

CREACIÓN DE UNA GUÍA ALTERNATIVA DE VIAJE

Trabajo Final de Grado
Diseño y Creación Digital
Universitat Oberta de Catalunya

Alba Sánchez Rodríguez

INDEX

31	Introducción
72	Objetivos
93	Metodología
114	Desarrollo
315	Conclusiones
326	Bibliografía
337	Annexos

1. INTRODUCCIÓN

Una guía turística es un libro para viajeros que proporcionan detalles sobre una localidad, un destino turístico o un itinerario en particular.

Suelen incluir detalles de interés para el turista, como números de teléfono, direcciones, precios y valoraciones de alojamientos o restaurantes.

Recomienda y explica las diferentes características del lugar, lo que hay que llevar y el precio de diferentes atracciones turísticas.

Todo esto era un gran elemento de ayuda antes y durante el viaje, pero ahora mismo, en la actualidad, las guías clásicas pierden utilidad, ya que gracias a Internet tenemos toda esta información y más ya que existen muchísimos foros de viajes y aplicaciones donde nos muestran todos los tips, lugares y consejos que necesitas saber.

No todo el mundo viaja de la misma manera, ni con los mismos objetivos ni con el mismo presupuesto.

El lugar que visitas también cambia según pasan los años, por eso no siempre nos podemos fiar de lo que recomienda un libro con tantísima información sobre ese lugar.

Al fin y al cabo una guía turística en términos generales es un libro que te ofrece información sobre un lugar dirigido a personas que no lo conocen y que su objetivo es ver y descubrirlo.

Pero yo, he dado un paso más allá a todos estos conceptos y he diseñado una guía alternativa, un **“travel book” de Bali** en el que encuentras información necesaria y útil totalmente atractivo y que te convenza de que quieres viajar y conocer ese lugar.

Como ya he comentado anteriormente, una guía turística o un libro de viaje, proporciona información sobre un lugar en concreto.

Bali es una conocida provincia de Indonesia, y está compuesta por la isla de Bali, Nusa Penisa, Nusa Lembongan y Nusa Ceningan.

Bali es un lugar muy turístico debido a su riqueza cultural, sus increíbles paisajes, su clima, sus diversas atracciones turísticas y sobre todo por su increíble manera de vivir.

Aparte del turismo, la economía principal de Bali es la agricultura. La isla está repleta de paisajes compuestos por arrozales y terrazas con cultivos de arroz, también cultivan café, verduras y frutas. Otros motores principales son la pesca y la artesanía.

La religión principal de la isla es el hinduismo balinés, en el resto de Indonesia se practica el Islam. Por esta razón hay diferencia al visitar otras islas de alrededor de Bali: la cultura es diversa.

1.2 DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La información que aparece en este libro es principalmente gráfica, es decir, se trata de un libro ilustrado, compuesto gráficamente de elementos diseñados y creados por mí, y el contenido de este está sacado de diferentes fuentes, como libros sobre el país, páginas web, consejos de personas que viven ahí (contactos propios) y mi propia experiencia.

Se trata de un libro acompañado de ilustraciones que reflejan imágenes que transmiten una historia.

Estas ilustraciones tienen una función estética que acompaña a la información para hacerla mucho más interesante y que llegue directamente al lector.

Los textos son breves y directos, predomina el dibujo y va dirigido de forma próxima y amigable.

Como ya he comentado, el contenido es totalmente útil y a la vez interesante, destaco información necesaria y curiosa y mi intención es explicar lo que Bali puede proporcionar más allá del turismo.

El target al que va dirigido es gente joven, con interés por conocer y aprender sobre lo que caracteriza al lugar, sus habitantes, creencias y conductas, conocer culturas nuevas o aprender más sobre las ya conocidas.

Personas tolerantes, de mente abierta, comprensivas y creativas, que busquen enriquecerse del lugar que visitan y salir de la zona de confort que todos conocemos.

Al crear un proyecto libre, creo que es importante que la temática de este te interese y te motive.

Pienso que viajar y descubrir mundo es una de las mejores cosas que podemos hacer en la vida.

La naturaleza, el mar, la montaña, perderse por un lugar nuevo, descubrir cosas nuevas, conocer gente diferente, diversas maneras de pensar, culturas distintas, tradiciones, olores, colores, formas diferentes de vivir..

En general, aprender, abrir la mente, empatizar y crecer como persona.

Pequeñas experiencias que he ido ganando, han hecho que cuando pienso qué es lo que más me interesa, me venga en mente viajar.

Crear un libro ilustrado, romper con lo tradicional, aprender sobre Bali y sobre todo ampliar mis conocimientos de diseño, editorial e ilustración, han sido las razones por las que he elegido este tema.

Tantos lugares, tantos países... **¿Por qué Bali?**

Bali es uno de mis lugares favoritos del mundo, he tenido la suerte de poder visitarlo dos veces y haber estado viviendo durante pequeñas temporadas.

Esto me ha permitido abrir la mente y conocer la cultura, la cual me ha enamorado, y pienso que puede ser una buena manera de expresar y transmitir esto en el libro y crear una guía alternativa sobre este magnífico lugar.

2. OBJETIVOS

Al empezar, son mucho los objetivos o ideas que quería cumplir, pero proyectando en un papel cuáles eran los objetivos más importantes que quería demostrar los dividí en dos partes: los objetivos académicos y los propios o personales.

