

Aleph Digital: Investigación y Desarrollo de una Revista Interactiva Digital para el Fomento a la Lectura

Ximena Mora-Rodríguez¹

¹Universidad La Salle México, Facultad Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación. Ciudad de México, México.

ximena.mora@lasallistas.org.mx

Resumen. Este proyecto aborda la investigación y el desarrollo de un producto comunicativo editorial digital para jóvenes mexicanos, con el objetivo de formular un nuevo material que genere atracción a la lectura, desarrollando el hábito lector y el interés por los temas literarios, así como la evaluación de su pertinencia a partir de una prueba piloto. Esta propuesta surge a partir de los bajos índices de lectura que existen en la población mexicana, encontrándose por debajo de la media del resto de los países. Con base en una extensa investigación teórica, se fundamentó la base para utilizar como tema principal la literatura, con la finalidad de integrar estos contenidos en un producto editorial.

Palabras Clave: Revista digital, literatura, promoción lectora

1 Descripción de la problemática prioritaria abordada

La lectura, siendo uno de los principales motores educativos en México, debería estar presente en la cotidianidad de las personas, sin embargo, en México, “el promedio de libros leídos al año es de 3.7, y como principales motivos de la falta de lectura se encuentran las razones de la escasez de tiempo e interés, ya sea que no sienten la motivación o simplemente la actividad no les gusta.” (INEGI 2021, p.p. 1-2). Es importante mencionar que, las circunstancias que rodean a los mexicanos obligan a que dejen de lado su desarrollo personal, dado que existen necesidades básicas que deben cumplir para poder vivir.

En el 2021 el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) publicó que el promedio de libros leídos al año es de 3.7, y como principales motivos de la falta de lectura se encuentran las razones de la escasez de tiempo e interés, ya sea que no sienten la motivación o simplemente la actividad no les gusta.

Además, se menciona que un 30.8% de las personas lectoras, leen debido a que su profesión o su institución educativa lo requiere. Es decir, por obligación.

Lo anterior representa un grave problema para el país en general, dado que su desarrollo cobra fuerza a partir de la educación y preparación con la que cuentan sus ciudadanos. Debido a esto, se retomó el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, el cual aborda el fomento a la educación de calidad.

Otro dato relevante es el que compartió Forbes (2021), donde mencionan que ya se encuentran más de 56 millones de usuarios mexicanos en la plataforma de YouTube, de los cuales, según el reportaje, 87% afirma que buscan aprender cosas nuevas a partir de la plataforma.

Igualmente, dentro de las cifras compartidas por el INEGI se observa el incremento de la lectura en formatos digitales, las cuales demostraron un crecimiento del 6.8% al 21.5%.

De igual manera, el mundo actual se encuentra en una transición digital, lo que implica que diversos materiales han migrado de ser físicos a virtuales.

Con lo anterior se puede observar el desapego que existe por el hábito lector en el mexicano promedio, así como la introducción de una nueva forma de adquirir contenido.

2 Objetivo

Diseñar en fondo y forma una revista digital e interactiva que ofrezca diversos formatos de contenido para fomentar la lectura en adultos jóvenes.

3 Propuesta de solución

La propuesta está basada en la creación de una revista digital e interactiva, fundamentada por una investigación y recursos profesionales respectivos al área de Ciencias de la Comunicación, dando principal importancia a la rama de productos editoriales para el fondo y forma del producto.

Como propósito se busca que sea un material de acceso libre para que pueda tener un mayor alcance y cumplir con el objetivo de incentivar la lectura en los adultos jóvenes mexicanos.

Dentro de las estipulaciones consideradas para las revistas digitales se encuentran “los elementos básicos [...] son texto, imagen y retícula. Estos elementos son muy importantes ya que sin ellos nuestra publicación no tendría coherencia al momento de diseñar libros o revistas”. (Reyes, 2016, p. 30).

Para la realización del proyecto se elaboró un proceso que se divide en tres partes: la redacción del artículo científico, el desarrollo *per se* del producto respectivo a la revista digital interactiva y una prueba piloto que dio a conocer el proyecto a un grupo focal de personas para identificar fortalezas y debilidades y, de esta forma, hacer las correcciones pertinentes a la revista.

El artículo científico se denominó “Acercamiento a la metamorfosis de la Lectura Moderna a través del Análisis de Proyectos Digitales.” En él se analizaron todos los elementos teóricos necesarios para comprender los puntos clave de las revistas digitales y la interacción, así como el acercamiento a las plataformas virtuales y, a grandes rasgos, las necesidades que requiere un producto de índole editorial. Con esto, se sentaron las bases para conformar un proyecto adecuado a las estipulaciones conformadas dentro del mundo comunicativo y se pudo comenzar con un análisis a partir de una metodología propia que estudió dos productos comunicativos editoriales por medio de una comparativa que asignó una ponderación a cada elemento de cada uno de estos productos. Esto sirvió para descubrir qué elementos serían los adecuados de integrar en un producto, según su calidad, su funcionalidad y su diseño. A partir de los resultados obtenidos se pudo comenzar con el desarrollo del producto.

