aunque actualmente no se utilicen, la propuesta de diseño de estas proviene del más allá, Giles Gilbert Scott, tomó la inspiración de la *Tumba de Soane*, ver Anexo 1. El diseño se realizó para un concurso con el fin de rediseñar la cabina K1, ya que el diseño anterior no fue bien recibido por los ingleses (Hurst, 2013, Blog).

La inspiración de una sólo tumba puede llegar a dar como resultado la creación de las cabinas telefónicas de Gilbert Scott, pero qué pasa cuando es todo un escenario para la lectura, este es el caso de la biblioteca de cementerio, Una lectura para morir; Krems an der Donau, en Austria, los creadores detrás de esta excéntrica obra son: Michel Clegg y Martin Guttman, quienes colocaron tres estantes de libros en el año 2004. Más que un espacio para tomar y dejar libros, se ha vuelto un monumento en torno a la restauración del cementerio judío en Krems, “No tiene que ser un lugar abandonado por el silencio” sus creadores lo ven como una “forma con la cual, la comunidad pueda dialogar e interactuar con el espacio” (Meier, 2014). Ver Figura 3.

Figura 3

Krems an der Donau



Nota: Tomado del Blog Atlas Obscura [Fotografía] por Devries. K, (2021). Krems Austria; fuente <https://n9.cl/m0c4g>.

¿Bibliotecas ambulantes o estáticas? Ambas son buenas opciones y cuando se recicla la implementación es destacable, este es el caso de Holanda, un gran contenedor que se sostiene sobre un camión, su objetivo es llevar libros a aquellas comunidades con bajos recursos económicos, una biblioteca infantil móvil, diseñada por Jord den Hollander. El diseño resuelve el inconveniente de falta de espacio, donde el segundo piso es extensible y se desliza sobre el inferior, el proyecto de diseño llamado *BiebBus* desde el año 2010 viaja de una escuela a otra en la región de Zaan, ofreciendo libros y asimismo un ambiente propicio, como lo es una sala de lectura (Anónimo, 2015). Ver Figura 4.

En cuestión al espacio, señala Martínez (2013) que este cuenta con unos 54 metros cuadrados que se dividen en dos alturas, tiene la capacidad de acoger entre 30 a 45 niños. En la parte inferior se cuenta con alrededor de 100 metros de estantes con aproximadamente 7.000 libros, y un techo transparente, con el fin de generar una máxima iluminación. En el momento en el que se encuentra estático, el suelo de la segunda plataforma se desliza sobre el primero formando una especie de nave espacial donde los niños pueden sentarse en puffs para leer, divertirse y usar internet, “se adapta a la era digital y dispone de cuatro terminales informáticos, proporcionando una experiencia de lectura muy especial” (Nobel, 2015, Blog).

Figura 4*BiebBus*

Nota: Tomado del Blog Plataforma Urbana, BiebBus biblioteca contenedor, [Fotografía] por Gaete. M, (2015). Holanda; fuente <https://onx.la/56182>.

En el proyecto *Arma de instrucción masiva*, libros transportados desde un tanque hacia los barrios más humildes de Argentina, esta obra diseñada por Raúl Lemesoff, es capaz de transportar hasta 900 libros, el vehículo solía ser un Ford Falcon de 1979, el cual fue transformado en un tanque, como se puede ver en la Figura 5.

Figura 5*Arma de instrucción masiva*

Nota: Tomado de Abrideira [Fotografía] Arma de instrucción masiva, (2016). Buenos Aires, Argentina; fuente <https://n9.cl/rf4qs>

Regala y acepta donaciones mientras visita diferentes lugares donde los libros no pueden llegar, en palabras de Lemesoff (s.f.) citado en Notimérica (2016) menciona:

Que la educación se encuentra en la casa, mientras que la instrucción está en la escuela. Cuando le obsequio un libro a un niño, cobra un nuevo valor. No se lo dio ni la madre, ni la profesora quien lo reprendió para que lo lea, si no quiere repetir el grado.

El diseño de su creación se destaca por mitades de libros obsequiados por un papelerero quien debía deshacerse de innumerables ejemplares, así que su creación se basa en piezas fijas y otras de biblioteca, aunque causa intriga y fascinación, a otros les intimida el tanque, afirma Lemesoff (2016) que algunas de las personas no creen que los libros que transporta sean de acceso libre. El creador lleva libros a barrios con bajo nivel adquisitivo y para volver a llenar su arma visita los barrios ricos. Explica que la razón por la cuál hace esa labor es con el fin de que las personas puedan tomar conciencia de que se deben crear cambios en la humanidad (Notimérica, 2016, Blog).

Transportar libros en vehículos para que lleguen a aquellas manos y ojos que no pueden tenerlos de forma asequible, se vuelve habitual en países como: Brasil, Argentina, Holanda, incluso en botes sobre los fiordos de Noruega, mientras que en lugares como: Colombia, Laos y Kenia, los libros son transportados por animales.

El proyecto *Biblioburro*, dirigido por Luis Soriano un profesor de Magdalena, que se ha dedicado alrededor de 15 años a cargar en sus burros: Alfa y Beto, decenas de libros con el propósito de llevar cada fin de semana momentos de felicidad a los niños, los viajes que ha emprendido no son nada sencillos, ha sido inmovilizado por bandidos, y en una de sus travesías se ha fracturado la pierna, pero nada de ello impide que siga llevando libros a los niños que no pueden disponer de ellos. Cuando llega a un sitio específico, les lee a los niños,

les ayuda con sus deberes escolares y les presta los libros que lleva consigo (Bolton, 2016).

Ver Figura 6.

Consta de un diseño sencillo, pero compacto, el material apto para llevar horas de viaje y los materiales que estén a su alcance para proporcionarle a aquellos pequeños la satisfacción de atesorar estos objetos por tan efímeros momentos de alegría.

Figura 6

Biblioburro.



Nota: Tomado de Colombia Aprende [Fotografía] por Friel, (s. f). Magdalena, Colombia; fuente <https://n9.cl/14ig7>.

