

# PICHBOOK

Producción de Multimedia  
Ficha #3209613  
SENA

Alison Brochero G  
Nicolás Atehortua A  
Mariana Martínez C

# Tabla de contenido

- 1. FASE I**
- 2. FASE II**
- 3. FASE III**
- 4. FASE IV**





# FASE I

Empatizar

# ANÁLISIS

Esta encuesta se realizó a 55 personas y se hizo con el propósito de buscar entender los desafíos con los que en la actualidad la sociedad se enfrenta a la hora de leer, con esto nos dirigimos a todo tipo de usuarios para asegurar que nuestra herramienta sea adaptable a todo tipo de personas independientemente de su edad, etnia, entre otros factores.

Daremos respuesta a las siguientes preguntas:

¿Qué te hace abandonar un libro?

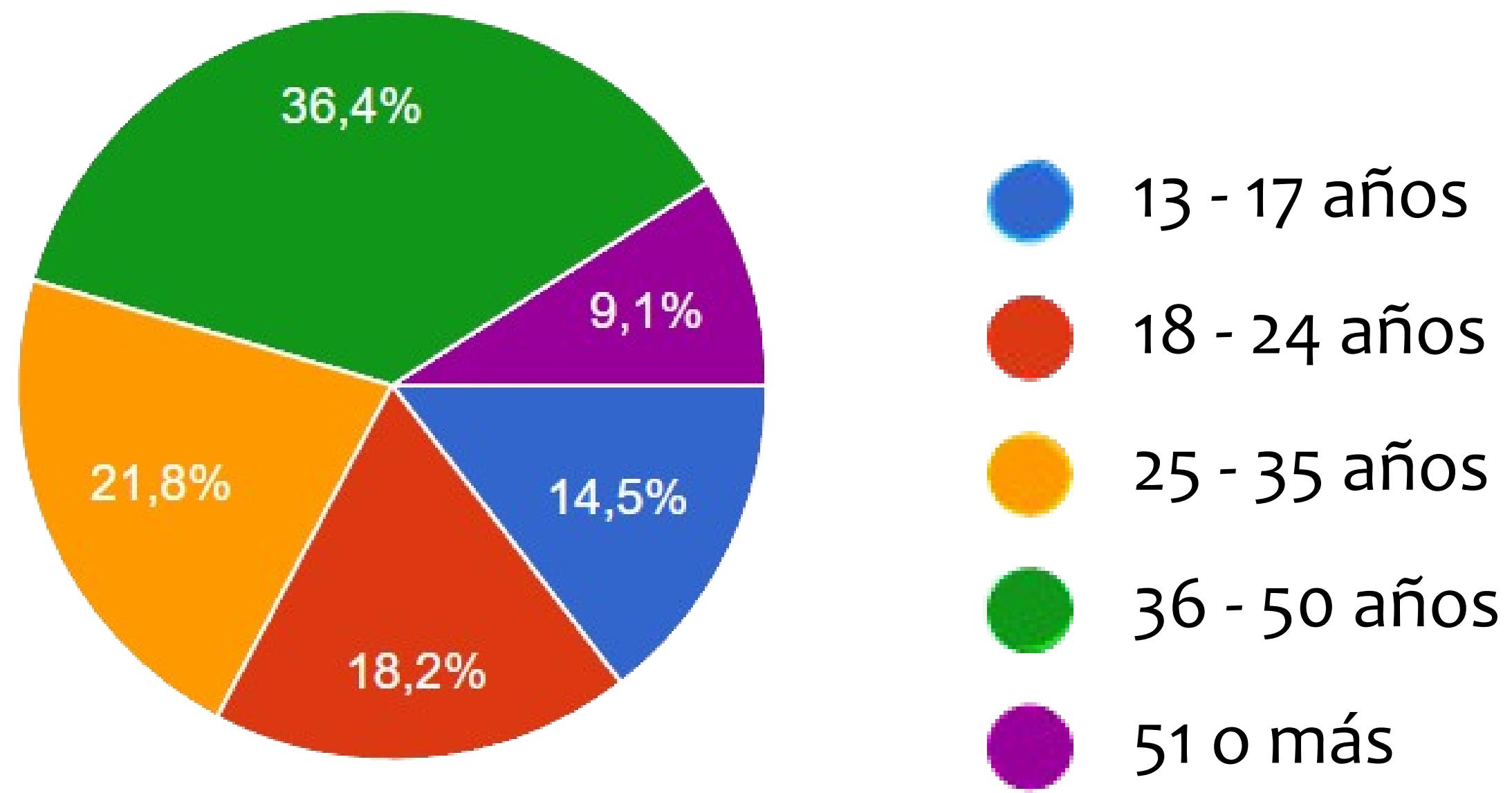
¿Cómo compite la lectura con redes sociales y otros contenidos?

¿Qué soluciones innovadoras te motivarían a leer más?

Los datos personales son anónimos, esta encuesta se realizó con fines educativos.

# ENCUESTA

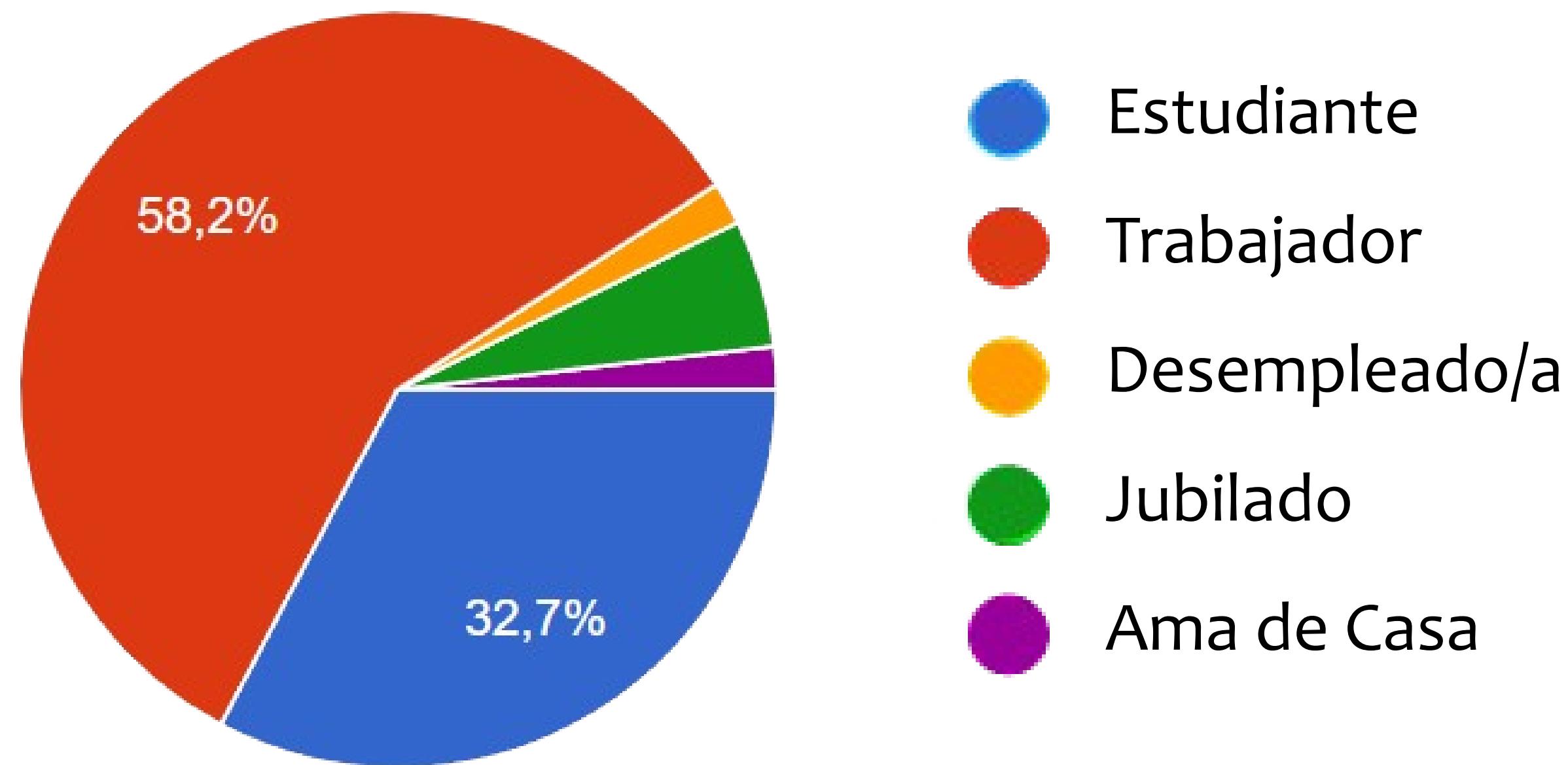
Rango de edad:



Según la encuesta la mayoría de encuestados (75,6%) poseen una edad de entre los 18-30 años, es decir, jóvenes adultos y adultos.

# ENCUESTA

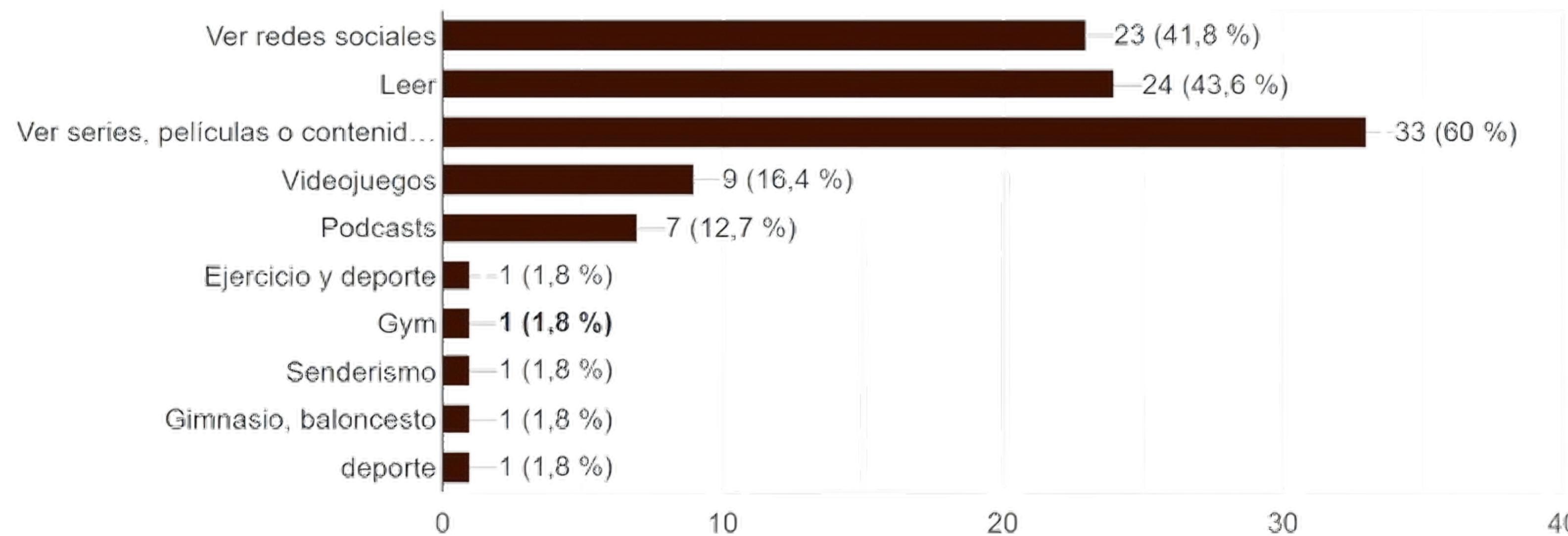
## Ocupación:



La mayoría de los encuestados jóvenes adultos y adultos describen que en un aproximado del 58% son trabajadores y 32% estudiantes, demostrando que llevan una vida ocupada.

# ENCUESTA

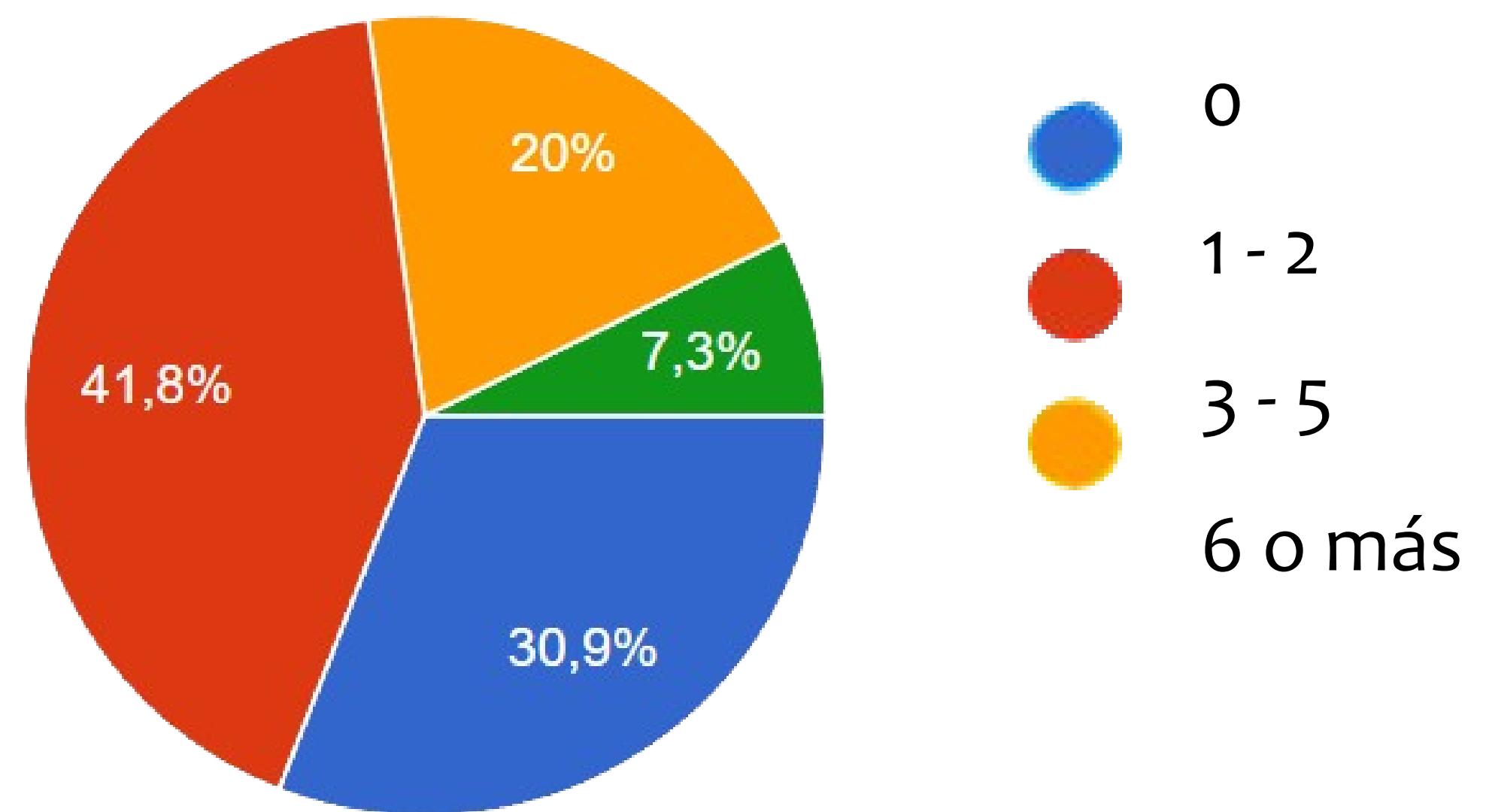
## ¿Qué haces más en tu tiempo libre?



