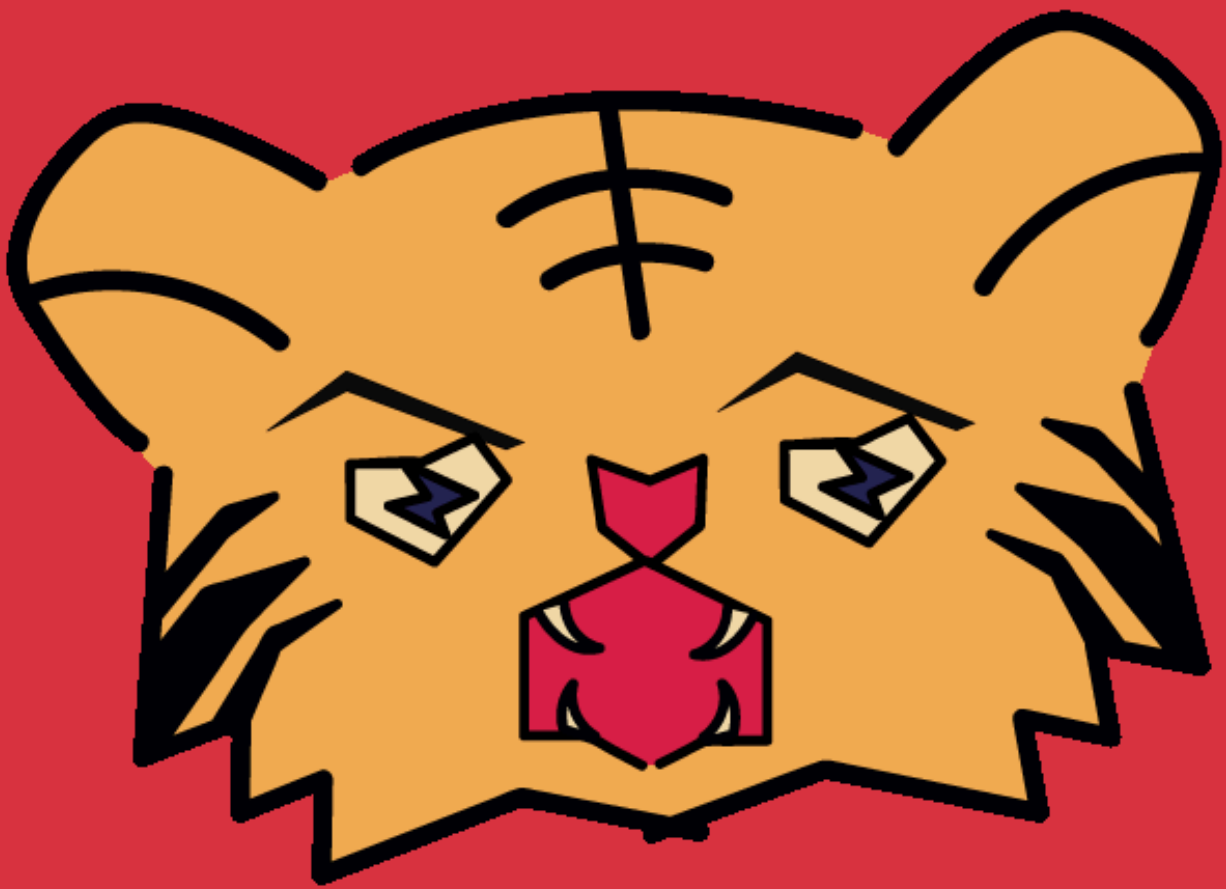


# TIGREADO



Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Facultad de Arquitectura e Ingeniería  
Diseño Digital y Multimedia  
Proyecto de grado  
Sofia Huerto  
2025 - 1



## **Tigreado**

Creación de una aplicación para fomentar el hábito de lectura, construir comunidad y reforzar el gusto por la literatura en estudiantes de primer semestre tomando como estudio de caso de la carrera Diseño digital y multimedia en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

### **Proyecto de Grado**

Sofia Huerto Fernandez

**Bogotá D. C., 2025**

## **Tigreado**

Creación de una aplicación para fomentar el hábito de lectura, construir comunidad y reforzar el gusto por la literatura en estudiantes de primer semestre tomando como estudio de caso de la carrera Diseño digital y multimedia en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

### **Diseñador Digital y Multimedia**

Director (a):

Jorge Emilio Franco Rosales

Línea(s) de énfasis:

**Productos digitales y multimedia**

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Digital y Multimedia

Bogotá D. C., 2025

# Aval del Proyecto

---

Firma del Director(a) de proyecto de grado

---

---

---

---

Firmas de los jurados



## **Dedicatoria**

A *League of Legends*, por las incontables horas de “estudio alternativo” que me enseñaron más sobre estrategia y paciencia. Que esta tesis y yo pasemos a la historia como una leyenda.

A mi tío, quien sin saberlo me heredó gran parte de su creatividad.

Y a mi familia, por ser ese soporte constante, incluso cuando no entendían muy bien en qué consistía “diseñar en la compu”, pero igual me acompañaron con amor, comida y fe ciega.

## **Agradecimientos**

A mis compañeros de clase, que con el tiempo se convirtieron en amigas. Gracias por aparecer justo cuando más las necesitaba, ya fuera para compartir ideas, dar ánimos o simplemente recordarme que no estaba sola.

A los libros que me abrieron mundos y también a mi falta de hábito para leerlos, porque fue justamente ese conflicto el que me inspiró a crear este proyecto. A veces, la inspiración llega desde donde menos se espera.

Gracias a todos los que hicieron parte de este proceso, por su compañía, sus palabras y su paciencia. Esta tesis lleva un pedacito de cada una.

*"Dicen que no sé cuándo renunciar, como si fuera una debilidad"*

*Xayah*

## Resumen

Este proyecto se centra en crear una aplicación que promueva el gusto por la lectura en estudiantes de primeros semestres universitarios tomando como estudio de caso los alumnos de la carrera de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, aprovechando sus intereses individuales para crear motivación y una relación con la lectura. ¿Por qué es relevante? No solo es crucial el hábito de la lectura para el aumento de conocimientos generales, sino que también potencia capacidades como la comprensión, la creatividad y el razonamiento, cruciales para la educación de los futuros diseñadores.

Este proyecto, creado en teorías como la de Marie Clay (1985), que resalta la importancia del acceso a contenidos escritos para desarrollar habilidades lectoras, intenta generar un ambiente que abarca estrategias de diseño, recursos digitales y actividades para crear comunidad y así promover el interés por la lectura. Mediante la creación de una aplicación digital y actividades de colaboración, se busca cambiar la percepción de la lectura en los estudiantes, de convertirla de deber académico a una experiencia divertida y de comunidad.

El objetivo principal es no solo incrementar el hábito lector entre los estudiantes, sino también fortalecer la comunidad académica a través de la creación de espacios de diálogo en torno a la lectura. En los testeos encontrados se generó una paleta de colores y una mascota que representa a la comunidad lectora que use la aplicación. Se espera que esta propuesta no solo impacte positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también les brinde herramientas digitales y multimediales que puedan aplicar en su formación como diseñadores.

**Palabras clave.** Hábito de lectura, Estudiantes, Aplicación digital, Diseño digital, Gamificación.

### **Líneas de profundización:**

Tecnologías para producción multimedia.

## **Abstract**

This project focuses on creating an application that promotes a love for reading among first-semester university students, using students from the Digital and Multimedia Design program at Universidad Mayor de Cundinamarca as a case study. It leverages their individual interests to foster motivation and build a meaningful relationship with reading.

Why is it relevant? Reading habits are not only essential for the acquisition of general knowledge, but they also enhance key skills such as comprehension, creativity, and reasoning-fundamental abilities for the education of future designers.

Grounded in theories such as that of Marie Clay (1985), which emphasizes the importance of access to written content for the development of reading skills, this project seeks to create an environment that integrates design strategies, digital resources, and community-based activities to encourage reading engagement.

Through the development of a digital application and collaborative activities, the aim is to shift students' perception of reading from a purely academic obligation to a fun and community-driven experience.

The main goal is not only to increase reading habits among students but also to strengthen the academic community by creating spaces for dialogue around reading. During testing phases, a color palette and a mascot representing the reading community using the app was developed. This proposal is expected to positively impact students' academic performance while also providing them with digital and multimedia tools applicable to their training as designers.

**Keywords:** Reading habit, Students, Digital application, Digital design, Gamification

### **Research lines:**

Technologies for multimedia

## Tabla de contenido

<b>Aval del Proyecto</b> .....	<b>3</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>6</b>
<b>Agradecimientos</b> .....	<b>7</b>
<b>Resumen</b> .....	<b>9</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>10</b>
<b>Tabla de contenido</b> .....	<b>11</b>
<b>1. Formulación del proyecto</b> .....	<b>16</b>
1.1 Introducción.....	16
1.2 Justificación.....	16
1.3 Planteamiento del problema.....	17
1.4 Hipótesis de investigación.....	17
1.4.1 Hipótesis Explicativa.....	17
1.4.2 Hipótesis Propositiva.....	17
1.5 Objetivos.....	18
1.5.1 Objetivos específicos.....	18
1.6 Planteamiento metodológico.....	19
1.6.1 Metodologías aplicadas.....	19
1.7 Alcances y limitaciones.....	20
1.7.1 Alcances.....	20
1.7.2 Limitaciones.....	20
<b>2 Base teórica del proyecto</b> .....	<b>21</b>
2.1 Marco referencial.....	21
2.1.1 Antecedentes.....	21
2.1.1.1 Línea del tiempo.....	23
2.1.2 Marco teórico contextual.....	24
2.1.2.1 Obstáculos y oportunidades en el uso de tecnologías educativas.....	24
2.1.3 Marco teórico disciplinar.....	24
2.1.3.1. El diseño digital como herramienta para la enseñanza.....	25
2.1.3.2 Aplicaciones de los instrumentos de diseño digital para la didáctica de la lectura.....	25
2.1.3.3 Principios del diseño para la confección de experiencias educativas interactivas.....	25
2.1.3.4 La puesta en juego de herramientas digitales en la educación.....	26
2.1.4 Marco conceptual.....	26
2.2 Estado del arte.....	27
2.2.1 Visuales.....	28
2.2.2 Contenido.....	29
2.3 Caracterización de usuario.....	30
<b>3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados</b> .....	<b>32</b>
3.1 Criterios de diseño.....	32
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño.....	35

