

tf g

memoria

bellas artes
2022-2023



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: *Book Journal*
Diario de Lecturas

ESTUDIANTE: Mireia Maciá Casado

DIRECTOR/A: Imma Mengual Pérez



PALABRAS CLAVE: Diseño Editorial, Libros, Planificador, Agenda

RESUMEN: Actualmente existen múltiples herramientas online, tanto específicas como no específicas, a disposición de los lectores para registrar y llevar un seguimiento de sus lecturas. Tales como *Goodreads*, *Bookmory* o *Notion*. Aquellas personas que prefieran algo más personal, cercano o físico se compran una libreta y crean plantillas a mano, lo cual quita demasiado tiempo. Pretendemos crear una herramienta específica (agenda/diario) con plantillas precreadas, para que los lectores menos 'manitas' puedan saltarse ese embrollo y pasar directamente a la parte divertida del proceso: escribir sobre sus lecturas.

Índice **pág/s.**



1. Propuesta y Objetivos	4	-	4
2. Referentes	5	-	10
3. Justificación de la propuesta	10	-	11
4. Proceso de Producción	11	-	12
5. Resultados	12	-	15
6. Bibliografía	16	-	16

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS:

La propuesta consiste en la creación de un diario de lecturas que permita al usuario registrar su vida como lector. Este diario está configurado con plantillas visualmente atractivas y diversas, recopiladas en un cuaderno de anillas. Las anillas desempeñan un papel crucial en este producto, ya que permiten al usuario organizar y disponer las plantillas de manera óptima y personalizada. Además, estas anillas también permiten añadir páginas de cosecha propia, lo que garantiza un resultado más cercano y único para cada lector.

Los *reading journal*, o diario de lecturas en español, es un cuaderno destinado a llevar un seguimiento de los libros que el usuario lee a lo largo del tiempo, creando una pequeña ficha para cada libro con los datos que más interesen. También pueden añadirse listas de libros pendientes, objetivos de lectura, ranking de libros, recomendaciones de amigos, etc. Realmente la imaginación es el límite. Es una herramienta de organización que a la vez permite desarrollar capacidades creativas. Para esta propuesta, se han utilizado las más comunes, las que los usuarios más suelen usar, pero las anillas permiten al lector expresarse y añadir todo lo que crea conveniente.

Enfocada a un público más joven, la agenda presenta un estilo divertido y desenfadado creado a partir de elementos visuales propios de la tecnología y el internet. Podemos encontrar barras de búsqueda o páginas web como las hay en *Google*, estructuras de publicaciones propias de Instagram o aplicaciones tan célebres como *Paint*. Todo con la intención de crear un ambiente familiar y cercano a los jóvenes que han nacido en la era de la tecnología.

Objetivos

- Crear un producto útil y usable.
- Dar a conocer el trabajo de la artista.
- Mejorar habilidades de Diseño y Maquetación.

2. REFERENTES

Referentes visuales

Como he mencionado anteriormente, los elementos que conforman la agenda están basados en programas de ordenador y aplicaciones móviles. Entre ellos, *Windows 11*, *Google* e *Instagram*.

Instagram es una red social muy popularizada entre los jóvenes que ofrece la posibilidad de compartir fotografías con otros usuarios, y tiene bastante presencia en la agenda. Por ejemplo, la casilla para marcar el libro favorito del mes, está inspirada en las publicaciones de *Instagram*. Y las barras de porcentaje de las *reviews*, en las encuestas disponibles en *stories*.

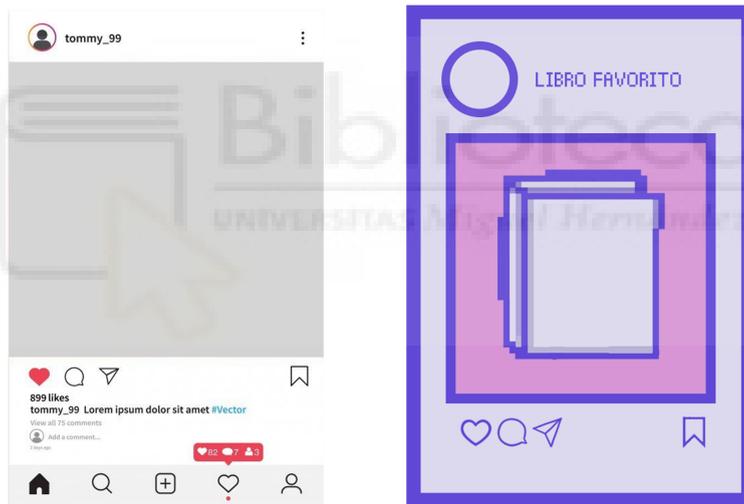


Fig. 1. Publicación de *Instagram*.