Según la gráfica vemos que leer ocupa un lugar importante con un 43,6% pero es superado por consumo de contenido audiovisual, lo que demuestra que las personas tienden a preferir formatos dinámicos, visuales y digitales.

# ENCUESTA

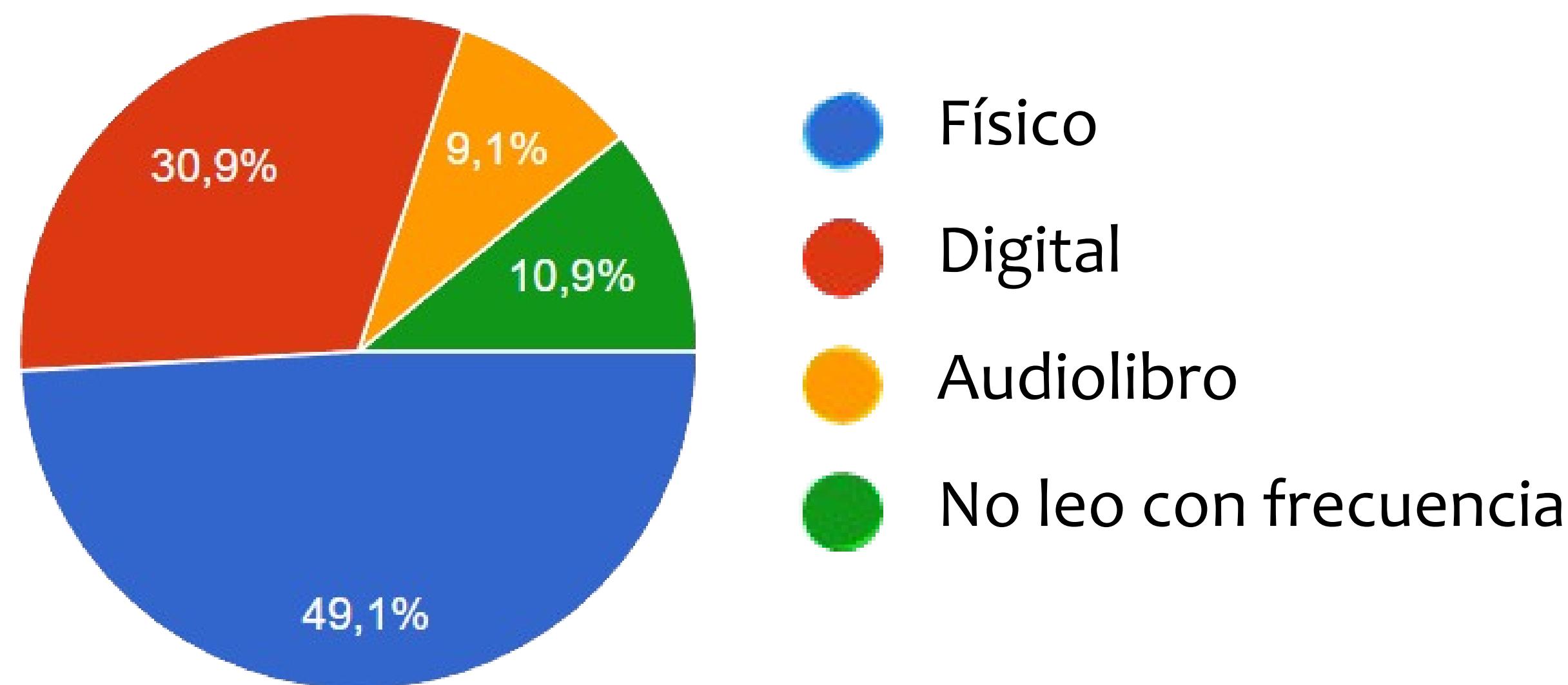
¿Cuántos libros completaste en los últimos 6 meses?



Aproximadamente el 80% de los encuestados han leído entre 0-2 libros en los últimos 6 meses, lo que demuestra una baja frecuencia lectora entre la mayoría de personas encuestadas como lo fueron jóvenes adultos y adultos.

# ENCUESTA

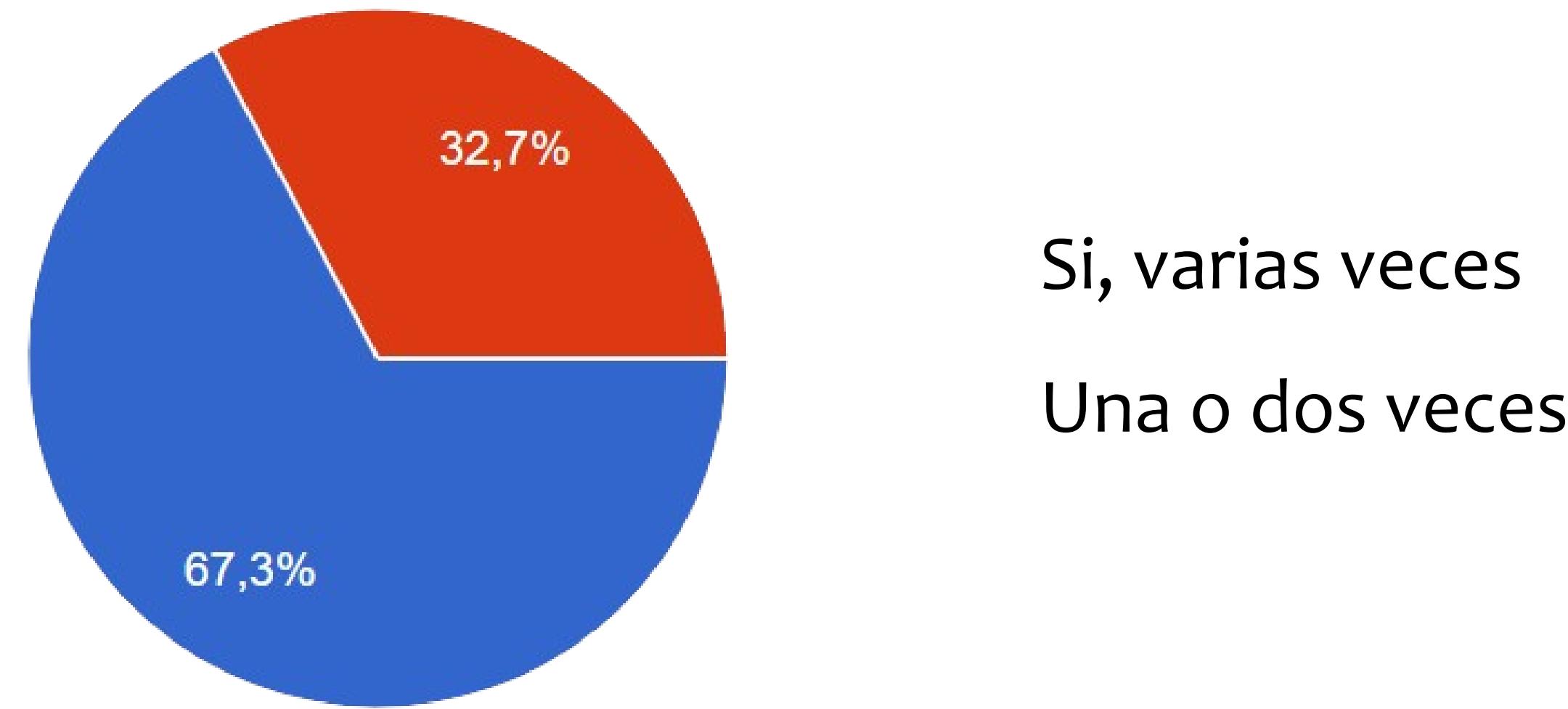
¿En qué formato lees más?



Aunque el 49% de los encuestados prefieren un formato físico, es importante resaltar que el 30% ya consume lectura en formato digital lo que demuestra una apertura significativa a experiencias lectoras digitales.

# ENCUESTA

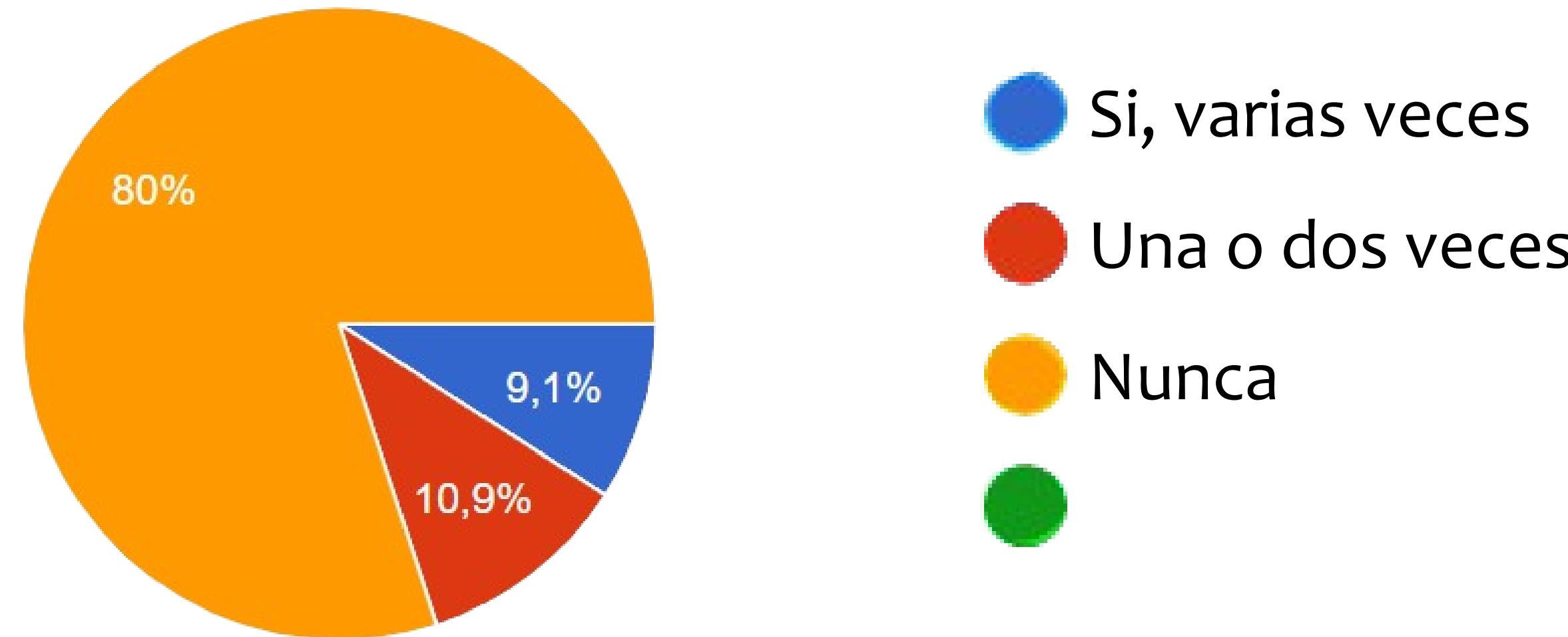
¿Has sentido culpa por no terminar algunos libros?



El 63% de los encuestados expresan que han sentido culpa al no terminar algunos libros, lo cual indica que leer más allá de ser un placer puede convertirse en una significativa carga emocional o una experiencia negativa.