Hasta ahora los proyectos en cuestión han sido para promover la lectura a aquellos a los que no pueden disfrutar de ella, sin embargo, la realeza también necesita de escenarios y ambientes de lectura, en el año 1920 no se encontraba fuera de lo común que una biblioteca ocupara la combinación masculina de una sala de armamento, sala de fumadores y juegos; esto es lo que refleja la *Biblioteca, casa de muñecas* de la reina Marie Luise, donde se plasma dicho ambiente contemporáneo.

Fue originalmente la idea de la prima del rey, en el diseño de esta curiosa biblioteca, se encontraron implicados más de 1.500 artistas y artesanos, quienes fueron dirigidos por Sir Edwin Lutyens, uno de los urbanistas más conocidos de la época durante el siglo XX. “La

diminuta biblioteca realizada a partir de madera de nogal contiene obras de más 170 autores” (Royal Collection Trust, s.f.). La biblioteca se destaca por algunos libros escritos a puño y letra de autores famosos del siglo como lo son: M. R James, Sir Arthur Conan Doyle, Aldous Huxley, Robert Graves, J. M. Barrie, Kipling, entre otros más, incluyendo a Thomas Hardy, quien contribuyó con la donación de un pequeño librito (Campbell, 2020, Blog).

El diseño con el que cuenta esta diminuta biblioteca es minucioso y prolijo, cumpliendo la función de conservación de literatura del siglo, con libros diminutos escritos a mano y asimismo sus pequeñas ilustraciones, haciendo evidente el afecto por la cultura y el arte mismo. La creación y el diseño se llevó a cabo por el periodo en el que Europa había quedado devastada con la situación social y cultural por la I guerra mundial, con el propósito de volver a sentir un orgullo patrio, así que se pusieron en la tarea de crear esta inigualable obra de arte, la cual tuvo una Exposición del Imperio Británico en Londres, en 1924 (Anónimo, 2020, p.1). Ver Figura 7.

Figura 7

Biblioteca Casa de Muñecas



Nota: Tomado de Royal Collection trust, The Library © [Fotografía] por Royal Collection, Londres; fuente: <https://n9.cl/17cay>.

Como se pudo observar con los proyectos previos, la creación de un ambiente de lectura es fundamental para su promoción, desarrollo, conservación y el diseño como mediador para llevar a cabo procesos de promoción de lectura; en palabras sucintas de Pérez (2021) “El diseñador se encarga de cobrar vida a mensajes específicos e ideas que se necesiten transmitir a un público, mediante: Ilustraciones, gráficos, bosquejos, folletos, libros, entre otros soportes.” El diseñador ante todo es un comunicador visual, que fundamenta su forma de transmitir contenido a través de componentes tecnológicos o tradicionales (a mano) con el propósito de crear un impacto en el receptor del mensaje, pero ante todo adoptar un punto de vista crítico y creativo, no dejarse llevar por las tendencias (García, 2020, Blog).

Como se ha podido observar existen extraordinarias formas en las que el diseño lleva la lectura en diferentes ambientes, no sólo muy tranquilos y discretos, sino que se han transformado en toda una oportunidad para ocupar espacios públicos, haciendo que las personas interactúen con el espacio donde habitan cotidianamente, volviendo la lectura como parte de una costumbre cultural. Según Aguilera y Arenas (2020) es importante que “genere un diálogo con otras prácticas y que maneje un interés relacional para una audiencia definida” (p. 27). La acción de visibilizar de una forma individual, delimita el control y la influencia que pueda conllevar dicho escenario, es por ello que las acciones colectivas llevan a mejores resultados del análisis, con una única fuente de información no se puede hallar suficiente material (Aguilera y Arenas, 2020, p. 27).

6. Diseño de la Sistematización

El instrumento de la sistematización, en el ámbito de la recolección de datos por medio de la investigación, crea un valor en cuanto a la recuperación de opiniones, conocimientos y por supuesto las diferentes percepciones con las que se cuenta en los procesos de transformación e intervención social (Guinot, et al., 2020).

6.1 Ambientes de Lectura, Escritura y Oralidad

Un ambiente de lectura es aquel que proporciona un espacio adecuado, para llevar a cabo procesos y el correcto desarrollo de LEO, o mejor conocido como: Lectura, escritura y oralidad. Así que cómo se puede lograr un espacio apropiado para el correcto funcionamiento de los elementos mencionados, en un primer momento se conoce que un espacio apto para la lectura y sus componentes van a traer no sólo un momento, o un corto instante de satisfacción, sino que proporcionará innumerables espacios en los cuales disfrutar de un libro desde un niño hasta un adulto, afirma García (2020) que existen diferentes puntos de vista y ángulos desde los cuales ofrecer alternativas competentes, en donde señala los siguientes puntos de partida:

- En primera instancia considera indispensable al *Lector*, es el puente que va a sostener el inicio y el destino del entorno; como segundo punto sitúa *Crear un vínculo* de la lectura con el espacio en cuestión, “El rincón lector debe ser sencillo, cómodo y contar con una buena iluminación” (García, 2020, Blog). Menciona que al crear un ambiente de lectura se debe tener en cuenta la capacidad de elementos en cuestión, de esto dependen las distracciones que se pueda generar en torno a los componentes seleccionados.
- Por otro lado en el tercer factor está el *Crear Rutinas*, crear un ambiente de lectura adecuado hace que el lector no se vuelva dependiente al creador del espacio, sino que comience un hábito independiente y autónomo, al igual que la conformación de un horario como cualquier otra actividad a realizar, esto ayudará a una mejor organización.

- A los más pequeños se les recomienda dedicar hasta los siete minutos de lectura, y al crear una rutina y hábito de lectura, podrán aumentar a los diez minutos de dicha actividad (García, 2020, Blog).
- El cuarto momento para crear un ambiente de lectura es tener Libros al Alcance, estantes donde se puedan alcanzar los libros fácilmente, si no se encuentra a la altura del lector, lo desanima al no hallarlo presto a su capacidad.