Fig. 2. Encuestas de *Instagram*.

La estructura y el diseño del índice, está basado en el explorador de archivos de *Windows 11*. *Windows* es el sistema operativo de ordenador más común entre la población, no solo entre los jóvenes. Concretamente, el 75% de los ordenadores mundiales lo tienen, seguido de *Mac OS*, pero separados por una gran diferencia de números.

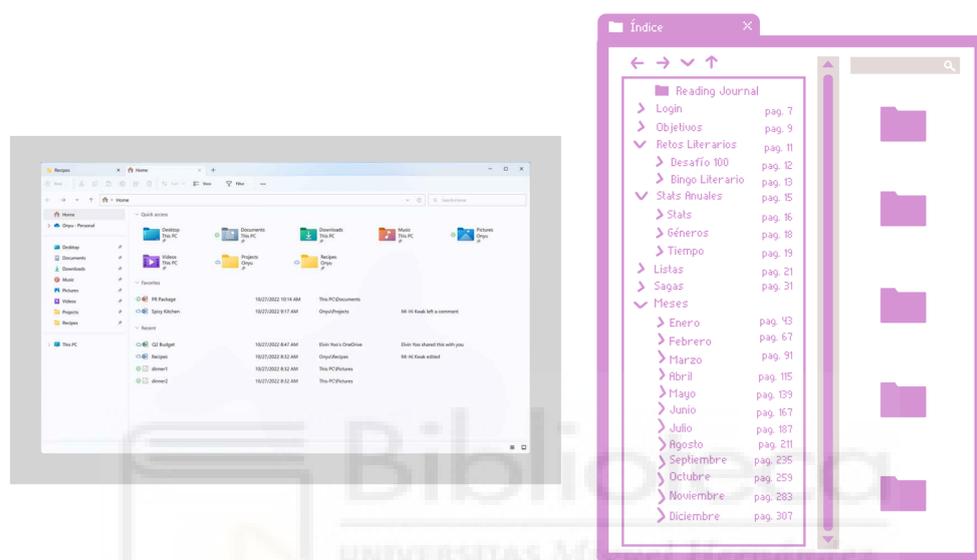


Fig. 3. Explorador de archivos de *Windows 11*.

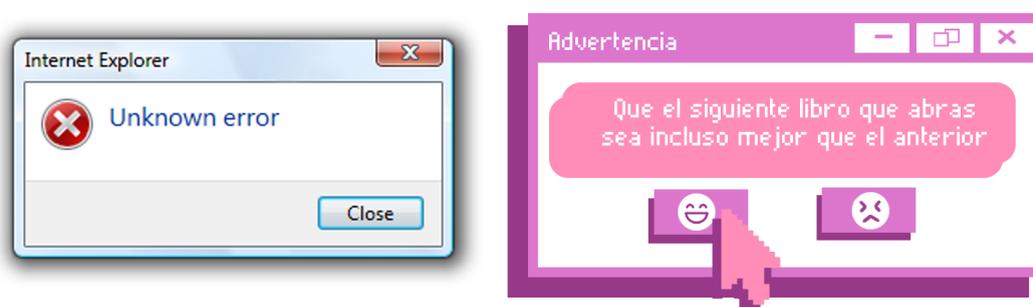


Fig. 4. Mensaje error de *Windows*.

La célebre aplicación de *Paint* también tiene acto de presencia en la contraportada, en una versión más delicada de colores pastel. *Paint* es una aplicación predeterminada de *Windows*, utilizada para dibujar y aplicar color, que es cuna de muchos *memes* de internet por sus herramientas básicas y rudimentarias.