3.2 Hipótesis de producto.....	35
3.3 Desarrollo y análisis Etapa X1.....	36
3.4 Desarrollo y análisis Etapa X2.....	36
3.5 Desarrollo y análisis Etapa X3.....	36
3.6 Desarrollo y análisis Etapa X4.....	36
3.7 Desarrollo y análisis Etapa X5.....	37
3.8 Desarrollo y análisis Etapa X6.....	37
3.7 Resultados de los testeos.....	37
3.7.1 Primer testeo.....	37
3.7.2 Segundo testeo.....	38
3.7.3 Testeos adicionales.....	38
Figura 9.....	40
3.8 Prestaciones del producto.....	40
3.8.1 Aspectos morfológicos.....	40
3.8.2 Aspectos técnico-funcionales.....	41
3.8.3 Aspectos de usabilidad.....	41
<b>4. Conclusiones.....</b>	<b>42</b>
4.1 Conclusiones.....	42
4.2 Estrategia de mercado.....	42
4.2.1 Segmentos de cliente.....	42
4.2.2 Propuesta de valor.....	43
4.2.3 Canales.....	43
4.2.4 Relaciones con los clientes.....	43
4.2.5 Fuentes de ingresos.....	43
4.2.6 Actividades clave.....	43
4.2.7 Recursos clave.....	43
4.2.8 Socios clave.....	43
4.2.9 Estructura de costes.....	44
4.3 Consideraciones.....	44
<b>Referencias.....</b>	<b>45</b>

## 1. Formulación del proyecto

### 1.1 Introducción

Una problemática que se puede evidenciar en los estudiantes, es la falta de disciplina para la práctica del hábito lector pero mucho interés por libros o textos que no necesariamente tienden a ser académicos, por ello desde el diseño es una oportunidad para darle vuelta a la visión de los estudiantes sobre la lectura y como poder aportar con herramientas digitales, que son poco o nulas utilizadas para la creación de un hábito.

### 1.2 Justificación

La carencia del hábito lector y las herramientas de diseño enfocadas a la metodología de lectura por interés en estudiantes universitarios principiantes, viene de la justificación directa con el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En particular, la meta 4.6 del ODS 4, enfocada en aumentar las competencias de jóvenes y adultos para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento, revela una estrecha relación con la capacidad lectora.

La lectura, desempeña un papel crucial en el desarrollo de las competencias necesarias para alcanzar esta meta, incluso teniendo en cuenta al DANE en una de sus encuestas del 2023, un total de la población colombiana (1536) 72% lee y el otro 28% no lo hace. Quienes afirman leer lo hacen 75% en libros, 34% en redes sociales y 38% en páginas web, esto da una base de poder implementar con este tipo de enfoque:

- **Adquisición de conocimientos:** La lectura permite a los estudiantes acceder a una amplia gama de información, lo que facilita la construcción de conocimientos en diversas áreas y les proporciona las bases para desarrollar habilidades técnicas y profesionales.
- **Desarrollo del pensamiento crítico:** Al leer, los estudiantes aprenden a analizar información, evaluar argumentos y formar juicios propios, habilidades esenciales para la resolución de problemas y la toma de decisiones en el ámbito laboral.
- **Comunicación efectiva:** La lectura fomenta la comprensión de textos escritos, la expresión oral y escrita, y la capacidad de comunicarse de manera clara y concisa, lo cual es fundamental para el éxito en cualquier entorno laboral.
- **Creatividad e innovación:** La lectura expone a los estudiantes a nuevas ideas y perspectivas, estimulando su imaginación y fomentando la capacidad de pensar de manera creativa, habilidades altamente valoradas en el mundo laboral actual.
- **Diseño de intervenciones:** Los resultados de esta investigación servirán como base para el diseño de programas y estrategias que promuevan el hábito lector y el desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

### **1.3 Planteamiento del problema**

La presente investigación tiene como objetivo principal analizar la problemática de la carencia del hábito lector en estudiantes e implementar una nueva herramienta digital que promueva la práctica lectora. A través de entrevistas realizadas a los estudiantes, se ha evidenciado un notable atractivo interés por la lectura en su tiempo libre, lo cual, aprovechando la falta de herramientas o de estrategias digitales en el proceso de creación de un hábito lector, incide significativamente en el desarrollo de competencias comunicativas y en el logro de aprendizajes significativos.

La necesidad surge a partir de la dificultad que enfrentan muchos estudiantes universitarios para establecer un hábito constante de lectura. Aunque existe el interés por leer diariamente, buscan hacerlo de una forma más llevadera, divertida y alineada a sus propios gustos. Por un lado, la falta de modelos a seguir dentro del entorno familiar, donde la lectura no se promueve como una actividad placentera y habitual, influye en la construcción de hábitos lectores.

Frente a este escenario, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo puede el diseño de una aplicación gamificada fomentar el hábito de lectura diaria en estudiantes universitarios, a través de creación de una racha colaborativa?.

### **1.4 Hipótesis de investigación**

La falta de metodologías de lectura basadas en el interés personal, junto con la escasa oferta de herramientas digitales gamificadas, constituye una de las principales problemáticas para la formación de hábitos lectores sólidos en estudiantes universitarios principiantes, limitando así el desarrollo de su desempeño académico sobre todo en semestres futuros con la llegada de la creación de proyecto de grado para su conclusión de estudios. Esta situación resulta especialmente preocupante, dado que, aunque existe un interés declarado por la lectura en tiempos de ocio, dicho interés no se traduce en prácticas regulares de lectura académica ni de autoformación.

#### ***1.4.1 Hipótesis Explicativa***

Los estudiantes de primeros semestres tomando como estudio de caso la carrera diseño digital y multimedia no tienen desarrollado el hábito de lectura como se esperaría para incrementar las competencias deseables, debido a que no conocen o no tienen herramientas digitales destinadas a la competencia lectora para así poder en el futuro facilitar la lectura obligatoria que llevarán a cabo alrededor de toda su vida universitaria.

#### ***1.4.2 Hipótesis Propositiva***

El diseño de una aplicación digital gamificada con contenidos personalizados para el usuario y actividades colaborativas, como la "Racha", promoverá el hábito de lectura entre estudiantes universitarios de primeros semestres. Si los estudiantes ingresan a la aplicación y cumplen la meta

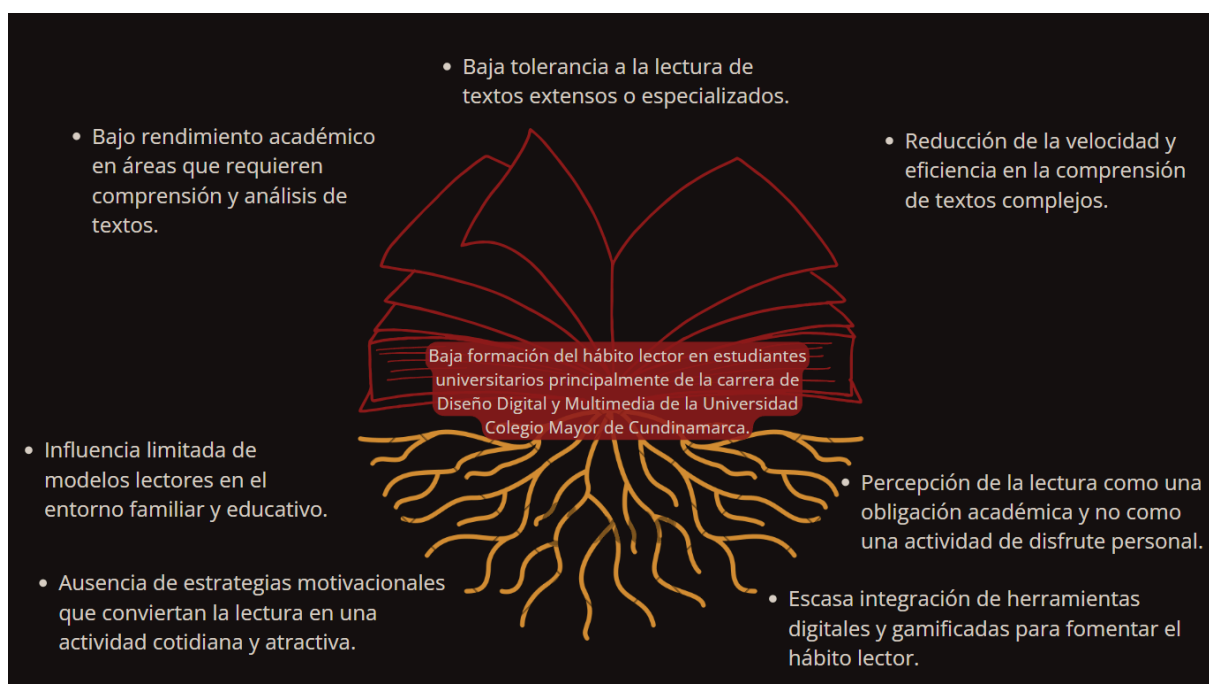
de leer por 15 minutos de manera constante, esto facilitará la superación de 21 días de práctica continua para la creación de un hábito lector sostenible y fortalecimiento de una comunidad académica en torno a la lectura.

## 1.5 Objetivos

Diseñar una aplicación digital que mediante estrategias de gamificación y personalización, fomente el hábito de lectura en estudiantes universitarios de primeros semestres y facilite la creación de una comunidad lectora activa.

Figura (1)

Mapa - Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia.

### 1.5.1 Objetivos específicos

1. Implementar una dinámica de la lectura compartida dentro de la aplicación, que permita a los usuarios leer diariamente en pareja, incorporando sistemas de racha y recompensas del progreso como parte de una estrategia gamificada.
2. Desarrollar mecanismos de evaluación dentro de la aplicación para medir el impacto de la lectura en la adquisición de conocimientos generales, mediante encuestas o retos como el aprendizaje de una nueva palabra.
3. Crear una sección en la aplicación que fomente la formación de una comunidad lectora, mediante recomendaciones personalizadas de libros según los gustos del usuario y evaluar

su efectividad mediante interacción social dentro de la plataforma.