Aunque es de vital importancia el espacio, el diseño y los elementos que lo rigen igualmente son significativos, donde se prioriza el material, la textura, y la función del mismo objeto, para ilustrar mejor a lo que se refiere lo anterior, se tiene en cuenta que los niños más pequeños necesitan libros livianos y materiales como el cartón que son más resistentes y más oportunos, las puntas de las hojas suelen ser redondeadas, con el fin de evitar accidentes, cuando el infante suele tener más capacidades motrices y lectoras es recomendable una tapa dura y un mayor tamaño, de la manera más frecuente sus dimensiones suelen ser cuadradas, concluye García (2020).

6.2 Equipaje de Historias

Es un proyecto iniciado en la Universidad Santo Tomás, con la finalidad de promover la lectura, escritura y oralidad, mediante la generación de contenidos desde el área digital en plataformas como: Instagram, YouTube, un blog en Wix y la presencialidad con talleres lúdicos, el propósito del proyecto es crear impactos en diferentes grupos sociales, teniendo en cuenta como público objetivo a niños y adultos mayores, sin embargo, también es partícipe en distintas comunidades y grupos sociales, “La lectura funciona como dispositivo de exploración de mundos posibles, y a su vez brinda herramientas de reconocimiento en el contexto habitado” (Equipaje de historias, 2021, Blog).

Figura 8

Equipaje de historias, Blog, YouTube



Nota: Captura de pantalla (2022). [Entrada Blog y YouTube]. Equipaje de historias

6.3 Centros de Proyección Social Universidad Santo Tomás

La Universidad Santo Tomás cuenta con cuatro centros de proyección social, en los cuales se destacan: La sede Cazucá, sede Suba, sede Chapinero y sede Usme; los proyectos en los cuales participa funcionan como generador de transformación social, la cual está encargada de contribuir al mejor tratamiento de la calidad de vida de la comunidad.

Comprendida como: Una dimensión sustantiva, integrada con la enseñanza y aprendizaje, junto con la investigación y la forma de interactuar con otros sectores de la sociedad, con el fin de apoyar a la solución en problemáticas sociales, al igual que instruirse y llevar ese aprendizaje a la transformación de la organización y gestión de la misma, como entidad generadora de conocimiento con miras a la transformación sociocultural, la convivencia y justicia social por medio de la transferencia o extensión del saber (USTA, 2021, Blog).

En la sede Cazucá, se encuentra la Fundación Juvenil Revivir Siglo XXI, donde se desenvolverá el proyecto en cuestión; un lugar que permite sin discriminación que cualquier persona pueda ser parte del cambio en su comunidad, incluyendo niños, jóvenes, adultos y

adultos mayores. La misión de la Fundación, se basa en la fundamentación del compromiso social de la pacificación urbana, mediante la implementación de los ejes transversales del modelo de pacificación que se lleva construyendo ver Figura 13, donde se ofrece a la comunidad las herramientas para la construcción de un territorio pacífico y el desarrollo de una sana convivencia (Fundación Juvenil Revivir Siglo XXI [FJRS XXI], 2019, Blog).

La página oficial de la Fundación se puede encontrar en el siguiente link:

<https://fundacionjuvenil.wixsite.com/paginaoficial>

Figura 9

Modelo de pacificación urbana



Nota: Diagrama por Fundación Juvenil Revivir Siglo XXI

Cuentan con el apoyo de otras universidades como: La Universidad Minuto de Dios, Universidad de la Salle, Uniclaletiana y la Universidad Santo Tomás. Y aliados como el Consejo Noruego y el Centro de Educación para el Desarrollo. Su comunidad posee un muy amplio público objetivo, que va desde los 4 a 99 años de edad, con el cual trabajan y desempeñan sus labores sociales.

Con base a las encuestas realizadas en los talleres asistidos se han tomado en cuenta características en común que se encontraron durante el desarrollo de las mismas, donde

predominan aspectos que las personas deseaban encontrar en un ambiente de lectura ideal los cuales son: Lugar tranquilo, mucha luz, comodidad y una melodía o sonidos de ambientación. Ver Anexo 2.

Asimismo, se considera que los sonidos de ambientación, son un elemento no absoluto, lo que quiere decir, que no todos los implicados van a desear tener una melodía de fondo mientras se encuentran realizando un trabajo autónomo de lectura, es por ello que durante el trabajo de investigación y teniendo en cuenta el rol del diseñador, se realizó una consulta acerca de referencias con el fin de tener una guía visual en cuanto al elemento sonoro y la armonía con respecto a la ilustración ¿Cómo es posible convertir un elemento intangible, como lo son los sonidos en un elemento tangible?

La ilustración fue el medio de interpretación que ha rescatado la síntesis de la forma de la música, como lo es en el caso de Diapasón, un libro realizado por Laëtitia Devernay, sin palabras, ni mucho menos elementos de sonido, sin embargo, la historia y el soporte de la ilustración crean un espacio melodioso que compacta y hace posible el proceso de transformación de lo intangible a lo tangible.

Figura 10

Libro Diapasón



Nota: Por Laëtitia Devernay, [Fotografía] tomado de

<https://fce.com.co/wp-content/uploads/2021/06/818281807.jpg>

En el siguiente caso, se ha tomado en consideración, una serie de libros que comparten cualidades similares, al referirse a consecuencias de danzas, en donde cada una de ellas es interpretada por animales distintos, en los que destaca: Un flamenco, pavos reales, y un pingüino, acompañados por una niña llamada Flora, todo ello ilustrado por Molly Idle, donde se habla con la imagen de diferentes clases de bailes y la ilustración hace prueba de ello con las formas y composiciones del escenario, en el primer ejemplo el flamenco representa una danza diferente a la que podría representar el pavo real o el pingüino; la forma de las ilustraciones rescata la manera en la que los elementos comparten trazos en común hacia movimientos sonoros como lo muestra en las Figura 11 y 12.