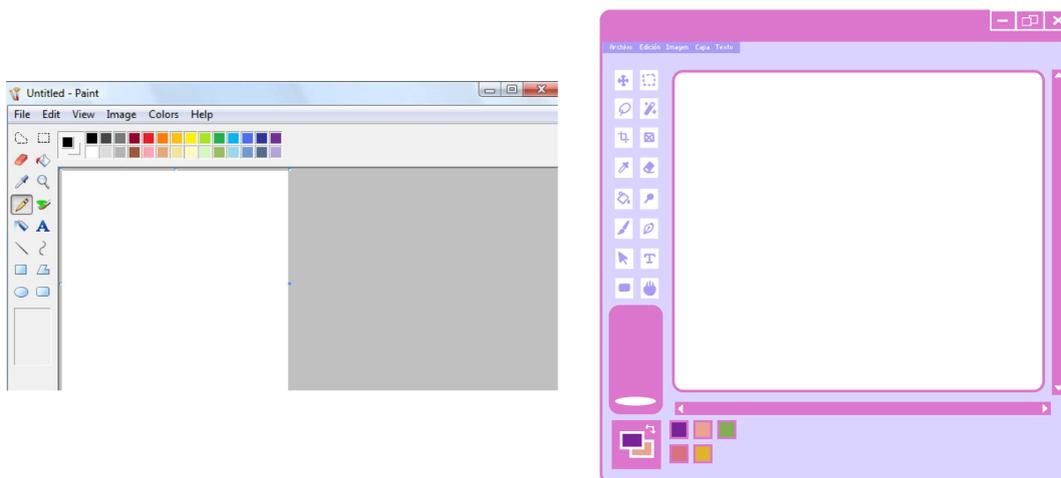


Fig. 5. *Paint*.

El buscador más utilizado del mundo, Google, también aparece en pequeños guiños durante todo el diario. Así como en las barras de búsqueda que separan los diferentes apartados o en las estructuras de las plantillas, que evocan a las pestañas del buscador.

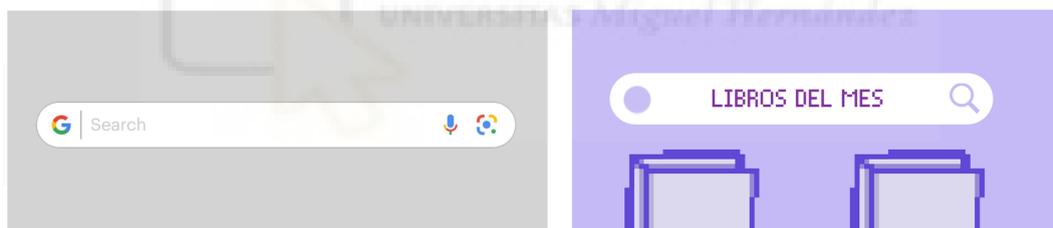


Fig. 6. Barra de búsqueda de *Google*.

Más que autores en específico, el diario sigue una estética general basada en el arte digital futurista y el Pixel Art, lleno de colores vibrantes y elementos informáticos.



Fig. 7. Marianna V. Yankeliovich, *True Colors*, 2021.

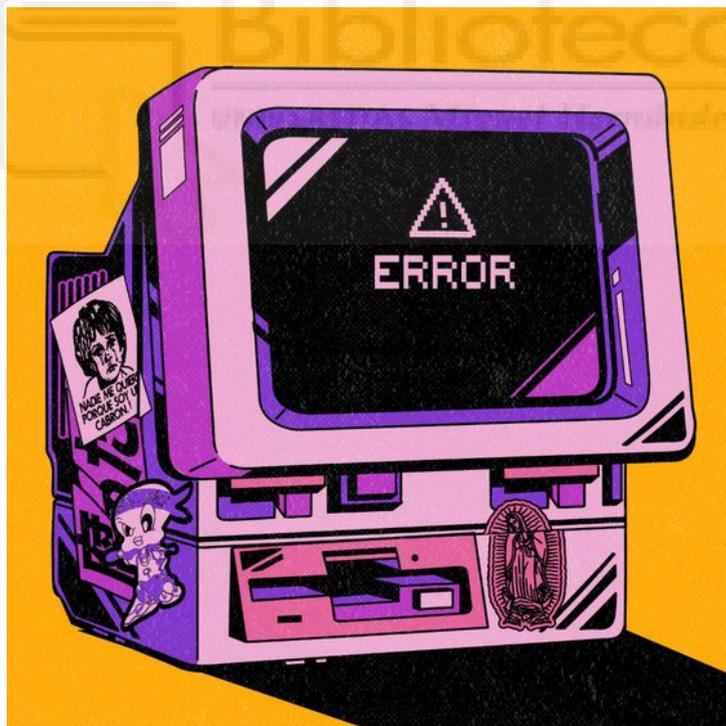


Fig. 8. Manuel Cetina, NFT Collection *Mexican Cyberpunk*, 2022.