## **1.6 Planteamiento metodológico**

Este proyecto se desarrollará bajo un enfoque de Diseño Centrado en el Usuario (DCU), el cual se centrada en el proceso de diseño las necesidades, intereses y comportamientos del usuario. Para el planteamiento de la metodología se tienen en cuenta modelos de categoría enfocada al usuario totalmente como el diseño centrado en el usuario con algunas variantes para el desarrollo más personalizado del proyecto, además de implementar herramientas como son cuestionarios virtuales.

### **1.6.1 Metodologías aplicadas**

Se aplicarán las fases del diseño centrada en el usuario que buscará conectar los intereses de los estudiantes a la hora de leer, mediante estrategias como lo son las encuestas y entrevistas a estos mismos usuarios, a continuación se explicarán los pasos que se llevaron a cabo y resultados obtenidos:

#### **Fase 1 Análisis del contexto del usuario:**

Para entender las necesidades de los estudiantes universitarios, como primera instancia se aplicaron encuestas a través de Google Forms divulgados por los grupos para lograr un mayor alcance entre los alumnos (10 encuestados), que evidenciaron una falta de hábito lector. Otros resultados mostraron que, aunque estaban interesados en la lectura, no mantenían una práctica constante de esta misma. A partir de esto, surgió la idea de desarrollar una comunidad lectora que incentive la lectura diaria a través de una mecánica de racha compartida: donde una pareja de estudiantes, al leer al menos 15 minutos cada uno, completaran una racha diaria ganando recompensas.

#### **Fase 2 Especificación de los requerimientos del usuario:**

Se definieron ciertos requerimientos del usuario a partir de las encuestas anteriormente mencionadas para el diseño de la aplicación. Los estudiantes manifestaron un interés por el género de música Rock, con esto en mente se creó una estética visual acorde con tal, colores no tan llamativos ya que también los estudiantes comparan otras aplicaciones de lectura que causan cierta fatiga visual.

Además, se estableció la integración de elementos de gamificación para dar un incentivo como:

- Sistema de rachas compartidas entre estudiantes.
- Sección de misiones diarias y semanales que permitan la constancia
- Recomendaciones entre estudiantes generando comunidad
- Insignias y logros como forma de motivación
- Apartado de eventos o encuentros para socializar

#### **Fase 3: Diseño de las soluciones:**

Con los requerimientos definidos, se prosiguió a diseño una versión de baja fidelidad (prototipo beta), que incluye las funciones básicas para su navegación, estilo visual, mascota de la aplicación, racha de lectura y estructura general de misiones. Este prototipo fue presentado a estudiantes en la FILBo Colombia 2025, para observar su reacción inicial con la propuesta estética y funcional. Como objetivo de esta etapa para poder conseguir retroalimentaciones directas sobre la comprensión del sistema o el atractivo visual. A partir de estos comentarios se desarrollarán mejoras para siguientes versiones.

#### **Fase 4 Evaluación de los resultados:**

La etapa de evaluación se basó con la retroalimentación anteriormente mencionada obtenidas del primer prototipo. Se pudo observar que los estudiantes valoraron positivamente la estética visual, resaltando originalidad en los colores a comparación de otras aplicaciones de lectura similares. También se sugirió ampliar la función de racha para permitir la participación de más de 2 personas. Medidas que se tomarán encuestas para futuras versiones.

### **1.7 Alcances y limitaciones**

Entre los principales alcances, se espera identificar estrategias efectivas para adaptar el contenido literario a los intereses del estudiante, promoviendo así un hábito sostenible. Sin embargo, el proyecto también enfrenta ciertas limitaciones, como el alcance que se pueda lograr a los diferentes tipos de alumnos, la disponibilidad de materiales adecuados y la necesidad de medir el impacto a largo plazo.

#### **1.7.1 Alcances**

- Medir el interés que ha surgido por la lectura.
- Hacer uso de herramientas digitales y gamificadas.
- La implementación de esta herramienta digital que afecta positivamente en la creación de un hábito lector.

#### **1.7.2 Limitaciones**

- Tiempo limitado para la implementación de la aplicación.
- Apoyo de los estudiantes para el uso continuo y diario de la herramienta digital diseñada.
- La creación de una comunidad activa al pasar el tiempo sin perder interés en el proceso.

## 2 Base teórica del proyecto

### 2.1 Marco referencial

El marco referencial contextualiza la problemática, estableciendo bases teóricas, institucionales y legales para el estudio.

#### 2.1.1 Antecedentes

La lectura frecuente tiene un impacto directo en el desarrollo del lenguaje, la comprensión lectora y el pensamiento crítico. Stephen Krashen (1993), en su modelo de lectura extensiva, argumenta que los niños que leen de manera libre y regular no sólo desarrollan habilidades lingüísticas más avanzadas, sino que también disfrutan más del proceso, fortaleciendo su motivación intrínseca hacia la lectura. Este aspecto es crucial, ya que leer por placer se correlaciona con un mejor desempeño académico, dado que los niños tienen la mente abierta a diversas perspectivas y emociones a través de los textos.

Los proyectos para manejar este problema han sido tanto de proyectos de carácter gubernamental en su desarrollo, como el nacimiento de plataformas digitales para fomentar la lectura. Las distintas iniciativas integran la tecnología en entornos desmotivados y/o el medio por el cual llegar a esos contenidos y hacer posible que se extienda la posibilidad de adquirir textos.

A continuación, expondremos las investigaciones y herramientas más emblemáticas que constituyen un potente estímulo para la creación de este proyecto:

**LeEnamórate: Proyecto para promover el interés por la lectura en estudiantes de educación media desde el Diseño Digital y Multimedia (Estudio de caso IED San José de Castilla)**

Carretero Tocasuchil, D. (2019). *LeEnamórate: Proyecto para promover el interés por la lectura en estudiantes de educación media desde el Diseño Digital y Multimedia (Estudio de caso IED San José de Castilla)* [Tesis de maestría, Universidad de la Candelaria]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unicolmayor.edu.co/handle/unicolmayor/99>

El proyecto LeEnamórate tiene como objetivo promover el interés por la lectura en estudiantes de educación media mediante una herramienta digital creada para hacer más efectivas las metodologías llevadas a cabo en el aula, el cual responde al objetivo de la investigación de usar el diseño digital y multimedia como mediante una herramienta para incrementar el interés lector. La creación de la plataforma educativa LeEnamórate que fomenta el hábito lector de manera personalizada e interactiva tiene un claro paralelismo con mi intención de usar las tecnologías digitales para romper las fronteras que presentan las metodologías tradicionales. Al igual que Lo Enamórate, mi trabajo pretende incluir dinámicas que hagan a los estudiantes más afines con el

material de lectura mediante herramientas tecnológicas atractivas y funcionales, además que el trabajo permite presentar un referente sobre la metodología centrada en el usuario puesto que propone una solución innovadora basada en el Design Thinking en el desarrollo de las herramientas educativas digitales.

### **Lecto y Tura: Apoyo y entrenamiento de habilidades de lectoescritura dirigido a la educación primaria pública**

Acuña Ducuara, L. A., & Casallas Moreno, D. M. (2023). *Lecto y Tura: Apoyo y entrenamiento de habilidades de lectoescritura dirigido a la educación primaria pública* [Tesis de maestría, Universidad de la Candelaria]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unicolmayor.edu.co/handle/unicolmayor/6870>

El proyecto Lecto y Tura trata de mejorar las habilidades de lectoescritura en la educación primaria, utilizando un objeto virtual de aprendizaje con características de gamificación. Este modelo de trabajo surge de la necesidad de realizar un refuerzo del aprendizaje en el área de la lectura en el espacio que no es escolar, algo que tiene una gran vigencia con respecto a mi propia investigación, que persigue mejorar la motivación hacia la lectura a partir del uso de herramientas digitales, pero en el espacio que es más próximo del colegio. El análisis del uso de las herramientas de gamificación a partir de lo que expone el proyecto Lecto y Tura visar el reconocimiento de las características del juego como metodología que permita la mejora de la motivación por parte de los estudiantes dentro de la situación didáctica relacionada con la lectoescritura. De este modo, mi propuesta de investigación parte de este trabajo que quiere integrar una situación de juego que sirva de atractivo para el conjunto del alumnado asignando la mejora de las competencias relacionadas con la lectura, introduciendo, eso sí, el acto educativo para complementar las dinámicas del aula.

### **Viaje Literario: Experiencia educativa como apoyo para el aprendizaje del texto literario: Un enfoque desde la gamificación (Estudio de caso IED Colegio República EE. UU de América)**