Figura 11

Flora y el flamenco



Nota: Flora y el flamenco, [Fotografía] tomada de <https://cutt.ly/cGTjxYE>

Figura 12

Flora y los pavos reales



Nota: Flora y los pavos reales, [Fotografía] tomada de <https://cutt.ly/FGTkDZM>

Con esto se rescata a la apelación de los sentidos, donde cada libro emplea diferentes elementos compositivos con lo cual crear ideas opuestas en relación a las danzas que se emplean, resaltando en el usuario emociones y sensaciones musicales diferentes. Como se puede ver en la Figura 13.

Figura 13

Libros Molly Idle



Nota: Pantallazos de los libros ilustrados por Molly Idle

7. Resultados

En el siguiente apartado, se realizó un análisis acerca de la experiencia vivida durante el desarrollo de la pasantía social, en el centro de proyección social de la sede de Cazucá: Fundación Revivir Juvenil Siglo XXI, donde se tuvo en cuenta la recolección de información, que hizo posible la propuesta de diseño adaptada a las condiciones con las que contaba la

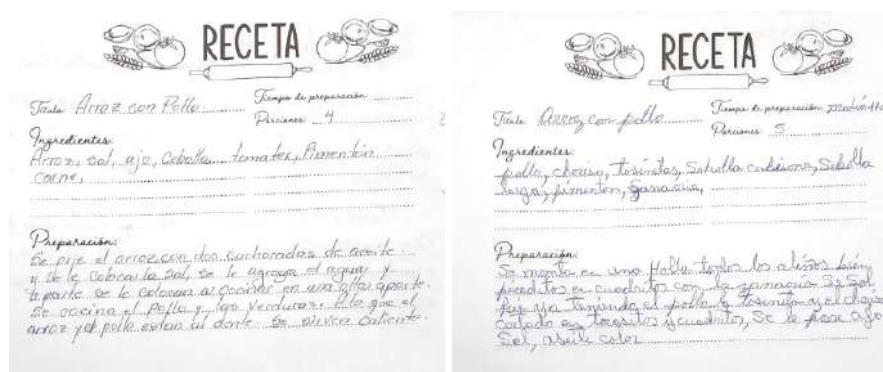
Fundación, antes de una intervención social durante el proceso y el desarrollo de investigación dentro del proyecto Equipaje de Historias.

En primera medida, se percató del público con el que se iba a trabajar durante los talleres y visitas a la Fundación, con lo cual se establecieron una serie de relatos por exponer seguidos de un taller y una participación oral por parte de los implicados. Dentro de los libros expuestos se encuentran: El día de campo de Don Chanco, La sopa de Piedra, El oso que no lo era, Mi día de suerte, entre otros...

El público objetivo fueron niños y adultos mayores, quienes fueron participes en cada una de las intervenciones que se llevaron a cabo en las visitas de la Sede Cazucá, donde a continuación se mostrarán algunos de los resultados del primer taller. Ver Figura 14.

Figura 14

Recetario



Nota: Formato escaneado del primer taller del libro La Sopa de Piedra, (2022).

Como se puede apreciar en la Figura anterior, después del trabajo de lectura del libro: La Sopa de Piedra, el primer taller se basó en la construcción de un texto descriptivo, mediante la colaboración de todos los oyentes, quienes escribieron una receta valiosa que hubiera pasado de generación en generación en su familia, ver Anexo 2.

En cada uno de los talleres se efectuó un espacio de oralidad, en el cual las personas intervenían con preferencias y gustos que querían llegar a encontrar en su espacio de lectura, donde se tuvieron en cuenta todas las opiniones personales de los participantes, “escuchar a los usuarios es de gran importancia para lograr comprender los problemas a los cuales los diseñadores deben enfrentarse, para así encontrar la mejor y óptima manera de solucionarlo” (Artigas, 2017). Las características en común que se lograron rescatar se ajustaron en *Insights*, definidos por el diccionario de Marketing como una clave o esencia que permitirá encontrar solución a un problema, con la finalidad de obtener una mejor organización de la información observada (Marketing Digital, 2015, Blog). Ver Anexo 3.

Durante la recolección de información se analizaron los elementos principales que debía contener una propuesta de diseño, donde se hallaron: Gama Cromática, tipografía, gráfica complementaria y personajes representativos, mediante dichos elementos se encuestaron a los invitados sobre tonos, matices, figuras y gráficos que quisieran visualizar en el espacio donde se encontraban, teniendo como resultado tonos de verde y rosa, la ambientación que esperaban encontrar era un bosque, catalogado por ellos como: “Un lugar tranquilo y lleno de calma donde quisiera sentarme a leer”. Al igual que poder contemplar ilustraciones de animales como: Osos, pavos reales, ardillas, pájaros, ranas, mapaches... Para ello, se ha escogido a manera de encuesta una gama cromática que se ajustó a las preferencias de los usuarios, y una tipografía apta a las condiciones de las personas, en cuestión de gustos y legibilidad, entendiéndose así, que la tipografía es la encargada de ocupar la estructura y la organización en lenguajes visuales, encaminada a transmitir un mensaje óptimo, la tipografía o tipo de letra tiene la capacidad por sí misma de proporcionar información y emociones de manera independiente (Haslam y Baines, 2005). En cuanto al color, es uno de los componentes de más relevancia y principal en los que juega el diseño, comprobando que es influyente dentro de las emociones, sentimientos y reacciones de las personas (Anónimo,

2019). Las selecciones de colorimetría y tipografía se pueden ver en el Anexo 4. Obteniendo como resultado la siguiente información, ver Figura 15.