Referentes conceptuales

Tanto en internet como en la *App Store*, existen varias opciones para los usuarios que deseen registrar sus lecturas de manera telemática. **Goodreads** es la red social para lectores más utilizada a nivel mundial, a pesar de que solo esté disponible en el idioma inglés. En *Goodreads* es posible clasificar nuestros libros en diferentes estanterías y etiquetas, publicar reseñas que la comunidad puede ver, y ojear qué están leyendo tus amigos o las personas a las que sigas. También puedes leer valoraciones de otros lectores y participar en conversaciones. Además, ofrece listas de libros muy específicas para la gente que esté en busca de su siguiente lectura, y premios anuales votados por los propios usuarios, los *Goodreads Choice Awards*. La aplicación también te reta a ponerte una cantidad de libros cada año, y al final te redacta una ficha completa con todos los datos de tu año lector, que después puedes compartir en otras redes sociales.

Lanzada en 2007, cuenta con más de 40 millones de usuarios registrados y 1.100 millones de libros en su base de datos. Es la aplicación principal para los amantes de la lectura, ya que en otras aplicaciones más generales como *Facebook* o *Instagram* es más difícil crear una comunidad tan enfocada en un tema específico.

Goodreads ofrece una forma fácil y sencilla de registrar tus libros y de mantener contacto con una comunidad con los mismos intereses que tú. Y a parte muestra un posible nicho de comercio. Al fin y al cabo, *Goodreads* ofrece muy buenas herramientas pero dentro de lo que cabe, el usuario está limitado por las opciones de la aplicación. ¿Cuántos usuarios desearían poder abarcar más respecto a sus lecturas?

Notion, por otra parte, es una aplicación muy general que sirve para organizar vidas. Es muy versátil respecto a su uso debido a su increíble cantidad de herramientas disponibles. Puede servir como bloc de notas, de calendario, de base de datos, de planificador, etc. No está enfocada a los libros, pero mucha gente lo usa como biblioteca digital. Su uso destaca por su base de datos, que permite almacenar información de manera organizada y flexible, con diferentes vistas disponibles. Sin necesidad de cambiar los datos ya registrados, notion te deja cambiar la forma en que se distribuyen con un solo clic del ratón. Puedes ponerlos en formas de listas, de tablas, o incluso de galerías. Los usuarios pueden añadir lo que quieran, y poner todos los datos que convengan convenientes.

Aunque al mismo tiempo, que tenga tantas herramientas le juega un poco en contra, ya que su complicada interfaz puede resultar ser un poco abrumadora, y el usuario debe configurar su página de inicio antes de poder hacer nada. No es tan intuitiva como otras herramientas y, al igual que la aplicación anterior, solo está disponible en inglés. Por el contrario, la información de los libros tales como el número de páginas, el autor y la sinopsis, debe colocarlos el usuario mismo, mientras que en el resto de aplicaciones específicas ya se encuentran registrados con toda la información pertinente.

Por último, tenemos **Bookmory**. Es una aplicación que ayuda al usuario a realizar un seguimiento de sus lecturas y a administrar sus libros. Según se publicita, “*para desarrollar un hábito de lectura duradero y recordar mejor lo que se lee*”. Tal y como parece indicar su descripción, *Bookmory* no solo te permite tener una biblioteca de reseñas digital (y privada) como *Goodreads*, sino que también cuenta con un cronómetro para que el usuario sepa cuánto tiempo se le dedica a cada lectura. Tiene además la posibilidad de añadir notas y frases, que puedes consultar siempre que te apetezca recordar alguna escena o idea. Y al contrario que las otras dos aplicaciones, *Bookmory* cuenta con una versión en español.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Al ser un concepto creado en la comunidad de libros inglesa (popularizado gracias a *Booktok* y *Booktube*) no existen tantos prototipos de esta clase de productos disponibles en español como los hay en inglés. El concepto de *Book Journal* viene de otro, el *Bullet Journal*. Creado por Ryder Carroll como una herramienta para organizar su día a día y contrarrestar las dificultades que le generaba su déficit de atención, creó un método que le permitía tener todo en un mismo sitio, tareas pendientes, metas y hasta pasatiempos. La comunidad de lectores cogió este concepto y lo adaptó a sus intereses.