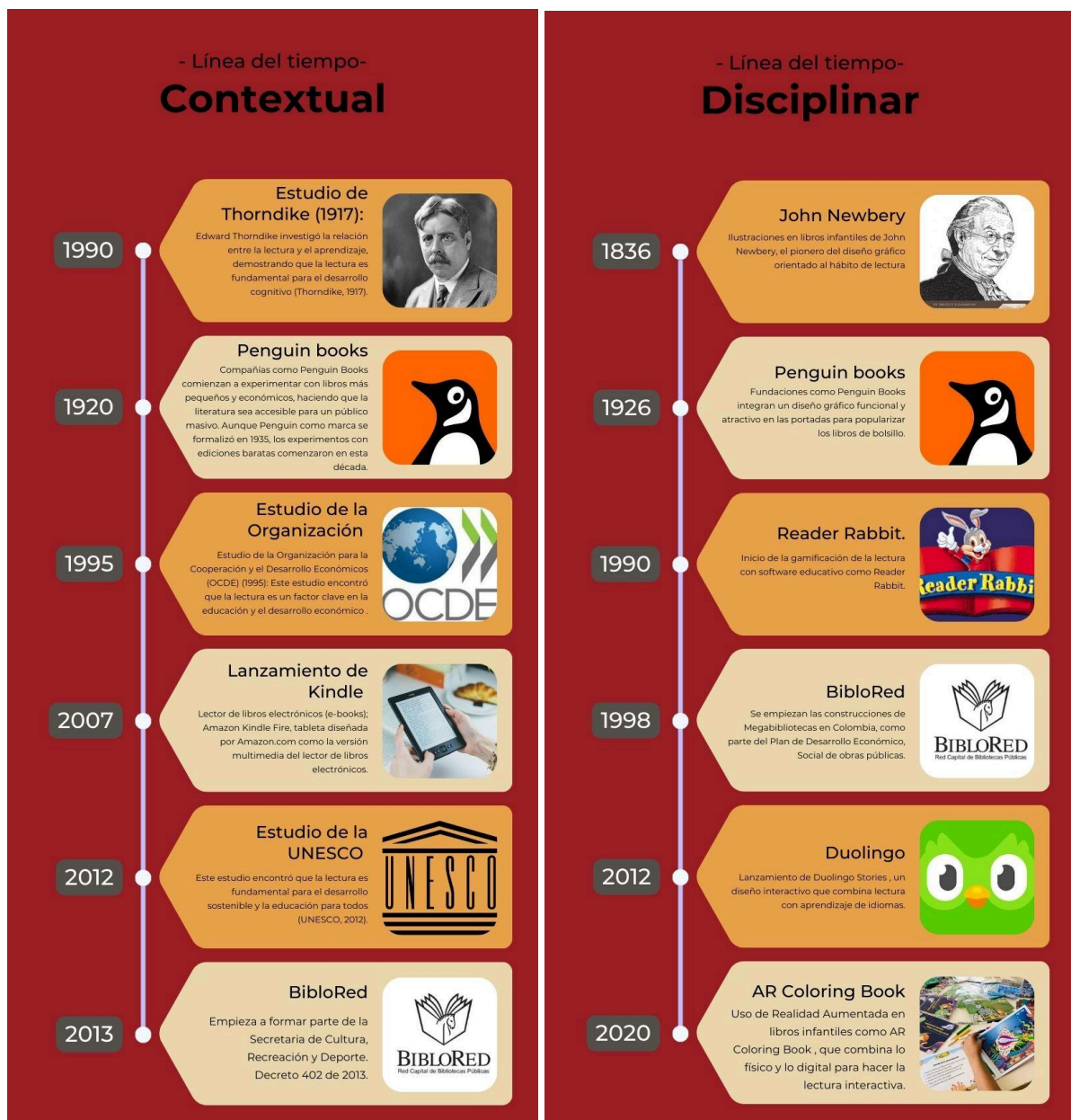
Moreno, M. P., & Villafañe Rodríguez, N. (2023). *Viaje Literario: Experiencia educativa como apoyo para el aprendizaje del texto literario: Un enfoque desde la gamificación* [Tesis de maestría, Universidad de la Candelaria]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unicolmayor.edu.co/handle/unicolmayor/6906>

El proyecto Viaje Literario aplica las estrategias de la gamificación para potenciar la comprensión lectora de las personas, ayudándole a abordar el texto literario dentro de un soporte interactivo. La propuesta está íntimamente vinculada con mi propia investigación, que también da cuenta de cómo las herramientas digitales pueden influir en la motivación hacia la lectura por parte del alumnado. Viaje Literario ilustra cómo la propuesta de la gamificación para hacer la lectura de textos literarios se convierte en una experiencia más atractiva y por lo tanto más accesible de forma que el aprendizaje adquiera autonomía. La idea de incorporar acciones que lleven a la participación y

promover el placer por parte del alumnado coincide a la perfección con la propuesta que denominó: diseñar una plataforma digital que motive la lectura por parte del alumnado, facilitando, al mismo tiempo, el refuerzo de las habilidades lectoras mediante un camino personalizado bolígrafo. La propia experiencia educativa de gamificación a la que se refieren los autores de este proyecto tiene que ser uno de los referentes fundamentales para mi trabajo, ya que considera la necesidad de un enfoque interactivo en el refuerzo de la comprensión lectora.

### 2.1.1.1 Línea del tiempo.

La línea del tiempo presentada es una aproximación cronológica a los hitos que influenciaron en el desarrollo del hábito lector, desde la ilustración infantil hasta las tecnologías inmersivas. Sin embargo, más allá de los eventos históricos, se articulan momentos con teorías y estrategias pedagógicas definiendo cómo se enseña y motiva a leer.



(Figura 2 y 3)

Fuente: Elaboración propia

### **2.1.2 Marco teórico contextual**

El hábito lector ha sido estudiado desde enfoques que priorizan no solo la adquisición de habilidades, sino también de la relación emocional y personal que los lectores construyen con los textos. Teniendo esto en mente, Loise Rosenblatt (1938), con su teoría transaccional, sostiene que la lectura no es una actividad pasiva, sino un proceso activo en el que el lector aporta sus experiencias y emociones, transformando el texto en una experiencia única. Según esto, los textos cobran vida cuando entra en contacto con el lector, generando una experiencia personal. Esto hace énfasis en la importancia de establecer un vínculo significativo con la lectura, lo cual resulta importante para que el hábito de lector no se convierta en una imposición, sino en una práctica motivada por el sentido que el lector le puede otorgar.

Complementando esta mirada, Stephen Krashen (1993), desde su teoría de la lectura extensiva, argumenta que la motivación y el acceso a la lectura. Krashen sostiene que, cuando las personas al leer por placer, desarrollan competencias lingüísticas de una manera mucho más eficiente, al mismo tiempo que incrementa su comprensión lectora. Esto implica que ofrecer variedad y una libertad de elección en los textos puede llegar a resultar más eficaz que métodos tradicionales. La conexión entre ambas teorías impone que el desarrollo de un hábito lector efectivo está vinculado a la motivación y a la relevancia personal del contenido.

Por lo tanto, la herramienta estará diseñada para fomentar la motivación mediante actividades gamificadas, con el objetivo de despertar un mayor interés por la lectura, sin olvidar la libertad de cada usuario para seleccionar el formato, el estilo o los textos que prefieran leer de forma independiente.

#### **2.1.2.1 Obstáculos y oportunidades en el uso de tecnologías educativas.**

Si bien muchos de los recursos digitales disponibles en Biblored a día de hoy, presentan ventajas, el uso de tecnologías educativas se plantea en el contexto de varios obstáculos que encuentran las instituciones educativas que tienen recursos tecnológicos menos consolidados, en la falta de dispositivos adecuados, en la limitada conectividad a internet y en la pobre infraestructura. En el caso de los estudiantes universitarios, es importante evaluar el alcance y las herramientas que poseen para proponer el mejor uso posible para la implementación.

### **2.1.3 Marco teórico disciplinar**

El marco teórico disciplinar se concentra en los fundamentos del campo del Diseño digital y multimedia (DDM); para ello, se intenta establecer un vínculo entre la teoría del diseño y la práctica

de la enseñanza, es decir, estudiar de qué manera las metodologías, pueden ir de la mano en el proceso de enseñanza-aprendizaje; en este espacio se plantean tanto las teorías tradicionales del diseño como las innovaciones tecnológicas para presentar una perspectiva que permite albergar nuevas posibilidades para la motivación y las habilidades lectoras.

#### ***2.1.3.1. El diseño digital como herramienta para la enseñanza***

El diseño digital es un campo de trabajo que ha evolucionado rápidamente y se ha convertido en una disciplina fundamental en el desarrollo de soluciones tecnológicas para favorecer el aprendizaje de una manera más efectiva. El propio diseño no sólo se limita a la creación estética de las plataformas, sino que también forma parte de la estructuración de experiencias que potencian la interacción del usuario con la información. Este tema ejemplifica cómo los principios del diseño digital (usabilidad, accesibilidad y experiencia del usuario) pueden ser ejemplificados en la creación de objetos educativos que sean eficaces a la hora de ampliar el interés por la lectura, en especial entre los estudiantes de primaria. El propósito es observar cómo las ideas del diseño centradas en el usuario pueden contribuir a fabricar plataformas que no sólo sean funcionales, sino que crezcan un espacio en el que también hayan entrado en el juego la motivación de los estudiantes.

#### ***2.1.3.2 Aplicaciones de los instrumentos de diseño digital para la didáctica de la lectura***

En el ámbito educativo, las herramientas digitales se han posicionado como un elemento clave para facilitar el acceso al aprendizaje y proporcionar experiencias interactivas, concretamente aquellas diseñadas para potenciar la lectura como es el caso de Biblored, aportan un formato que resulta muy atractivo para los alumnos, ya que en un mismo soporte podemos combinar textos, gráficos, sonidos y vídeos. Este primer espectro del tema se centra en las características y las funcionalidades que tienen que tener dichas herramientas para que dichas herramientas sean humildemente eficaces en la didáctica de la lectura, y va desde las aplicaciones móviles a los sitios web interactivos. Se detalla en cómo la combinación de medios y formatos aporta la posibilidad de atraer la atención de los alumnos y de proporcionar un aprendizaje más activo y significativo.

#### ***2.1.3.3 Principios del diseño para la confección de experiencias educativas interactivas***

El diseño de experiencias educativas interactivas conlleva una visión global que no solo tiene en cuenta la parte visual, sino también el proceso de interacción con el alumno durante la participación. Con la introducción de principios de la gamificación, el diseño de la interfaz de usuario (UI) y el diseño de la experiencia del usuario (UX), se trata de poder construir ambientes que invitan al alumno a interactuar de forma eficaz y atractiva de la mano con los contenidos. Este tema trata de la manera en que los principios del diseño interactivo pueden ser aplicados para llegar a hacer plataformas educativas que no solo facilitan la lectura, sino que van más allá a la hora de captar la atención de los alumnos de forma sin fin con el paso del tiempo. Se razona de cómo aplicar la gamificación y la personalización de los contenidos pueden ser una de las posibilidades más poderosas a la hora de incentivar la motivación y el aprendizaje.

#### **2.1.3.4 La puesta en juego de herramientas digitales en la educación**

Las herramientas digitales han demostrado ser la pieza clave para generar el interés por la lectura. Plataformas como Biblored, siendo recursos accesibles tanto para docentes como para estudiantes, permiten enriquecer la dinámica lectora de distintas maneras, adicionalmente a ofrecer a los estudiantes una variedad de textos y materiales que pudieran ser consultados fuera de los espacios de clase. Este tipo de recurso digital favorece el autoaprendizaje, ya que permite al estudiante elegir gratuitamente los textos de su interés, aspecto que favorece a reforzar la motivación por la lectura. Por otro lado, la utilización de tecnologías como las aplicaciones para lectura digital puede ser positiva para el desarrollo de la comprensión lectora, puesto que, en gran número, este tipo de aplicaciones para lectura digital integran funcionalidades interactivas que facilitan que los estudiantes mantengan el interés por la lectura.

