

**DISEÑO DE LIBRO ILUSTRADO “EL TELETRABAJO EN EL HOGAR.
LA ERGONOMÍA DE LAS PEQUEÑAS COSAS”¹ .**

**ILLUSTRATED BOOK DESIGN “TELECOMMUTING AT HOME.
THE ERGONOMICS OF SMALL THINGS”.**

Miguel Angel Gómez Sánchez²

Resumen

Este proyecto factible se basó en la creación de un diseño editorial y en la realización de un conjunto de ilustraciones utilizando el estilo flat design, acorde a un libro de corte científico e informativo el cual se titula “El Teletrabajo en el Hogar. La Ergonomía de las Pequeñas Cosas”, disponible en Amazon, escrito por el profesor de Ergonomía y Manufactura, Víctor Manuel Guédez. Este trabajo enfocado en ser un aporte para la sociedad, busca orientar a los lectores para que puedan evaluar e identificar por sí mismos las condiciones de trabajo en el hogar y les permita tomar las precauciones necesarias para evitar lesiones durante sus jornadas laborales, así como también sentirse cómodos y bien dispuestos mientras realizan determinadas actividades.

Palabras clave: Diseño Editorial, Ergonomía, Flat Design, Ilustración, Teletrabajo.

Abstract

This project consisted on the creation of an editorial design and the realization of an illustration set using flat design to create and publish the scientific and informative book titled “Telecommuting at Home. The Ergonomics of Small Things”, now available on Amazon, written by the Professor of Ergonomics and Manufacturing, Víctor Manuel Guédez. This work, focused on being a contribution to society by explaining complex ergonomic theory in a simple way thanks to design, seeks to guide readers so that they can evaluate and identify for themselves their at-home labor conditions and allow them to take the necessary precautions to avoid injuries during their working hours, as well as feel comfortable and well-disposed while performing these activities.

Keywords: Editorial Design, Ergonomics, Flat Design, Illustration, Telecommutin.

¹ Agradecimiento: A mi asesor, Víctor Guédez Profesor de Ergonomía y Manufactura, por elegirme como ilustrador y diseñador en este proyecto editorial de su autoría, por todo el apoyo y enseñanzas referentes al tema de la Ergonomía y el Teletrabajo.

² Diseñador Gráfico, egresado de la Universidad de Los Andes, Facultad de Arte, Escuela de Artes Visuales y diseño gráfico, egresado con honores por su alto rendimiento.

Introducción

La imagen tiene un importante rol en la comunicación humana desde el principio de los tiempos, su función es transmitir un mensaje por sí misma o apoyar un mensaje. Todos los conocimientos que adquirimos a lo largo de la vida en su mayoría involucran imágenes y esto se debe a que nuestro cerebro percibe los estímulos visuales que entran a través de nuestros ojos para decodificarlos y fijarlos en la mente.

Es por esto que los libros, protagonistas cruciales del diseño editorial y grandes contenedores de conocimientos por excelencia presentan entre sus páginas imágenes que ilustran lo que está expuesto en palabras, con el fin de que el receptor capte de una forma más rápida el contenido que se presenta, añadiéndole además un valor estético. Único que diferencie la publicación y la resalte por encima de sus iguales, conservando su esencia y personalidad gráfica.

Dada la solicitud de diseño editorial presentada por el autor y profesor universitario Víctor Guédez, para su libro “El Teletrabajo en el Hogar. La Ergonomía de las Pequeñas Cosas”, esta investigación se propuso determinar cuáles eran los requerimientos de diseño y expectativas a lograr a nivel de comunicación visual; así como también indagar en las preferencias del potencial usuario ante libros de carácter científico- informativo. Es importante destacar que al inicio de cada capítulo el autor introduce el tema a través de una narración al estilo cuento lo que hace ideal la presencia de ilustraciones, es un deleite escrito y visual, asimismo al tratarse de un tema científico de un área bastante amplia la ilustración le otorga un aporte significativo a la calidad y claridad en la que cada caso está construido.

En este libro, el cual tiene presentación en formato físico y digital, se encuentran expuestos diferentes casos que permiten ampliar el conocimiento en el área de Ergonomía o instruir acerca de ella; por lo tanto la ilustración de las situaciones descritas como complemento de la parte teórica es necesaria para no dejar lugar a dudas o confusiones. Debido a que todos los trabajos son diferentes al igual que las personas, éstas últimas poseen limitaciones que dependen de factores culturales, sociales, individuales y circunstanciales; es por esto que es complicado emitir una sola opinión o mostrar un solo método que funcione para todo y para todos.