Figura 15

Tipografía y Gama Cromática



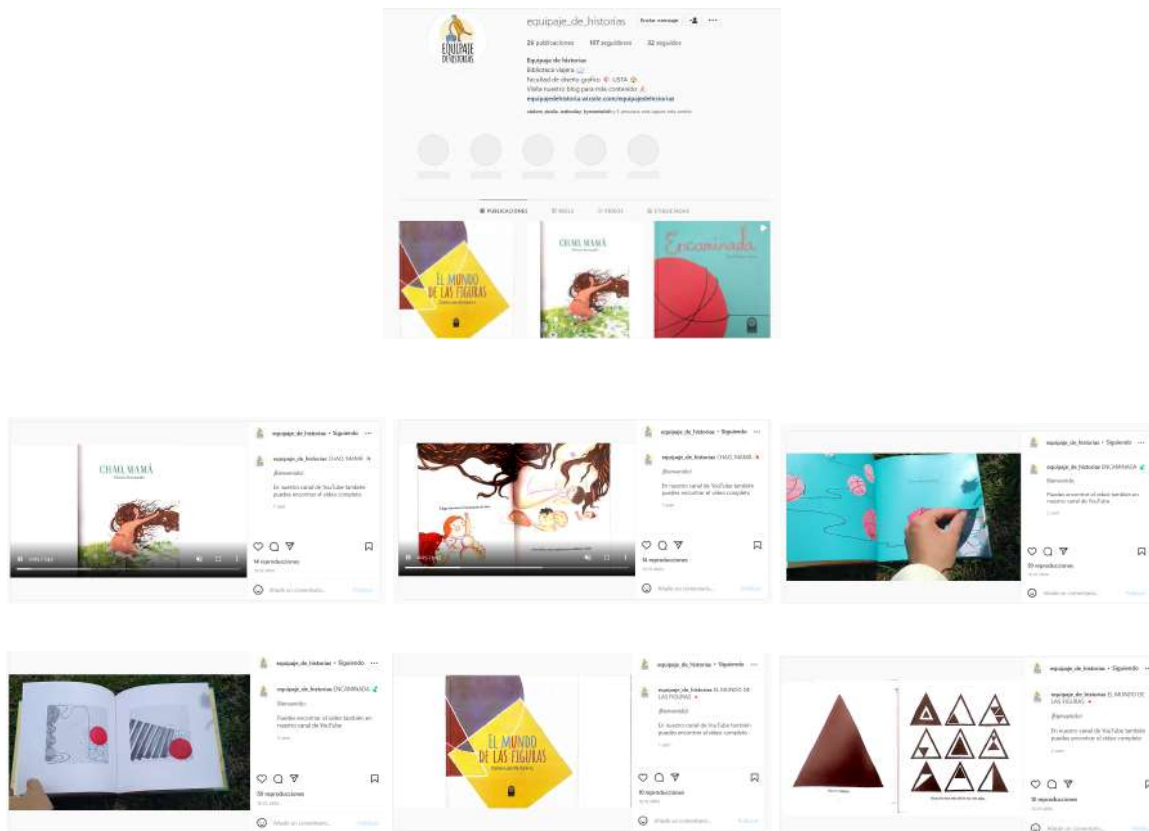
Nota: Tipografía Marmalade Regular y gama de colores de Colourlovers: Flores del Bosque

Asimismo, no sólo se dispuso de talleres presenciales, sino que se efectuó en cierta medida la realización de publicidad digital para el proyecto Equipaje de Historias, en redes sociales como: Instagram, Youtube y en el Blog, en las cuales se remitió a la misma información visual, en cada una de ellas se realizó un trabajo de vídeos sobre tres libros, creados por estudiantes de la Universidad Santo Tomás, donde se encuentran: Encaminada, El mundo de las figuras y Chao, mamá; expuestos y narrados en las redes anteriormente mencionadas, como se puede ver en la Figura 16, 17 y 18.

Este material se comparte en las redes sociales, ya que como herramientas digitales han marcado un hecho de difusión a gran alcance y características de impacto que pueden llegar a lograr mayor reproducción, creando al usuario una comunicación dinámica e interactiva (Hutt, 2012, p. 121).

Figura 16

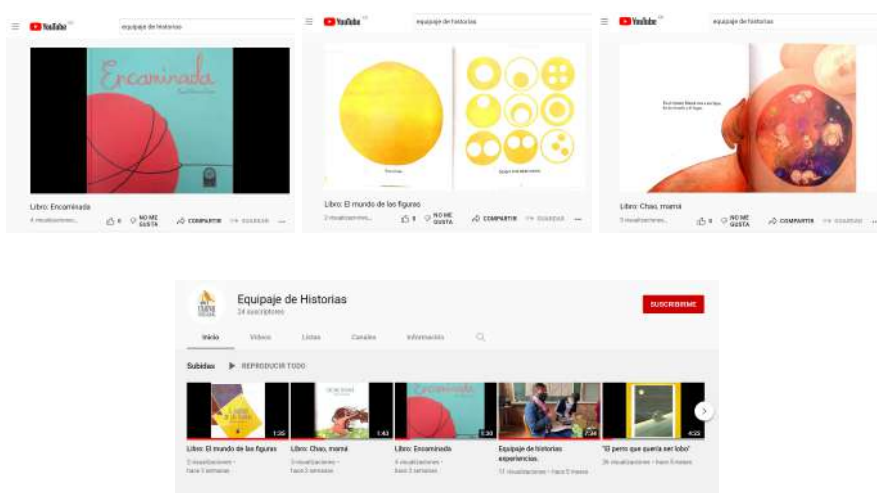
Contenido redes sociales Equipaje de Historias



Nota: Instagram, [Captura de pantalla], (2022). Cuenta Equipaje de Historias

Figura 17

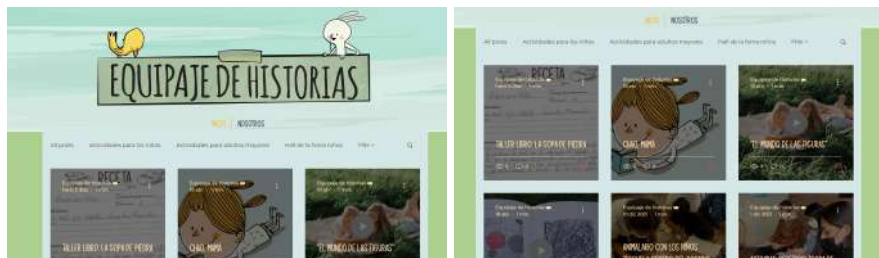
Contenido redes sociales Equipaje de Historias