#### **2.1.3.5 Gamificación**

La gamificación, definida por Gaitán (s.f.) como la incorporación de mecánicas de juego en contextos educativos, resulta efectiva para captar la atención. Mediante elementos como recompensas, desafíos y retroalimentación, esta técnica transforma la lectura en una experiencia más atractiva y lúdica, incentivando a los niños a participar activamente y a mantener el hábito de forma sostenida.

Por su parte, la lectura digital interactiva (Cuentos para crecer, s.f.) se alinea con estos principios al proponer un enfoque dinámico y participativo. Esta interacción promueve el aprendizaje colaborativo y fortalece habilidades como la comprensión lectora y la capacidad de expresión oral, además de potenciar la conexión emocional con la actividad.

Esa conexión emocional nos ayuda a promover la motivación, según Santrock (2002) impulsa a las personas a actuar con energía, propósito y persistencia. Al combinar elementos de gamificación y dinámicas interactivas, se incrementa la motivación natural, ya que encuentran la lectura más placentera y significativa. Asimismo, la posibilidad de recibir recompensas inmediatas o de completar tareas relacionadas con la lectura aumenta la motivación, reforzando el hábito lector.

#### **2.1.4 Marco conceptual**

Para el marco conceptual los conceptos de gamificación, lectura digital y motivación no se utilizan de forma aislada, sino como pilares del diseño de la aplicación.

La gamificación es el eje metodológico que permite la transformación de la lectura en una actividad significativa. Dentro de la aplicación, este concepto se traduce en el sistema de rachas compartidas, recompensas simbólicas por la constancia, insignias por logros específicos y misiones diarias.

La lectura digital interactiva se apropia como formato principal del contenido, permitiendo crear experiencia a través de la participación social. En el diseño de la aplicación, este concepto se implementa mediante recomendaciones, seguimiento del proceso y espacios de interacción entre usuarios. Así se busca que el estudiante no solo consuma contenido sino que comparta su experiencia con otros.

Finalmente la motivación se considera una base emocional y psicológica de la experiencia. Según Santrock (2002), se entiende que la motivación impulsa a las personas a actuar con energía y persistencia. Por eso, la aplicación está pensada para fomentar esta misma motivación hacia la lectura y extrínsecamente por recompensas o reconocimiento, generando así una facilitación para la consolidación del hábito lector.

En conjunto, estos conceptos guían las decisiones de diseño y funcionalidad del proyecto, asegurando que la aplicación no solo sea atractiva visualmente, sino también efectiva con su propósito educativo.

## 2.2 Estado del arte

En el estado del arte abarca tres proyectos y plataformas que aportan cada uno diferentes claves en la construcción para la aplicación. Cada caso se analiza desde su estrategia pedagógica, estructura de contenido, recursos visuales y sistemas de gamificación, con el objetivo de analizar elementos replicables y mejoras aplicables al desarrollo de esta investigación.



(Figura 4)

Ministerio de Cultura de Colombia. (s.f.). *Leer es mi cuento*. Maguaré. Recuperado de: <https://maguared.gov.co/leer-es-mi-cuento/>

El proyecto "Leer es mi cuento," liderado por el Ministerio de Educación y el Ministerio de Cultura de Colombia, se ha establecido como una iniciativa nacional que busca integrar la lectura y la escritura en la vida cotidiana de los niños de 0 a 12 años. A través de una serie de libros disponibles tanto en formato digital como físico, y accesibles gratuitamente a través de la plataforma Maguaré, el proyecto ha logrado promover significativamente la lectura en la primera infancia. Con un enfoque educativo y cultural, y utilizando una metodología mixta, ha obtenido resultados positivos, incluyendo una reducción en los niveles de ansiedad y una mejora en el bienestar de los estudiantes. Sin embargo, se identifican áreas de mejora, como la mayor promoción de la participación de padres y educadores.

Este análisis muestra que la amplia disponibilidad de libros y el apoyo institucional son fortalezas clave del proyecto, mientras que la importancia de la accesibilidad y la variedad de contenido destaca como una lección valiosa para iniciativas similares.

**Aciertos:**

- Alta disponibilidad de materiales gratuitos en distintos formatos.
- Apoyo institucional
- Enfoque cultural

**Limitaciones:**

- Enfocado exclusivamente en primera infancia

**2.2.1 Visuales**



(Figura 5)

Duolingo Inc, (s.f.). Duolingo. Recuperado de <https://www.duolingo.com/>

Duolingo es una aplicación enfocada en la enseñanza de idiomas a través de una estrategia de micro aprendizajes gamificados. Su propuesta se basa en la implementación de rachas de uso diario, metas de aprendizaje personalizadas, retroalimentación inmediata y sistemas de logros visibles (badges, niveles, recompensas). Este modelo ha demostrado que la constancia en actividades de aprendizaje puede incentivarse significativamente mediante dinámicas de juego y recompensas simbólicas, factores esenciales para la consolidación de un hábito. En el contexto de este proyecto, Duolingo también sirve para la guía de una base visual, en el estilo de ilustraciones atractivas y sencillas.

### Sistemas básicos de gamificación empleados:

- Rachas de uso diario
- Sistema de logros, recompensas por lograr objetivos
- Puntajes y ligar que comparan con otros usuarios
- Avance progresivo y desbloqueo de niveles
- Retroalimentación inmediata
- Moneda virtual

### Aciertos:

- Personalización de rutas de aprendizaje
- Interfaz intuitiva orientada a la acción

### Limitaciones:

- La repetición de ejercicios

Duolingo es un modelo a seguir del proyecto ya que va de la mano de la gamificación de procesos educativos. Toma varias referencias como la racha, insignias, desafíos e incluso la creación de una mascota, adaptada al contexto de la lectura.

### 2.2.2 Contenido



(Figura 6)

Project Skill Tree. (s.f.). SkillTree. GitHub. Recuperado de <https://github.com/Project-Skill-Tree>

Skilltree es una plataforma que estructura el desarrollo de habilidades en forma de árboles de conocimiento, donde cada logro desbloquea nuevos retos, fomentando el progreso gradual y visible del usuario. Esta estructura basada en nodos interconectados refuerza la autonomía del estudiante y le proporciona un mapa visual de su crecimiento, aumentando su sentido de logro y propósito.

**Aciertos:**

- Presentación visual llamativa
- Refuerza la motivación mediante metas pequeñas y visibles

**Limitaciones:**

- No está específicamente diseñado para lectura

SkillTree ofrece un referente importante en cuanto a la visualización del progreso de un hábito y organización del contenido. Su lógica puede ser implementada a una aplicación lectora que represente gráficamente el avance del usuario fortaleciendo la autonomía en la elección de lecturas.

**2.3 Caracterización de usuario**

Este proyecto se centra en estudiantes de primeros semestres tomando como estudio de caso alumnos de la carrera de Diseño en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, con la meta de promover el gusto por la lectura mediante una experiencia digital. El usuario típico es un chico de 21 años, que, pese a su pasión por la lectura, encuentra obstáculos para incorporar de manera constante en su cotidianidad. Este alumno aprecia el saber y aspira a obtener sabiduría mediante el aprendizaje y la lectura, impulsado por su anhelo de entender el mundo y compartir sus saberes con otros.

El propósito del usuario es obtener más conocimientos a través de la lectura, pudiendo encontrar un equilibrio entre sus tareas junto con sus pasatiempos preferidos. Le agrada leer en lugares como cafeterías, bibliotecas y espacios abiertos, y le gusta compartir sus intereses con compañeros o amigos con preferencias parecidas. Aún así, su mayor miedo es la falta de conocimiento. A pesar de su motivación, puede llegar a postergar la lectura, lo que abarca una dificultad en su proceso de formación del hábito lector.

**Objetivos:**

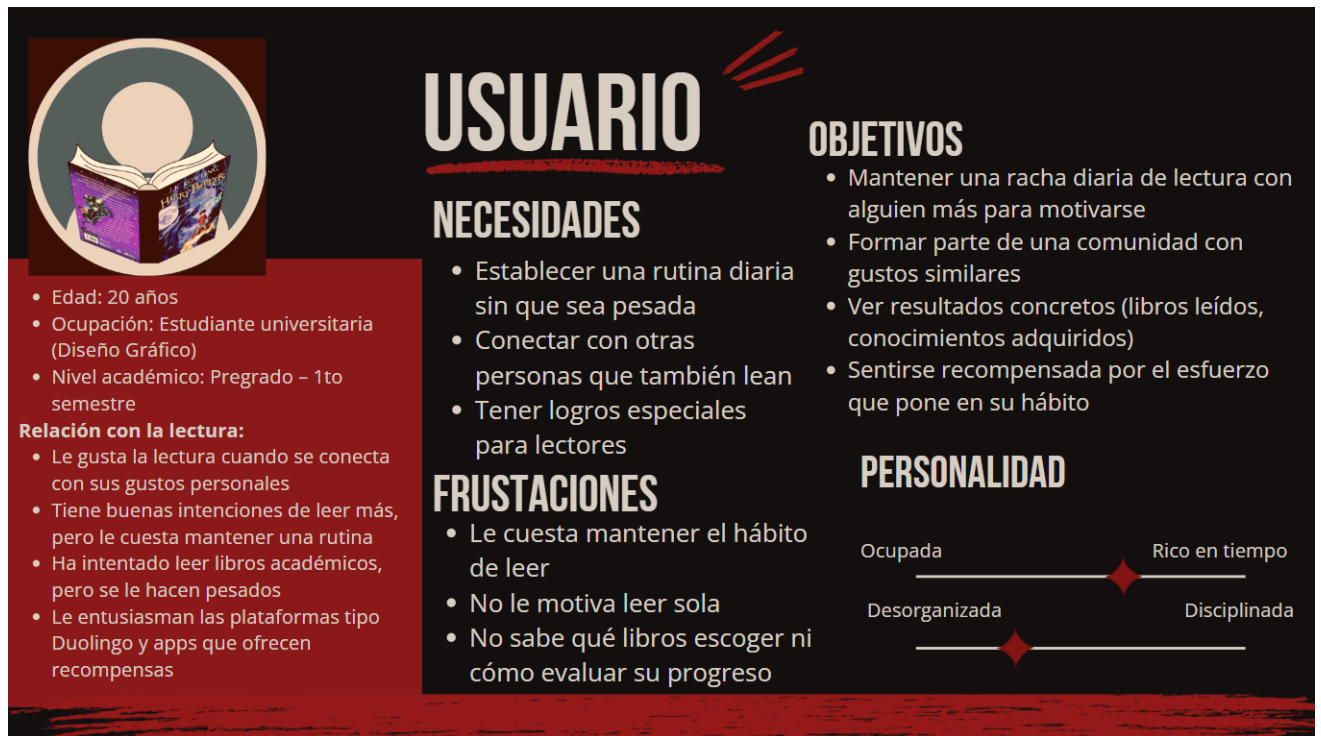
- Mantener una racha de lectura junto con otra persona para su motivación
- Formar parte de una comunidad con gustos similares
- Ver resultados concretos (libros leídos, conocimientos adquiridos)
- Sentirse recompensada por el esfuerzo que pone en su hábito