Como lectora, mi objetivo fue crear un producto que pudiera satisfacerme como cliente. Siguiendo el lema “*escribe sobre lo que te gustaría leer*”, creé un diario de lecturas colorido y creativo diseñado para mantener al usuario motivado a utilizarlo debido a la facilidad que genera al estar ya todo creado. Aunque está

mayoritariamente en español, se han mantenido algunos de los términos originales en inglés, como pueden ser *review* o *rating*.

Según un estudio publicado en *El Español*, los niños y los adolescentes son los que más leen en España.

“Por edades, el tramo con mayor población lectora es el comprendido entre los 14 y los 24 años (74,2%)”. “Y que aunque la librería tradicional sigue siendo el principal canal de compra de libros, Internet se sitúa como el principal canal de compra entre los más jóvenes (entre 25 y 30 años).”

(Alfredo Asensi, 2023)

Debido a la cercanía de las personas jóvenes al internet y a los programas de ordenador, se decidió usar una estética futurista que se asemejara a lo digital para captar su atención.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Con la ayuda de *Pinterest* y *youtube*, se recopiló las plantillas más usadas por los usuarios de internet. Se llevó a cabo un proceso de selección y finalmente se creó una lista con las plantillas que conformarían el planificador, que fueron filtradas por utilidad y popularidad.

Los diseños fueron creados mediante el software *Adobe Photoshop* y maquetados con *Indesign*, perteneciente a la misma empresa. Para preservar el estilo tecnológico y moderno, se empleó la tipografía *Pixelade*, que como su nombre indica, presenta una estructura visual de píxeles. Además de *Typewriter*, una fuente fina y discreta que no compite con la tipografía anterior y le permite mantener su protagonismo.

Para encontrar la distribución ideal, las plantillas fueron sujetas a varias modificaciones, sobretodo de color y de estructura, como se puede ver a continuación en las Fig. 9 y 10. Aunque en un inicio cada plantilla tuviera un color independiente, finalmente los diseños se agruparon por colores dependiendo de a qué apartado pertenecieran, para tener algún tipo de jerarquía entre ellas.

Con la maquetación acabada, el documento se llevó a una imprenta de confianza para su impresión y encuadernación.



Fig. 9. Seguimiento de Sagas, Proceso y Resultado.



Fig. 10. Stats. Proceso y Final.

5. RESULTADOS

El resultado es un planificador de lecturas de 332 páginas impreso en papel offset de 100 de gramaje, encuadernado entre dos tapas de cartón y anillas. Se debía poder escribir y subrayar en ella, así que se evitó usar un papel plastificado.

Contiene un total de 18 plantillas diferentes, más las variaciones, más los elementos gráficos que las componen. Cada plantilla tiene un uso diferente y se espera que el usuario disfrute rellenándolas. El documento completo con el trabajo puede encontrarse aquí:

https://drive.google.com/file/d/1sF_5sLq1cx7KbkHwqmGf8dKOdwukenZI/view?usp=sharing