La finalidad de este proyecto consiste sobre todo en crear una guía alternativa de viaje, un libro ilustrado que llame la atención al verlo sin conocer lo que esconde dentro, que sea atractivo, que consiga atraer y sobre todo que el contenido sea interesante ameno y útil.

Mi intención es plasmar en las ilustraciones y en el diseño de las páginas mi sentimiento por viajar, conocer mundo y sobre todo el cariño que le tengo a Bali.

Crear un proyecto muy personal, pero con la intención de transmitir mis sentimientos y hacerlos llegar a mucha gente.

El propósito académico, dentro de mis conocimientos que he ido adquiriendo durante mis años de estudio, han sido sin duda ampliarlos, aprender más, y sobre todo demostrar lo que he aprendido.

Crear un proyecto en el que me sienta orgullosa y lo pueda utilizar para enseñar mis conocimientos hacia el mundo laboral.

Durante estos años que llevo estudiando, he podido aprender diferentes ramas del diseño y de la creación digital. Como es normal, no todas las destaco como favoritas, pero sí como igual de importantes, ya que todas me han aportado ideas y aprendizajes necesarios para ir ampliando mis conocimientos.

2.2 LISTA DE OBJETIVOS

- Creación de una maqueta atractiva de un libro físico ilustrado
- Ampliar mis conocimientos académicos.
- Desarrollo de técnicas digitales de ilustración.
- Utilizar un lenguaje gráfico para la creación del libro.
- Conseguir dar un paso más y mezclar conceptos en base de la guía de viaje.
- Ampliar mi portfolio de proyectos para abrir paso al mundo laboral.
- Superación personal
- Disfrutar del proceso de creación.

3. METODOLOGÍA

En primer lugar, antes de hablar de la metodología que quiero emplear para realizar el proyecto, hay que tener claro el punto de partida de este.

El punto de partida que he marcado es el tema principal, la creación de un libro, en concreto, una guía de viaje alternativa y totalmente gráfica.



Una vez el tema elegido, he pasado a la investigación, informarme sobre diferentes temas, como la creación de un libro, la maquetación de este, el diseño editorial, la historia de las guías de viaje, qué es lo más importante de ellas, qué puedo destacar sobre el país, etc.

Para ello, he leído y buscado información, he hecho resúmenes de lo que más me interesa y creo que es importante, y he destacado los temas principales.

Junto con la fase de investigación, uniríamos la de inspiración, he buscado proyectos y trabajos relacionados o de contenido parecido que me podría interesar, no solo para la creación del mío, sino para definir lo que me gustaría y lo que quiero descartar.

Para definir el contenido, y como ya he comentado en la fase anterior, he investigado y mirado guías, he cogido de referencia las que he encontrado que más me han gustado y apartir de esta base he creado mi propio contenido creando **un guion de contenidos o un story**, un esquema que me sirva de guía a la hora de empezar con la creación de este.

He marcado cuantos temas habrá, cuántas páginas ocupará cada tema y he definido cuántas hojas tendrá el libro.

Una vez marcado el contenido y la información necesaria, he empezado con la parte de experimentación, la realización de diferentes bocetos y he plasmado las ideas para ir creando un estilo que marcará la estética del libro.

Teniendo las principales ideas plasmadas y un estilo más marcado, he empezado a digitalizar las primeras ilustraciones y los elementos gráficos que van a formar parte de la estética del libro, como tipografías, paleta de colores, y otros elementos.

Otra parte importante en la creación y el desarrollo del libro, es determinar el formato de este (ya que el libro será físico), las medidas y características que se adapten al target y sección a la que va dirigido.

Una vez las páginas se han creado y el trabajo va cogiendo forma, he realizado una maqueta o borrador para buscar las mejoras y errores que hay que corregir y cambiar.

Una vez el libro maquetado en digital, he pasado a la fase de impresión, hablé con la imprenta y determiné el gramaje, la impresión de las páginas y el estilo del libro (tapa, encuadernación, etc...)

Mientras el proyecto coge forma, he ido redactando la memoria, donde aparece toda la información, las fases, y todos los detalles importantes de la creación del libro.

Una vez presentado y analizado el trabajo, elaboraré el vídeo de presentación, mostrando y explicando el libro y enseñando diversas imágenes dónde muestre la información necesaria.

4. DESARROLLO

PARTE INICIAL

Una vez buscada la información básica, he pasado a formalizar un briefing claro y conciso con detalles del libro.

Un punto importante para empezar con la creación de este, ha sido marcar y definir las medidas y formatos.

Primero de todo he buscado imprentas para ver los tamaños estándares que proponen y las diferentes variantes sobre los encolados y encuadernación.

Ya que va ser un libro de viaje, tiene que ser ligero y de un tamaño adecuado para que sea cómodo llevarlo, no muy pequeño ya que es ilustrado.

Decidí hacerlo en formato vertical, tamaño din a5, es decir 14,8 x 21cm.

El número total de páginas, incluida la cubierta será de 40, ya que tiene que ser múltiplo de 4.

Otro punto importante que hay que determinar, que está dentro del briefing, es dejar claro aspectos fundamentales sobre la base del libro: el público al que va dirigido, que quiero contar, el mensaje que se quiero transmitir, el tiempo para realizarlo, competencia, objetivos, etc...

