



Universidad del
Rosario

Literatura Pintada

La guarida de la novela gráfica colombiana

Autor

Carlos Javier Cuervo Ordóñez

Directores

Luis Enrique Izquierdo Reyes

Rubiela Gómez Gómez

Título por el que opta:

Gerente y gestor cultural

Escuela de Ciencias Humanas

Especialización en Gerencia y Gestión Cultural

Universidad del Rosario

Bogotá, Colombia

2022

1. Resumen Ejecutivo

Tabla 1

Resumen Ejecutivo del Proyecto	
Título	Literatura Pintada. La guarida de la novela gráfica colombiana
Equipo	Carlos Javier Cuervo Ordóñez
Contexto Geográfico	Por tratarse de una editorial virtual, este proyecto se llevará a cabo en un contexto digital y su alcance será el contexto colombiano, en primera instancia.
Beneficiarios	Por una parte, lectores (personas entre 18 y 45 años con nivel de educación superior, interesados en el campo artístico, literario y en el diseño o el cómic). Por otra parte, escritores o autores que busquen publicar sus obras en formatos gráficos y personas interesadas en la historia de su territorio a través de la novela gráfica.
Duración	Seis (6) meses para el lanzamiento.
Descripción del Proyecto	Literatura Pintada es una editorial virtual de novela gráfica que busca suplir la ausencia de formatos diferentes y creativos en este género. Incluirá herramientas como videos, gifs y animaciones al abordar temas poco comunes para la novela gráfica tradicional como visiones del pasado y el futuro, cultura, poesía, política y realidad, entre otros temas.
Planteamiento del Problema	Ausencia de una plataforma de novela gráfica digital con herramientas tecnológicas que aborde diferentes temas.

Resumen Ejecutivo del Proyecto	
Justificación	Literatura Pintada es una alternativa ante la ausencia de editoriales de novela gráfica virtual que aborden diversos temas con herramientas multimedia. Busca, entre otras cosas, mejorar los índices de lecturabilidad del país y ofrecer historias contadas de manera original para que lectores y autores, con ayuda de un grupo multidisciplinario de profesionales, puedan acceder a este género.
Objetivo General	Desarrollar el modelo de negocio para la editorial Literatura Pintada.
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Definir la apuesta de valor del modelo de negocio de Literatura pintada. • Identificar los grupos de interés del modelo de negocio Literatura pintada. • Diseñar la estrategia de financiación.
Presupuesto	\$46.264.000,00

Fuente: Elaboración propia

2. Introducción

Aunque la industria de la novela gráfica en Colombia se ha ido posicionando fuertemente dentro del mercado editorial, al día de hoy existe una ausencia de editoriales especializadas en este campo, principalmente en formato digital. Por esta razón, y teniendo en cuenta episodios tan trascendentes como la pandemia ocasionada por el covid-19, la industria de la producción literaria nacional se enfrenta a una gran oportunidad para generar más publicaciones e impactar en nuevos lectores, mediante el aprovechamiento de los recursos dispuestos por la virtualidad, fenómeno que impactó en los hábitos de lectura alrededor del mundo.

Precisamente, la coyuntura de la pandemia fortaleció el uso de nuevas plataformas que ofrecen herramientas interactivas de lectura —que el libro impreso tradicional carece—. Por esta

razón, se ha incrementado el consumo de este tipo de formatos por parte de una generación “más visual”, cuya tendencia muestra un aumento de la lectura a través de dispositivos electrónicos y plataformas virtuales, como lo demuestran las cifras publicadas por la Dirección de Lectura y Bibliotecas y la Dirección del Observatorio y Gestión del Conocimiento Cultural, de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte: “en Bogotá, al 76% de las personas les gusta leer. ¿Cómo lo hacen? Principalmente, a través de plataformas digitales, siendo el celular la favorita, pues el 53% de la ciudadanía lo usa para leer” (Bogota.gov.co, 2022).

En este orden de ideas, Literatura Pintada implementará herramientas interactivas como gifs, animaciones, videos y audios, entre otros, convirtiéndose en una plataforma innovadora en la que los usuarios (lectores) encontrarán novelas gráficas que abordarán múltiples temas contados de una manera novedosa —mejorando su entendimiento y aprovechando herramientas digitales y narrativas—; y los escritores podrán contar sus historias bajo un formato que se ajusta a las exigencias del mercado actual —el de la novela gráfica digital—.

3. Descripción del problema

3.1 Antecedentes

Iniciativas cercanas y similares

Literatura Pintada toma como referente elementos de algunas editoriales, bibliotecas digitales y repositorios, con el fin de dar solución a la ausencia de editoriales virtuales dedicadas específicamente a la novela gráfica, haciendo uso de herramientas digitales propias de las tendencias actuales en materia tecnológica.

A continuación, presento algunos de los principales referentes de la industria editorial virtual que sirvieron para el desarrollo de este proyecto, ya que cuentan con elementos útiles que, sin importar su modelo de negocio o los *stakeholders* para los que producen su trabajo, han logrado consolidarse y crecer dentro de esta industria:



MakeMake es una biblioteca digital que ofrece una selección de libros de diferentes editoriales latinoamericanas, con herramientas interactivas y gráficos aptos para niños. Se especializa en material orientado a colegios y bibliotecas, así como en la promoción de la lectura en niños y jóvenes.

A pesar de tener una numerosa colección digital, MakeMake no es una editorial exclusiva de novela gráfica y su enfoque es muy pedagógico, ya que su principal mercado son los colegios e instituciones educativas, a las que le realizan acompañamiento en los procesos de lectura y aprendizaje de sus materiales.

Página web: <https://makemake.com.co/>



Wattpad es una gigantesca plataforma digital en la que los usuarios pueden publicar y leer obras, así como interactuar con ellas al poner comentarios, votar y reseñar partes de cada libro. Cuenta con millones de obras y usuarios, aunque las lecturas son interrumpidas por comerciales si no se tiene la versión *Premium*. La lectura es plana y carece de ilustraciones o animaciones.

Página web: <https://www.wattpad.com/home>



Nova Casa es una editorial española que impulsa a jóvenes escritores hispanohablantes para apoyar sus publicaciones y ayudarles a obtener reconocimiento en el mundo literario. Cuenta

con cientos de obras, cada una de ellas con capítulos gratuitos que permiten enganchar al lector para que compre los libros digitales. La lectura es plana y carece de ilustraciones o animaciones.

Página web: <https://novacasaeditorial.com/es/>



LuaBooks es una librería infantil caleña que busca cautivar a los niños para que lean desde temprana edad a través de nuevas narrativas que interactúan con la tecnología. En su sitio web alojan miles de libros que los usuarios pueden comprar y disfrutar con el objetivo de ver la lectura como un juego para niños, al mismo tiempo que acercan a toda la familia a compartir espacios alrededor de esta.