Este proyecto factible se estructuró en el siguiente orden:

I. Planteamiento del Problema: Se realizó el diagnóstico y análisis funcional que permitió establecer los requerimientos fundamentales de la propuesta, así como también la definición del problema, el objetivo general y los objetivos específicos que lo apoyan, de igual manera su justificación y propósito.

II. Marco Teórico: Se estableció el conjunto de referentes y conceptos tomados de investigaciones previas que guardan estrecha relación con el tema abordado en el presente proyecto acerca del diseño editorial y la ilustración, particularmente bajo el estilo flat design, en el mismo orden de ideas también se mencionaron los antecedentes gráficos que inspiraron la propuesta visual.

III. Marco Metodológico: En este apartado se presentó el proceso de investigación llevado a cabo tanto para la recopilación de información relevante que permitiera dar respuestas a la investigación, como para el proceso creativo, a través del cual se desarrollaron los criterios gráficos planteados para el diseño de la propuesta editorial.

IV. La propuesta: Fue presentado el producto final, en esta parte se describió cómo se partió de la solicitud del cliente y los procesos creativos siguientes que permitieron el desarrollo conceptual y gráfico del producto también se mencionaron los requerimientos en cuánto al diseño y cómo fueron resueltos, de igual manera se explicó cómo el análisis y estudio previo tuvieron gran influencia en los elementos que componen el proyecto en su totalidad, el cual consistió en el diseño editorial, acompañado de ilustraciones minimalistas y elegantes para un libro científico/informativo de Ergonomía y Teletrabajo.

V. Conclusiones: Acá se mencionó cómo se profundizó en el tema, cómo fueron logrados los objetivos que se plantearon, además de lo aprendido durante todo el proceso.

El Problema

El diseño gráfico es un proceso de concepción de ideas para solucionar problemas y satisfacer necesidades tanto individuales como colectivas, es sumamente importante la influencia que el diseño tiene en la vida de las personas, aunque muchas veces para algunos pase desapercibido. Lo innegable es el compromiso que los diseñadores tienen con la sociedad, ya que el trabajo que se realiza debe ir encaminado más allá del hecho exclusivamente mercantil, es decir, debe buscar apuntar hacia el mejoramiento social, hacer más fácil la vida de los individuos en distintas áreas.

Según Ghinaglia, (2009): “El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos”. (p.3)

Esto implica una armonía entre el texto y la imagen para lograr la correcta expresión de las ideas y dotarlas de valor estético que promuevan su publicación y difusión. Dentro del diseño editorial, la ilustración ha ganado mucha importancia ya que la misma busca transmitir un mensaje eficaz apoyando y complementando el texto que la acompaña, además la ilustración permite explorar la imaginación al tiempo que soluciona problemas de comunicación.

Es así como el diseño puede desempeñar diversas funciones, tales como dar expresión y personalidad a un contenido y desarrollar un producto final agradable, útil e informativo. Es por esto que para los autores es importante contar con un diseño llamativo que exprese la personalidad de sus libros, de manera que puedan captar una mayor atención entre sus potenciales lectores, para lo cual requieren el apoyo de un profesional en comunicación visual quien busca a través del diseño traducir a imágenes lo que el autor expone en palabras.

Antecedentes gráficos

El flat design (diseño plano) es una tendencia gráfica basada en el minimalismo, empezó su auge hace algunos años, lo que lo ubica en un estilo relativamente reciente, aunque el minimalismo está presente desde la década de los 60's. El diseño plano surgió como solución gráfica para interfaces y diseño web, ya que por su uso reducido de formas, empleo de colores vibrantes, elegancia y

pregnancia es el perfecto representante de la funcionalidad y la practicidad, las cuales son dos cualidades clave en la vida moderna. Según Marroquín (2016): “El Flat Design no solo aporta atractivo visual, sino fomenta la frase “Menos es más” y “Entre más funcional, más bello”.

Su estética propone transmitir más con menos, es decir, el uso de planos de color, formas simples, figura-fondo, busca captar la atención del espectador y proporcionarle el mensaje lo más rápido y comprensible posible. Estas cualidades funcionan tan bien en el diseño web que con el tiempo se fueron ampliando hacia otras áreas del diseño, como el diseño editorial, donde tiene una aplicación tanto en libros y revistas como en carteles y en el área audiovisual se puede observar en los motiongraphics y animaciones. El flat design es un estilo elegante que simplifica la realidad y la muestra de una manera que es atractiva a la vista.