Cuando la base ya está determinada hay que decidir el estilo que tendrá el libro, y para ello he realizado una búsqueda gráfica de diferentes estilos de dibujo para determinar hacia que camino quiero dirigirme. Una vez hecha la búsqueda, he creado un moodboard, mostrando el estilo, la paleta de colores y la tipografía que me puede interesar.

La justificación para el estilo elegido, es clara, quiero que tenga un aspecto muy animado, colorido y simpático.

Cada color nos transmite sensaciones distintas, pero la mezcla de esta paleta tan colorida, en su conjunto transmite vitalidad y buen *feeling*.

Combino los colores vivos, contrastados con otros más oscuros para crear así una profundidad y armonía para evitar que queden los dibujos planos.

DETERMINAR CONTENIDOS

Ya tengo el estilo en mente, ahora falta decidir los contenidos que determinarán los apartados que van a haber y que tengo que ilustrar y crear de cada ellos.

Para crear este guión gráfico en el que se determine que habrá en cada pagina, he creado un "story" con el número de páginas exactas.

Una vez hecho el esquema, he buscado información sobre guías de viaje y los apartados que quiero destacar en mi libro.

El libro tendrá 6 apartados, los cuales estarán explicados por partes, la información que personalmente creo más necesaria y útil para viajar a Bali.

Los apartados que he destacado son:

- 1 Selamat datang! (¡bienvenidos!)- Información general
- 2 Qué hacer + Dónde ir
- 3 Qué llevar + Consejos
- 4 Dónde dormir
- 5 Gastronomía
- 6 Datos curiosos

Cada apartado aportará un tipo de información, algunos más gráficos que otros.

Con el story he marcado en que páginas se encontrará cada apartado y lo que ocupa cada uno.

También he marcado las páginas dónde encontraremos las guardas, los agradecimientos, título, introducción y el índice.

1 portada

2-3 guardas

4-5 agradecimientos y título

6-7 Introducción + ilustración general

8-9 índice

10-15 Selamat datang

16-21 Qué hacer + dónde ir

22- 25 Consejos

26-27 Dónde dormir

28 - 31 Gastronomía

32 - 35 Datos curiosos

36-37 Mapa general

38-39 guardas

40 Contraportada

Como ya he comentado, después de una búsqueda y informarme con diferentes guías sobre el contenido, he decidido basarme en estos apartados porque bajo mi opinión y experiencia pueden llegar a ser más útiles e interesantes para el target al que va dirigido.

BOCETEAR - EXPERIMENTACIÓN

Es muy importante cuando se crean los primeros bocetos, tener en cuenta la gama de colores que se va a utilizar y el estilo, plasmar una idea rápida pero aún así tener muy claro como será el dibujo definitivo.

También hay que tener en cuenta el tono al que te quieres dirigir, si va a ser más serio o más cercano.

En mi caso me decanto por colores vivos y un estilo de dibujo muy gráfico y marcado, transmite alegría y proximidad.

El proceso que estoy siguiendo para crear los primeros bocetos es plasmar la idea en papel de forma rápida y clara y directamente digitalizar.

Siguiendo las ideas que tengo en mente.



MAQUETACIÓN

La fase de maquetación es la mas compleja, decidir como irá la combinación de texto e ilustración, siguiendo unas pautas para tener una armonía en conjunto con todo el libro.

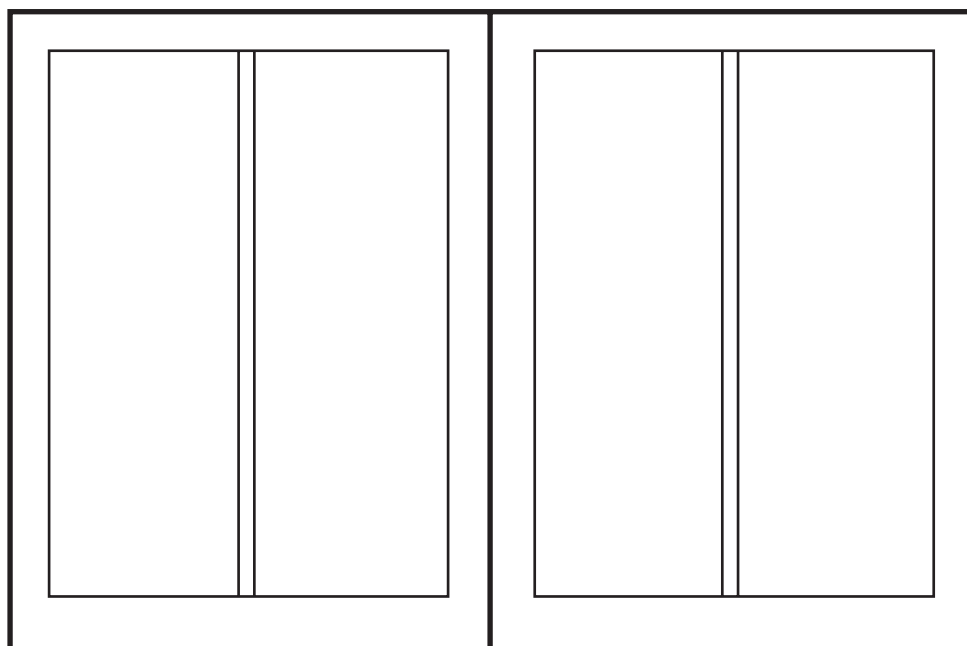
Normalmente, predomina más la imagen que el texto, pero hay páginas en que el texto ocupa más espacio.