# ENCUESTA

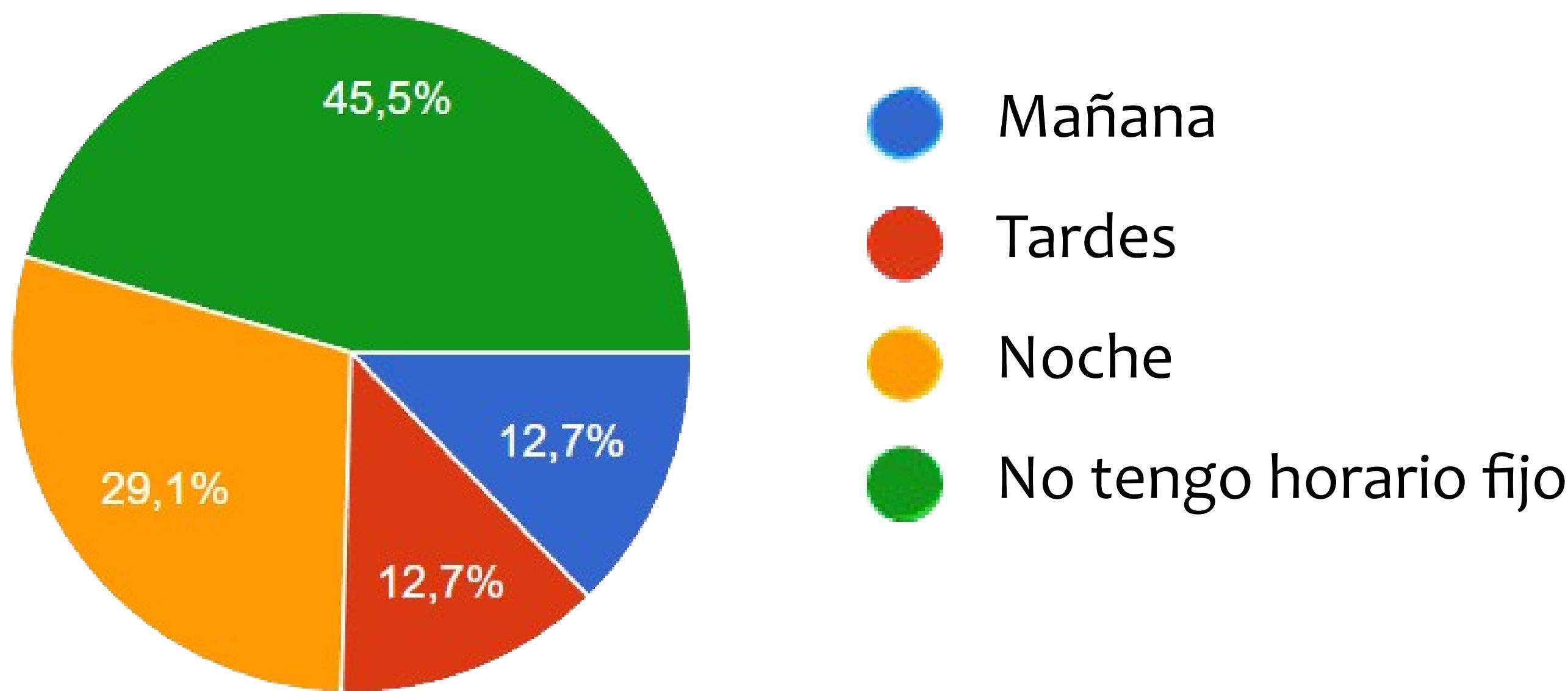
¿Has dejado un libro por opiniones negativas de otros?



El 80% de los encuestados nunca ha dejado de leer un libro por opiniones negativas de otros, lo que demuestra que las decisiones lectoras están motivadas por la experiencia personal y la importancia de ofrecer una lectura que conecte emocionalmente.

# ENCUESTA

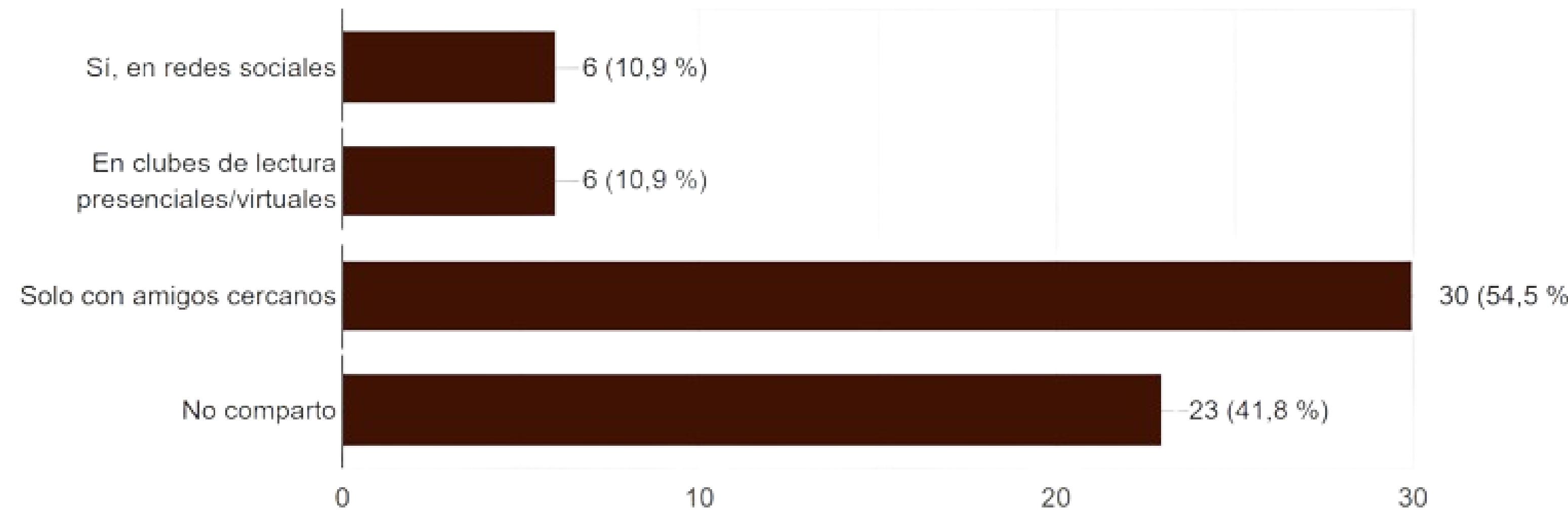
¿En qué horario lees con más facilidad?



El 45,5% de los encuestados indica que no tiene un horario fijo para leer, lo que evidencia la flexibilidad de tiempo a la hora de leer.

# ENCUESTA

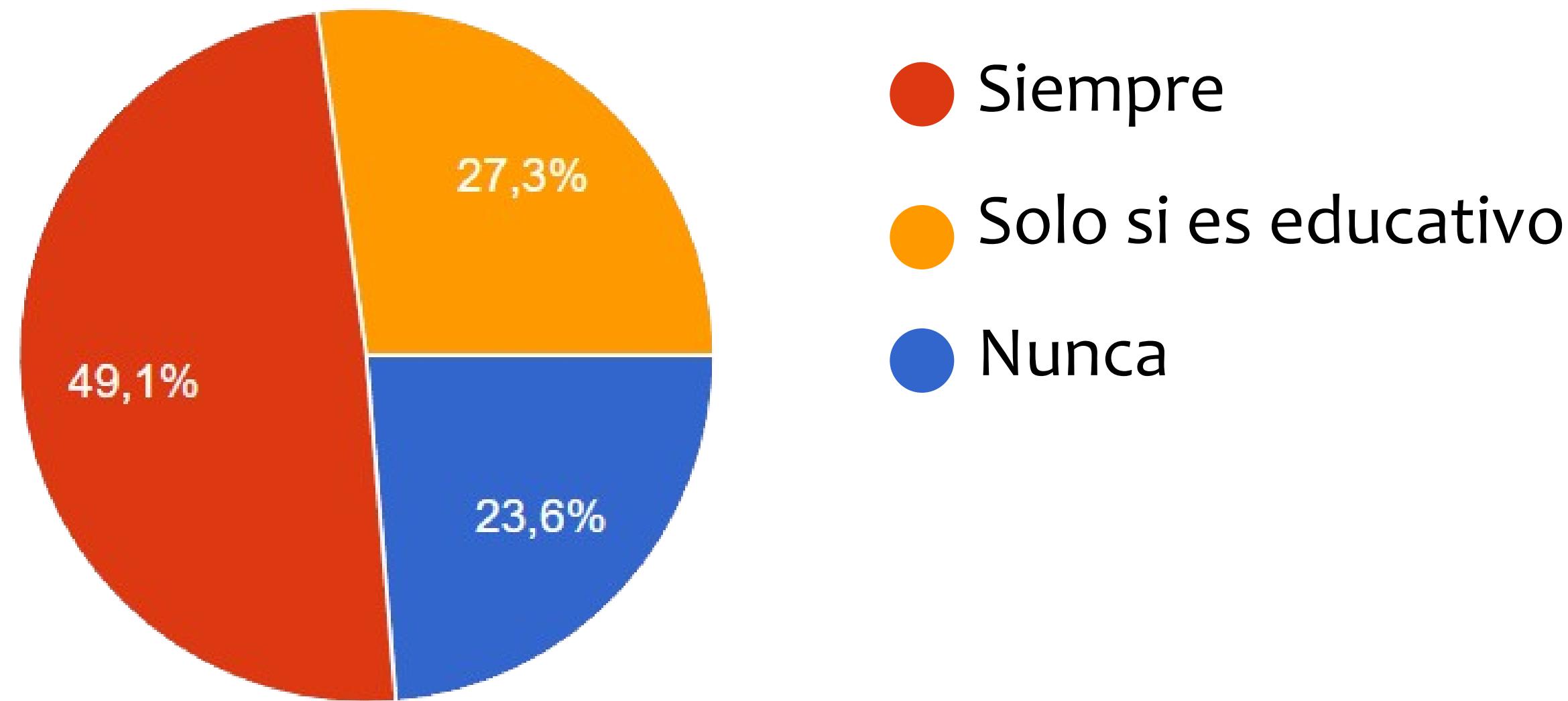
¿Compartes tus lecturas con otros?



El 54,5% de los encuestados comparte sus lecturas con amigos cercanos, mientras que un 41,8% no las comparte en absoluto. Esto sugiere que la lectura sigue siendo una experiencia mayormente íntima y personal, pero con potencial de conexión social cuando se facilita.

# ENCUESTA

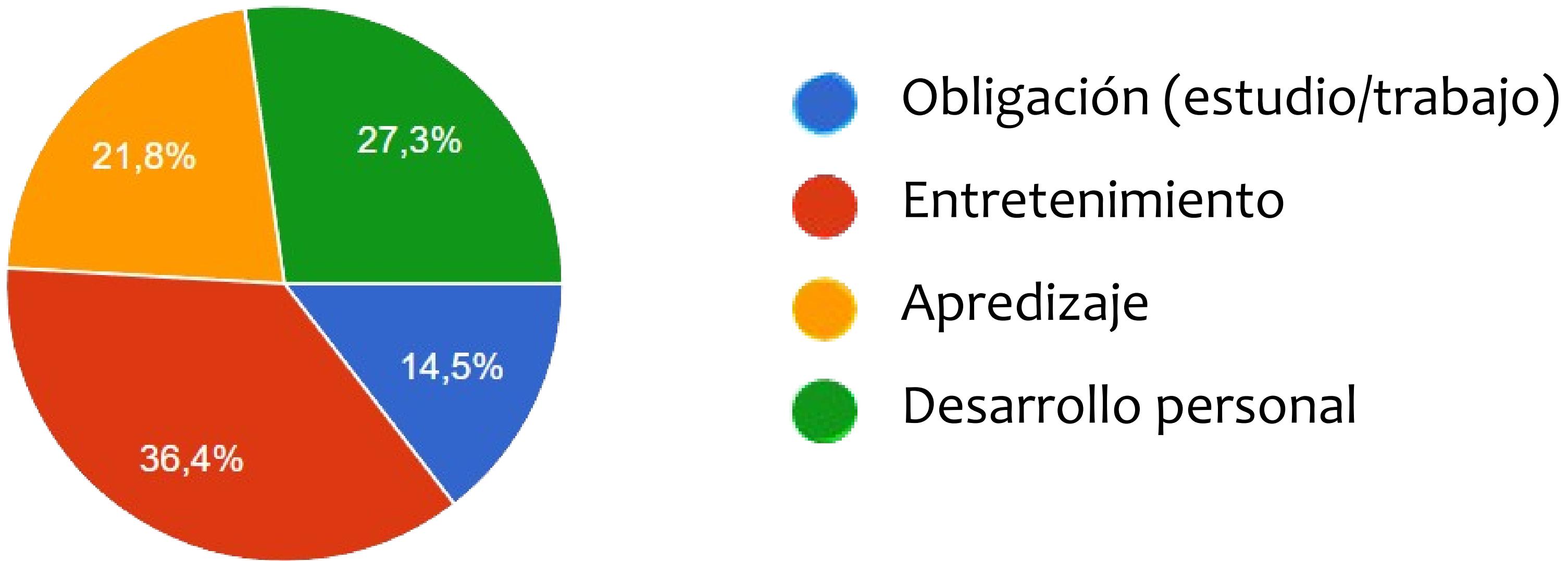
¿Subrayas o tomas notas al leer?



El 49,1% de los encuestados nunca subraya ni toma notas al leer, y solo el 27,3% lo hace si se trata de contenido educativo. Esto sugiere que la mayoría se relaciona con la lectura de tipo más recreativa que académica.

# ENCUESTA

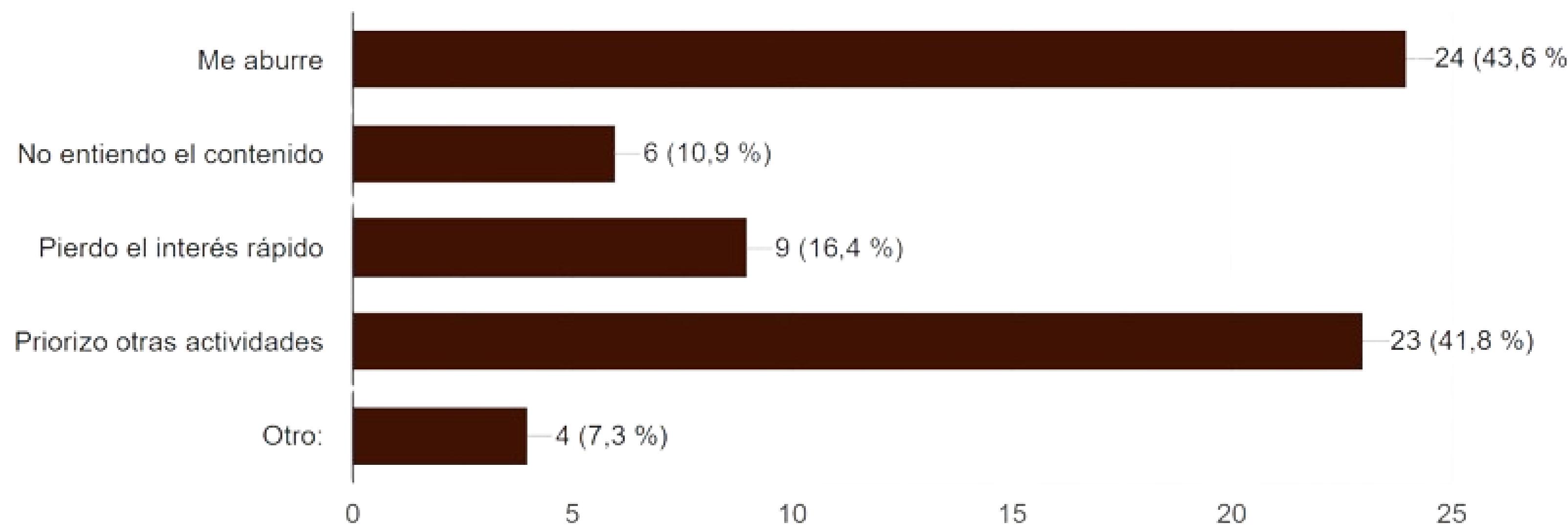
¿Cuáles son tus principales motivos para leer?