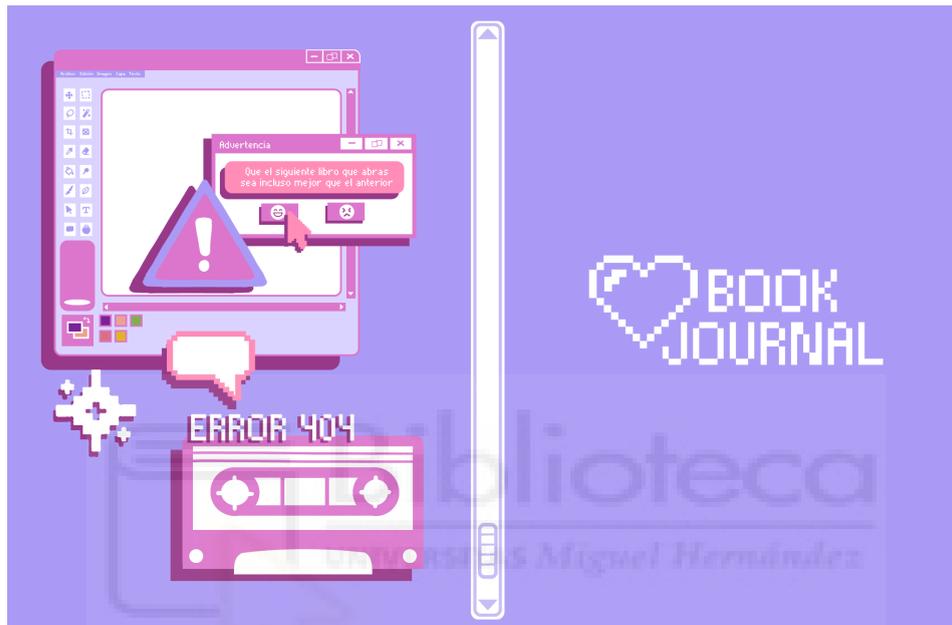


Fig. 11. Mireia Maciá (2023). *Diseño Cubierta*. Ilustración digital.



Fig. 12. Mireia Maciá (2023). *Book Journal*. Mock up.

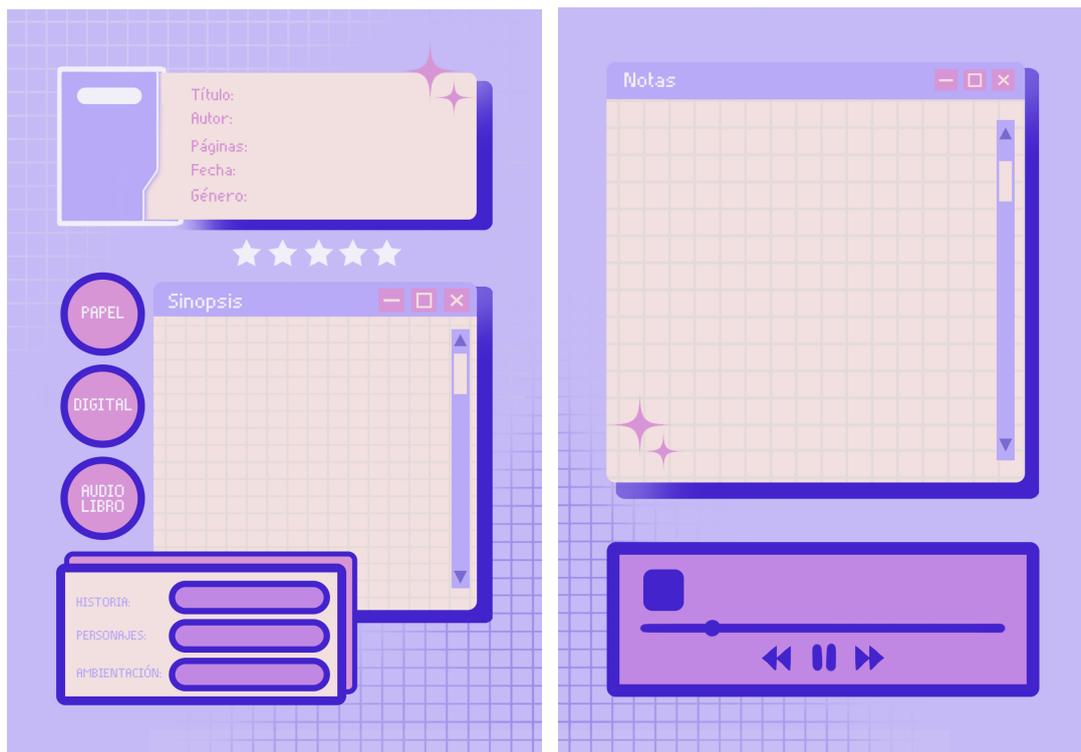


Fig. 13. Mireia Maciá (2023) *Review*. Diseño Digital.