Los elementos gráficos irán a sangre, es decir, que no habrá un margen en blanco en los bordes de la hoja, esto da una sensación más informal y rompedora.

El estilo del libro, como ya he comentado, es divertido y ameno, no tiene un contenido ni una apariencia formal y cuadriculada así, como es lógico, la maquetación es simple pero sin seguir pautas muy estrictas.

He jugado con dos columnas, esto me permite poder cuadrar el texto de manera más fácil junto con la ilustración.

El texto va según el diseño de las ilustraciones, es decir, si la ilustracion ocupa la parte de abajo, el texto irá en la de arriba. Esto hace que haya ritmo y rompa con lo formal transmitiendo una sensación más cercana.



He establecido los siguientes parámetros para crear la retícula del libro:

Márgenes: Superior 13	Interior 13
Inferior 13	Exterior 13
Medianil: 4,23	Columnas: 2

Como he comentado, sigue la misma estructura pero variando según la ilustración y la sección de la que se trata.

El texto va dentro de los márgenes en las columnas, y la ilustraciones ocupa toda la hoja a sangre.

Cada sección predomina un color en concreto, dependiendo del sentido de la ilustración.

He jugado con los mismos tonos de colores en ilustraciones distintas pero que hablan del mismo tema.

Esto hace que quede más claro las secciones que hay y que se separe la una con la otra.

La tipografía elegida para el texto es Vista Sans Book Regular. He elegido esta tipografía, porque es sencilla y no le quita protagonismo a otros elementos.

Es sans serif, es decir, que es lineal y palo seco, no tiene remates en sus terminaciones.

Es una tipografía amena y sencilla, pero no transmite tanta seriedad como podría ser una serif.

aA bB cC

La erta tipografía utilizada para los títulos, al contrario que esta, se trata de una script, la Dancing Scrip Regular. Es una tipografía caligráfica, tiene apariencia de escrita a mano, normalmente son cursivas. He elegido esta tipografía para dar contraste con la principal del texto. Es más llamativa y diferente, juega con las ilustraciones en el papel de desenfadado.

aA bB cC

GUÍA DE ESTILO

Una vez realizado el libro y establecidos todos los detalles y ajustes del diseño, las decisiones técnicas sobre el conjunto han sido las siguientes:

Formato del libro:

148x210mm Din a5

Páginas abiertas 297x210mm Din a4

Vertical, formato físico.

Tratamiento de las imágenes:

Todas las imágenes encontradas en el libro son ilustraciones hechas por mi des de 0, inspiradas en fotografías o otras ilustraciones de libros o plataformas de interent como Pinterest.

Las ilustraciones están realizadas desde el programa ProCreate a través del iPad Pro con la ayuda del Apple Pencil, herramienta que suelo utilizar para proyectos parecidos.

Están trabajadas en formato CMYK y exportadas a 300ppi JPG o PNG.

Paleta de colores principales:

Al ser un libro ilustrado la paleta de colores es amplia, se destacan diferentes colores, como azules por el cielo, marrones y verdes.

Son colores vivos pero que juegan en armonía y se contrastan entre ellos.

Gracias a los colores se define cada apartado y se diferencia del resto ya que las ilustraciones de la misma sección tienen el mismo estilo y la misma paleta.

Maquetación y diseño de las páginas

Las páginas están maquetadas en columnas de dos, esta decisión está tomada para poder tener más margen a la hora de componer el texto con la imagen, de romper un poco el diseño y hacerlo más ameno y no tan serio.

La tipografía utilizada para el texto principal el **Vista Sans Book** en tamaño 10pt.

Para los títulos he utilizado la **Dancing Script**, utilizando diferentes tamaños según el diseño de la página.

Voz

La voz que proporciona el libro, es decir, el tono con el que tu lo lees, es amigable, transmite alegría y cercanía.

Me he alejado de toda aquella guía seria, ya que mi mayor objetivo era transmitir energía y buen rollo, que incite a viajar y conocer mundo.

IMPRESA / PRESUPUESTOS

Decidí imprimir la maqueta del libro, para poder ver el resultado de forma más realista.

La maqueta está impresa en din a5, orientación vertical, y en encuadernación fresada y encolada.

El papel utilizado es con acabado de estucado mate de 130gr.

El papel de la cubierta es un estucado mate igual que en el interior pero de 300gr. El lomo de la maqueta tiene un grosor de 3mm.

Dependiendo de la fecha elegida de entrega, el presupuesto varia, cuanto más días de margen dejes más económico es el precio.

6 días de entrega: 46,53€

9 días de entrega: 43,35€

12 días de entrega: 40,14€

Otro factor importante son las tiradas, es decir, dependiendo de las copias de los ejemplares que quieras, el precio varia a más económico.

(Utilizando de referencia los 5 días de entrega)

5 copias: 56,07€

10 copias: 68,17€

25 copias: 104,16€

50 copias: 164,03€

Como es lógico, cuanto más copias hagas más barato sale el valor de un ejemplar. Por ejemplo al hacer 50 copias, cada libro tiene un coste de 3,2€

MAQUETA FINAL























5. CONCLUSIONES

A medida que el proyecto iba avanzando, mis conclusiones han ido variando según la experiencia adquirida.