Solo un 14% lo hace por obligación. Estos datos confirman que la mayoría busca en la lectura una experiencia placentera, libre y enriquecedora.

# ENCUESTA

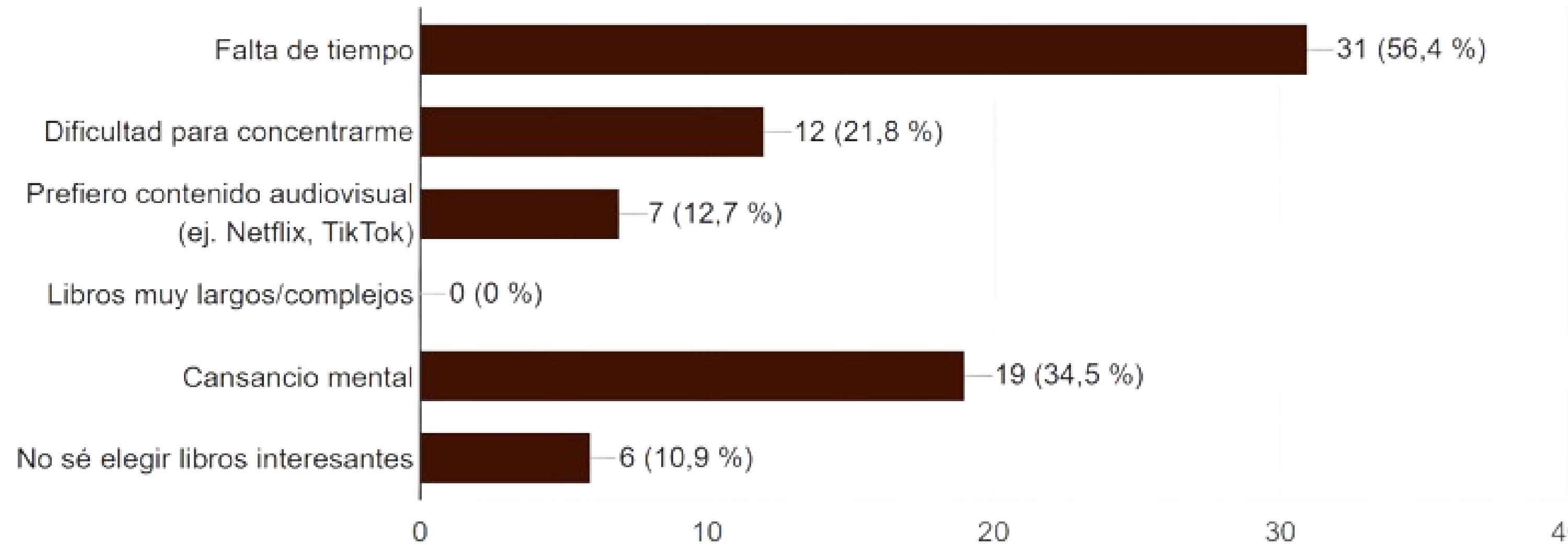
## ¿Por qué dejas un libro sin terminar?



Esto evidencia que la lectura tradicional, cuando no logra conectar de forma rápida o clara, se convierte en una experiencia frustrante.

# ENCUESTA

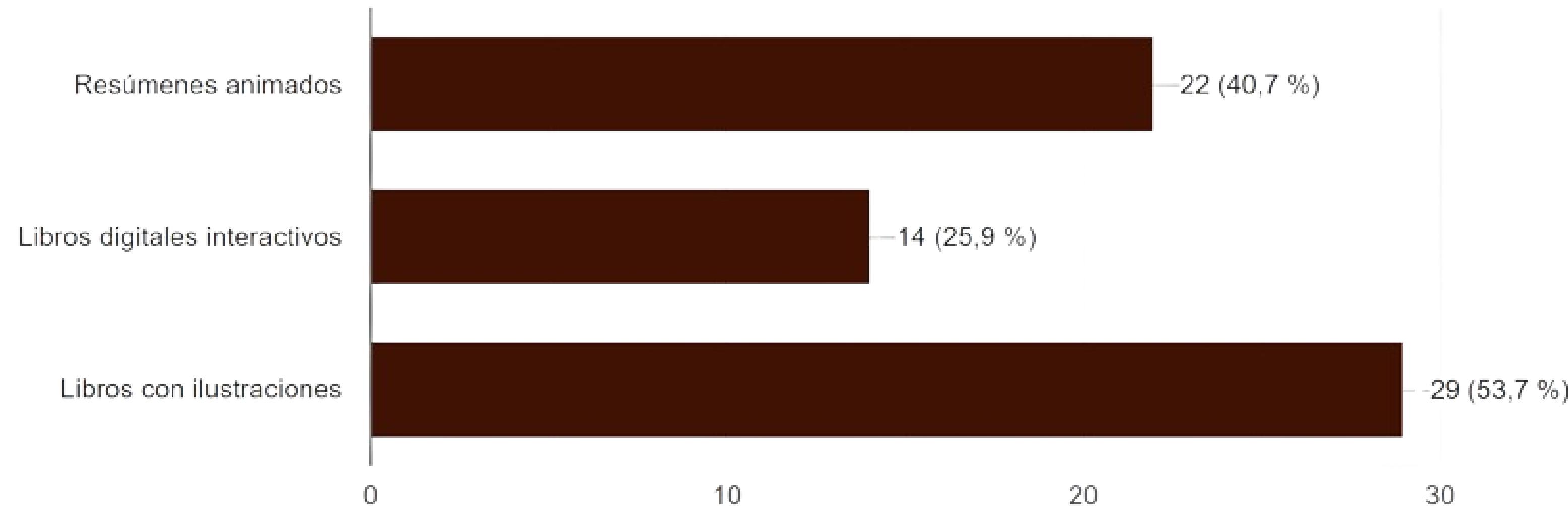
## ¿Qué factor te impide leer?



El principal factor que impide leer, según los encuestados, es la falta de tiempo (31 votos), seguido del cansancio mental (19 votos). Esto confirma que el estilo de vida actual no favorece la lectura prolongada ni exigente.

# ENCUESTA

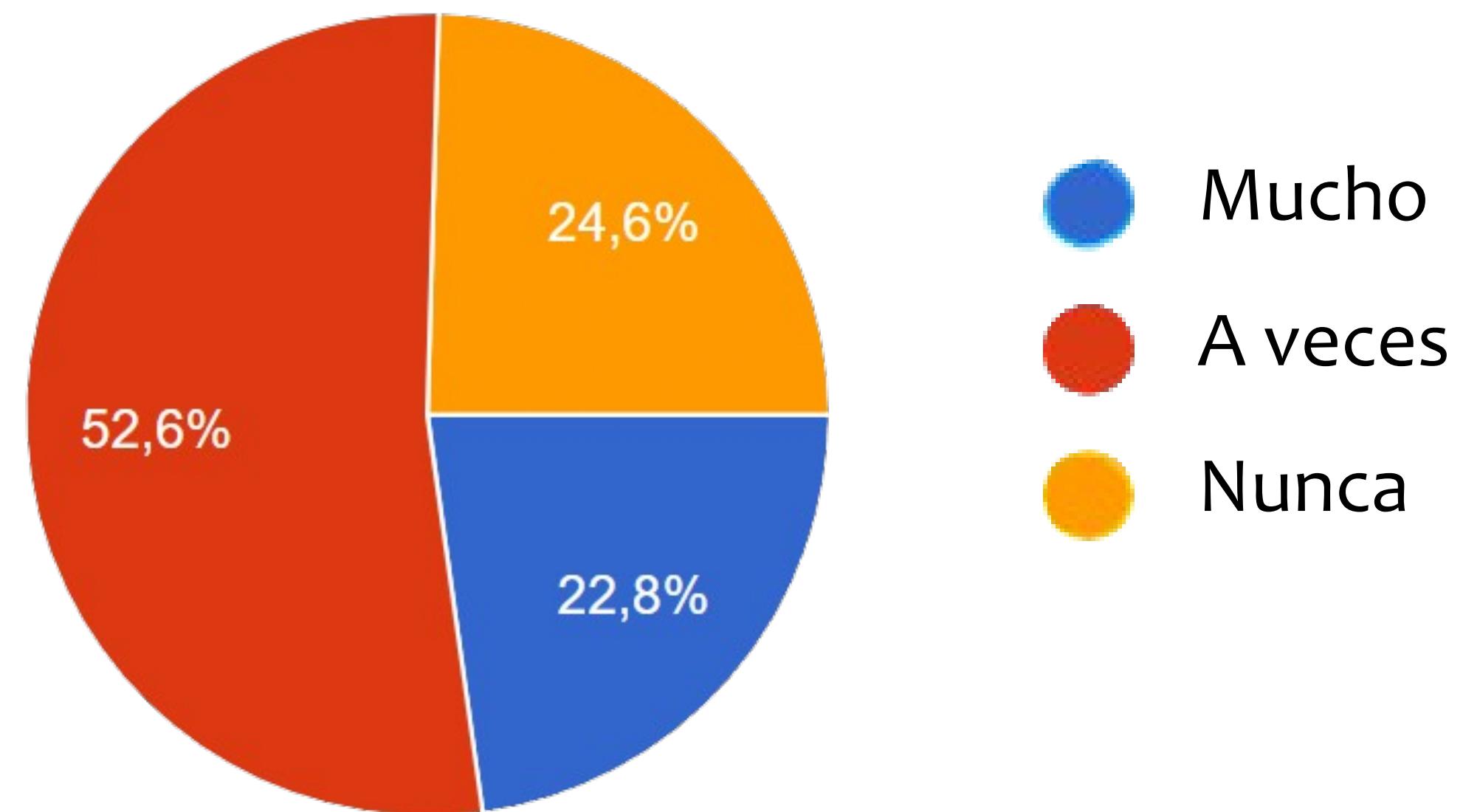
## Técnicas que te motivarían a leerte un libro



Está claro que las personas buscan nuevas formas de leer que combinen el entretenimiento con el contenido literario.

# ENCUESTA

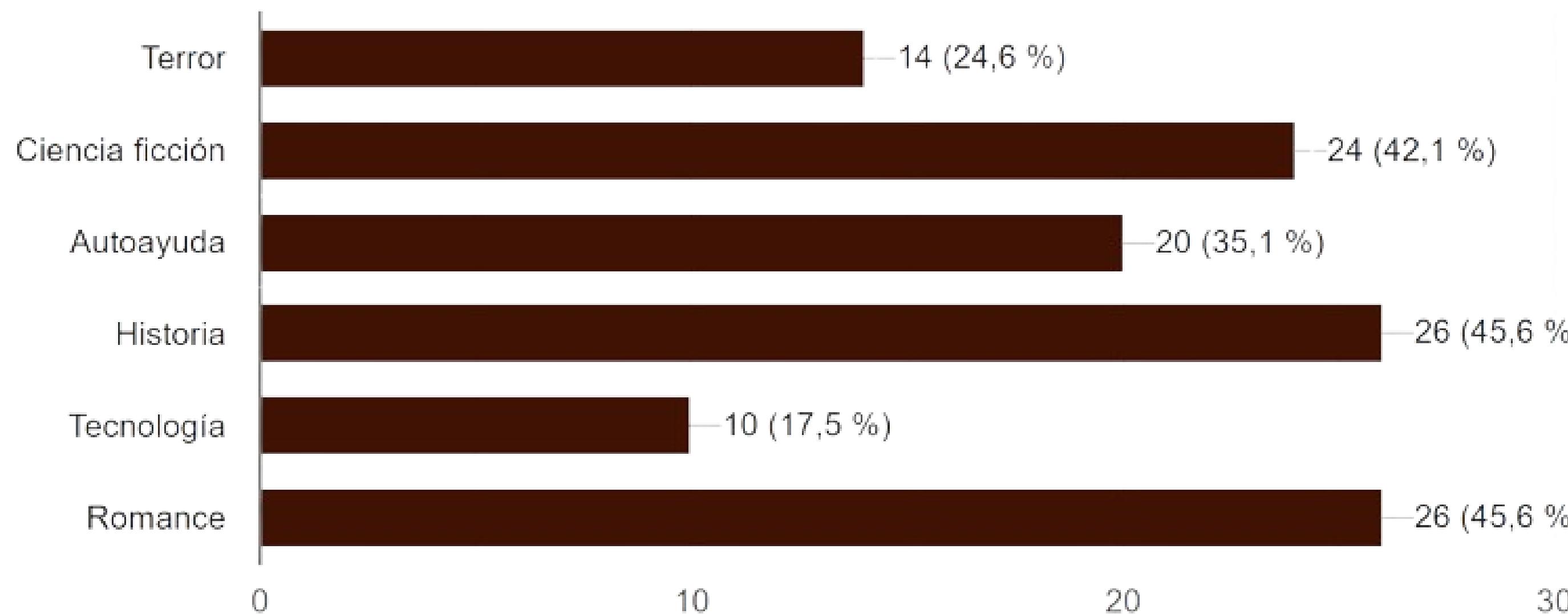
¿Te cuesta elegir libros que te gusten?



Esto indica que gran parte de las personas experimenta incertidumbre o falta de conexión al momento de escoger qué leer.

# ENCUESTA

## Géneros de mayor interés



Los temas que más interesan a los encuestados son la ciencia ficción y el romance, mientras que el terror es el menos votado. Siendo pertinente impulsar proyectos para ampliar su visibilidad en los jóvenes adultos y adultos

# CONCLUSIONES I

Para dar cierre a esta encuesta finalizamos respondiendo brevemente las preguntas iniciales y concluyendo los datos obtenidos.