LuaBooks es una interesante plataforma dirigida a otro tipo de público y que maneja otros géneros literarios diferentes a la novela gráfica, aunque resulta interesante como un referente para este proyecto porque sus publicaciones cuentan con herramientas interactivas de alta calidad y su modelo de negocio les ha permitido consolidarse en el país.

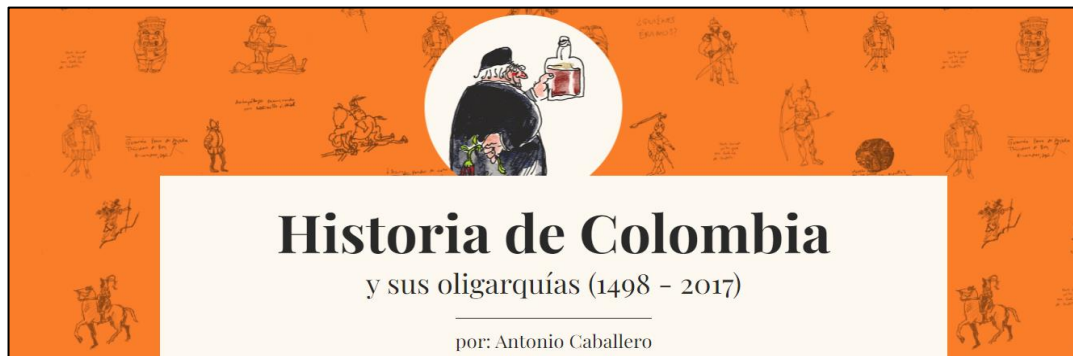
Página web: <https://www.luabooks.com>



Avión de Papel es una editorial infantil colombiana, cuya labor se asemeja bastante a este proyecto, ya que se animan e ilustran las publicaciones, aunque su línea editorial es infantil

exclusivamente. Los nuevos escritores que buscan publicar allí pasan por un proceso de selección y la editorial se encarga de promocionar la obra y venderla.

Página web: <https://aviondepapel.co/co/>



Este libro digital fue un proyecto desarrollado por el equipo de Producción Digital de la Biblioteca Nacional de Colombia y sirve de referente por el peso de las animaciones y las ilustraciones dentro de la historia.

Este proyecto fue publicado por entregas y cada capítulo cuenta con caricaturas y animaciones, así como con una forma de navegación muy usable que permite al lector navegar cada una de las partes del libro. Fue tan exitoso que se decidió publicarlo impreso, alcanzando muy buenas cifras en ventas. Este resultado también es una posibilidad para los autores que participen en Literatura Pintada.

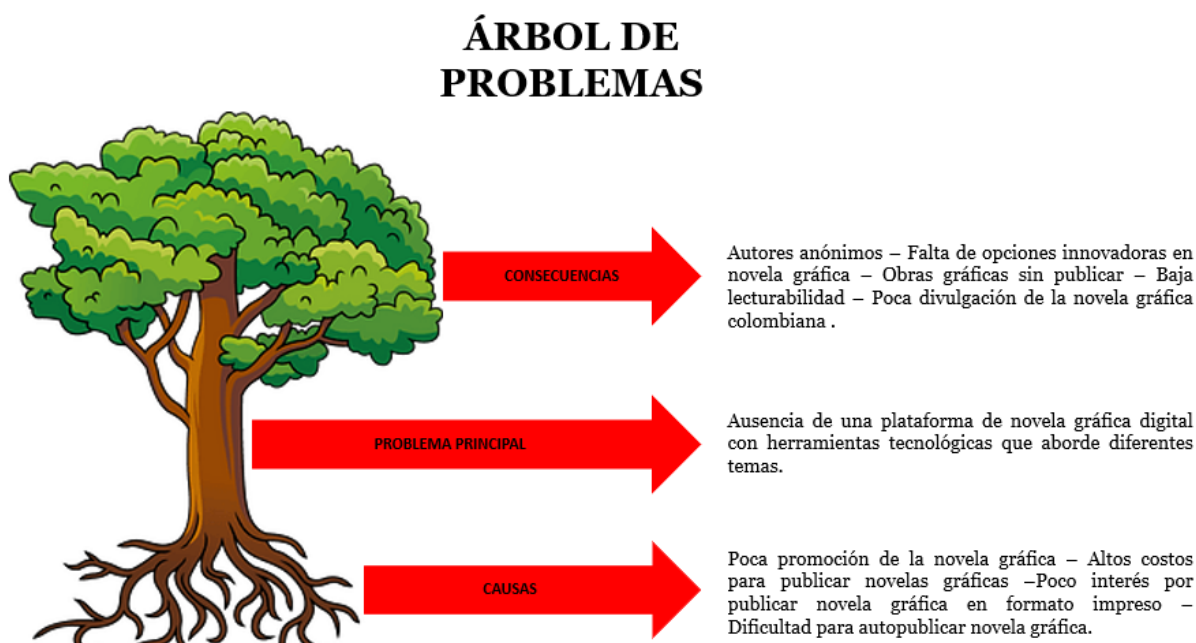
Página web: <https://bibliotecanacional.gov.co/es-co/proyectos-digitales/historia-de-colombia/libro/index.html>

3.2 Árbol de Problemas

La limitada oferta de novela gráfica en formato digital representa una oportunidad para la creación de un modelo de negocio centrado en el desarrollo de una editorial virtual que implemente herramientas como *gifs*, podcast, animaciones e ilustraciones interactivas dentro de las publicaciones de este género, y así generar una nueva experiencia a los usuarios, al mismo tiempo que funcione como una plataforma de crecimiento y consolidación para nuevos escritores.

A partir de mi investigación tuve la oportunidad de conocer diferentes editoriales, tanto virtuales como físicas, con características muy interesantes y llamativas; sin embargo, ninguna similar a Literatura Pintada que aborda temas variados, no se encasilla en el género del cómic y permite a los territorios y barrios apropiarse de su historia a partir de la narración de hechos desde la novela gráfica con herramientas multimedia.

En el siguiente árbol de problemas se desglosan las principales problemáticas que el proyecto Literatura Pintada busca contribuir a solucionar:



4. Justificación

La creación de una editorial virtual de novela gráfica responde a la ausencia publicaciones de este género que contengan elementos llamativos —como animaciones o ilustraciones— y aborden temas de toda índole, como una forma diferente de narrar historias, ya sea de personas o de lugares, sin dejar de lado la literatura o el arte.

Literatura Pintada aportaría, desde su actividad, a mejorar los índices de lecturabilidad del país, a darles mayor visibilidad a nuevos escritores, a presentar la novela gráfica bajo formatos únicos y creativos, y a “pintar” narrativas en formatos innovadores que ofrecerían mayor valor a su contenido.