Nota: YouTube, [Captura de pantalla] (2022). Cuenta Equipaje de Historias

Figura 18

Contenido Blog Equipaje de Historias



Nota: Blog en Wix [Captura de pantalla] (2022). Equipaje de Historias

La creación del blog de Equipaje de Historias, se creó en el año 2021, donde se le ha dado continuación a todo el contenido, durante la primera mitad del año 2022, guiando y brindando información sobre muchos más talleres para público infantil y de la tercera edad, en donde se encuentran infinidad de cuentos, vídeos y actividades por realizar. El blog se puede encontrar en el siguiente link:

<https://equipajedehistoria.wixsite.com/equipajedehistorias/inicio>

De igual manera, se referenciará a continuación el resultado del proceso que se llevó a cabo durante el desarrollo de la propuesta en el espacio en cuestión, ver Anexo 5, donde se ha rescatado en material digital la propuesta de diseño ideada para el espacio de la Fundación Revivir Juvenil Siglo XXI. Ver Figura 19.

Figura 19

La Suite del Bosque



Nota: Elaboración propia, (2022). La Suite del Bosque

Como se puede apreciar en la Figura anterior, se realizaron de manera digital los bocetos de los personajes, el nombre y la gráfica complementaria, entendida como un juego de orquídeas en tonos rosados, como flor nacional de Colombia, los tonos de color empleados han sido sujetos a las combinaciones que los usuarios han seleccionado en el transcurso de las visitas y los animales de su elección, creando así una composición del bosque para el espacio ideado.

8. Discusión

Con esta experiencia cobra vida y mayor importancia la relación del Diseño Gráfico en los diferentes ámbitos, donde no sólo proporciona herramientas de apoyo, sino que atraviesa nuevos retos cada día en distintos espacios y lugares; se hace realidad todo ello

mediante las aptitudes y habilidades generadas en el proceso académico, vinculando esta experiencia con un caso real a solucionar, como un primer acercamiento al mundo laboral, comprendiendo así, diversas estrategias utilizadas a medida y solución del proyecto en cuestión y con apoyo de Equipaje de Historias, como proyecto mediador de toda la propuesta, intercambiando comunicación visual, auditiva y del habla.

En el espacio seleccionado se hallaron factores que eran formales y autóctonos dentro de la construcción social de los habitantes, costumbres y estilos de vida de Cazucá, donde se pudo percatar desde cómo actuaban los invitados en los talleres, a cómo eran los espacios con los que contaban, entre otros elementos, formalizando así, una relación usuario-diseñador, encajando fichas para lograr obtener mayor equilibrio y comodidad a las personas residentes y participantes de los talleres de la fundación.

Gracias a las habilidades humanísticas relevantes dentro de la institución Universitaria, se obtuvo como *insight* primordial que las personas con las cuales se estaba trabajando eran el foco principal de toda la investigación, sin ellos la realización de la propuesta no hubiera cobrado el mismo valor ético, humano y emocional. Por ello se pudo rescatar la llave de la propuesta, que sin ella hubiera corrido otro rumbo la propuesta de diseño, el sonido, el cual fue el foco principal se halló gracias a la pieza social que encajaba con el rompecabezas del diseño y colaboró como medio de interacción con las personas.

A diferencia de otras profesiones implicadas en lo visual, el Diseño Gráfico también se exige conocer la forma social, cultural, económica, política y ética de la intervención a la que puede estar sometida, hacia los ojos de los usuarios a los cuales se espera ser de comprensión, emitiendo un lenguaje claro y conciso; está destinado a la labor de enfocar, coordinar y proyectar elementos visuales que sean específicos y comprensibles al consumidor (Hernández, 2017).

En efecto, se pudo entender con la pasantía social, que el diseño está implícito en áreas persuasivas de comunicación y asimismo generando valor a la imagen, la cual puede reemplazar componentes sin afectar el significado, como lo fue la producción de lo sonoro en formato tangible, unificando y entendiendo diferentes enfoques en las necesidades del entorno, fortaleciendo a manera visual, que el espacio con el que las personas contaban no era el indicado para la correcta realización de lectura, escritura y oralidad.

En las visitas realizadas se trabajó en un acercamiento con los habitantes del lugar, percibiendo la inconformidad del espacio y la incomodidad que generaba al no emitir sensaciones de confort y placer, así que por ello se establecieron encuestas orales y escritas sobre cómo podría ser ese lugar ideal para los visitantes, descifrando claves y oportunidades de mejoramiento a cuestión gráfico-visual, tomando como referencia la melodía de fondo que algunas de las personas querían percibir en su momento de lectura, sin embargo, otros usuarios no percibían el mismo interés de solicitar dicho componente, por esa razón se usaron referentes de libros silentes, que dieron la oportunidad de analizar las ilustraciones que emitían y daban referencia a lo sonoro, la música y la danza, por lo cual estos libros fueron la base y parte de la construcción referencial del espacio y los componentes a utilizar, gracias a ello, se pudo hacer visible y conveniente la ejecución de personajes y el ambiente a interpretar dentro de la composición desarrollada.

Por lo tanto la información sobre cómo crear un ambiente de lectura ideal, se afianzó hacia la manera gráfica de construcción espacial, conectando la información hallada con los referentes y el imaginario propio que el usuario ha solicitado. Comprendiendo que debe existir un ambiente de lectura apto a las necesidades no sólo del usuario, sino del espacio a intervenir.

Los factores establecidos en las visitas hicieron dar a entender las infinitas variables con las que se puede contar como profesional del diseño, comprendiendo de mejor forma alternativas y consideraciones que crean un espacio adecuado, dando la importancia que merece al lugar y también el usuario; cómo y de qué manera podría beneficiarlo, en relación a intervenciones sociales, como mediadoras del proyecto y del diseño que llevaba las riendas de la pasantía social.