¿Qué te hace abandonar un libro?

En general explicaban que sentían culpa al no terminar un libro y los motivo eran porque posponían la lectura y priorizaban otras actividades, además se aburrían.

¿Cómo compite la lectura con redes sociales y otros contenidos?

La lectura se ve afectada por medios audiovisuales que requieren menos esfuerzo.

¿Qué soluciones innovadoras te motivarían a leer más?

Todos estuvieron de acuerdo con que ilustraciones o tener interactividad a la hora de leer sería una excelente alternativa.

# CONCLUSIONES II

Otros factores que pudimos observar en la encuesta fueron:

El terror fue uno de los menores géneros que producían interés en los encuestados.

El estimado de libros que se leían al año era de 2-4 libros.

Las técnicas que predominaban a la hora de escoger un libro era el género y la sinopsis.

La mayoría de los encuestados estaban de acuerdo que si dejaban los dispositivos móviles leerían mas.

El tiempo en el que podrían leer pero no lo hacen es en el transporte publico, y fines de semana.

De esta forma observamos como la lectura inicialmente se ve en desventaja por los medios audiovisuales pero como se puede transformar llevada de la mano con la tecnología, brindando una experiencia enriquecedora, por esta razón vamos a realizar un libro digital interactivo.

# **FASE II**

Definir



# MAPA COMPARATIVO

1. Desarrollo Cognitivo Superior, mejora pensamiento crítico y memoria.

2. Ampliación de Conocimientos y Cultura General, mejor comprensión del mundo.

¿Por qué es importante implementar la lectura en los jóvenes adultos?

3. Mejora de Habilidades Lingüísticas y Comunicación, enriquece vocabulario y gramática.

4. Beneficios Emocionales y Personales, regula el estrés y la ansiedad.

5. Análisis de textos complejos, comprender información detallada y desafiante.

# MAPA COMPARATIVO

1. Conecta con la herencia cultural y las grandes preguntas de la humanidad.

2. Estimula la exploración de la psicología humana, ayuda a conocer pensamientos complejos de la psique humana.

¿Por qué es importante consumir literatura universal clásica?

3. Mejora la capacidad de deducción y el pensamiento lógico, habilidades valiosas tanto para comprensión lectora.

4. Desafía las percepciones sobre la realidad y lo irracional, desafiando sus percepciones preestablecidas sobre el mundo.

5. Sirve como un estudio fascinante de la narrativa y sus técnicas.

# OBRAS CLÁSICAS

¿Qué género literario prefieren los jóvenes adultos en Colombia?

Estudios externos sobre el consumo de este género en Colombia:

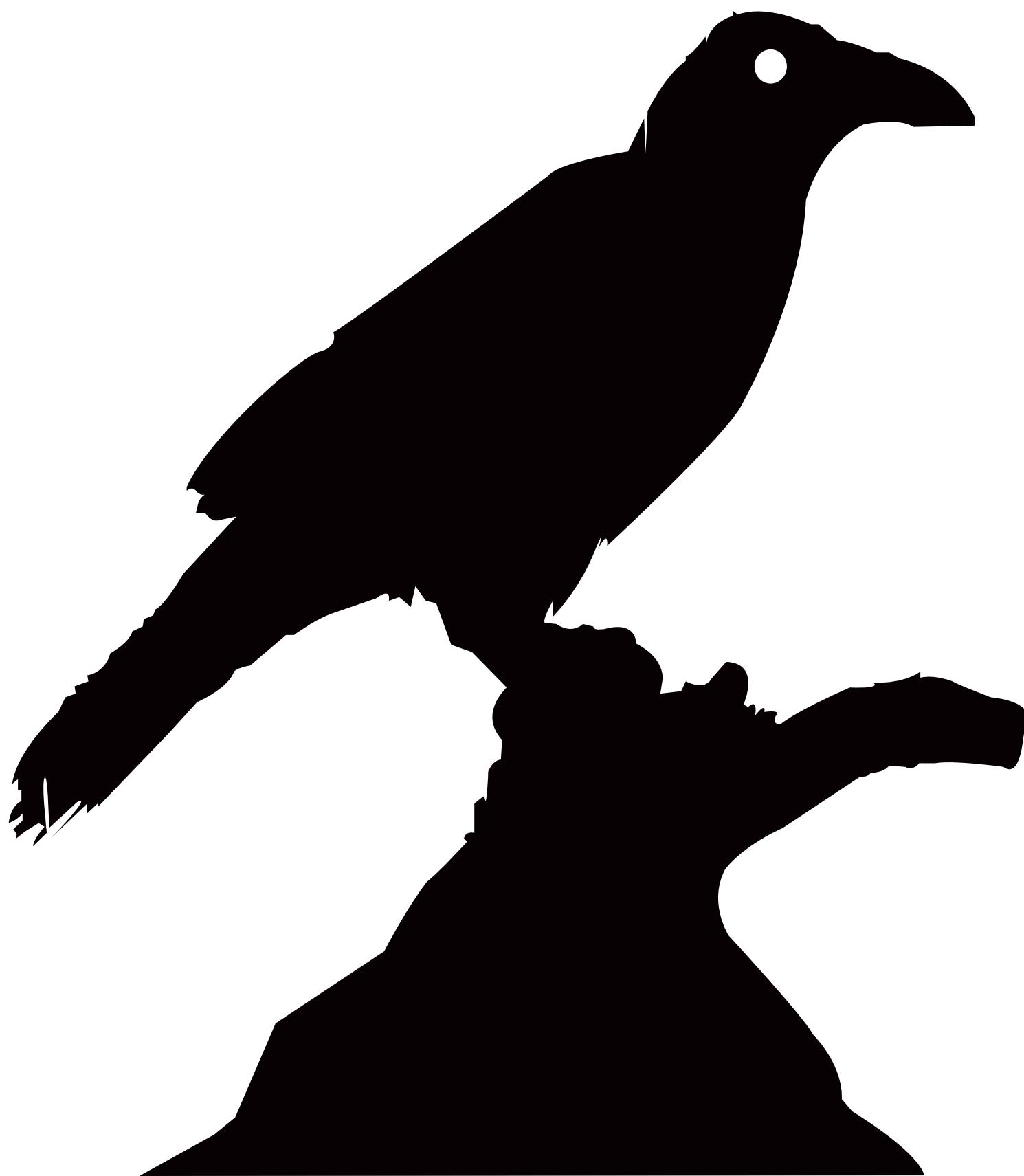
Algunas encuestas informales en Twitter/X y Facebook (realizadas por cuentas como @CineColombiano o @TerrorLatam) muestran que el 45-55% de los consumidores de terror en Colombia tienen entre 16 y 30 años.

El Informe de Consumo Cultural (2022) indica que el 42% de los colombianos lee libros por placer, y el género de terror/fantasía representa alrededor del 12% de las preferencias, especialmente en jóvenes de 15 a 30 años.



# LITERATURA CLÁSICA

¿Por qué escoger a Edgar Allan Poe?



Según catálogos de Librería Nacional, Panamericana y MercadoLibre Colombia, las obras de Poe están entre los libros de terror más vendidos en formato económico (ej: colecciones de cuentos completos).

Su habilidad para explorar la oscuridad de la psique humana, su maestría en la creación de atmósferas inquietantes y su influencia en géneros como el terror y el cuento policial lo convierten en un autor imprescindible para cualquier amante de la literatura clásica.

# LITERATURA CLÁSICA

Edgar Allan Poe es considerado el padre del cuento de terror psicológico.

Para finalizar esta justificación te invitamos a adentrarte en un mundo fantástico lleno de misterios e historias sobre la moralidad humana, con el maravilloso libro de Colección de cuentos de Edgar Allan Poe, y que mejor manera de hacerlo que con nuestro libro digital interactivo “nombre”. Visítanos en nuestro sitio web y atrévete a sumergirte en estas grandes obras clásicas de terror y psicología.



# CIBERGRAFÍA

<https://www.senalcolombia.tv/general/edgar-allan-poe-o-mejor-edgar-allan-pop>

<https://www.senalcolombia.tv/cultura/significado-los-cuervos-cultura-popular>

<https://x.com/BibliotecaNalCo/status/1710693788526498016>

<https://x.com/librosdelcentro/status/1764826850671432129>

<https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-recreacion-y-deporte/disfruta-de-las-mejores-obras-de-edgar-allan-poe-en-biblored-bogota>

<https://www.canalcapital.gov.co/literatura-terror-filbo-2024>

<https://www.radionica.rocks/libros/que-leen-los-jovenes>

<https://www.youtube.com/watch?v=dGK9t1arzV8>



# SITUACIÓN

Caso del Usuario

# CASO USUARIO

NOMBRE: Carolina Ossa

Edad: 24 Años

Ocupación: Profesional

Intereses: La lectura y el autoconocimiento.

Dolor: ( Pain Point )

Carolina reconoce el valor de los libros y sabe la importancia de estos mismos, en su trabajo leer es bastante demandante y prácticamente lo hace todo el tiempo, pero le gustaría poder hacerlo parte de su entretenimiento saliendo de la monotonía y de textos extensos por eso busca otra alternativa para leer.

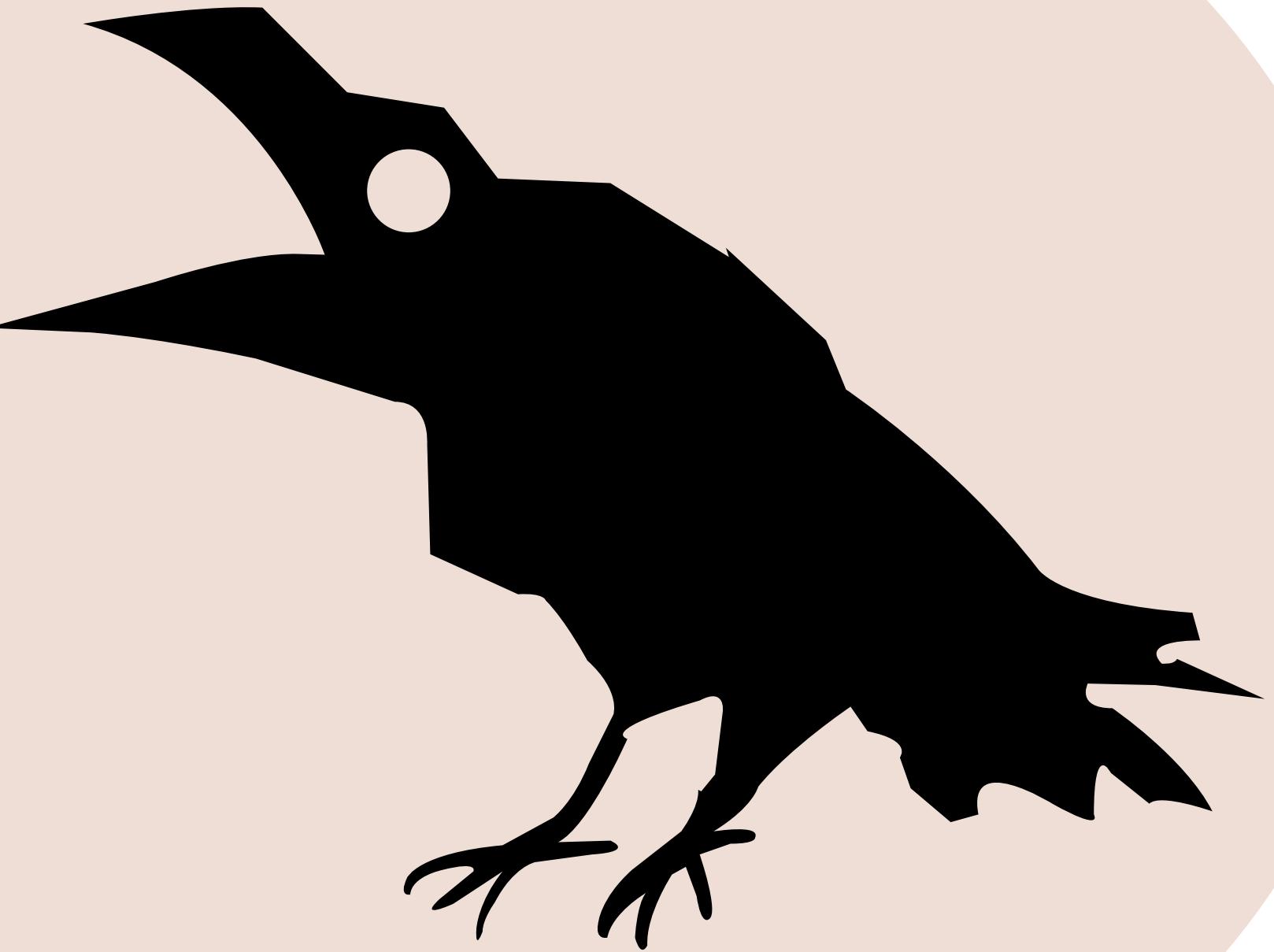
Nota: Nuestro usuario se basa en las problemáticas observadas de la encuesta: aburrimiento y priorización de otras actividades.