Además, esta editorial virtual estaría soportada en el trabajo de un equipo multidisciplinario conformado por profesionales en diferentes áreas como gestión cultural, edición, programación, diseño y manejo de redes, entre otros.

5. Objetivos

5.1 Objetivo general

- Desarrollar el modelo de negocio para la editorial Literatura Pintada

5.2 Objetivos específicos

- Definir la apuesta de valor del modelo de negocio de Literatura Pintada.
- Identificar los grupos de interés del modelo de negocio Literatura Pintada.
- Diseñar la estrategia de financiación.

6. Marco Teórico

La novela gráfica está considerada como un género literario que toma elementos del cómic y de la novela tradicional para contar una historia a través de viñetas o ilustraciones. Entre sus características se encuentra los tiempos narrativos, la psicología de los personajes y la atmósfera y su relación con los personajes, entre otras (Castillejo, 2010).

Asimismo, la novela gráfica puede considerarse como una mezcla de cultura, comercio y creatividad inspirada por un predecesor e inspiradora de futuros desarrolladores de este género. “Escribir cómics se define como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de los diálogos. El guionista de cómic se encuentra muy cercano al autor dramático, con la diferencia que el autor de cómics es a la misma vez constructor de imágenes, es decir dibujante. Al escribir solo con la palabra, el autor, dirige la imaginación del lector” (Eisner, 2002).

En consecuencia, la novela gráfica representa un campo artístico en el que el cómic también “habita”, desde una forma más evolucionada. Su transición es el resultado de un proceso

que busca llegar a un público dispuesto a consumir productos culturales novedosos y representa un arte que mezcla el trabajo de diferentes profesionales.

6.1 Historia de la novela gráfica

Aunque se habla de la aparición del concepto de novela gráfica hacia 1957 con la obra *El Eternauta*, de Héctor Germán Oesterheld, la novela gráfica se popularizó y empezó a conocerse con este nombre gracias a la aparición en 1978 de *Contrato con Dios*, de Will Eisner.

Sin embargo, dos años después apareció el primer *boom* de la novela gráfica con la publicación de *Maus: Relato de un superviviente* (ganadora del premio Pulitzer en 1992), y este nombre permitió separar a la novela gráfica del cómic, dirigido a un público más joven.

El auge actual de la novela gráfica se inspira en autores tan importantes como Art Spiegelman (*Maus: Relato de un superviviente*), Frank Miller (*The Dark Knight Returns*, *Sin City* y *300*) y Alan Moore (*V de Vendetta*, *From Hell* y *Watchmen*).

6.2 Referentes de la novela gráfica

- *Contrato con Dios* (1978)

Will Eisner escribió y dibujó esta historia dividida en cuatro partes. Se desarrolla en Nueva York durante la Gran Depresión y narra la historia de una familia judía muy pobre.

- *Maus: Relato de un superviviente* (1980-1991)

Art Spiegelman narra la historia de un judío que sobrevive al Holocausto. En esta novela gráfica los judíos son representados como ratones, los alemanes como gatos y los polacos no judíos como cerdos.

- *Batman: The Dark Knight Returns* (1986)

Frank Miller escribió y dibujó esta historia que narra el regreso de un Batman para intentar salvar a una caótica ciudad Gótica. Esta historia inspiró la trilogía de películas del director Christopher Nolan.

6.3 Novela gráfica en Colombia

Cuando hablamos de novela gráfica en Colombia, se hace necesario remitirnos a la década de 1920, cuando aparece el primer cómic del que se tiene conocimiento: *Mojicón*, una tira publicada en el periódico *Mundo al día*, autoría de Adolfo Samper.

Tuvieron que pasar más de sesenta años para que el cómic en el país dejara a un lado la influencia europea, estadounidense y japonesa, que lo tenía sumido en un lugar carente de originalidad, y se comenzara a forjar una escena alternativa cuya narrativa se inspiró en el contexto local de Bogotá, Medellín y Cali. Así, publicaciones como Acme, TNT, Agente NaranJa! y SudaKa Comix, darían los primeros pasos para la edición de novelas gráficas en Colombia (Quiroz, Boletín Cultural y Bibliográfico - Banco de la República de Colombia, s.f.).

Aunque no es posible determinar con exactitud cuál fue la primera novela gráfica publicada en el país, la gaceta *Robot* (2003) fue muy importante para la transición del cómic a contenidos más ambiciosos: “su aproximación a temáticas diversas y mucho más contundentes que, si bien no abandonaron nunca el humor o la ironía, proponían vistazos particulares a un tejido local” (Quiroz, Boletín Cultural y Bibliográfico - Banco de la República de Colombia, s.f.).

A partir de la segunda década de este siglo, editoriales como Rey Naranjo, Laguna Libros y La Silueta se han dedicado a la edición de autores colombianos y su esfuerzo se ha visto reflejado en la publicación de múltiples obras de este género como *Gabo: memorias de una vida mágica*, de Óscar Pantoja; *Galán, crónica de otra muerte anunciada*, de Daniel Valero y Javier Forero; y *Basuras*, de Miguel Vallejo (Gusanillo), entre muchas otras obras.

7. Marco Referencial

A continuación se describirán las principales leyes y elementos relacionados con la normatividad del libro en Colombia, de acuerdo con la legislación publicada por la Cámara Colombiana del Libro, entidad sin ánimo de lucro que promueve el desarrollo del libro en el país al representar y defender los intereses de editores, libreros y distribuidores (Cámara Colombiana del Libro, s.f.):

- Ley 98 de 1993, Congreso de Colombia (22 de diciembre), Democratización y fomento del libro colombiano.
- Ley 23 de 1982, Congreso de Colombia (28 de enero), sobre Derecho de autor.
- Ley 1032 de 2006, Congreso de Colombia (22 de junio), Aumento de penas por delitos contra el derecho de autor.
- Ley 603 de 2000, Congreso de Colombia (27 de julio), Informe de gestión de sociedades y Derecho de autor.
- Decreto 460 de 1995, Presidencia de la República (16 de marzo), Deposito Legal.
- Decreto 826 de 2003, Presidencia de la República (4 de abril), Concejo Nacional del Libro y la Lectura.
- Decreto 1617 de 2005, Alcaldía de Medellín (27 de julio), Prohibición de venta de libros piratas en Medellín.
- Decreto 2893 de 1991, Ministerio de Hacienda (30 de diciembre), Exención de gravámenes arancelarios para importación de papel destinado a la edición de libros.
- Decreto 133 de 2006, Alcaldía Mayor de Bogotá, D. C. (21 de abril 2006), Política de lectura y escritura para el distrito capital.
- Resolución 1508 de 2000, Ministerio de Cultura. (23 de octubre), Determinación del carácter científico o cultural de las publicaciones.
- Resolución 219 de 2004, Secretaría de Hacienda de Bogotá, D. C. (25 de febrero), Clasificación de actividades económicas para el impuesto de industria y comercio en Bogotá, D.C.
- Acuerdo 98 de 2003, Concejo de Bogotá, D. C. (20 de noviembre), Impuesto de Industria y Comercio para actividades de edición y publicación de libros.
- Acuerdo 93 de 2003, Concejo de Bogotá, D. C. (26 de junio), 6 de marzo, día del Fomento a la Lectura.
- Acuerdo 106 de 2003, Concejo de Bogotá, D. C. (29 de diciembre), Concejo Distrital del Fomento a la Lectura.
- Acuerdo 65 de 2002, Concejo de Bogotá, D. C. (27 de junio), Impuesto de Industria y Comercio, avisos y tableros.
- Norma Técnica Colombiana NTC 4724, Presentación de libros de texto escolar, educación básica y media.