9. Conclusiones

Con la finalización de este proyecto de investigación y mediante el desarrollo de la pasantía social, se aporta a la profesión un lugar en donde el trabajo y la exploración en la disciplina da miras a nuevos espacios donde el diseño gráfico está implícito y presto a atender las necesidades del consumidor, entregando de manera escrita que en el campo del diseño y el rol de quien ejerce la profesión, el cual se ve sometido a la búsqueda del conocimiento en distintos espacios sociales, comprende que no todos los lugares o espacios que requieren un cambio visual o comunicativo, son similares, estos poseen de características diferentes y por ello nuevas oportunidades del saber, adaptándose a mecanismos de construcción de la propuesta de diseño en el espacio.

Desde Equipaje de Historias se logra obtener una visión en la que el diseñador conduce sus habilidades en la forma comunicativa y la importancia de difundir un mensaje preciso, mediante el proceso de indagación y sistematización de experiencias, donde crea un método en el que se rescatan vivencias significativas y de gran impacto para la investigación, con la finalidad de emprender nuevas competencias y enfrentar más allá de imágenes y textos, la forma discursiva y la acción comunicativa. El diseño gráfico puede estar implícito en una práctica discursiva, que va orientada hacia la acción, modificando una situación al

público al que va dirigido en un discurso visual específico, materializándolo a una realidad social, quién dice, a quién, en qué medio (Gamonal et al, 2015, p. 11)

De igual forma, Equipaje de Historias, lleva con él soportes en los que aporta a diferentes grupos sociales la satisfacción y la sensación amena que genera la lectura, escritura y oralidad, como un mundo posible en diversos formatos, extendiendo la imaginación y la formación personal e imaginativa del pensamiento.

10. Referencias

Acevedo, M. (2019). Fundación Revivir Juvenil Siglo XXI.

<https://fundacionjuvenil.wixsite.com/paginaoficial>

Aguilera, F. y Arenas, F. (2020). Juego, performance y diseño de interacción: un cuestionamiento sobre el límite corporal del diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (103), 21-39. Universidad Católica de Chile. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7413078>

Alberdi, I. (2019). De la Ilustración al Diseño Gráfico. Las imágenes de Billiken en 1971.

Actas de las Jornadas de Investigación de la FADU-UBA, 3429-3431.

<https://publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/actas/article/view/1376/1788>

Alberich, J., Gómez, D., & Ferrer, A. (2013). Conceptos básicos de diseño gráfico.

Universitat Oberta de Catalunya. Creative Commons [PID_00191347].

[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_\(Modulo_4\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_(Modulo_4).pdf).

Angel, S. (2018, 30 de noviembre). Issuu. [Libro digital]. De vocación a oficio. Una guía profesional de la ilustración.

https://issuu.com/publicacionesaacid/docs/libro_pdf_vocacion_a_oficio_pdf_dig

Andrade, P. (1979). La ilustración en el diseño gráfico. Auca: Arquitectura Urbanismo Construcción Arte, (38), 62-64. Universidad de Chile.

<https://revistadesociologia.uchile.cl/index.php/AUCA/article/view/59709/63155>

Artigas, S. (2017, 30 de mayo). La escucha activa, una habilidad de un buen diseñador.

Torresburriel estudio.

<https://www.torresburriel.com/weblog/2017/05/30/la-escucha-activa-una-habilidad-bu-en-disenador-ux/#:~:text=Practicar%20la%20escucha%20nos%20hace,m%C3%A1s%20emp%C3%A1ticos%20con%20los%20usuarios>

Campbell, G. (2020). 5 Bibliotecas extrañas y maravillosas. LEYML.

<https://lomaravilloso.com/bibliotecas-extranas/>

Cárdenas, M. (2016). Análisis descriptivo de las prácticas gráficas en la ilustración: Técnicas análogas y digitales en el cuento infantil en Colombia 1980-2010. Universidad Piloto. Bogotá, Colombia.

<https://www.unipiloto.edu.co/descargas/Analisis-descriptivo-practicas-graficas.pdf>

Fundación Revivir Siglo XXI, [FJRS XXI]. (2019). [Blog].

<https://fundacionjuvenil.wixsite.com/paginaoficial>

Gamonal, R., & García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27 (1),9-24.[fecha de Consulta 14 de mayo de 2022]. ISSN: 1131-5598.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513551296001>

García, M. (2020, 5 de mayo). Cómo crear un ambiente de lectura. *Leámos más*. [Entrada Blog]. <https://www.leamosmaspr.com/post/ambientes-lectores>

Guinot, M. C., Segú, M., & Espinosa, P. (2020). Propuesta de un modelo de sistematización de prácticas en el ámbito de la intervención social a partir de la investigación acción participativa (IAP). *New Trends in Qualitative Research*, 4, 176-188.

<https://www.publi.ludomedia.org/index.php/ntqr/article/view/39>

Haslam, A y Baines, P. (2005). Tipografía, función, forma y diseño. Editorial Gustavo Gili, S. L. España, Barcelona.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=311671#:~:text=La%20tipograf%C3%ADa%20se%20ocupa%20de,encaminados%20a%20transmitir%20un%20mensaje.>

Hernández Arrellano, S. D. L. Á. (2017). *Impacto de la profesión del Diseño Gráfico en la Sociedad Nicaragüense, Departamento de Managua* (Doctoral dissertation, Universidad Politécnica de Nicaragua.).

<https://repositorio.upoli.edu.ni/282/1/Impacto-Profesi%C3%B3n%20D.G.pdf>

Hernández, A. (2013). Diseño Gráfico: Expresión de la Comunicación, de Convivencia y de Entendimiento Social.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/36e08b1d-5b87-402f-81cf-0d2cded8b5db/content>

Hutt, H. (2012). Las redes sociales, una nueva herramienta de difusión. *Revista UCR*.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/1513>.

Pérez, A. (2021, 22 de mayo). ¿Qué hace un diseñador gráfico? Todas las funciones y tareas que desempeña a diario. Escuela superior de diseño Barcelona. *Es Design*. [Página web]. <https://onx.la/20e62>

Kleon, A. (2013). Roba como un artista: Las diez cosas que nadie te ha dicho acerca de ser creativo. Aguilar. <https://bit.ly/3kpUoPr>

Marketing Digital. ¿Qué es un insight? *40defiebre*.