La resolución ha tenido altos y bajos, he tenido momentos más fluidos en cuanto a la creación de contenidos y otros momentos de estancamiento y pensar que el resultado no iba a ser del todo bueno.

Creo que la experimentación y el dejarme llevar ha hecho que pueda ir resolviendo bien los problemas e ir avanzando hasta llegar al resultado final.

Tenía bastantes objetivos, los cuales he conseguido cumplir satisfactoriamente. Uno de ellos y el más importante ha sido **disfrutar del proceso**, hacer algo muy mío enfocado a mucha gente, el saber transmitir este amor por conocer mundo y expresarlo en las ilustraciones.

He creado algo desde de cero, el contenido del libro ha sido creado bajo mi experiencia e información que he ido adquiriendo. Estoy satisfecha con el resultado porque no sólo he ilustrado un libro sino que también he redactado todo el contenido.

Dónde he encontrado más dificultad ha sido en poder complementar la información con los apartados y las ilustraciones, juntar y componer todo para que tenga un orden y un sentido. Buscar la información justa y redactarla, que sea fácil de entender, útil, no sea muy extensa y encuadrarla con una ilustración que transmita aquello que explico.

En general y bajo mi punto de vista, el resultado es positivo y la apariencia ha sido atractiva. Pienso que puede ser un buen proyecto para mostrar en el mundo laboral.

6. BIBLIOGRAFIA

ANNA CHITTENDEN (Edición: 2 2019) *Lost Guides Bali & Islands* -LOST GUIDES

www.routive.com - *Guía de viaje Indonesia*

www.disfrutabali.com - *Información básica sobre Bali*

www.mochileandoporelmundo.com - *Blog de viajes*

[www.pixartprinting.es /blog/como-maquetar-un-libro/](http://www.pixartprinting.es/blog/como-maquetar-un-libro/) - *Imprenta*

Guías de viaje

<https://www.behance.net/gallery/22857217/Honolulu-Travel-Book> -

EUGE DIGÓN (2014)

Maquetación e imprenta

<https://www.pixartprinting.es/impresion-revistas-catalogos-libros/encuadernacion-fresada-y-encolada/>

7. ANNEXOS

BRIEFING TRAVEL BOOK

INFORMACIÓN

PRODUCTO Guía alternativa de viaje
Travel Book de Bali

FILOSOFÍA Explorar, aprender y descubrir.

VENTAJAS COMPETITIVAS Mucho más atractivo, útil y rápido de leer.

PÚBLICO / TARGET

EDAD/SEXO Edad amplia tanto jóvenes como adultos de ambos sexos.

OCUPACIÓN Estudiantes y trabajadores, organización para viajar y poder ahorrar.

GUSTOS/ AFICIONES Viajar, explorar, aprender de otras culturas, creatividad, etc...

OBJETIVOS

- Libro de calidad y atractivo
- Contenido gráfico e interesante
- La información sea útil y concisa
- Que el lector disfrute
- Conseguir transmitir la pasión por viajar

COMPETENCIA

- Guías de viaje clásicas
- Webs y apps: Trip Advisor, blogs, Pinterest, etc.

MEDIO DEL PROYECTO

- Libro físico.
- Tamaño a5 14,8x21cm Vertical

PLAZO DE ENTREGA

- 5 DICIEMBRE Diseño acabado.
- 9 DICIEMBRE Impresión
- 30 DICIEMBRE Entrega

QUIERO:



NO QUIERO:



Hoy en día, tenemos tanta información sobre el sitio al que vamos a visitar que parece que ya hayamos hecho el viaje sin aún haber ido.

Las guías de viaje se crearon a partir de propios diarios o cuadernos de viaje personales dónde los primeros aventureros que iban a conocer el mundo escribían y anotaban todo lo que veían.

Al ir evolucionando, se crearon la guía basadas en aquellas zonas y partes más turísticas, dónde se explica lo más importante que ver y consejos sobre ese país.

Fue en Inglaterra dónde se creó la primera guía de viaje, John Murray III editó y comercializó "A Handbook for Travelers on the Continent".

Al mismo tiempo Karl Baedeker tradujo y creó "Voyage du Rhin de Mayence à Coblenche" y tras el éxito se lanzó a la publicación de guías de viaje.

Después de tantos años, las guías de viaje siguen siendo una parte protagonista de elementos claves para organizar tu viaje, pero estamos en lo cierto que la era digital le ha hecho sombra, ya que hoy en día existen miles de guías online gratuitas, foros y hasta apps dónde te aconsejan y explican sobre el país que quieres visitar y el tipo de viaje que quieres hacer.

En este apartado he querido demostrar lo que gráficamente no quiero, es decir una guía clásica, con demasiada información y muy amplia, necesitas tiempo en encontrar aquello que buscas o que se adapte a ti, ya que hay demasiados apartados e información.

Lo que he creado y quiero es una guía ilustrada, con información totalmente útil y con apariencia atractiva.