- Norma Técnica Colombiana NTC 4725, Presentación de libros de texto preescolar.
- Norma NTC 945, Terminología del libro.
- ISO 2108, ISBN.

8. Descripción del proyecto

Literatura Pintada

La idea de crear una editorial virtual como Literatura Pintada nace de la necesidad de contar historias de diversos temas a través de un género en auge como la novela gráfica, pero haciendo uso de herramientas tecnológicas que han venido modificando la forma de leer de las personas, como se mostrará a continuación.

Cuando los usuarios ingresen a la plataforma encontrarán un *home* en el que aparecerán todas las novelas gráficas que tendremos disponibles para venta y para lectura gratuita. Contará con un *banner* superior con un rotador en el que se podrán ver las portadas de las principales novedades y un *header* con los siguientes botones: *Quiénes somos*, *Publica con nosotros*, *Pintemos nuestro barrio*, *Comprar* e *Iniciar sesión*, todos estos dispuestos de manera ordenada para facilitar la navegación de los usuarios.

Además, en la parte superior derecha podrán encontrar las redes sociales de la editorial y el icono de WhatsApp para ponerse en contacto directo con el equipo de Literatura Pintada. Por otra parte, estará visible una barra de búsqueda para que los lectores puedan encontrar fácilmente las publicaciones que deseen.

Una plataforma de estas características representa una oportunidad de negocio desde la industria cultural, un impacto en los índices de lectura y un acercamiento a los territorios, barrios y zonas que merecen contar sus historias de una manera tan clara y original como la novela gráfica pueda ofrecer: “La novela gráfica contemporánea representa, pues, y más que nada, esa consciencia de libertad del autor, un movimiento que funda una tradición hermana de las demás, pero distinta” (García, 2010).

Literatura Pintada será una editorial virtual en la que tanto escritores como lectores podrán participar y beneficiarse. Por una parte, los autores publicarán sus obras gracias al apoyo de un

equipo de especialistas encargados de la edición del libro y de “ponerle una cara” a cada obra, a sus personajes y a su contexto, a través de diseños y animaciones que faciliten su lectura y cautiven a los usuarios, al mismo tiempo que representará una posibilidad para que nuevos escritores puedan darse a conocer y alcancen mayor reconocimiento en el contexto editorial colombiano.

Por otra parte, los lectores contarán con una plataforma navegable en la que cada obra será presentada con elementos diferenciadores de diseño que harán de la lectura una experiencia diferente que cautivará a nuevos usuarios, contribuyendo al mejoramiento de los índices de lecturabilidad del país, a partir del campo de la novela gráfica virtual.

En consecuencia, esta editorial involucra tanto a lectores como creadores en el proceso creativo de cada obra y permite formar un territorio de creación artística que “representa uno de los mayores y más vibrantes compromisos que puede asumir un narrador y dibujante” (Quiroz, Boletín Cultural y Bibliográfico, s.f.).

Igualmente, la creación de una plataforma de este tipo representa un importante reto para el equipo multidisciplinario de la editorial virtual que “traducirá” cada obra al formato de novela gráfica, mediante un proceso de producción que contará con las siguientes etapas: planeación, diseño, edición, programación, promoción y lanzamiento de cada publicación.

La propuesta de valor de esta plataforma se fundamenta en responder al problema planteado en este proyecto: la ausencia de una editorial virtual de novela gráfica en la que se publiquen obras literarias con imágenes, animaciones, gifs y videos, entre otros. Así, Literatura Pintada será una editorial innovadora que apuntará no solo a publicar novelas gráficas en formato digital, sino que contará con elementos diferenciadores que harán de la lectura una experiencia enriquecedora para los usuarios. El valor de la editorial radica en la originalidad al contar historias para que sean tan llamativas que los lectores quieran consumir más obras.









En virtud de lo anterior, no solo la estética será fundamental, también las temáticas serán de interés común y abordarán diferentes campos; es decir, las obras abarcarán temas relacionados con historia, literatura, artes y política, entre otros.

Adicionalmente, Literatura Pintada tendrá un impacto sobre el contexto social en el que se desarrolle; es decir, afectará de manera positiva a un sector específico de la sociedad que se interese

por la literatura, las artes y el diseño, desde una apuesta de valor innovadora llamada *Pintemos nuestro barrio*, que permitirá la apropiación del territorio por parte de los habitantes del sector que contarán su historia y la editorial se encargará de “pintarla”. Esta parte del proyecto es fundamental para lograr un acercamiento con la comunidad y contar las historias que acontecen en los barrios a través de la novela gráfica. Desde el equipo de Literatura Pintada se trabajará conjuntamente con los habitantes de diferentes barrios de Bogotá, comenzando por los de la localidad de Chapinero.

9. Modelo de negocio

Para obtener la financiación necesaria que permita poner en marcha la editorial virtual, se tendrá en cuenta la estructura del modelo Canvas, fundamental en el desarrollo de un modelo de negocio como este:

MODELO CANVAS “LITERATURA PINTADA”		Diseñado por:	Fecha:	Versión:
Socios clave  <p>Financiadores, comunidad de novela gráfica, usuarios, escritores y alianzas estratégicas.</p>		Carlos Cuervo		09/06/2022
Actividades clave  <p>Búsqueda de alianzas y patrocinios. Anuncios en redes sociales. Ferias y encuentros literarios de novela gráfica. Convocatorias para nuevos escritores Trabajo articulado con autores.</p>		Propuestas de valor  <p>Resolver la ausencia de una plataforma de novela gráfica digital con recursos como gifs, animaciones y videos.</p>		Relación con clientes  <p>Los usuarios podrán retroalimentarnos y comentar las obras. Comunicación constante con nuestro público y con los patrocinadores o aliados.</p>
Recursos clave  <p>Computadores, conexión a internet, dominio y hosting de la plataforma, equipo de profesionales, derechos de autor y copyright.</p>		Obras que aborden múltiples temáticas contadas con herramientas multimedia que los conectarán al usuario con cada publicación.		Segmentos de clientes  <p>Personas jóvenes, entre los 18 y los 40 años, interesados en el arte, el diseño y la literatura en la localidad de Chapinero.</p>
Estructura de costos  <p>De acuerdo con el presupuesto, la estructura de costos está determinada por los costos relacionados con el manejo y la pauta en redes sociales, el dominio, hosting y conexión a internet, y los gastos del equipo de trabajo.</p>		Fuente de ingresos  <p>Captación de inversores, financiamiento público o privado y generación productos autosostenibles a partir del cobro que genere el consumo de las novelas gráficas. Participación en concursos y consolidación de alianzas.</p>		