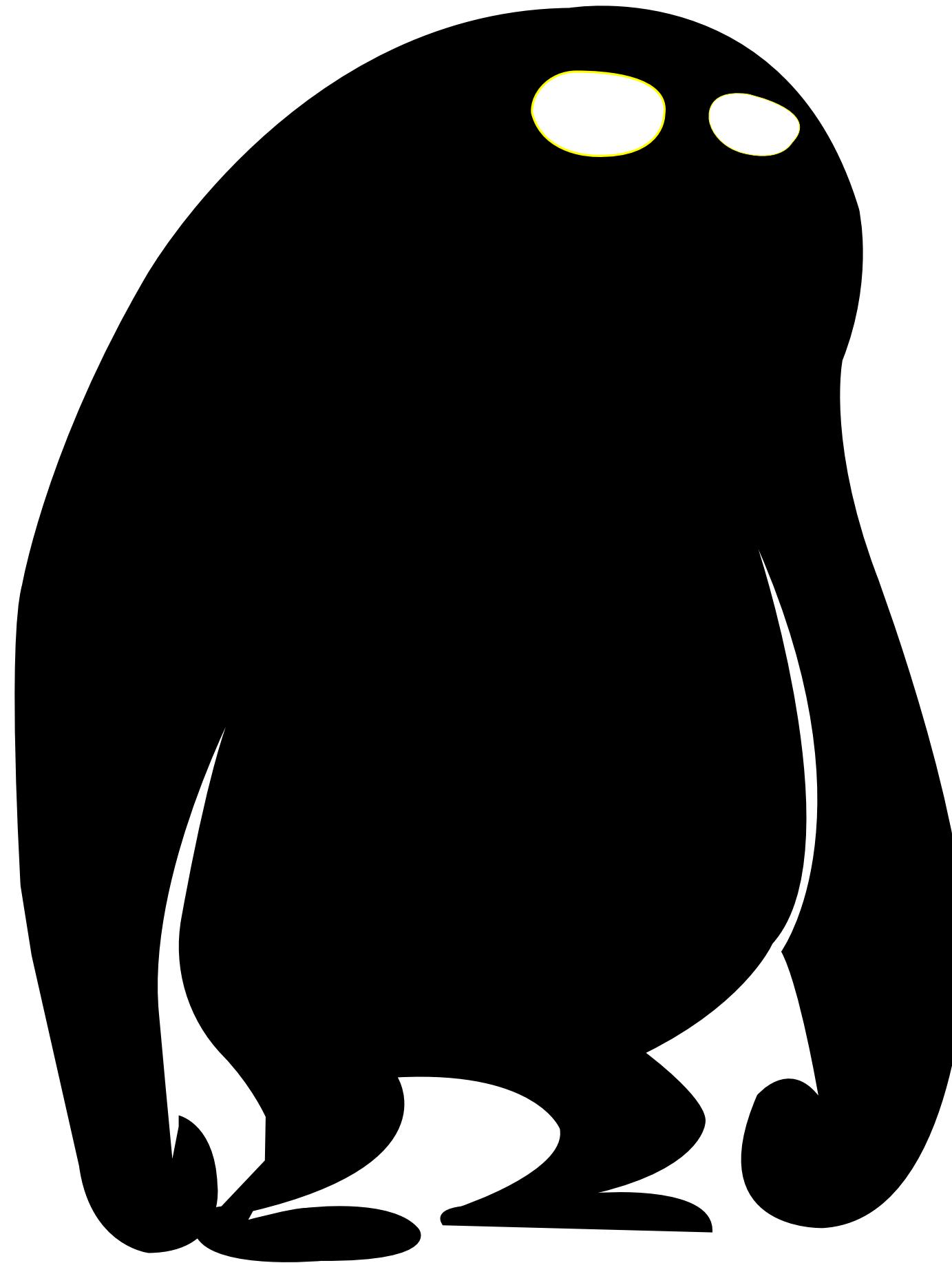


# **USER-PERSON**

Historia Usuaria

Soy tan apasionada por la lectura que gran parte de mi trabajo depende de ella. Paso mucho tiempo leyendo, analizando textos extensos, y aunque lo disfruto, a veces se vuelve monótono. Por eso busco una forma de leer libros para mi entretenimiento, que me saque del ritmo rutinario de mi trabajo. Algo más ligero, que me permita reconectar con el placer de leer solo por gusto.





# ACTIVIDAD DIGITAL

Su consumo de contenido digital es moderado, la interacción con el mundo digital lo ve como una herramienta funcional, sigue contenido que se enfoca en su salud mental y desarrollo personal, también ve noticias online para tener un conocimiento sobre la actualidad.

# MAPA DE EMPATÍA

¿Qué oye?

- Personas cercanas que le dicen que nunca va poder terminarse un libro.
- Se escucha así misma quejándose de no poder leer.
- Conversaciones sobre los libros que le gustan.
- Comentarios sobre los libros digitales.

¿Qué piensa y siente?

- Piensa que leer es maravilloso pero se aburre por la monotonía de los libros físicos.
- Aspira poder hallar una solución.
- Se siente aburrida y hastiada.



¿Qué observa?

- Que aún no ha podido terminarse el libro porque no puede continuar su lectura.
- Observa a sus compañeros de trabajo en su misma situación.
- Se observa a sí misma baja de ánimo por esta situación.

¿Qué dice y hace?

- Se queja de lo común que son los libros físicos, e intenta otras metodologías para poder seguir leyendo.

¿Qué la frustra?

- Disponibilidad limitada, monotonía con los libros físicos, y falta de interacción.
- Se culpa por no poder leer.

¿Qué la motiva?

- El deseo de poder terminarse los libros de su gusto.
- Funcionalidades avanzadas e interactivas.
- Su amor por la lectura.

# PUNTOS DE DOLOR

Aburrimiento y monotonía al leer.

Reconoce la falta de variedad de formatos, lo que le genera fatiga por la poca desconexión con su trabajo.

Incapacidad de leer por entretenimiento, lo percibe como una extensión de su trabajo.

Dificultad de establecer el hábito de la lectura en su rutina, por tener la necesidad de priorizar otras actividades.

La lectura le exige más esfuerzo después de un día laboral agotador.

# PUNTOS DE DOLOR

Falta de alternativas.

Falta de motivación.

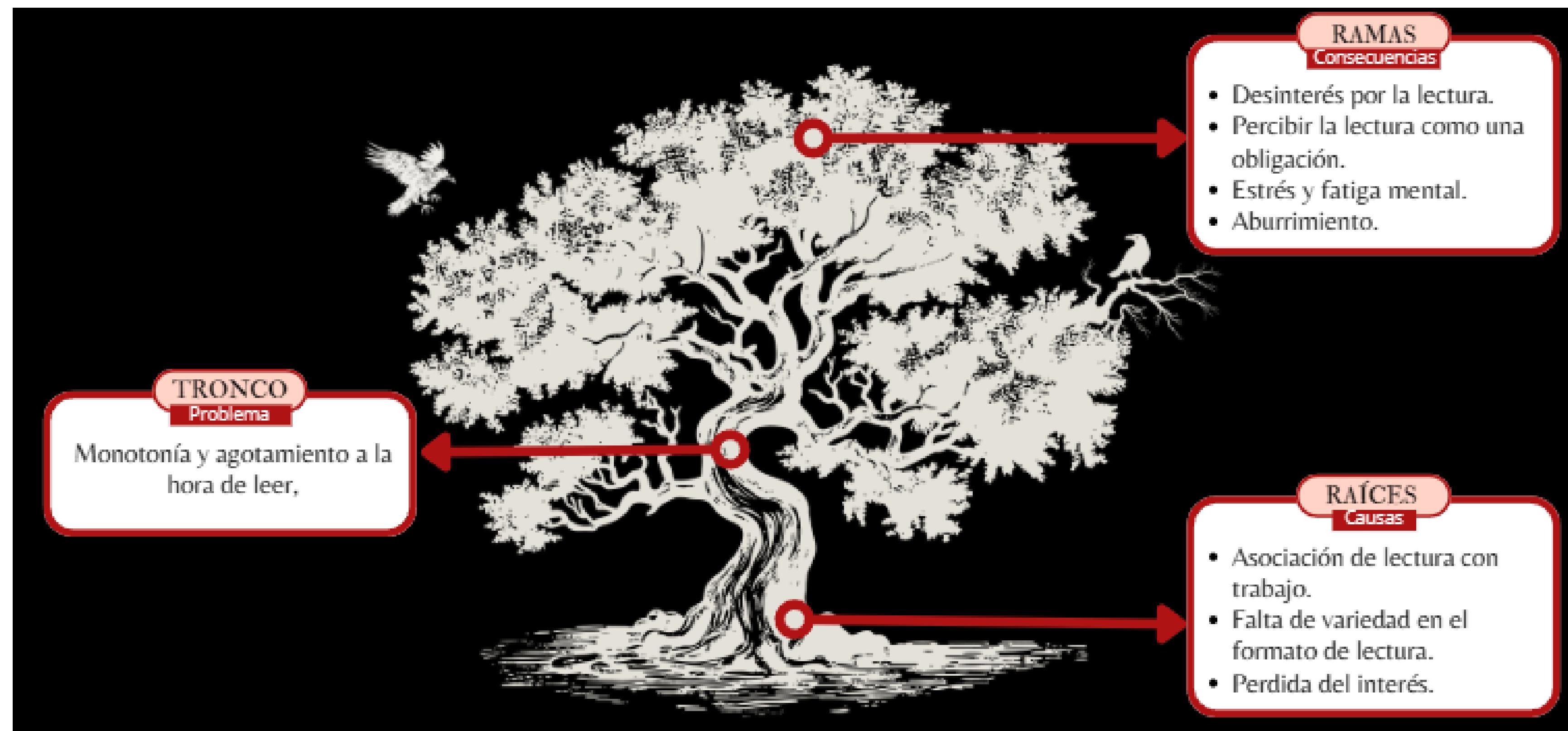
Miedo de descuidar sus responsabilidades por su entretenimiento o viceversa.

Lecturas pobres y fragmentadas que le impiden disfrutar de los libros en su totalidad.

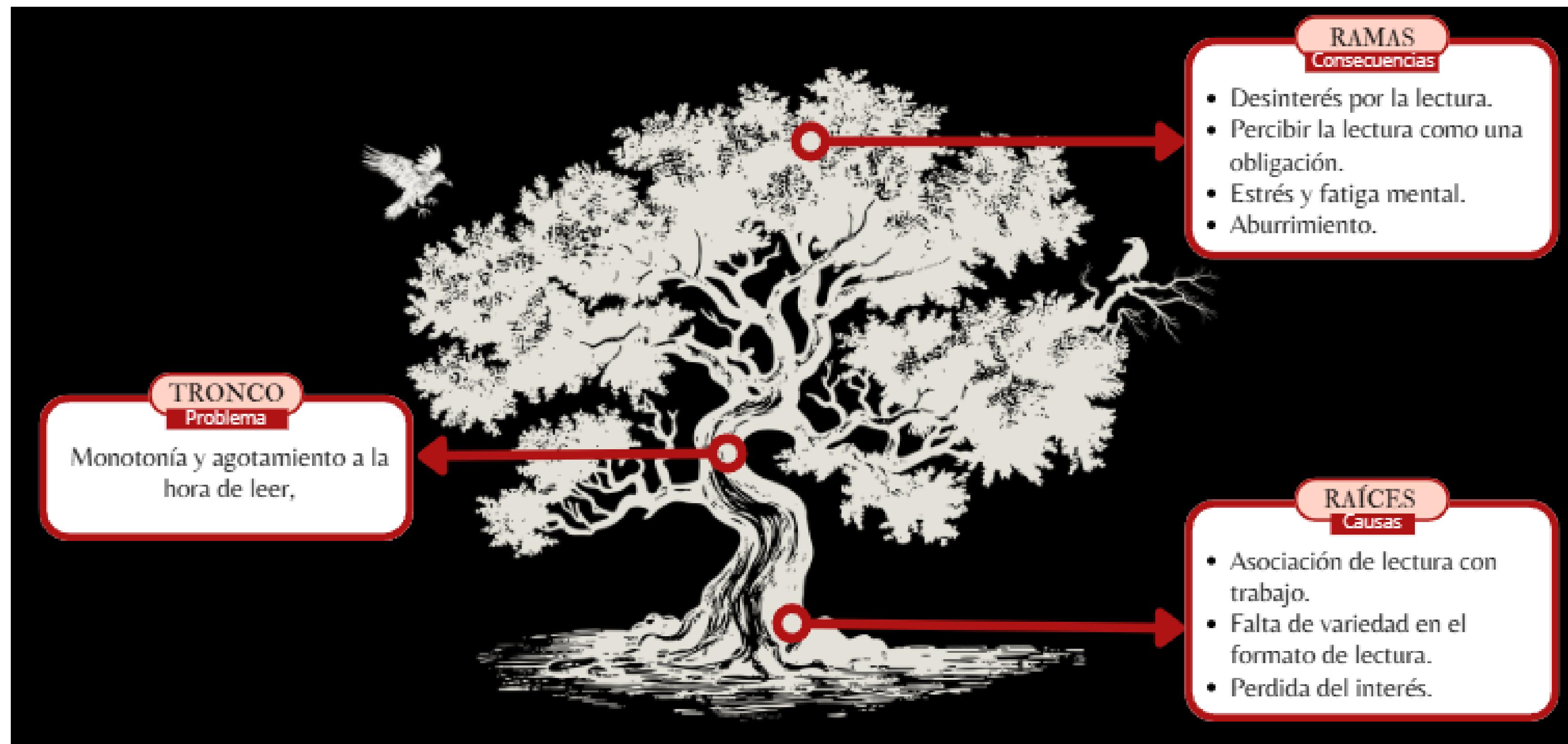
Cansancio mental y físico.

Le preocupa perder uno de sus mayores hobbies gracias a su trabajo.

# ÁRBOL DE OBJETIVOS



# ÁRBOL DE PROBLEMAS



# HOJA DE VIDA



**CAROLINA OSSA**  
Profesional

Edad: 24 años

Estado Civil: Soltera

Ingresos: Medios

Altura:

## SOBRE MI

Profesional en busca de un desarrollo humano superior, por medio del enriquecimiento de los libros, pues encuentro en ellos el verdadero conocimiento. Busco reinventarme explorando alternativas innovadoras que encuentren una solución a la rutina y su monotonía haciendo de esta algo nuevamente agradable.

## INTERESES

- Lectura universal - Clásica.
- Videojuegos.
- El aprendizaje activo.
- Proyectos e ideas innovadoras.

## VALORES

- Valora la creatividad e innovación.
- Disfruta el aprender cosas nuevas que satisfagan su curiosidad intelectual.
- Encuentra valor en metodologías distintas.

## DESAFIOS Y NECESIDADES

- Lecturas pobres y fragmentadas que le impiden disfrutar de los libros en su totalidad.
- Cansancio mental y físico.
- Incapacidad de leer por entretenimiento, lo percibe como una extensión de su trabajo.
- Dificultad de establecer el hábito de la lectura en su rutina.