Esta segunda parte se comenzó con el entendimiento de los fundamentos definidos hasta el momento, pues así funcionarían de guía a lo largo de la elaboración del proyecto. Una vez realizado el preámbulo, se dio comienzo a la parte creativa, que constó de tres etapas importantes: la preproducción, la producción y la postproducción.

En la preproducción se realizó una lluvia de ideas en sentido de diseño y de contenido, llegando a la conclusión de elementos tales como: paleta de colores, tipografía, nombre de la revista (Aleph Digital), y temática a desarrollar (literatura clásica de las hermanas Brönte), así como las líneas

generales del proyecto (ver figura 1). Además, se realizaron pruebas en distintos programas de diseño para encontrar las herramientas adecuadas para la realización de la parte interactiva, considerando la futura creación de códigos que serían montados más adelante en la revista.

Concretando los pasos anteriores, inició el grueso del proyecto, el cual constó de la recopilación de todos los elementos definidos en la preproducción para la creación del material. Se comenzó por la elaboración de la portada (ver figura 2), para continuar con la redacción de textos, en los cuales se encontraba una entrevista imaginaria (ver figura 3), una reseña, una crónica, una carta editorial y un artículo de opinión, todo alineado a la literatura de las hermanas Brontë y a temas de actualidad.

Posteriormente, se llevó a cabo el montaje del código mencionado con anterioridad para incorporar la parte interactiva a través de tres juegos llamativos al público que dieran pauta a la lectura y de los cuales se pudiera recuperar información breve de los textos de las hermanas Brontë, entre ellos se encuentra la actividad de completar un poema (ver figura 4), un memorama y un criptograma.

Finalmente, se adecuaron todos los contenidos siguiendo los lineamientos que conforman a los productos editoriales, tales como la integración de imágenes; las cuales se recuperaron de bancos de acceso libre, pero se les realizó tratamientos en programas de diseño para que mantuvieran el estilo de la edición; videos y *GIFs* de autoría propia.

Con el contenido terminado, se empezó la postproducción, la cual implicó la sumatoria de toda la inversión que requirió el proyecto, es decir, el presupuesto final.

Lo anterior dio término al desarrollo del proyecto para realizar la prueba piloto con un grupo focal conformado por personas de diferentes edades y profesiones. Se les presentó la revista digital interactiva y se les dio tiempo de probar los juegos y leer el contenido, finalmente se procedió a aplicar una encuesta en la cual, a través de escalas *likert*, ofrecieron una retroalimentación. Esta fue en gran medida positiva, por lo que los cambios al producto final fueron mínimos. Sin embargo, estos se llevaron a cabo para dar por finalizada la primera edición de "Aleph Digital".

4 Discusión de resultados e impactos obtenidos

El proyecto, al ser evaluado por un grupo focal que integraba a distintos perfiles dentro de la población objetivo, demostró ser óptimo y cumplir con el enfoque de acercar a las personas a la lectura.

La revista digital interactiva resultó un proyecto adecuado a la promoción lectora, siendo un material integral que cumple con los requisitos solicitados por la editorialidad y la digitalización.

Se formuló un producto que pudiera acercar a los jóvenes a la lectura haciendo de esta una práctica constante y así solventar una parte del ODS 4, que aborda la Educación de Calidad. Este trabajo ofrece un apoyo en la rama de lo social, profesional y académico, generando un recurso que impulsa el desarrollo individual a partir de la práctica lectora, generando una nueva integración de habilidades tales como la comprensión lectora, el mejoramiento de memoria y el acercamiento a nuevas perspectivas.

Con respecto a la investigación, es un material que puede apoyar a la identificación de los productos digitales en materia de editorialidad y a la comprensión de otras ramas cercanas a las Ciencias de la Comunicación.

5 Conclusiones y perspectivas futuras

Fue posible alcanzar el objetivo general planteado dentro de la investigación, debido a que se completó el diseño de una revista digital interactiva que fomentara el hábito lector conforme a lo evaluado en el grupo focal, haciendo un producto innovador de literatura clásica.

En un primer momento se crearon las líneas generales que apoyaron al desarrollo del producto, así como la comprensión de los temas que este abordaría.