1. Establecer un perfil de nuestros usuarios (segmento de usuarios): es necesario saber para quiénes estamos creando valor con esta editorial, quiénes van a consumir nuestras novelas

gráficas y quiénes serán los que publiquen sus contenidos con nuestra ayuda. Por esta razón, buscamos llegar personas jóvenes, entre los 18 y los 45 años, interesados en el arte, el diseño y la literatura, aunque sabemos que podemos llamar la atención de cualquier tipo de público porque la novela gráfica ha ganado un importante espacio en el mundo de la literatura. Asimismo, segmentaremos geográficamente el alcance de la editorial, haciendo una prueba piloto en la localidad de Chapinero, ya que cuenta con múltiples universidades, colegios y centros culturales que podrían convertirse en nuestros aliados.

2. Propuestas de valor: como ya lo definimos anteriormente, Literatura Pintada busca resolver la ausencia de una plataforma de novela gráfica digital con recursos como gifs, animaciones y videos. Los usuarios encontrarán como apuesta de valor y como diferenciador principal una editorial en la las obras abordarán múltiples temáticas y contarán con herramientas multimedia que los conectarán al usuario con cada publicación, incrementando los índices de lectura del país y consolidando al género de novela gráfica dentro del campo literario. Nuestros inversionistas podrán identificar este aspecto y se interesarán en participar en el proyecto.
3. Canales: el camino que nos permitirá llegar a nuestros usuarios definidos con anterioridad es el de las redes sociales, nuestra propia plataforma y la publicidad en internet para llegar a más usuarios. Una vez contemos con un público específico, serán ellos mismos quienes aprovechen los canales de difusión de la editorial al compartir nuestros contenidos, comentarlos, descargarlos y destacarlos en cualquier medio que deseen, ofreciendo un mayor alcance a Literatura Pintada. Además, estos canales serán los indicados para llegar a nuestros aliados y convencerlos de hacer parte del proyecto, al mismo tiempo que nos permitirá comunicarnos con posibles aliados y participar en convocatorias y concursos para obtener más recursos.
4. Relación con nuestros usuarios (relación con clientes): será de doble vía. Más allá de las herramientas con las que nuestros usuarios contarán para usar nuestros contenidos, ellos podrán retroalimentarnos y comentar las obras de manera constante. Nuestra labor será mantener a nuestros usuarios y traer a nuevos para que la plataforma crezca. La idea es mantener una comunicación constante con nuestro público, atendiendo sus solicitudes, resolviendo sus dudas y haciéndolos partícipes de la construcción de la editorial. De la misma forma, nuestros aliados y patrocinadores podrán retroalimentarnos constantemente

por la vía que lo consideren y gracias a la comunicación constante podremos establecer más redes y vínculos comerciales con nuevos inversionistas.

5. Flujo de ingresos (fuente de ingresos): este punto es fundamental dentro de la estrategia financiera porque gracias a su planeación podremos alcanzar el sostenimiento de la editorial. Debemos captar inversores, financiamiento público o privado y generar productos autosostenibles a partir del cobro que genere el consumo de nuestras novelas gráficas. Es necesario “golpear puertas”, participar en concursos y buscar aliados dentro de la industria cultural para obtener los recursos que requiere la editorial.
6. Recursos clave: contaremos con recursos físicos y humanos suficientes. Para los primeros necesitaremos computadores, dominio y hosting de la plataforma y conexión a internet. En cuanto al recurso humano, estará conformado por un equipo multidisciplinario de profesionales, entre ellos, gestores culturales, editores, correctores de estilo, diseñadores gráficos, programadores, *community managers* y especialistas en *marketing* digital, entre otros. Asimismo, debemos tener presente los derechos de autor, el *copyright* y toda la parte legal que supone trabajar con obras literarias.
7. Actividades clave: este punto es transversal a los anteriores y es el que nos permite alcanzar los objetivos que nos hemos propuesto. Dentro de las principales actividades que llevaremos a cabo se encuentran la búsqueda de alianzas y patrocinios a través de visitas y comunicaciones directas; la publicación de anuncios en redes sociales y la participación en ferias y encuentros literarios o de novela gráfica. Por otra parte, realizaremos convocatorias para que nuevos escritores nos presenten sus trabajos y nosotros los seleccionemos para ser publicados. Finalmente, trabajaremos en cada obra de manera articulada entre autores y equipo de producción para obtener los mejores resultados posibles.
8. Socios clave: nuestros financiadores serán los socios que necesitamos en principio para comenzar a publicar novelas gráficas en nuestra plataforma. Nuestros usuarios serán quienes nos ayuden a llegar a más personas y las alianzas estratégicas nos permitirán alcanzar el reconocimiento que buscamos y despertar el interés de nuevos públicos y escritores que nos busquen para publicar con nosotros.
9. Estructura de costos: de acuerdo con el presupuesto, la estructura de costos está determinada por los costos relacionados con el manejo y la pauta en redes sociales, el dominio, *hosting* y conexión a internet, y los gastos del equipo de trabajo.

En cuanto al aspecto tecnológico, Literatura Pintada es un proyecto con formato de imágenes, animaciones, gifs y videos implementados en cada obra. Así, no solo contará una historia plana, sino que nuestros usuarios objetivo disfrutarán de un valor agregado original en el mundo de la novela gráfica virtual.

La plataforma permitirá limitar el espectro de público al cual queremos llegar, además de generar un perfil de nuestros usuarios a partir de la sistematización de visitas, descargas y permanencia, entre otros. Para esto, nuestros usuarios nos proporcionan información básica como su geolocalización, su perfil académico o profesional, sus gustos, etc., y nosotros hacemos uso de estos datos para potenciar nuestras publicaciones y lograr un mayor alcance —con su autorización para el tratamiento de datos—.

Adicionalmente, nuestros usuarios podrán tomar nuestros contenidos para compartirlos, repostearlos, comentarlos, descargarlos, citarlos y destacarlos, a través de publicaciones en redes sociales, páginas web o cualquier medio que deseen, lo que generará un mayor alcance para la editorial virtual.