## OBJETIVOS

- Reconectar con el placer de la lectura.
- Reconectar con los conocimientos enriquecedores que contienen los libros.
- Solucionar su cansancio y falta de motivación, buscando formatos innovadores



# **FASE III**

Idear

# LLUVIA DE IDEAS

Libro digital interactivo.

Historias en redes sociales.

Cómics, novelas gráficas y mangas.

Artículos, noticias o reportaje

Audiolibros.

Libro con interfaz de juego o "escape rooms" literarios.

Podcast.

Sección de consejos sobre hábitos de lectura.

Cambiar libros físicos por otros más interactivos (con ilustraciones, Webs, etcétera).



# IDEA

## Libro digital interactivo

Leer es una actividad que contribuye mucho a la mente, pero esta se vuelve algo monótono.

Por lo anterior, Carolina y muchos otros usuarios están en busca de herramientas dinámicas e interactivas.

Con base a esta necesidad surge un proyecto que busca trasformar la experiencia de la lectura en una aventura digital mediante ilustraciones.

# **DESCRIPCIÓN**

Libro digital interactivo

## **Selección y Adaptación de Relatos**

Seleccionar 5 relatos de la colección de los cuentos de Edgar Allan Poe.

Resumen de relatos.

Extrae Elementos Clave.

## **Estructura del Libro y Flujo Narrativo**

Establecer marco narrativo general.

Generación de diálogos.

Creación de Escenarios.

Sistema de interacciones.

# **DESCRIPCIÓN**

Libro digital interactivo

## **Creación de Ilustraciones**

Seleccionar la gama de colores que se utilizará.

Mecánica de interfaz.

Creación de paisajes.

Creación de personajes.

Diseño de ambientación.

## **Diseño Visual y Producción**

Integración de Ilustraciones y Diseño Gráfico.

Etapa de comprobación.

Edición y Pruebas.

Añadir detalles Adicionales.

Implementación de efectos



# NOMBRE

Justificación

Segunda palabra ("A", y "!"")

**APOE!**

Primera palabra

**Significado:** Nuestro nombre fue elegido con el propósito de resonar y reflejar la esencia de nuestro libro digital interactivo con nuestro público objetivo, los jóvenes y jóvenes adultos, por esta razón está compuesto por dos palabras, la primera y más visible es "POE" que hace referencia al autor del libro que escogimos, y la segunda palabra es ";Ah!", una onomatopeya que refleja el asombro, susto o sorpresa, perfectamente acorde al sentimiento o mejor dicho la expresión que nos deja leer los maravillosos relatos de Edgar Allan Poe, omitimos la h y pusimos la "A" como protagonista y al finalizar el signo de exclamación. También le dimos un significado diferente y se debe a que con este libro queremos homenajear: a Poe (APOE), y por otro lado la onomatopeya “;ah!” también se puede interpretar como el graznido de un cuervo, animal con el cual representan a Poe, reflejando así el susto y la sorpresa que nos llevamos leyendo el libro: "Cuentos de Edgar Allan Poe".

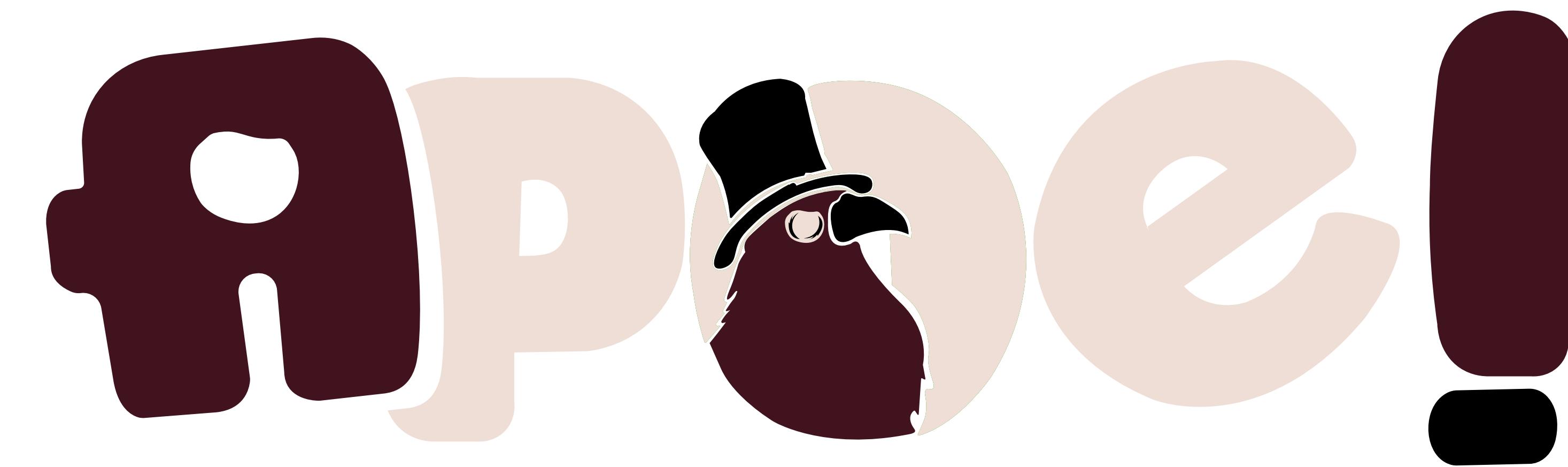
Con este nombre buscamos que no solamente sea memorable y fácil de recordar, sino que también genera curiosidad y una conexión emocional con el género de terror interactivo que ofrecemos.



# LOGO

Propuestas

# PROPUESTA LOGO I



## Justificación

El logo "Apoe!" es un **imagotipo** que combina una tipografía amigable y contrastada con un ave oscura y estilizada que lleva sombrero de copa (reemplazando la "o"). Esta integración inteligente crea un diseño memorable, juguetón y distintivo, con el ave aportando un toque de sofisticación y originalidad. Los elementos de fondo sutiles y el texto "Imagotipo" complementan la marca, haciendo que sea visualmente atractiva y escalable.

# MOODBOARD LOGO I



# PROPUESTA LOGO II

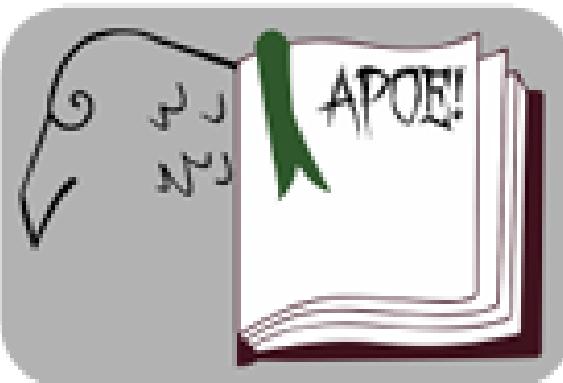


## Justificación

Elegí he hice este logo con el propósito y la representación del tema y proyecto que tenemos en mente, lo representa justamente ya que buscamos tanto fomentar cómo conectar con la lectura de nuevo, por otro lado representando y dando honor a Poe un autor del cuál nos basamos y utilizamos sus cuentos tan increíbles para realizar este increíble trabajo.

# MOODBOARD LOGO II

## Mood Board



Boceto

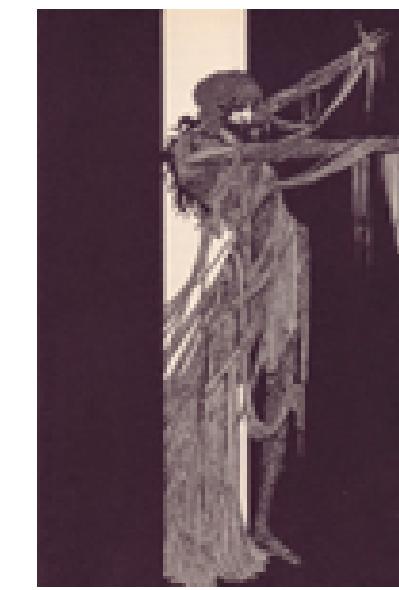


## Font

### Octover Crow

#000000	#40131F	#30592E	#FFFFFF
R: 0	R: 64	R: 48	R: 255
G: 0	G: 19	G: 89	G: 255
B: 0	B: 31	B: 46	B: 255

## Inspiraciones



### Forma:

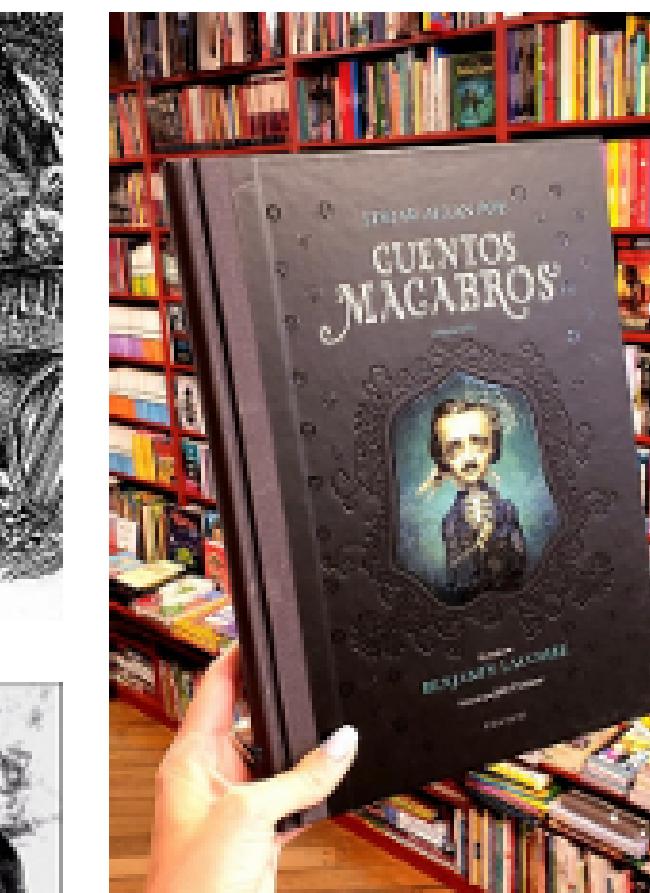
Opte por combinar dos formas, una mas orgánica asemejando a su forma real, por otro lado formas mas lineales complementando con curvas buscando una forma mas familiar a la de un cuervo estando un poco en el lado de lo abstracto.

### Idea:

Aplique algo representativo a Edgar lo cual es el cuervo igualmente un libro asemejándose a la lectura algo en cual destaco gracias a sus grandes obras, también con el contexto de saber el propósito de fomentar la lectura.

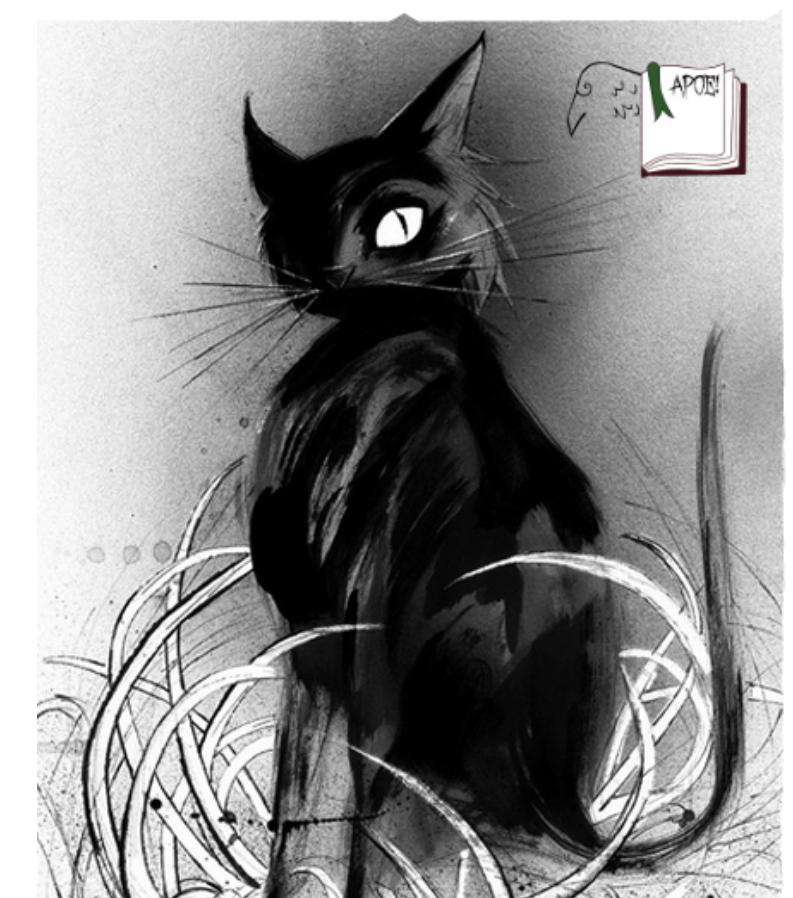
### Pensamiento a la realización del isologo:

Buscaba salir de la literalidad y encajar con el propósito de la realización del isologo su verdadero significado y no solo orientándome en el significado del libro sino buscando el propósito por el cual realzó este trabajo pero sin olvidar del significado o la transmisión del libro.



**Palabra clave:**  
Me inspire en la palabra  
unión, terror, Poe y  
literatura, lo cual fue un  
factor y pensamiento  
fundamental para elaborar  
el logo.

**Colores:**  
Utilice estos colores  
buscando asemejando a la  
realidad, tonalidad de rojo  
por la sangre, verde al  
misterio que nos genera las  
obras.



# PROPUESTA LOGO III



## Justificación

El libro representa el formato digital e interactivo de nuestras historias de terror, mientras que el cuervo simboliza el misterio, la oscuridad y el suspenso inherentes al género de terror y la estrella añade un elemento de dirección o guía a través de la narrativa.