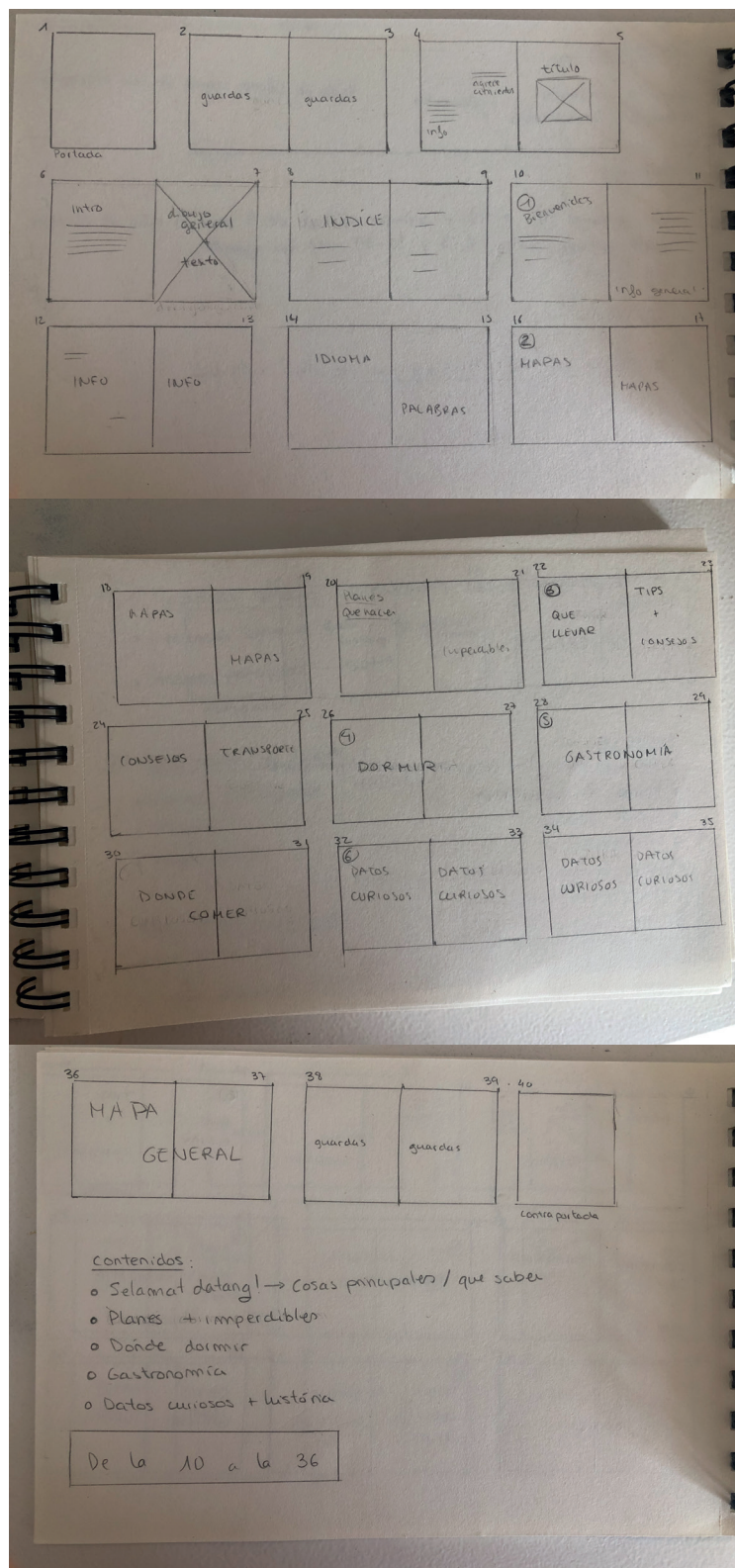
Tenemos información de sobras en cualquier formato, lo que ahora necesitamos es que esta información sea útil y rápida.

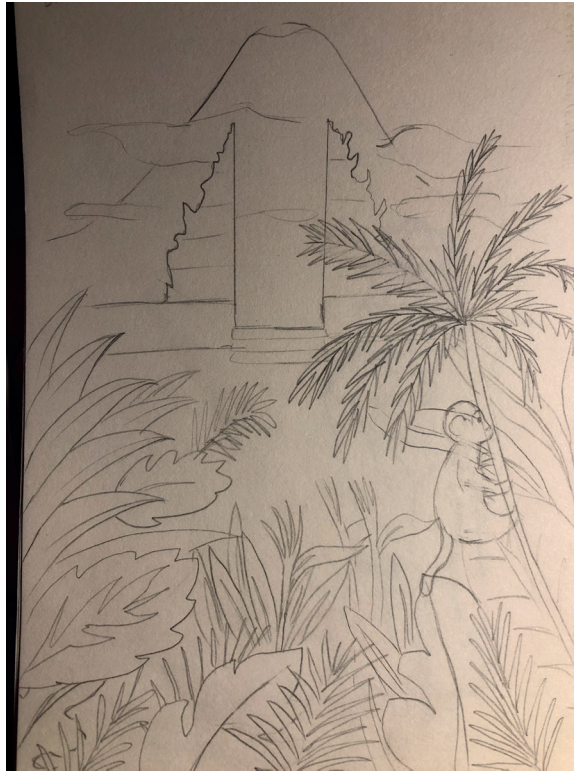
MOODBOARD:

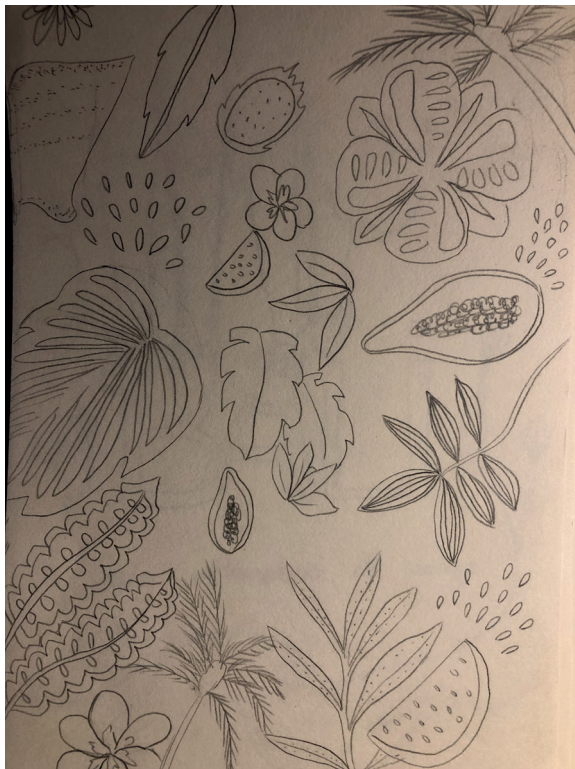
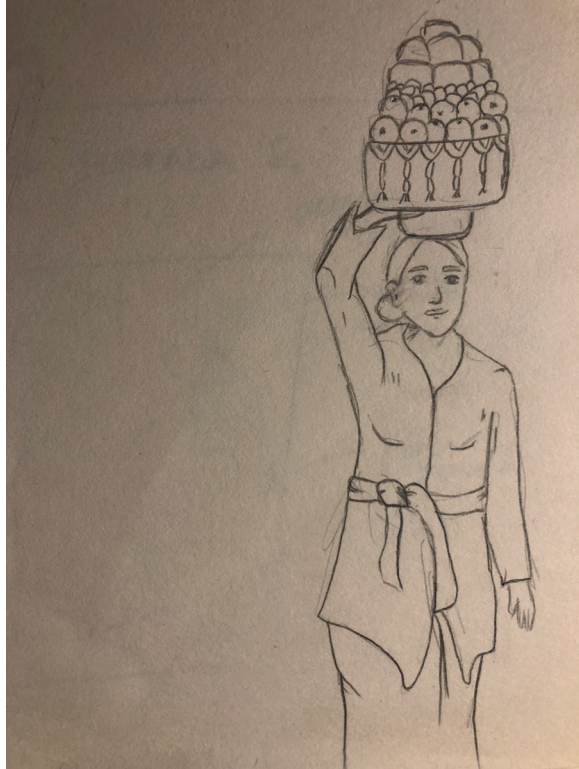