<https://www.40defiebre.com/que-es/insight>

- Mayo, S. y Muñoz, V. (2018). Caracterización de las prácticas de promoción lectora de los niños del Hogar Comunitario Ardillitas. (Trabajo de Grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bello-Colombia.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7489/1/Mayo%2c%20Sorelly_2018.pdf
- Melgar, J. (2020). Estado del arte en la promoción de lectura en América Latina. Trabajo de investigación bachiller, Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/17098>
- Notimerica (2016). *Arma de instrucción masiva: El tanque que lleva libros a los barrios humildes de Argentina*. Notimérica. <https://cutt.ly/WGfqDT8>
- Pardo, Zully, “Panorama histórico del libro ilustrado y el libro-álbum en la literatura infantil colombiana”, Ensayos. Historia y teoría del arte. Bogotá D. C., Universidad Nacional de Colombia, 2009, No. 16, 25 fotos, pp. 81-114.
- Soledad, N. (2020). El diseñador gráfico en los procesos de comunicación: ¿Mediador o intermediario? *Diseño Arte y Arquitectura*, (9), 99-113.
<https://revistas.uazuay.edu.ec/index.php/daya/article/view/337>
- Universidad Santo Tomás [USTA]. (2021). *Presentación Unidad de proyección social y extensión universitaria*. Responsabilidad social universitaria.
<https://www.ustatunja.edu.co/inicio-proyeccion-social>
- Violeta, P. (2017, 27 de marzo). Los módulos: Restricciones creativas. *Blog DSIGNO*.
<https://www.dsigno.es/blog/disenio-grafico/los-modulos-restricciones-creativas>

Zavarce, E. (2007). Realidades de Eco. Aproximación metodológica para la lectura del arte contemporáneo. Caso: Eco incidentes: Eco Realidades. Revista de Artes y

Humanidades UNICA, 8(18), 190-217.

<https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118447010.pdf>

11. Anexos

Anexo 1. Tumba de John Soane



Nota: Tomado del Blog Yorokobu [Fotografía] por Hurst, M. Tumba de John Soane, (05 de noviembre de 2013). Cementerio Old St Pancras, Londres; fuente <https://onx.la/3b6f9>.

Anexo 2. Recetas

RECETA

Título: Arroz con Pollo Tiempo de preparación: 15 min
 Personas: 4

Ingredientes: Arroz, Sal, ajo, cebolla, zanahoria, pimentón, Cordero.

Preparación: Se pone el arroz con los sustitutos de aceite y se le agregan los sal, se le agregan al arroz y se parte de la zanahoria al pedacito por una y se pone al cocinar al fuego y se le agregan el arroz al arroz y se parte de la zanahoria.

RECETA

Título: Tarta de E Tiempo de preparación: 1 hora
 Personas: 6 u 8 personas

Ingredientes: Alfalfa, cebolla, queso, mantequilla, leche, azúcar, sal, aceite, harina, levadura.

Preparación: Se cocina en la plancha.

RECETA

Título: Arroz con pollo Tiempo de preparación: 20 min
 Personas: 5 personas

Ingredientes: pollo, cebolla, zanahoria, cebolla, zanahoria, pimentón, zanahoria.

Preparación: Se cocina en una olla con los ingredientes y se le agregan los sal, se le agregan los sal, se le agregan los sal.

RECETA: Arroz con Pollo

Tiempo de preparación: 1 hora
 Para: 6 personas

Ingredientes: Arroz, pollo, zanahoria, cebolla, zanahoria, pimentón, zanahoria.

Preparación: Se cocina en una olla con los ingredientes y se le agregan los sal, se le agregan los sal.

RECETA

Título: Pasta con carne Tiempo de preparación: 20 min
 Personas: 5 personas

Ingredientes: carne, tomate, queso, sal, agua.

Preparación: Se cocina en una olla con los ingredientes y se le agregan los sal, se le agregan los sal.

RECETA

Título: Pasta con carne Tiempo de preparación: 15 min
 Personas: 4

Ingredientes: carne, tomate, queso, sal, agua.

Preparación: Se cocina en una olla con los ingredientes y se le agregan los sal, se le agregan los sal.

RECETA

Título: Sandwich de gallina Tiempo de preparación: 15 min
 Personas: 2 personas

Ingredientes: gallina, pan, queso, zanahoria, pimentón, zanahoria.

Preparación: Se cocina en una olla con los ingredientes y se le agregan los sal, se le agregan los sal.

RECETA

Título: Arroz con pollo Tiempo de preparación: 20 min
 Personas: 5 personas

Ingredientes: pollo, arroz, zanahoria, queso, sal, agua.

Preparación: Se cocina en una olla con los ingredientes y se le agregan los sal, se le agregan los sal.

Anexo 3. Insights

Personas entre niños y adultos mayores	¿Cómo sería mi lugar ideal para leer?
1 (niño)	En un bosque porque es tranquilo
2 (niño)	En una cocina, mucho espacio
3 (niño)	Árboles, lugar tranquilo
4 (niño)	Libros de animales, biblioteca, sillones lindos
5 (adulto)	Lleno de árboles, pajaritos, troncos para sentarse, río con piedras
6 (adulto)	Silla o mecedora, ambiente flores
7 (adulto)	En una sala
8 (adulto)	Bosque, lugar tranquilo
9 (adulto)	Color rosa, sillas reclinables, con buena medolia
10 (adulto)	Sillas cómodas, buena luz
11 (adulto)	Luz natural, ver paisaje por las ventanas, sillones cómodos, color verde menta, pisos blancos, sonido de lluvia, biblioteca con muchos libros

Anexo 4. Encuestas, tipografía y gama cromática

La Suite del Bosque

La Suite del Bosque

La Suite del Bosque

LA SUITE DEL BOSQUE

LA SUITE DEL BOSQUE

La Suite del Bosque

Anexo 5. Fotografías del espacio