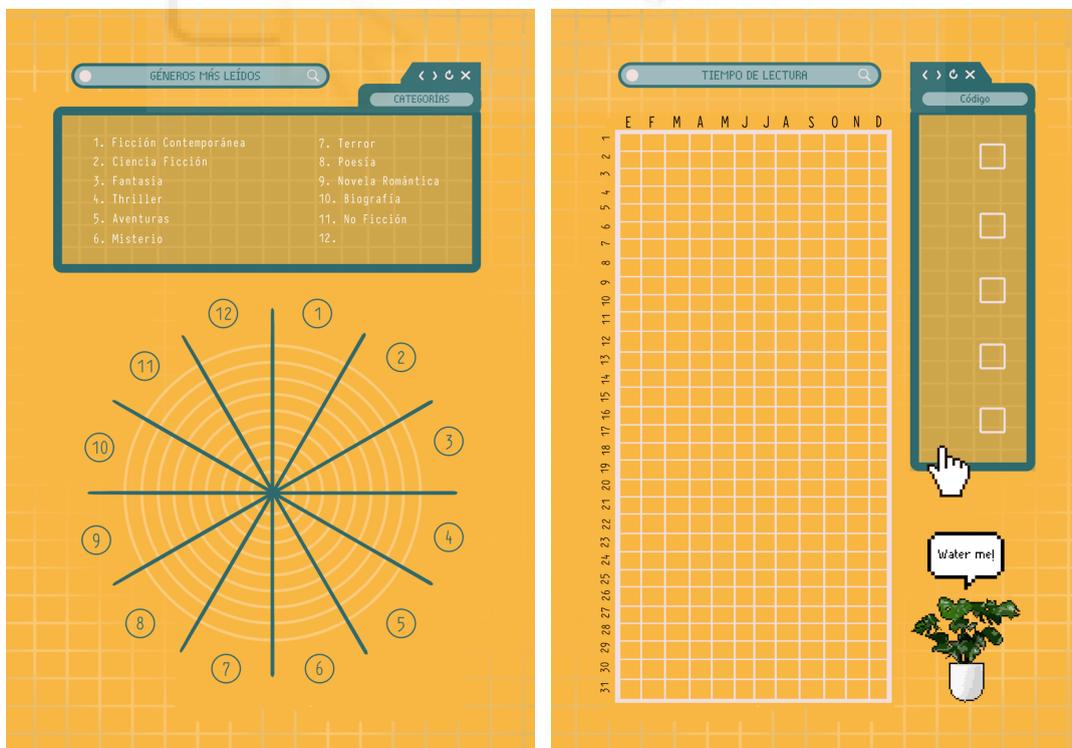


Fig. 14. Mireia Maciá (2023) *Stats Mensuales*. Diseño Digital.