**Necesidades:**

- Establecer una rutina diaria sin que sea pesada
- Conectar con otras personas que también lean
- Tener logros especiales para lectores

Para concluir, la descripción del usuario refleja a un estudiante comprometido con su crecimiento intelectual, pero que requiere de una herramienta que lo motive y promueva la incorporación de la lectura en su rutina diaria. Este perfil orientará la creación de una plataforma que no solo promueva el

hábito de lectura, sino que también refuerce la comunidad académica mediante la interacción y el intercambio de conceptos.



(Figura 7) Elaboración propia

### 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

Este capítulo describe el proceso metodológico de diseño de la aplicación "Tigreado", orientada a fomentar el hábito de lectura entre estudiantes universitarios tomando como caso de estudio a los primeros semestres de Diseño Digital y Multimedia en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. De la mano con la metodología centrada en el usuario, se detallan los criterios de diseño, las hipótesis de producto, el desarrollo, los resultados de los testeos y la prestación del producto.

#### 3.1 Criterios de diseño

A partir de las encuestas realizadas a los estudiantes del caso de estudio de la Universidad Mayor de Cundinamarca, se identificaron criterios para el diseño de la aplicación. Los usuarios manifestaron su preocupación por la fatiga visual que puede surgir al leer durante periodos largos, especialmente en diferentes momentos del día. Por ello se encontró importante incorporar la necesidad de que la plataforma sea amigable a la vista.

Por otra parte, los estudiantes encuestados resaltaron la facilidad con la que pueden perder la concentración durante una lectura amplia, lo que puede evidencia la importancia de diseñar una aplicación llamativa y motivadora. Este requerimiento da paso a los elementos de gamificación, como lo serían misiones, logros y recompensas, con el fin de mantener el interés del usuario y fortalecer su compromiso con la lectura.

#### Tabla de determinantes

<b>Problema de diseño: Herramienta de gamificación para el hábito de lectura</b>	<b>Factor</b>	<b>Determinantes</b>	<b>Requerimientos</b>	<b>Parámetros de diseño</b>
	<b>Usabilidad</b>	Planificar la navegación y estructura	Navegación clara e intuitiva	Distribución en diferentes medios tecnológicos
			Menús accesibles y bien organizados	Tiempo de carga menor a 3 segundos.
		Los usuarios deberán registrarse	Portal de registros	Registro por medio de plataformas sociales

		Accesibilidad para todos los usuarios	Opciones de tamaño de texto y contraste	Texto legible (mínimo 16px)
		Eficiencia en la interacción	Reducir el número de clics para acceder a funciones clave	Diseño de flujos de usuario optimizados
	<b>Estética</b>	Debe mantener una identidad gráfica acorde al escenario de lectura	Debe ser acorde al usuario y escenario de uso	Uso de encuesta para definir una estética coherente
		Expectativas de diseño de los usuarios	Diseño coherente y uniforme	Creación de marca y colores pastel
		Diseño emocional que motive a los estudiantes	Uso de ilustraciones o gráficos inspiradores	Uso de imágenes relacionadas con la lectura y el diseño
	<b>Información</b>	Los usuarios llenan información personal	Servidor en la nube	Políticas de privacidad al colocar datos de personalización
		Organización clara y jerarquía visual de la información	Uso de títulos y subtítulos descriptivos	Jerarquía tipográfica definida (H1, H2, H3)
		Contenidos relevantes y personalizados	Recomendaciones de lectura basadas en intereses	Base de datos recomendado por estudiantes
		Claridad en la comunicación de objetivos y	Mensajes claros sobre los beneficios de la	Uso de iconos para reforzar mensajes clave

		beneficios	lectura	
	<b>Gamificación</b>	Mantener el interés a largo plazo	Misiones semanales, desbloqueo de contenido especial, conseguir insignias	Sistema de misiones diarias y semanales, recompensas desbloqueables
		Generar sensación de progreso	Estadísticas visibles, medalla, puntos de experiencia	Pantalla de perfil con progreso visible, insignias ganadas y marca de racha más larga
	<b>Contenido</b>	Recomendaciones a los usuarios	Espacio tipo foro en la comunidad	Filtro por género literario
		Ofrecer una mascota icónica y representativa	Diseño de mascota con diferentes skins	Cambiar el estilo de la mascota
	<b>Emocional</b>	Reforzar diariamente la motivación positiva	Mensajes de refuerzo	Notificaciones de “¡Lo lograste!” o “¡Racha mantenida!”
		Prevenir frustraciones por fallos	Opción de recuperar racha	Sistema de “racha flexible”
	<b>Personalización</b>	Adaptar la experiencia al perfil del usuario	Opción de elegir avatar, nivel de dificultad, género favorito	Menú de personalización de cuenta

### 3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

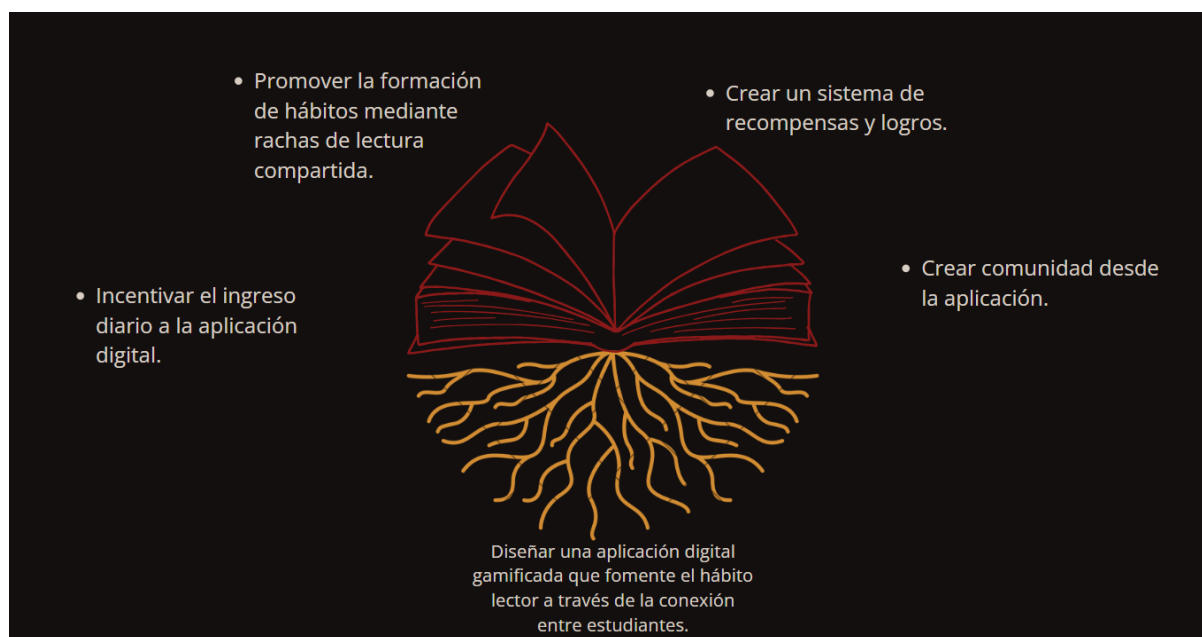


Figura 8.

Fuente: Elaboración propia

Con el objetivo de proporcionar a los estudiantes universitarios una aplicación digital diseñada para su interés por la lectura y fortalecer su motivación. Es donde a través de una dinámica de acompañamiento de racha entre 2 personas, Tigreado busca facilitar la formación de un hábito lector integrando la lectura en su vida cotidiana y el ingreso diario en la aplicación.

Además, pretende promover la construcción de una comunidad universitaria activa, donde la lectura no solo sea una actividad individual, sino una experiencia compartida que fomente el diálogo y la colaboración.

### 3.2 Hipótesis de producto

Uno de los puntos centrales de la propuesta, es la creación de parejas de lectura dentro de la comunidad universitaria. Si los estudiantes forman parejas de lectura, su motivación podría aumentar teniendo un acompañamiento virtual diario. La lectura, tradicionalmente entendida como una actividad solitaria, se transforma en una experiencia social cuando es compartida, generando un sentido de responsabilidad mutua que impulsa a los estudiantes a mantenerse constantes en la aplicación completando la racha leyendo por 15 minutos para su práctica lectora.

Asimismo, se sustenta la hipótesis de que si se incluyen mecanismos de rachas de lectura y logros visibles dentro de la aplicación, se fortalecerá el proceso de creación del hábito lector. La implementación de sistemas de recompensas visibles, tales como la acumulación de días consecutivos de lectura (rachas) y la obtención de insignias o niveles alcanzados, actúa como un estímulo de gamificación teniendo incentivos diarios.

### **3.3 Desarrollo y análisis Etapa X1**

La metodología aplicada para el desarrollo de "Tigreado" se basó en el enfoque de diseño centrado en el usuario, priorizando las necesidades, expectativas y contextos reales de los estudiantes.

#### Identificación inicial del problema

El proceso comenzó con la identificación de una problemática a partir de una experiencia personal, acerca de la dificultad para leer textos complejos y educativos, desde etapas escolares, hasta la no formación de un hábito lector. Esta reflexión permitió establecer un punto de partida cercano y auténtico para la definición de una propuesta basada desde el diseño.