Por otra parte, para el correcto funcionamiento de este proyecto es indispensable contar con una plataforma robusta que permita generar una experiencia de usuario óptima. Para esto, se han identificado las principales herramientas tecnológicas que se usarán para la editorial virtual: inicialmente, se debe contar con un programa de diseño que cumpla con las exigencias propuestas; es decir, un programa en el que se pueda trabajar imágenes y animaciones de alta calidad como Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Elements, Cyberlink PowerDirector, Photoshop, Pinnacle Studio, etc.; sin embargo, para conocer con certeza los programas que se utilizarían es necesario contar con el equipo de diseñadores gráficos para que ellos mismos definan con qué herramientas se sienten más cómodos a la hora de diseñar.

En cuanto a la plataforma para el montaje de la editorial, se podría contar con una robusta como Sharepoint, ya que cuenta con muchas herramientas para subir contenidos de manera ordenada y elementos para publicar contenidos con la tecnología y la calidad suficiente para garantizar una correcta experiencia de usuario que nos permita llegar a potenciales financiadores dentro del sector cultural.

Finalmente, no solo podremos mantener los flujos de información, la usabilidad y la calidad de las publicaciones, sino también la interacción con los usuarios. Así garantizamos que se puedan mejorar fallas y mantener aciertos en cada obra, para robustecer la plataforma. Nuestra estrategia desde el punto de vista tecnológico responderá a los cambios que exige el sector y la sociedad de la información para mantener y consolidar a la editorial.

10. Alcance del Proyecto

El principal alcance de Literatura Pintada será el de llenar el vacío de editoriales virtuales de novela gráfica que hagan uso de herramientas tecnológicas para contar historias desde un formato digital. Al suplir esto, contribuirá a mejorar los índices de lectura del país, ya que incentivará la lectura en un formato emergente como la novela gráfica y, en tal sentido, servirá como un motor de la educación desde el sector cultural, al ofrecer un portafolio de libros con temáticas relevantes para los usuarios.

De igual manera, impactará en la población de dos formas; primero, al dar mayor visibilidad a aquellos escritores que no han tenido la oportunidad de publicar sus historias, pero que gracias a la novela gráfica lo podrán hacer de una manera más cercana para el usuario, lo que facilitaría su consumo y posterior éxito.

En segundo lugar, este proyecto tendría un impacto social muy importante para la industria cultural del país, ya que fortalecería la apropiación del territorio y los orígenes de las poblaciones involucradas en la narración de su historia a través de *Pintemos nuestro barrio*, iniciativa que hace parte de la editorial y que pretende hacer partícipe a la comunidad al pintar la voz de sus habitantes y plasmar en novelas gráficas la historia, tendencias, características y esencia de los diferentes barrios de la ciudad.

11. Población objetivo

En este punto, es importante resaltar que Literatura Pintada no se limita a un sector específico de la sociedad para publicar sus obras; sin embargo, tenemos la certeza de que existe un perfil de usuarios a quienes les puede interesar la editorial más que a otros.

Este grupo está conformado por personas entre 18 y 45 años, que les interese el mundo de los cómics, del diseño, el arte y la literatura. Para impactar más sobre este grupo específico se creará una comunidad en la que compartiremos gustos, ideas y materiales relacionados con este género, y así nos mantendremos cerca de nuestra población objetivo.

En conclusión, esta plataforma impactará en un segmento poblacional muy grande, sumado al hecho de que desde *Pintemos nuestro barrio* llegaremos a los habitantes de la localidad de Chapinero —en principio—, y luego nos extendernos a otras zonas en donde buscaremos llegar a más usuarios.

12. Modelo de Gestión

A continuación, veremos las estrategias que nos permitirán definir y consolidar la apuesta de valor de Literatura Pintada:

Estrategia educativa

Esta estrategia permitirá reconocer en Literatura Pintada los principales elementos educativos que puede ofrecer una editorial virtual de novela gráfica, entre ellos, el acceso a literatura novedosa presentada con formatos y herramientas especiales para que las obras puedan ser leídas y navegadas por cualquier tipo de usuario, pues aunque existe un público objetivo muy marcado, la plataforma no es excluyente y puede ser navegada por la persona que lo desee y que se interese por la novela gráfica.

Además, la plataforma contempla la posibilidad de publicar obras relacionadas con educación; es decir, los estudiantes de colegio o de universidad podrán navegar obras en el formato de novela gráfica sobre temas puntuales de formación en materias o clases específicas. La educación no debe limitarse a los formatos tradicionales del libro y la novela gráfica puede responder a necesidades de estudiantes que busquen aprender de una manera diferente, con herramientas visuales y tecnológicas que faciliten el aprendizaje.

Asimismo, en Literatura Pintada las obras no responden a un solo campo del saber, así que los usuarios que naveguen la plataforma podrán tener acceso a muchos temas que alimentarán su conocimiento y le permitirán ampliar más su concepto sobre la novela gráfica.

Finalmente, una plataforma de este tipo puede contribuir a mejorar los índices de lectura en el país, ya que de acuerdo con cifras de la Cámara Colombiana del Libro, los colombianos leemos en promedio 2,7 libros por año, una cifra muy baja si se compara con países de la región como Argentina o Chile en los que sus habitantes leen más de cinco libros por año (Infobae, 2021). La novela gráfica debe ser entendida como un género literario más y su consumo como un aspecto clave en el mejoramiento de los índices en educación.

Estrategia social

En este campo, la editorial busca impactar comunidades a partir de la creación de canales de comunicación entre los habitantes y el equipo de trabajo, con el fin de contar su historia y generar apropiación de sus territorios. *Pintemos nuestro barrio* será una parte fundamental de la editorial y funcionará como una plataforma para mostrar la historia, las características y las problemáticas que existe en los barrios de la ciudad, pero contadas por las personas que los habitan, desde la novela gráfica, y con la ayuda del equipo multidisciplinario de Literatura pintada.

Esta parte de la editorial será una gran oportunidad para aquellas personas que conocen y se han apropiado de su territorio, pero que no han tenido las herramientas necesarias para exteriorizar y contar de una manera clara y llamativa lo que sucede en su barrio desde la visión misma de sus protagonistas.

Con respecto a lo anterior, la creación de la novela gráfica “barrial”, así como todas las obras de la plataforma, pasaría por un proceso creativo en el que la comunidad trabajaría de la mano con el equipo multidisciplinario de la editorial para lograr el mejor resultado posible.

Por otra parte, existen múltiples programas sociales en los que la editorial puede participar o apalancarse para conseguir recursos o aliados estratégicos, para implementar nuevas herramientas a la plataforma, traer nuevos seguidores, participar en eventos relacionados con literatura, arte y diseño e, incluso, para que la novela gráfica aborde múltiples temas educativos y

formativos que impacten sectores sociales como la niñez o la adolescencia, entre otros enfoques más.

Estrategia política:

Apalancada en la ley colombiana, Literatura Pintada hará uso de las herramientas y disposiciones legales para enriquecer su oferta editorial, al mismo tiempo que permitirá a la comunidad participar en ella.