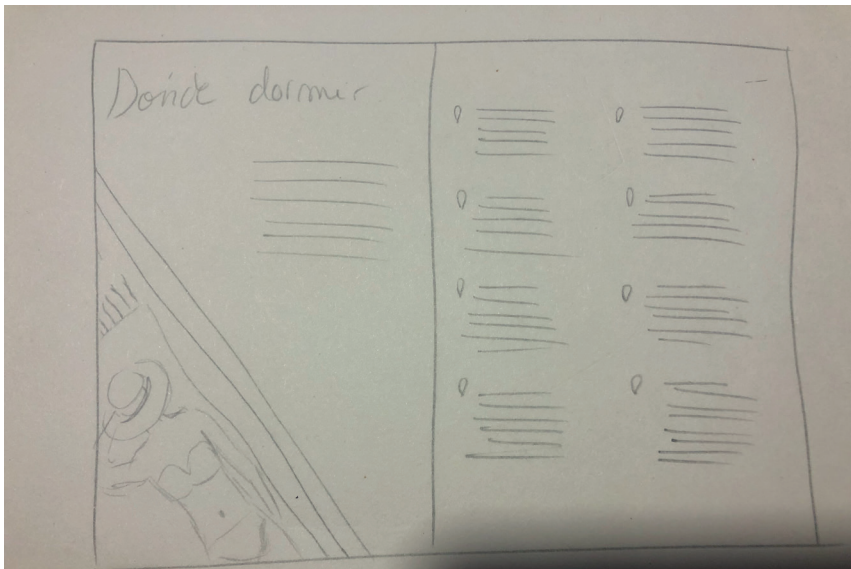
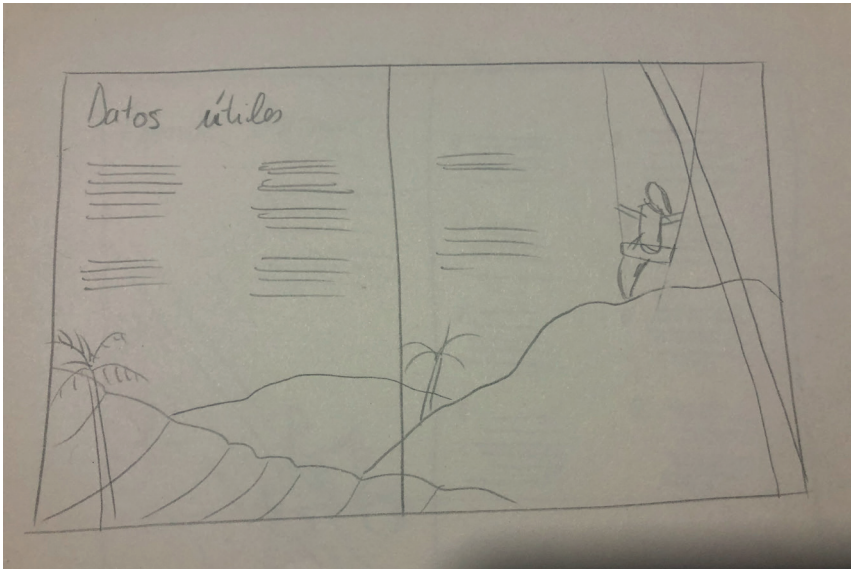
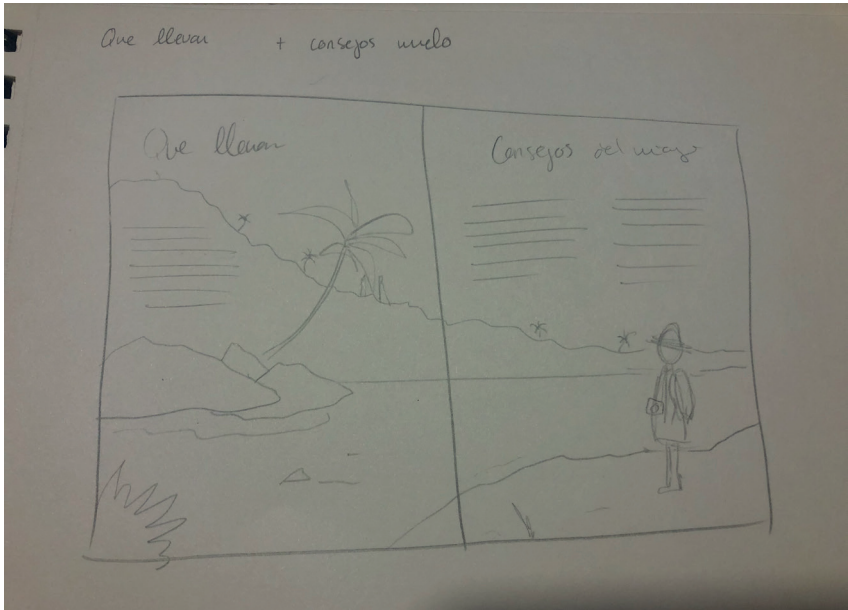
BOCETOS:

Contenidos:









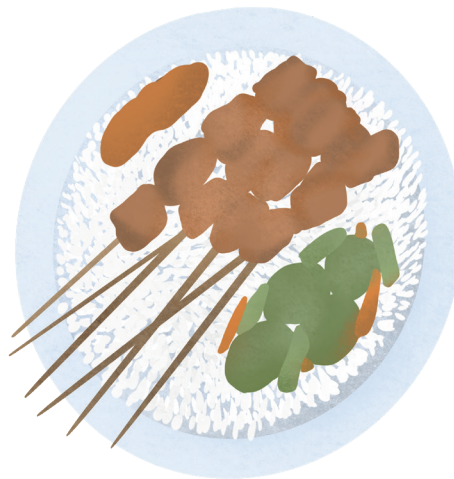
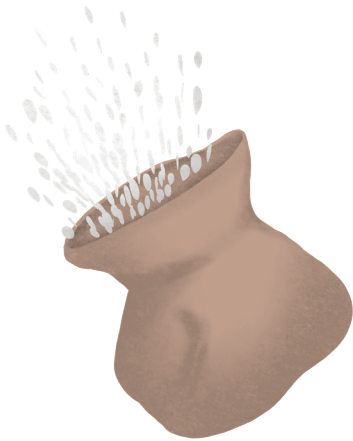
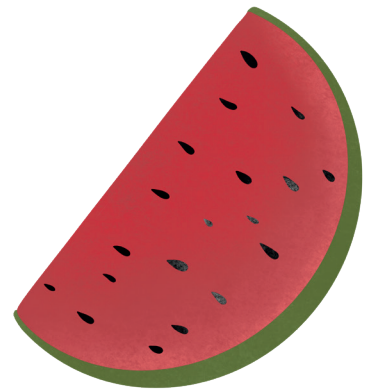
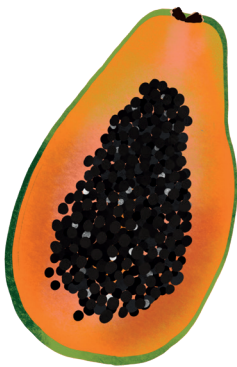
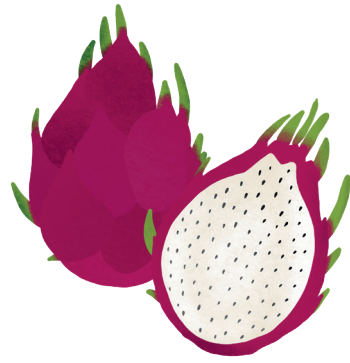
DIGITALIZACIÓN:











MONTAJES POSIBLES PORTADAS:





MAQUETACIÓN