### **3.4 Desarrollo y análisis Etapa X2**

#### Aplicación de instrumentos de recolección de información

Con el fin de validar esta problemática y contextualizarla en el entorno actual, se diseñaron y aplicaron encuestas dirigidas a estudiantes universitarios. A través de estos instrumentos se exploraron los gustos personales, las percepciones sobre la lectura y la presencia o ausencia del hábito lector en su vida cotidiana. Los resultados permitieron evidenciar que, aunque existía un interés general por ciertos tipos de lectura, muchos estudiantes no lograban consolidar el hábito de forma regular.

- Tipos de lectura preferidos
- Frecuencia lectora
- Uso de plataformas de lectura

### **3.5 Desarrollo y análisis Etapa X3**

#### Ideación de la solución

A partir de esto, se conceptualizó la idea de desarrollar una aplicación digital gamificada que incentiva la práctica diaria de la lectura mediante el mecanismo de "rachas" y recompensas. Con el objetivo de transformar la lectura en una actividad motivadora y acompañada, evitando que se percibiera como una obligación académica.

- Sistema de rachas lectoras en pareja
- Recompensas visuales (insignias, niveles)
- Registro de progreso lector
- Espacios de comunidad y conversación lectora
- Eventos (Clubs de lectura)

### **3.6 Desarrollo y análisis Etapa X4**

#### Desarrollo de concepto de marca.

Tomando en cuenta las preferencias de los estudiantes, se diseñó una línea gráfica. Dentro de este proceso creativo surgió la mascota de la aplicación: un tigre llamado "Tigreado", símbolo de fuerza,

constancia y compañerismo, atributos que representan al fortalecimiento de un hábito lector. Esta mascota actúa como acompañante digital e imagen de la aplicación.

- Colores oscuros y contrastantes para evitar la fatiga visual
- Tipografía legible
- Ilustraciones propias y expresividad amigable

### **3.7 Desarrollo y análisis Etapa X5**

Prototipado.

Posteriormente, se procedió al desarrollo del prototipo de la aplicación utilizando la plataforma Figma. Durante esta fase se incorporaron algunas recomendaciones proporcionadas por los usuarios durante las encuestas, como la necesidad de minimizar la fatiga visual. Esto se tradujo en el uso de paletas de colores no tan llamativos y tipografías legibles.

- **Inicio:** botón de “empezar lectura”
- **Lectura en pareja:** Activar la racha
- **Logros y recompensas:** Visualización de insignias obtenidas y no obtenidas
- **Comunidad:** Foros, clubes virtuales

### **3.8 Desarrollo y análisis Etapa X6**

Mejora de la experiencia a través de la gamificación y construcción comunitaria.

Finalmente, se profundizó en la estrategia de gamificación, incrementando las dinámicas de juego dentro de la aplicación, y se diseñó una nueva sección destinada a la creación de comunidad. Esta sección permite a los usuarios interactuar, compartir avances de libros por leer, recomendar lecturas y participar en clubes de lectura virtuales, fortaleciendo así el sentido de comunidad universitaria y promoviendo una experiencia social alrededor del hábito lector.

- Misiones diarias (leer 15 minutos)
- Recompensas por racha (5, 10, 15 días seguidos)
- Eventos con logros especiales

### **3.7 Resultados de los testeos**

La encuesta fue respondida por 10 estudiantes de la carrera de Diseño Digital y Multimedia, mayormente de primer semestre en un 80%, con edades entre 16 y 26 años, siendo más frecuente la edad de 17 años en un 30%.

#### **3.7.1 Primer testeo**

##### **3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).**

En cuanto al hábito lector, el 70% de los encuestados manifestó que le gusta leer, aunque un 50% señaló que lee sólo cuando es necesario. Además, el 80% de los participantes lee entre 1 y 2

libros al mes, evidenciando un hábito de lectura incipiente que requiere fortalecimiento.

Los factores principales para elegir qué leer son el interés personal en el tema (70%) y, en menor medida, las recomendaciones (20%), lo que resalta la importancia de permitir una personalización de contenidos en la aplicación para alinear las sugerencias con los intereses individuales.

Respecto a los hábitos de lectura, la mayoría prefiere hacerlo en casa (70%), y el horario más común es en la tarde o la noche (40% cada uno), indicando la necesidad de que la aplicación ofrezca una interfaz cómoda para la lectura en horarios de baja iluminación, reduciendo el riesgo de fatiga visual.

Finalmente, en relación con los formatos de lectura, un 40% prefiere el formato físico, seguido de un 30% que se siente cómodo tanto con lo físico como con lo digital, y un 20% que no tiene preferencia definida. Además, el 70% ha utilizado aplicaciones para leer historias o libros, lo cual indica una buena disposición hacia el uso de plataformas digitales de lectura.

#### **3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario).**

### **3.7.2 Segundo testeo**

#### **3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).**

Respecto a los intereses culturales, se identificó que los géneros musicales preferidos por los estudiantes encuestados son el pop en un 70% y el rock en un 60%, mientras que en cuanto a gustos en películas, destacan animación en un 70%, ciencia ficción en un 50% y drama en un 50%. Esta información ayudó a consolidar la aplicación con contenidos más dinámicos y paletas de colores poco saturados.

En el ámbito de los videojuegos, el 60% afirmó jugar con frecuencia, prefiriendo géneros como aventura en un 83%, rol en un 66.7% y puzzles en un 50%. Esto indicó alta afinidad de los estudiantes hacia dinámicas gamificadas, validando la pertinencia de integrar misiones, logros y retos dentro de la aplicación para fomentar la continuidad en la lectura.

En términos de estilos gráficos, se identificó una fuerte preferencia por la ilustración digital (60%) y el concept art (70%), acompañados por interés en el arte minimalista. Este hallazgo orienta el desarrollo de una línea gráfica moderna, clara y atractiva, compatible con las expectativas visuales del público objetivo.

### **3.7.3 Testeos adicionales**

Encuestas realizadas en la FILBo Colombia 2025 a estudiantes de diferentes universidades que

visitaban la feria del libro, interactuaron con el prototipo de la aplicación sin algún tipo de guía, dándoles el correspondiente contexto sobre el porqué de la aplicación y el nombre de la aplicación, después de observar el prototipo se les pasó un cuestionario con preguntas relacionadas a la usabilidad de la aplicación y comentarios o sugerencias que nos podrían llegar a dar para la aplicación beta.

### 3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

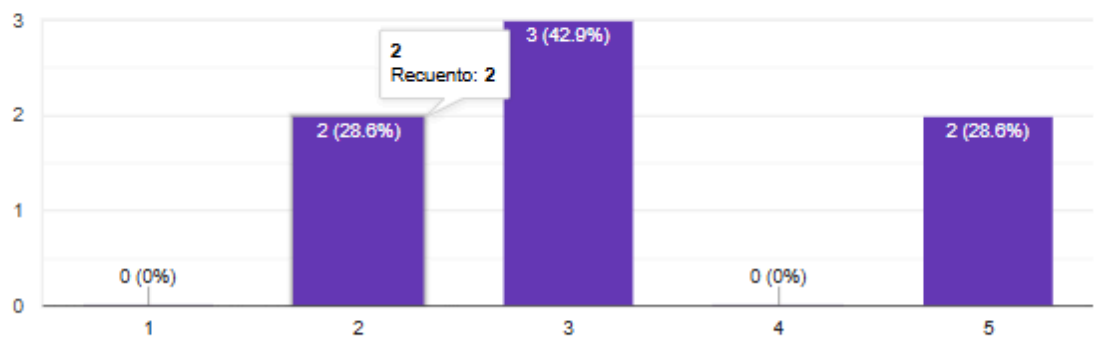
Link de video subido a YouTube sobre los testeos a estudiantes FILBo 2025:  
<https://youtube.com/shorts/JnkWa-U-pdA?feature=share>

### 3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario).

Te parece acorde el nombre TIGREADO para la aplicación ?

 Copiar gráfico

7 respuestas



Te parece acorde la mascota para la aplicación?

 Copiar gráfico

7 respuestas

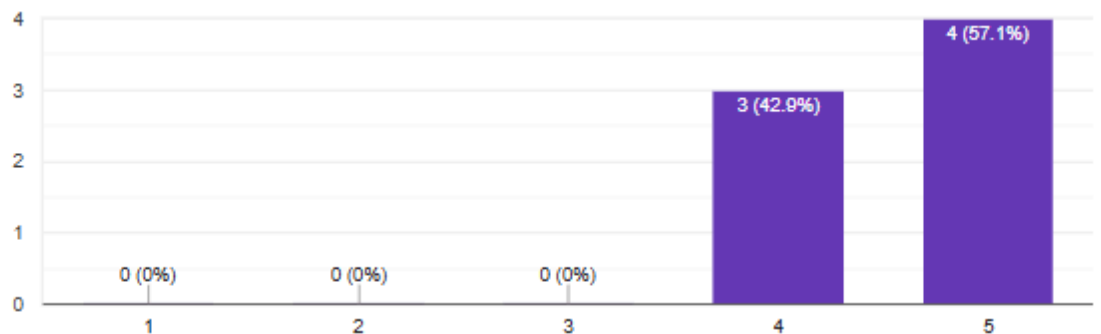
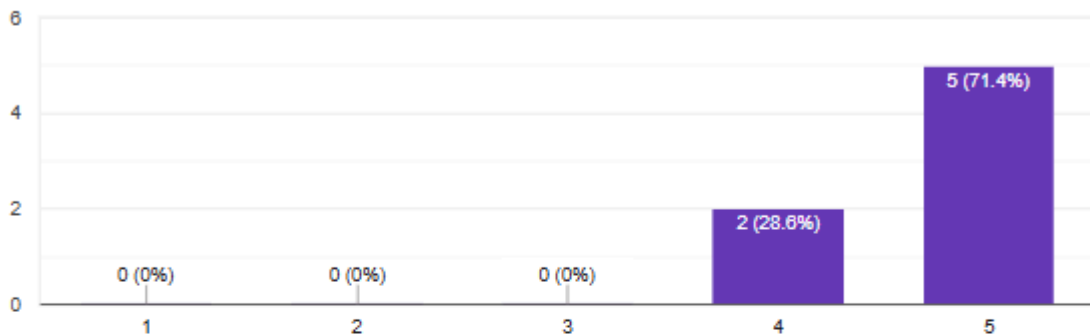


Figura 9

Te parecen acorde la paleta de colores utilizada?