Todas las leyes y disposiciones legales serán tenidas en cuenta en cada publicación para respetar al autor y al lector; la idea de esta editorial es estar cuidar siempre cada detalle de las publicaciones, por eso se regirá de acuerdo con la legislación contemplada por la Cámara Colombiana del Libro, en busca de la democratización y el fomento del libro (Cámara Colombiana del Libro, s.f.).

Nuestra apuesta de valor también va encaminada a respetar las obras, sus creadores y el equipo de trabajo que está detrás de cada publicación.

Estrategia financiera:

Las fuentes de financiación de este proyecto deben ver en Literatura Pintada un producto novedoso que responde a una necesidad y que con el tiempo logrará ser autosostenible y generar ganancias para la editorial, sus aliados estratégicos y, sobre todo, para el sector cultural del país. La implementación de la estrategia financiera estará dividida en tres partes, de la siguiente manera:

- Alianzas, patrocinadores e inversionistas

Literatura Pintada hará parte de una comunidad integrada por personas, grupos e instituciones interesadas en la novela gráfica, que potencialmente podrían ser aliados, patrocinadores o inversionistas de la editorial. Esta comunidad se construirá a partir de la investigación del sector y de integración con otras editoriales o iniciativas culturales que sean similares en su estructura o funcionamiento.

Asimismo, participará en ferias, concursos y eventos relacionados con literatura, tecnología y diseño, lo que le permitirá realizar actividades de *netwoking*, posicionamiento y reconocimiento de marca e incrementar alianzas comerciales estratégicas desde el sector cultural.

Finalmente, se buscarán subvenciones y recursos de apoyo a emprendimientos por parte de empresas privadas y públicas como el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MinTic), aprovechando la innovación tecnológica de la editorial como elemento diferenciador dentro de esta industria.

- Membresía por publicar

Una de las principales fuentes de financiación de la editorial será la venta de membresías:

- A instituciones o entidades: las organizaciones interesadas en publicar novelas gráficas sobre sus productos o servicios pagarán un paquete *Oro* que les permitirá publicar 10 novelas gráficas y acceder a contenidos ilimitados por un valor de \$5.000 dólares anuales. También podrán acceder a un paquete *Plata* que les permitirá publicar 3 novelas anuales por un valor de \$2.500 dólares. Finalmente, el paquete *Broce* les permitirá publicar una novela gráfica por un costo de \$1.500 dólares. Cada uno de estos paquetes ofrecerá acceso gratuito e ilimitado a los empleados o miembros de la organización; es decir, el pago se realizará una sola vez y tendrán acceso al material ilimitadamente.
- A autores que quieran publicar sus propias novelas tendrán acceso a un paquete que incluye la publicación de la novela y su divulgación en las redes y eventos en los que participe la editorial, por un costo de \$1.500 dólares por obra. Adicionalmente, los autores recibirán el 20 % de las ganancias por la venta de sus obras en nuestra plataforma.
- A comunidades a través de la sección *Pintemos nuestro barrio*: el último paquete para quienes quieran publicar en la plataforma es el que corresponde a la sección de *Pintemos nuestro barrio*, en la que se subvenciona un valor especial de \$4.000 dólares para que la Alcaldía de la localidad o la JAL de los barrios publique una novela gráfica en nuestra plataforma desde cero, con la ayuda del equipo de especialistas de la editorial. Con este paquete, la novela quedará gratuita para que cualquier lector tenga acceso a ella; es decir, solo se pagará el valor inicial anteriormente mencionado y Literatura Pintada se encargará de su promoción en redes sociales y eventos para alcanzar una mayor difusión.

- Membresías para acceder a los contenidos

Aunque cada novela es diferente y tiene un nivel de complejidad único, en promedio cada una tendrá un costo de 8 dólares; esto significa que por ese valor, un usuario podrá navegar la novela que compre las veces que quiera y la podrá descargar para su colección.

Asimismo, se venderán paquetes para lectores que constarán de la compra de 10 novelas por 50 dólares o un paquete ilimitado por 100 dólares anuales. Con estos incentivos esperamos que nuestros usuarios se interesen en adquirir cada vez más novelas.

Adicionalmente, lanzaremos promociones especiales en fechas específicas para que nuestros usuarios y nuestro público objetivo pueda acceder a más novelas por precios más asequibles, al mismo tiempo que autores y organizaciones puedan publicar su material a un menor costo pero con la calidad garantizada.

Estrategia de comunicaciones:

El proyecto tendrá comunicación constante con todos los involucrados —desde los financiadores y las organizaciones aliadas, hasta los usuarios y los autores de las propias novelas— a través de canales efectivos como las redes sociales, *mailing* y anuncios en internet. Asimismo, las actividades como ferias y lanzamientos son importantes canales para atraer y mantener más usuarios y socios del proyecto (*networking*).

Por otra parte, la divulgación de las obras que se alojen en la plataforma contemplará todos los canales posibles desde los que queremos impactar a nuestra audiencia, ya sean virtuales o físicos. De esta manera, podremos difundir las obras, sus interacciones y sus métricas, para planear y consolidar el crecimiento de la editorial a partir de las métricas que ofrecen las herramientas tecnológicas actuales.

Adicionalmente, la estrategia de comunicaciones ofrece una visión clara de cómo podemos impactar determinados sectores de la sociedad para hacer más eficientes nuestras publicaciones; en este caso, al público objetivo que hemos determinado con anterioridad. Así, con el análisis de métricas podremos establecer a qué grupo sociodemográfico —ya sea determinado por género,

edad o escolaridad, entre otros— podemos llegar con mayor eficiencia para que accedan a nuestros productos y explotar más esta vía.

Estrategia tecnológica

Esta estrategia es fundamental para alcanzar todos los objetivos propuestos, ya que es la que permitirá ofrecer a nuestros usuarios una verdadera propuesta de valor, un diferenciador frente a otras editoriales virtuales y atenderá el problema que identificamos, de acuerdo con el mercado objetivo definido.

Gracias a la estrategia tecnológica podremos agregar elementos en cada obra que permitirán a nuestros usuarios interactuar con los contenidos y hacer más robusta la plataforma para generar una experiencia de usuario óptima.

Como se mencionó anteriormente, contaremos con programas de diseño de última tecnología y con una plataforma que por sus características facilitará el montaje de cada obra con las herramientas que hemos definido, imprimiendo una identidad única a las publicaciones de Literatura Pintada.

De la misma manera, el uso de herramientas tecnológicas es vital en la sociedad de la información y se presenta como un instrumento para llegar a posibles fuentes de financiación del proyecto, al mismo tiempo que permite involucrar a la comunidad y captar más usuarios que disfruten del catálogo de novelas gráficas que pondremos a su disposición.