Posteriormente, en un segundo momento, se realizó el proyecto en fondo y forma, utilizando elementos propios de la comunicación. Además, se observó la complementariedad con otras disciplinas al momento de la creación y montajes de código, lo que demuestra la importancia de la multidisciplinariedad.

Para concluir continua la tercera etapa, la prueba piloto, que demostró la atracción que generó el producto, así como el ímpetu de las personas de conocer más al respecto y consumir los contenidos.

Aleph Digital busca promover la lectura rebasando las barreras que alejan a la población mexicana de esta práctica, tales como otras necesidades. Es un producto que debe continuar con su línea de creación y cumplir con más ediciones que puedan ampliar el alcance y promover la lectura y la literatura a más personas.

6 Agradecimientos

Expreso mi más sincero agradecimiento a mi asesora, la Mtra. Leonor Cremayer Mejía, a mis padres y a mi hermano, quienes con todo su apoyo me acompañaron en todo el camino y me proporcionaron las herramientas necesarias para que el producto viera la luz.

7 Referencias

1. Forbes. (2021). *YouTube dice que alcanzó 56 millones de usuarios mexicanos adultos en junio*. [Página Web] <https://www.forbes.com.mx/tecnologia-youtube-dice-que-tiene-mas-de-56-millones-de-usuarios-mexicanos-adultos/>
2. INEGI. (2021) *La lectura en formato digital de libros, revistas y periódicos*. [Comunicado de prensa] https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/EstSociodemo/MOLEC2020_04.pdf
3. Reyes, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/1/TFM%20%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>

Tipo de producción	Editorial digital
Tipo de producto	Revista
Periodicidad	Mensual
Número de ediciones	12
Tema	Literatura
Tema de la primera edición	Hermanas Brontë
Título	Aleph Digital
Objetivo	Generar una revista digital de literatura interactiva para poder aumentar la lectura en adultos jóvenes
Audiencia	Adultos jóvenes de 18 a 30 años
NSE	C, C+, D, D+
Plataformas de difusión	Computadoras, tabletas, ordenadores, teléfonos móviles
Paleta de colores	 FF9800 FFCE00 FF005A AD0626 000000
Tipografías	Títulos: Anton Cuerpo: Montserrat
Secciones	Carta editorial Artículo de opinión Entrevista imaginaria Crónica Reseña
Páginas interactivas	Memoria Criptograma Poema interactivo
Código de Barras	Aleph Digital - marzo 2023

Figura. 1 Líneas Generales del Proyecto. Elaboración propia.



Figura. 2 Portada. Elaboración propia.



Figura. 3 Entrevista imaginaria. Elaboración propia.

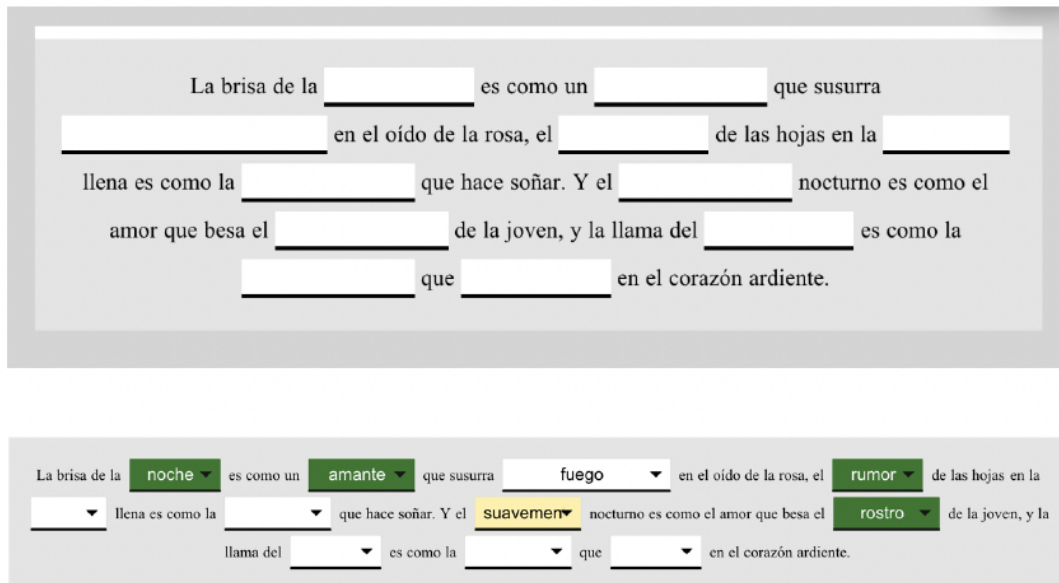


Figura. 4 Actividad completa el poema. Elaboración propia.