 Copiar gráfico

7 respuestas



Cómo te resultó navegar por la aplicación?

 Copiar gráfico

7 respuestas

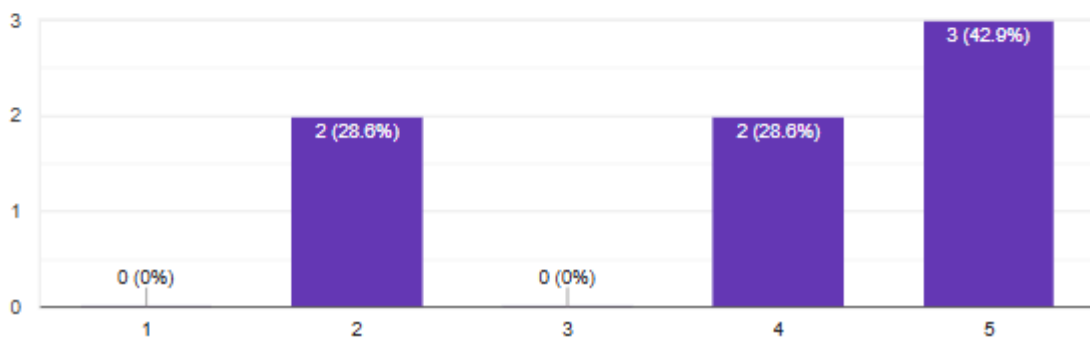


Figura 10

### 3.8 Prestaciones del producto

La estética del producto combina un estilo rockero moderno con una línea gráfica limpia y ligera, evitando sobrecargar visualmente al usuario. Se optó por un diseño que transmite energía, autenticidad y un espíritu rebelde positivo, conectando con estudiantes universitarios que buscan una experiencia de lectura más libre, divertida y personalizada.

#### 3.8.1 Aspectos morfológicos

**Tipografía:** Por parte de la tipografía usada en la aplicación se escogió con un estilo fuerte y con buena legibilidad para el usuario.

**Colores:** Se implemento colores como lo es el rojo y el negro para tener contrastes y

transmitir energía y motivación, incluyendo colores suaves como el blanco y anaranjados claros para mantener claridad.

**Estilo gráfico:** Dentro de la aplicación se encuentran iconos sencillos y la identidad de la marca del tigre en un estilo de vectorización.

### **3.8.2 Aspectos técnico-funcionales**

Al ser una app digital, se requiere de conexión a internet, un dispositivo donde se pueda descargar mediante la Play Store y un registro dentro de la aplicación para crear un perfil básico. Notificaciones para el recordatorio diario de los logros e ingreso a la aplicación, y el uso de misiones que se puedan compartir implementados alrededor de la semana.

### **3.8.3 Aspectos de usabilidad**

Los menús e iconos usados en la aplicación son claros y minimalistas con solo 4 secciones:

**Racha:** Se encontrará a primera vista informando cuantos días se lleva de lectura continua, junto con un temporizador de 15 minutos que se podrá empezar, pausar y finalizar la lectura diaria.

**Insignias:** En esta sección se verán reflejados los logros y títulos que se vayan desbloqueando mediante la completación de ciertas tareas diarias y semanales.

**Misiones:** Se encontrarán las tareas diarias que se logran dentro de la app cumpliendo ciertos requisitos que pueden ir de compartir la app con amigos o conocidos, hasta la recomendación de un libro.

**Recomendaciones:** Acá se publican y compartirán con todos los usuarios dentro de la aplicación, sugerencias de libros, encuentros u reseñas.

## **4. Conclusiones**

### **4.1 Conclusiones**

El proyecto Tigreado permitió plantear una herramienta digital gamificada, basada principalmente en la dinámica de acompañamiento y personalización, para crear positivamente en la formación del hábito lector entre estudiantes universitarios de primeros semestres.

En el proceso, se identificó que existe la ausencia de un buen hábito lector y que esta no está relacionada con una falta de interés, sino a una desconexión entre los gustos personales de los estudiantes y las lecturas impuestas en el aula. Teniendo esto en cuenta, el diseño de una aplicación con un enfoque más motivador y de comunidad propuso una herramienta para cambiar la forma de lectura diaria, pasando de una obligación académica a una actividad lúdica y acompañada.

Sobre el usuario, se reveló que el acompañamiento y el sentido de la racha son componentes claves en la consolidación del hábito, los logros, las recomendaciones y la presencia de una mascota genera un entorno para mantener la constancia. Los testeos realizados entre los espacios físicos, como la FILBo 2025, reforzó la propuesta al recibir comentarios positivos sobre la estética y posibilidades del producto.

Desde el punto de vista del diseño, los principios del diseño centrado en el usuario, combinados con teorías como la transaccionalidad lectora (Rosenblatt, 1938) y la lectura extensiva (Krashen, 1993), son una base importante para una experiencia gamificada. La integración de ilustraciones atractivas para los estudiantes fueron fundamentales para mantener el interés y la motivación.

Por último, Tigreado ayuda a fomentar el hábito lector y abre puertas a crear nuevas formas de construir comunidad académica, donde el diseño digital y multimedia se convierte en un puente entre la lectura y una experiencia gamificada.

### **4.2 Estrategia de mercado**

Una estrategia para la monetización de Tigreado está basado en un modelo que combina diversas fuentes de ingresos. La implementación de micro transacciones dentro de la aplicación, dando paso a los usuarios adquirir ciertos contenidos como podrían ser las skins y elementos de personalización. Además, se incluye publicidad no intrusiva para generar ingresos adicionales.

También se ofrecen suscripciones mensuales para contenido exclusivo y finalmente la creación de una moneda virtual para la compra de accesorios.

#### **4.2.1 Segmentos de cliente**

- Estudiantes universitarios interesados en la lectura.
- Personas interesadas en crear un hábito lector.

#### **4.2.2 Propuesta de valor**

Una aplicación gamificada que motiva a estudiantes universitarios a desarrollar el hábito de lectura mediante un sistema de rachas cooperativas en pareja, junto con elementos como logros, misiones y recompensas personalizadas.

#### **4.2.3 Canales**

La aplicación se comparte y descarga a través de la Playstore, junto con campañas digitales dirigidas a estudiantes universitarios mediante redes sociales.

#### **4.2.4 Relaciones con los clientes**

La creación de una comunidad activa y universitaria para compartir logros, discusiones y recomendaciones de lecturas, también dando paso a encuentros de clubes de lectura.

Asimismo se generan notificaciones de motivación continua para el uso de la aplicación diaria y recompensas digitales para una retroalimentación positiva.

#### **4.2.5 Fuentes de ingresos**

Ingresos por publicidad a través diferentes redes sociales tipo Tiktok y YouTube Ads basado en pequeños anuncios animados..

Micro transacciones y suscripciones dentro de la aplicación para adquirir diferentes tipos de contenido exclusivo.

#### **4.2.6 Actividades clave**

- Desarrollo de la aplicación con funcionalidades de gamificación interna
- Diseño de logros, misiones y sistema de racha.
- Estrategias de marketing dirigidas al público universitario.

#### **4.2.7 Recursos clave**

- Permisos para subir a Play Store
- Licencia de programas de diseño digital (Illustrator)
- Equipo de programadores

#### **4.2.8 Socios clave**

Bibliotecas o librerías que nos puedan brindar un espacio para encuentros de la comunidad de la aplicación.

#### **4.2.9 Estructura de costes**

- Gastos en licencias de illustrator
- Publicidad pagada en Tik Tok por reproducción
- Actualizaciones y mantenimiento de la aplicación cada cierto tiempo
- Equipo de programación
- Equipo de UX/UI
- Gastos de transporte y recibos

#### **4.3 Consideraciones**

El proyecto se enfrentó a varias limitaciones. Entre ellas , la imposibilidad de realizar pruebas de largo plazo sobre la formación real del hábito lector. Esto puede abrir las puertas a futuras investigaciones que evalúen el impacto sostenido de la forma de racha como motivante en el usuario que se vaya a trabajar.

## Referencias

Atwell, N. (2007). *The reading Zone*. Scholastic.

Carretero, D. (2019). *Leenamórate* proyecto para promover el interés por la lectura en estudiantes de educación media desde el diseño digital y multimedia (estudio de caso IED San José de castilla). Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Acuña Ducuara, L y Casallas Moreno, D. (2023). *Lecto y Tura: Apoyo y entrenamiento de habilidades de lecto-escritura dirigido a la educación primaria pública*. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Moreno, M y Villafañe Rodríguez, N. (2023). *Viaje literario: Experiencia educativa como apoyo para el aprendizaje del texto literario: Un enfoque desde la gamificación*. Estudio de caso IED Colegio República EE.UU. de América. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Gaitán Hortúa, D. (2017). *Lectura compartida, una estrategia para promoción de lectura en niños del grado transición*.

Maguaré. (n.d.). *Recursos digitales para la infancia*.

Richmond Solution. (n.d.). *Herramientas digitales para mejorar la lectura*.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.

Clay, M. (1985). *Concepts About Print: What Have Children Learned About the Way We Print Language?* Heinemann Educational Books.

Krashen, S. (1993). *The Power of Reading: Insights from the Research*. Libraries Unlimited.

Rosenblatt, L. (1938). *Literature as Exploration*. Modern Language Association of America.

Bonsignore, E., Hansen, D., Kraus, K., & Ruppel, M. (2013). *Designing digital youth: Shaping social learning through media production*. MIT Press.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.

Krashen, S. (1993). *The Power of Reading: Insights from the Research*. Libraries Unlimited.

Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.

Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.

OCDE. (1995). *Literacy, Economy and Society: Results of the First International Adult Literacy Survey*.

Reeves, B., & Read, J. L. (2009). *Total Engagement: Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete*. Harvard Business Press.

Rosenblatt, L. M. (1938). *Literature as Exploration*. D. Appleton-Century.

Santrock, J. W. (2002). *Psicología de la educación*. McGraw-Hill.

UNESCO. (2012). *Education for All: Achievements and Challenges (2000–2015)*.