# MOODBOARD LOGO III

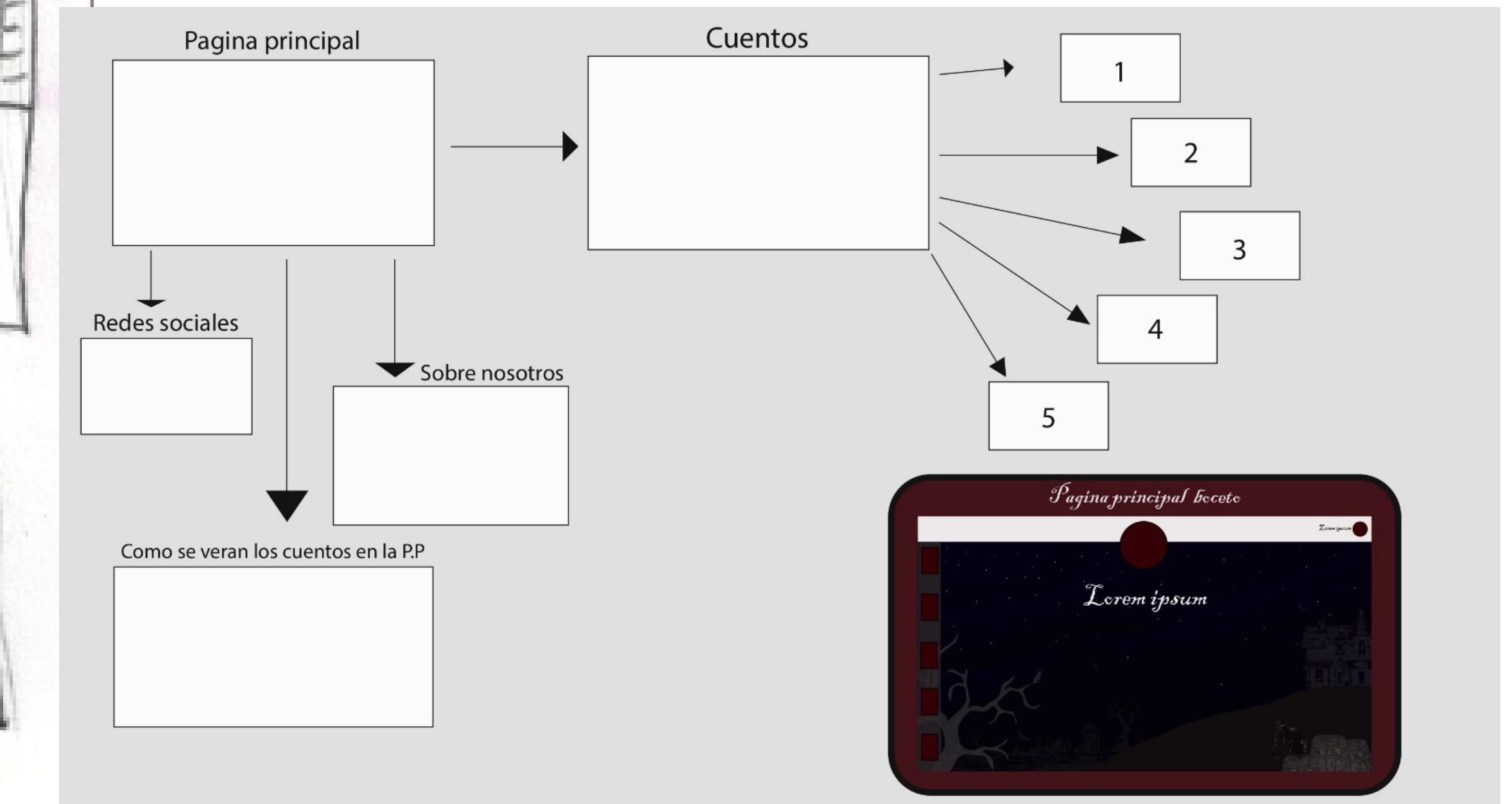
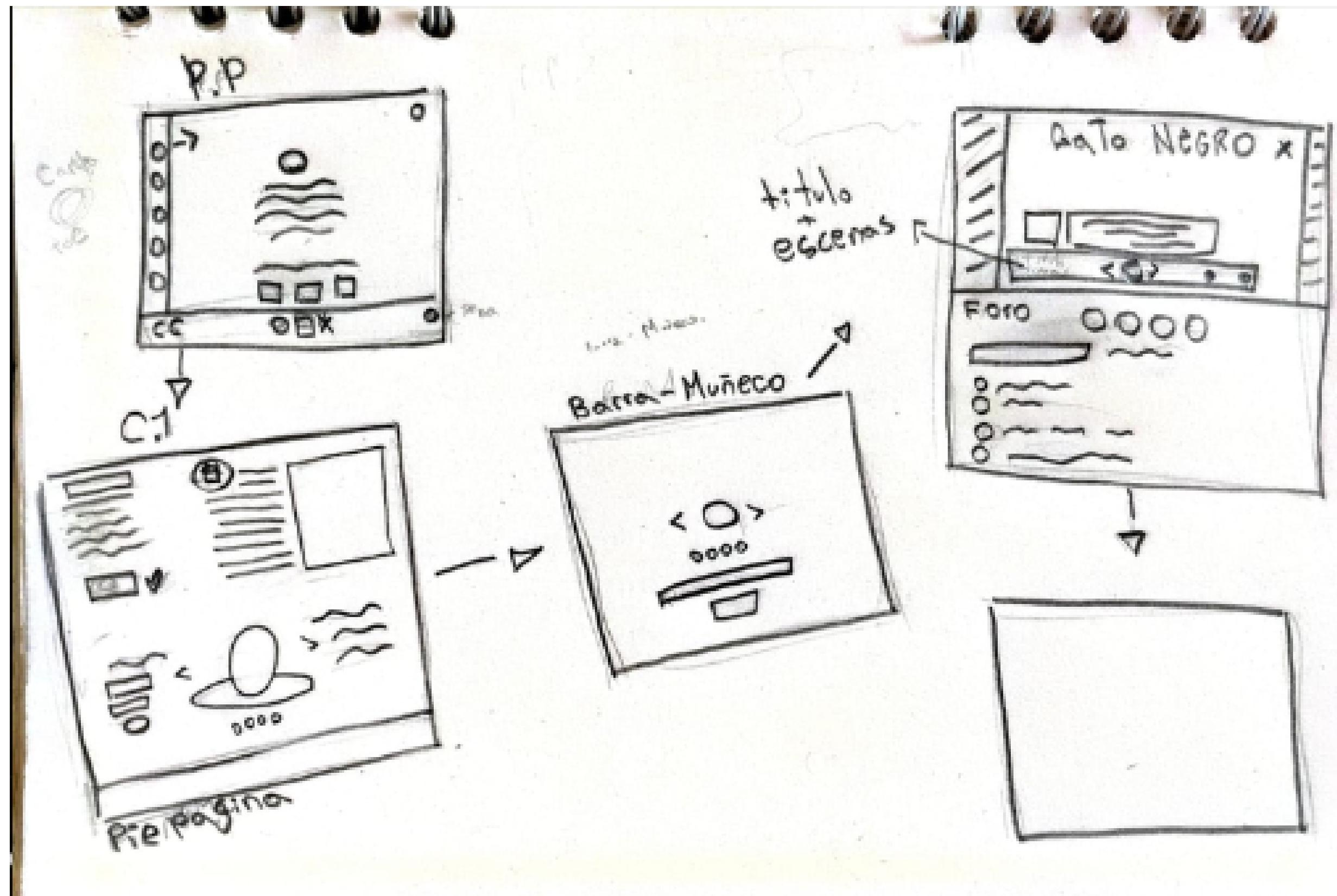




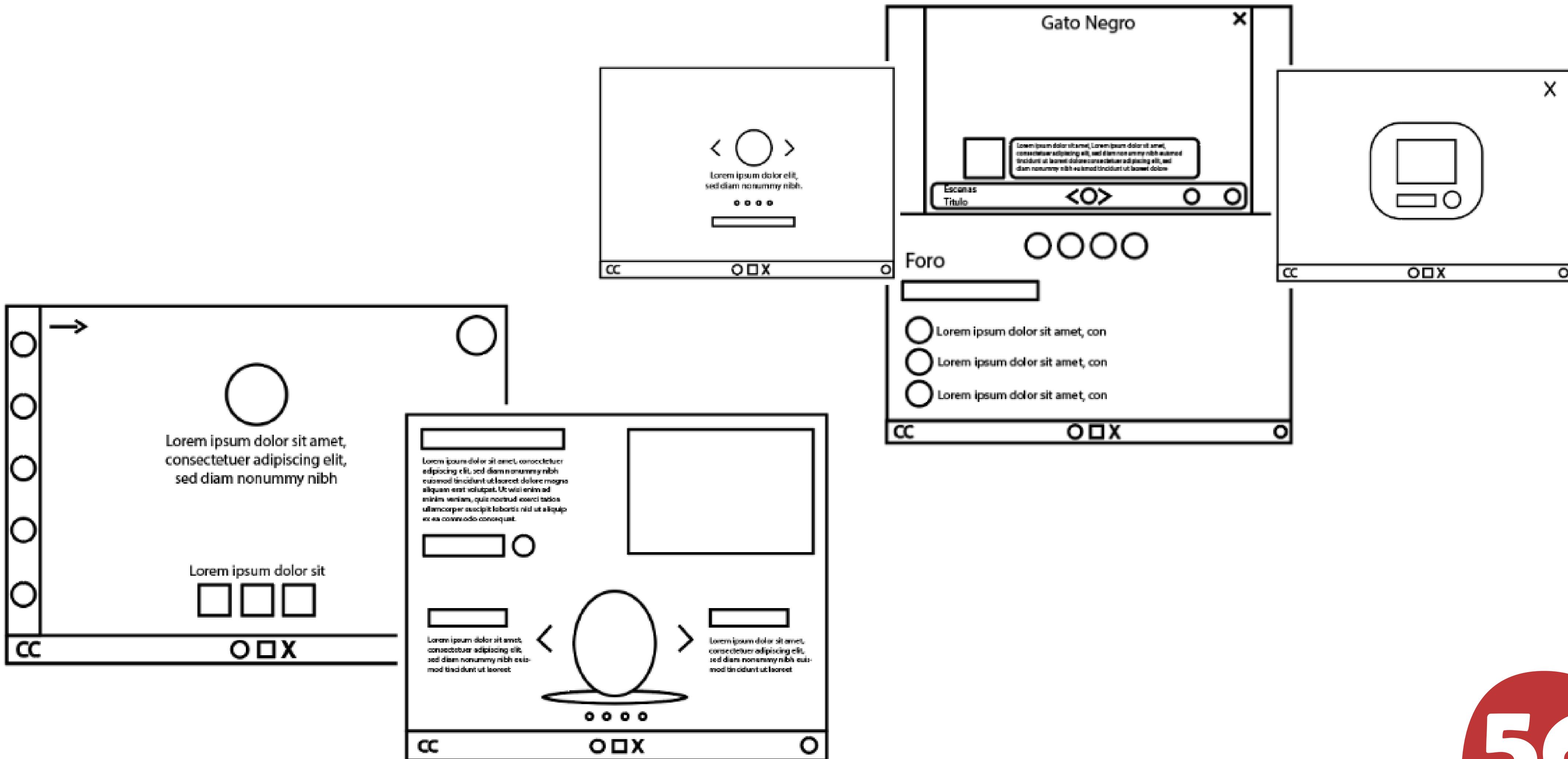
**FASE IV**

Prototipo

# BOCETO



# SITIO WEB ILUSTRADO





# **INTRODUCCIÓN PROYECTO**

Justificación

# INTRODUCCIÓN

Este proyecto busca transformar la forma en que los jóvenes adultos y adultos redescubren la lectura, a través de un libro digital interactivo e ilustrado que presenta una selección de cuentos clásicos de Edgar Allan Poe. El formato combina texto literario con ilustraciones y elementos visuales animados que capturan la atención, mejoran la comprensión y se adaptan a estilos de vida acelerados. La propuesta nace del deseo de fomentar el hábito lector en una audiencia que, aunque interesada en la lectura, enfrenta obstáculos como el cansancio mental, la falta de tiempo, y la dificultad para encontrar libros que les enganchen. El contenido inicial gira en torno al terror psicológico, explorando la profundidad de la psique humana desde obras que han marcado la historia de la literatura universal.

# JUSTIFICACIÓN

Este proyecto nace como respuesta a una necesidad real y específica: el 75,6% de los encuestados tiene entre 18 y 30 años, y el 90% se identifica como estudiantes o trabajadores. Esto refleja un público joven adulto con estilos de vida ocupados, que carece de tiempo (el 31% lo identifica como principal barrera), energía o concentración constante para mantener hábitos de lectura tradicionales. Además, el 45,5% no tiene un horario fijo para leer, lo que evidencia la importancia de ofrecer experiencias lectoras más flexibles.

# JUSTIFICACIÓN

Por eso, este proyecto propone una forma de lectura adaptada a ese ritmo de vida: ágil, visual y emocionalmente cercana. Al integrar elementos ilustrados e interactivos en obras clásicas, se busca no solo captar la atención del lector desde el inicio, sino también ofrecer una experiencia más ligera, envolvente y accesible. Así, la lectura deja de sentirse como una obligación y se convierte en un momento de conexión personal, disfrute y exploración narrativa, alineado con las necesidades y motivaciones reales del público al que va dirigido.

# PROBLEMA A RESOLVER

Muchas personas han dejado de leer por falta de tiempo, cansancio mental, dificultad para concentrarse o por sentir que los libros no conectan con sus intereses. Además, más del 75% declara tener dificultades para encontrar libros que realmente les gusten, lo cual lleva al abandono temprano de la lectura y genera frustración. La experiencia lectora tradicional ya no responde a las dinámicas de una audiencia que consume contenido visual, interactivo y ágil. Este proyecto busca resolver esa desconexión, ofreciendo una forma de lectura que captura, acompaña y emociona, devolviendo a los lectores el placer de sumergirse en una buena historia.

# **OBJETIVO DEL PROYECTO**

**Reconectar con el placer de la lectura.**

Reconectar con el placer de la lectura, mediante una experiencia digital ilustrada basada en obras clásicas, que sea flexible, emocionalmente atractiva y adaptada a los estilos de vida actuales. El proyecto busca facilitar el acceso a la literatura universal, desarrollar habilidades cognitivas y emocionales, y renovar el vínculo entre las personas y el acto de leer.