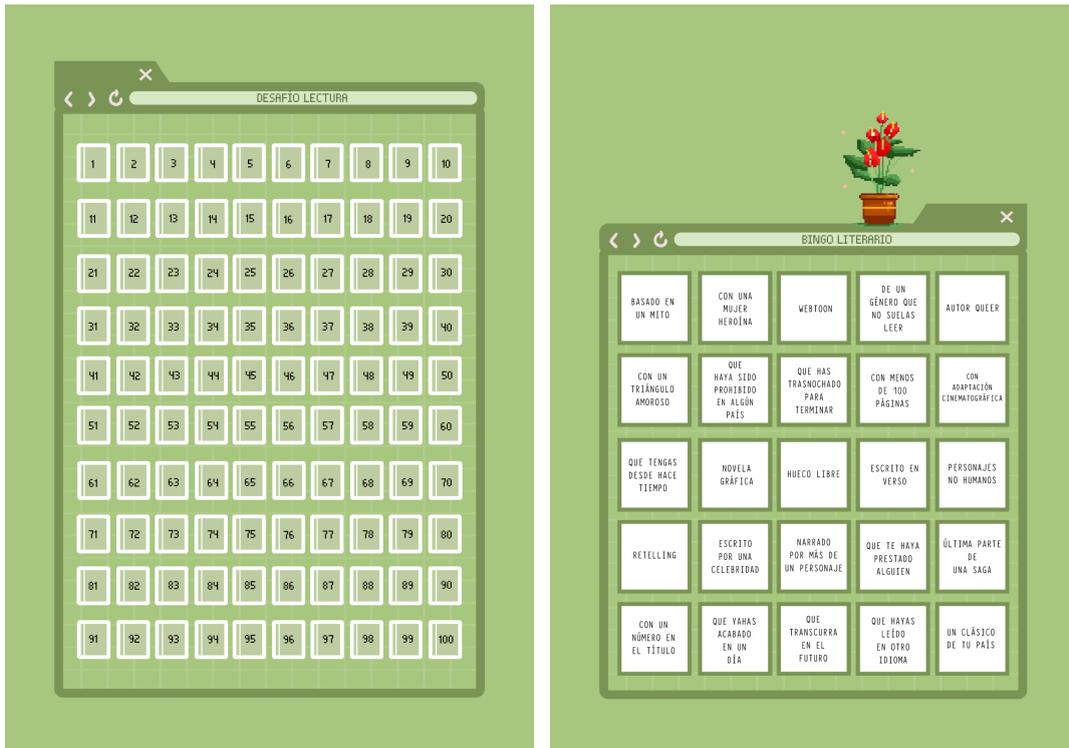


Fig. 15. Mireia Maciá (2023) *Retos Literarios*. Diseño Digital.

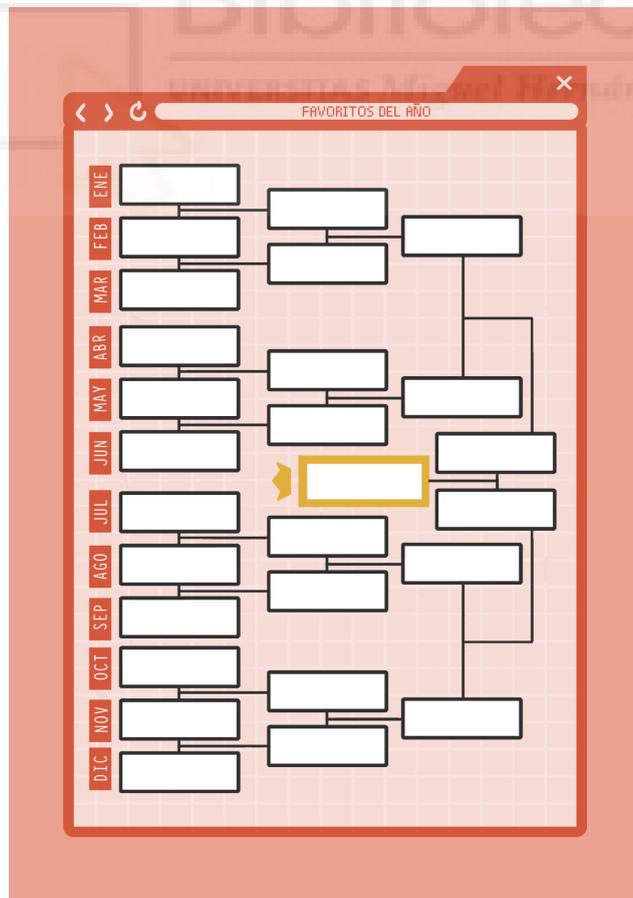


Fig. 16. Mireia Maciá (2023). *Favoritos del año*. Diseño Digital.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- Claudia R. y Raiza R. (2022), *Reading Journal: Un diario para tus lecturas*, México: Editorial Altea.
- Ryder Carroll. (2018), *El método Bullet Journal*, Editorial Planeta.

Artículos web:

- Statista. (2022), *Cuota de mercado mundial de los sistemas operativos*.
(Online) Disponible en:
<https://es.statista.com/estadisticas/576870/cuota-de-mercado-mundial-de-los-sistemas-operativos/#:~:text=A%20fecha%20de%20septiembre%20de,el%20sistema%20operativo%20de%20Apple>.
- Alfredo Asensi. (2023), *Los niños y adolescentes son los que más leen en España, pero un tercio de la población no coge un libro*. Publicado originalmente en: El Español
Disponible en:
https://www.elespanol.com/el-cultural/letras/20230227/ninos-adolescentes-espana-tercio-poblacion-no-libro/744675618_0.html

Aplicaciones:

- Notion Labs (2013). *Notion*. Aplicación Móvil. Disponible en:
<https://www.notion.so/es-es>
- Otis Chandler (2007). *Goodreads*. Aplicación Móvil. Disponible en:
<https://www.goodreads.com/>
- Tony Soft (2020). *Bookmory*. Aplicación Móvil. (ver. 1.2.13). Disponible en:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.tonysoft.bookmory&hl=es&gl=US>