Este es el estilo de ilustración que se acordó con el cliente para la representación visual de los casos expuestos en el libro “El Teletrabajo en el Hogar. La Ergonomía de las Pequeñas Cosas” que además de ser un estilo pregnante, tiene una simplicidad que atrae e invita a la observación, lo cual es muy importante para generar interés tanto del público con amplios conocimientos de ergonomía, como del público común que muy poco conoce de esta rama de la ciencia.

Malika Favre y Valentina Feriulli son dos ilustradoras famosas y destacadas dentro de este estilo de ilustración, cuyas obras han sido publicadas dentro del área editorial y tienen un excelente manejo del color con formas simples, que sin tanto detalle representan cada idea de una manera clara y elegante; por lo que su trabajo fue muy influyente en el desarrollo de las ilustraciones para este proyecto.

Malika Favre es una ilustradora y diseñadora gráfica francesa, establecida en Londres. Ha trabajado para Vogue, New York Times, Washington Post o Vanity Fair y también ha sido ilustradora para editoriales como Penguin Books y por su parte, Valentina Feriulli está especializada en marcas y dice que no sabría definirse como ilustradora pero, sin duda, tiene un don para simplificar la realidad y encontrar la geometría escondida en los objetos.

Metodología de la Investigación

El proceso de investigación es sumamente importante en todo proyecto de diseño, ya que permite un camino claro y preciso hacia lo que se quiere lograr, hacia el objetivo final, a través de una serie de pasos que van dirigiendo de forma ordenada el avance de la propuesta. Un buen proceso de investigación asegura el éxito de cualquier proyecto, puesto que tomando en cuenta cada detalle del mismo, analizando, consultando y concretando se define las soluciones que darán forma al producto.

En este proyecto de investigación, se seleccionó la metodología planteada por Bruno Munari, la cual en su libro *¿Cómo nacen los objetos?* (1983), propone una serie de pasos o fases que facilitan la deconstrucción de un problema para la construcción de una solución:

1. Definición del problema
2. Elementos del Problema
3. Recopilación de datos
4. Análisis de datos
5. Creatividad
6. Materiales y tecnología
7. Experimentación
8. Modelos
9. Verificación
10. Solución

Metodología de Diseño

“El pensamiento de diseño, Design Thinking, o DT es una disciplina que pretende aplicar el proceso de diseño como enfoque holístico para la resolución de problemas: capacidad de mezclar el pensamiento convergente y divergente en ciclos de desarrollo iterativo de las ideas ampliando o cerrando el flujo de información según la necesidad del momento”. (Gasca, Zaragozá, 2014).

El Design Thinking, ha propuesto nuevos métodos que facilitan la comprensión y evaluación de cualquier problema y su posterior solución. Para este proyecto en particular se utilizaron algunos de estos métodos pertenecientes a este nuevo pensamiento de diseño y fueron aplicados para darle respuesta a ciertas áreas del proyecto.

Por otro lado, también se consideraron la técnica del análisis funcional, la cual permitió establecer todas las direcciones que seguiría la propuesta y la metodología de los boards o tableros de diseño en los que mediante una recopilación de imágenes de referencia encontradas en la red se pudo establecer un acercamiento visual del estilo gráfico, el concepto generador, la gama cromática y los criterios tipográficos.

Se realizó una entrevista no estructurada al autor del libro para conocer sobre el tema del teletrabajo y la ergonomía, también para tener en cuenta cuáles eran las necesidades que esperaba resolver en el diseño de su libro, a partir de las cuáles se efectuó un análisis funcional del producto, lo que resultó en la realización del brief de diseño. En el brief se encuentran los requerimientos de un proyecto a nivel de diseño, en él se establecen las necesidades que deben ser resueltas y es este documento precisamente lo que le permite al diseñador recordar el enfoque y no desviarse de la dirección en la que debe ir encaminado el encargo.

Se analizaron las portadas de The New Yorker, ilustradas por Malika Favre y se determinaron una serie de criterios tanto objetivos como subjetivos con los que se ha definido su trabajo; los cuales fueron aplicados en el diseño y en el estilo de las ilustraciones del libro “El Teletrabajo en el Hogar. La Ergonomía de las Pequeñas Cosas”.

Se creó un *board* general, en el cual se incluyó el estilo de ilustración plano (*flat design*), tipografía, paleta de colores, mood (sentimientos generados) y concept (aspecto visual), de igual manera se crearon tableros por separado para mantener focalizada la dirección gráfica del libro y a partir de allí se generaron las soluciones.