Finalmente, la estrategia tecnológica nos permitirá no solo mantener los flujos de información, la usabilidad y la calidad de las publicaciones, sino la retroalimentación de los usuarios, lo que nos permitirá garantizar que se mejoren las fallas y se mantengan los aciertos en cada obra para robustecer la plataforma. Adicionalmente, podremos responder a los cambios que exige el sector y la misma sociedad para mantener y consolidar la editorial.

13. Cronograma

ACTIVIDAD	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
-----------	--------	------------	---------	-----------	-----------	-------

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Estructuración del proyecto	■	■																						
Creación de la comunidad de novela gráfica			■	■	■	■																		
Búsqueda de alianzas y patrocinios	■	■			■		■		■		■		■		■		■	■					■	■
Creación del modelo de negocio de la editorial			■	■	■	■																		
Producción de obras				■	■	■	■																	
Programación de la plataforma						■	■	■	■	■	■	■												
Montaje de las primeras obras										■	■				■	■				■	■			
Lanzamiento de la editorial										■	■													
Mantenimiento, montajes y seguimiento de la plataforma													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

14. Presupuesto

ESTRUCTURA DE COSTOS PRIMER SEMESTRE DE "LITERATURA PINTADA"

COSTOS FUNCIONAMIENTO DE LA PLATAFORMA			
	CANTIDAD	Vr/U	TOTAL
RUBRO COMERCIAL Y PROMOCIONAL			
Pauta redes sociales	24	\$50.000,00	\$1.200.000,00
SUBTOTAL			\$1.200.000,00
RUBRO EQUIPO DE TRABAJO			
Editor	6	\$1.500.000,00	\$9.000.000,00

Programador/Desarrollo	1	\$8.000.000,00	\$8.000.000,00
Mantenimiento y desarrollo plataforma	6	\$2.000.000,00	\$12.000.000,00
Diseñador gráfico	6	\$1.500.000,00	\$9.000.000,00
Community manager	6	\$1.000.000,00	\$6.000.000,00
SUBTOTAL			\$44.000.000,00
RUBRO HERRAMIENTAS			
Hosting anual	1	\$500.000,00	\$500.000,00
Dominio anual	1	\$60.000,00	\$60.000,00
Servicio de internet	6	\$84.000,00	\$504.000,00
SUBTOTAL			\$1.064.000,00
TOTAL COSTOS			\$46.264.000,00
Meses de causación: N/A			
TOTAL FUNCIONAMIENTO DE LA PLATAFORMA POR SEIS MESES			
			\$46.264.000,00

15. Glosario de términos

- Editorial: empresa dedicada a la producción, publicación y promoción de libros, autores, revistas o periódicos (Coelho, 2011).
- Gif: es una imagen animada hecha a partir de la unión de varias imágenes en una de sola que se van reproduciendo como un video en forma de bucle (Martínez, 2020).
- Novela gráfica: es un tipo de publicación que fusiona los formatos del cómic y la novela tradicional, tomando elementos de los dos géneros. La misma cuenta una historia mediante viñetas que contienen ilustraciones y textos pero, a diferencia de las historietas tradicionales, está dirigida a un público más adulto y el relato tiene tintes literarios (Zorzi, 2019).
- Plataforma web: es más que una página web. Una plataforma incluye elementos adicionales a la página web tales como aplicaciones, carritos de compras, formularios, convertidores, instancias de aprobación y alguna otra solución

específica para la necesidad del cliente y el mercado. Estos elementos pueden ser públicos o privados, tales como sistemas de comunicación interna o inventar (Roc, s.f.).

- Publicación electrónica: nos referimos a publicación electrónica cuando el texto se comparte en alguna plataforma para que los lectores tengan acceso a él. La editorial se encarga de la subida de los archivos a los diferentes sitios destinados a la venta y distribución de estas obras (Kizalet, 2019).

16. Indicadores

16.1 Indicadores de cumplimiento:

- Número de novelas vendidas mensualmente/meta de venta de novelas mensuales X 100
- Número de inversionistas o aliados efectivos/Número de inversionistas o aliados efectivos esperados X 100

16.2 Indicadores de calidad:

- Número de PQR mensuales / Meta de PQR X 100

16.3 Indicadores de gestión:

- Rentabilidad obtenida / rentabilidad planeada X100

17. Bibliografía

Bogota.gov.co. (2022). Obtenido de <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-recreacion-y-deporte/encuesta-de-los-habitos-de-lectura-realizada-bogotanos-y-bogotanas>

Cámara Colombiana del Libro. (s.f.). Obtenido de El libro y sus normas:

<https://camlibro.com.co/wp-content/uploads/PDF/reglamentacion.pdf>

Castillejo, I. (2010). *¿Qué es una novela gráfica?* Obtenido de

<http://fugahistorietas.blogspot.com/2010/06/que-es-una-novela-grafica.html>

Coelho, F. (2011). *Significados.com*. Obtenido de <https://www.significados.com/editorial/>

Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Editorial Norma.

García, S. (2010). *La novela gráfica*. Madrid: Astiberri ediciones.

- Infobae. (2021). *Colombia es el cuarto país que más lee en Latinoamérica*. Obtenido de <https://www.infobae.com/america/colombia/2021/10/20/colombia-es-el-cuarto-pais-que-mas-lee-en-latinoamerica/>
- Kizalet, E. (09 de 2019). *Qué es una editorial digital y cómo puede ayudarme a publicar mi libro*. Obtenido de <https://cutt.ly/9JFVehE>
- Martínez, C. (2020). *Cyberclick*. Obtenido de ¿Qué es un GIF y cómo hacerlo paso a paso de forma sencilla?: <https://www.cyberclick.es/que-es/gif>
- Quiroz, D. J. (s.f.). *Boletín Cultural y Bibliográfico*. Obtenido de Páginas en emergencia: un itinerario de la novela gráfica en Colombia (contenido asociado al BCB 86): <https://www.banrepcultural.org/boletin-cultural/content/p%C3%A1ginas-en-emergencia-un-itinerario-de-la-novela-gr%C3%A1fica-en-colombia-contenido-asociado-al#uno-arriba>
- Quiroz, D. J. (s.f.). *Boletín Cultural y Bibliográfico - Banco de la República de Colombia*. Obtenido de Páginas en emergencia: un itinerario de la novela gráfica en Colombia: <https://www.banrepcultural.org/boletin-cultural/content/p%C3%A1ginas-en-emergencia-un-itinerario-de-la-novela-gr%C3%A1fica-en-colombia-contenido-asociado-al#uno-arriba>
- Roc, L. (s.f.). *Plataformas web: soluciones a la medida*. Obtenido de <https://luisroc.com/plataformas-web-soluciones-a-la-medida/>
- Zorzi, M. (2019). *Lifeder*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/novela-grafica/>