La Propuesta

Luego de haber realizado la investigación pertinente, tomando en cuenta aspectos gráficos y teóricos del proyecto encargado, así como también el respectivo análisis de las publicaciones editoriales similares que ya se encuentran en el mercado, comenzó la etapa de creación del libro, el cual debía presentar la información narrativa y técnica de una manera clara y visualmente atractiva que conectara con los lectores potenciales.

Usuario y Entorno

En relación al usuario, se buscaba crear un libro que cumpliera los requerimientos del cliente en primera instancia, un producto que presente la información con un diseño elegante y llamativo que despierte el interés de los potenciales lectores a través del contraste de formas y colores. En segunda instancia, se busca captar la atención del público en general que desee indagar en la pequeñas cosas que realiza a diario, dentro de otro grupo de usuarios a los que se pretende llegar se encuentran profesores universitarios de Ingeniería y/o de otras disciplinas, los estudiantes de Ingeniería y/o de otras profesiones, médicos, diseñadores industriales y diseñadores gráficos, psicólogos ocupacionales y carreras afines ejercidas por profesionales nacionales e internacionales.

Con respecto al entorno, toda persona debe desempeñar una serie de tareas tanto dentro como fuera de casa en el día a día, en los actuales momentos debido a la pandemia provocada por el COVID-19, el teletrabajo ha tomado más relevancia en el mundo laboral por motivos de integridad y salud tanto física como emocional y mental. Entonces, al ser el hogar el nuevo puesto de trabajo es necesario conocer cuáles son los requisitos que deben cumplirse para optimizar cualquier área de la casa en dónde se realicen tareas ya sea de ámbito académico o doméstico, el entorno puede ser motivo de inspiración o estrés dependiendo de cómo esté organizado, de allí la importancia de la información contenida en la presente

publicación editorial para la mejoría de la calidad de vida durante el desarrollo de actividades dentro de la casa.

Al tener ambos archivos finales (cubierta y tripa del libro) se convocó a una reunión presencial con el autor para hacer una revisión final de todo el diseño del libro, al conocer la satisfacción del cliente hacia el producto y tener su aprobación, el siguiente paso fue subirlo a la plataforma KDP de Amazon para su revisión dentro de las siguientes 72 horas, tras la finalización de este período de tiempo y con la aprobación de Amazon, el libro “El Teletrabajo en el Hogar. La Ergonomía de las Pequeñas Cosas” está en línea.

Conclusión

Este proyecto editorial abordó un tema científico, desde un enfoque moderno y cromáticamente llamativo a nivel visual, se crearon ilustraciones planas que ejemplificaron los casos de estudio expuestos en el texto, lo cual permitió lograr un discurso gráfico, agradable y efectivo.

Esto demuestra que todos los objetivos propuestos se lograron, a cada uno se le dedicó especial atención y desarrollo lo cual concluyó en un resultado óptimo que hizo posible el diseño del libro “El Teletrabajo en el Hogar. La Ergonomía de las Pequeñas Cosas” del autor Víctor Guédez. Para el desarrollo de este proyecto se manejaron los conocimientos teórico-prácticos adquiridos durante la carrera, los cuales fueron un factor importante al momento de llevar a cabo cada fase de este proyecto factible, destinado a un alcance internacional. Asimismo dicho encargo permitió profundizar e indagar aún más en aspectos teóricos del diseño gráfico, diseño editorial y la ilustración plana.

El estudio sobre el estilo plano permitió entender cómo la evolución de la comunicación gráfica se va generando en la medida en la que surgen nuevas necesidades, es precisamente por una necesidad de funcionalidad que el flat design destronó en las interfaces web al estilo anterior, el diseño skeuómorfo, el cual representaba los íconos lo más parecido a la realidad, mientras que el flat design se enfocó en lo simple, en lo directo, las características más importantes de las cosas, como consecuencia esto mejoró la experiencia de los usuarios. De igual manera,

con el tiempo este estilo de diseño que surgió como respuesta a un problema en el campo del diseño web, se extrapoló al campo del diseño editorial como revistas, catálogos y libros, puesto que se evidenció que su manera tan sencilla y llamativa de presentar la información cumplía la misma función en los medios impresos, captaba la atención de los lectores, los mantenía interesados en el tema, les ofrecía además una experiencia visual más amena, e incluso muchos de ellos compraban material impreso con este estilo de diseño solo por colección.

Por otro lado, la búsqueda de referentes visuales publicados con anterioridad al presente libro, permitieron un análisis cualitativo de elementos gráficos y cómo se comportaban en conjunto en la composición editorial, lo cual generó claridad en cuánto a objetivos de diseño, es decir, el aspecto visual que se aplicaría y estilo gráfico; tomando en cuenta tanto las fortalezas de trabajos anteriores incluso en otras áreas como la moda y soportes como revistas para extrapolar sensaciones y transmitir emociones a partir de un conocimiento científico pero con una nueva mirada. Así como también el reconocimiento de las propuestas gráficas con estilos que no compartían los ideales del presente proyecto editorial.

Todo el proceso de investigación previo, facilitó la creación de las imágenes vectoriales, las cuales fueron realizadas a modo de bocetos a lápiz y papel para su aprobación por parte del cliente y una vez hecho esto se digitalizaron en el programa *Adobe Illustrator* para posteriormente incorporarlas a la maqueta del libro realizada en *Adobe InDesign*, cabe añadir que el diseñador pudo explorar las posibilidades narrativas de las ilustraciones, así como también reinterpretar en el estilo plano ilustraciones científicas previamente conocidas universalmente en los libros de ciencia y en la web. De igual manera, el cliente mostró su satisfacción en cuánto a las soluciones gráficas que se eligieron para el diseño del libro.

Es importante destacar también, el compromiso de los diseñadores gráficos ante la sociedad, ya que son los encargados de transmitir visualmente ideas, conceptos e información que llega al espectador como apoyo de un mensaje. Asimismo, este proyecto factible fue sumamente interesante y nutrido, ya que le permitió al diseñador- ilustrador a cargo, indagar en temas científicos, lo cual fue un reto a la hora de representar de manera innovadora conceptos y relatos basados en la ciencia, dotándolos de atractivo visual con la finalidad de dinamizar el contenido, a

través de un estilo narrativo que invite a continuar con la lectura y genere más interés en temas como el teletrabajo en el hogar y la ergonomía.

Referencias

Abreu, J. (2012). Hipótesis, Método & Diseño de Investigación. Recuperado de: <http://www.spentamexico.org/v7n2/7%282%29187-197.pdf>. Web visitada: 18/11/2021.

Ambrose, Harris (2008). Layout. Parramón Arquitectura y Diseño. Barcelona, España.

Arias, F. (2006). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. Caracas: Editorial Episteme.

Babich, N. (2017): «Best Practices for Flat Design», Uxplanet, <https://uxplanet.org/bestpractices-for-flat-design-6e7a6997805>. Web visitada el 13/02/2019.

Costa, J. (2007). Diseñar para los ojos. (1a. ed.) Barcelona: Gràfic. Granollers.

Fernández Rincón, A.R. (2019). El legado de la Bauhaus en la identidad visual gráfica de las organizaciones: ideología de lo plano y flat design. Revista Pensar en la Publicidad, 13, 65-85.

Flores, J., García, E., & Rodríguez, G. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Editorial Aljibe.

Ghinaglia, Daniel (2009). Taller de Diseño Editorial. Entre corondeles y tipo. Recuperado de: https://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf. Web visitada el 30/09/2021.

Guía de Apoyo para la Elaboración del Análisis Funcional (2012). Chile Valora. Comisión Sistema Nacional Certificación de Competencias Laborales. Chile: Oficina Internacional del Trabajo. Recuperado de: https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/certificacion/ChileValora_GuiaApoyoAnalisisFuncional.pdf

Haslam, Andrew (2007). Creación, diseño y producción de libros. Blume. Barcelona, España.

Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales (2003). Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Caracas. Pedagógica.

Mique. (2015). Diseño gráfico plano o flat design. <http://www.mique.es/disenio-grafico-plano-o-flatdesign/>. Recuperado: 13/02/2019

Stellman, J. (1998) Enciclopedia de Salud y Seguridad en el Trabajo. Recuperado de: <https://www.insst.es/documents/94886/161958/Cap%C3%ADtulo+29.+Ergonom%C3%ADa>. Web visitada: 09/12/21

Suárez-Barros, A (2015). Correlaciones entre Variables de Salud Mental, Bienestar Subjetivo, Engagement y Síndrome de Burnout, en Teletrabajadores tutores virtuales. Colombia. Tesis de Maestría, Universidad del Norte, (2015).

Zeegen, L. (2009). Principios de ilustración. (1a. ed., 3ra. Tirada) Singapur: Gustavo Gili, SL.