



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA PARA DISMINUIR EL ESTRÉS EN NIÑOS

Proyecto de graduación previo a la obtención
del título de diseñador gráfico

AUTORES DIRECTOR

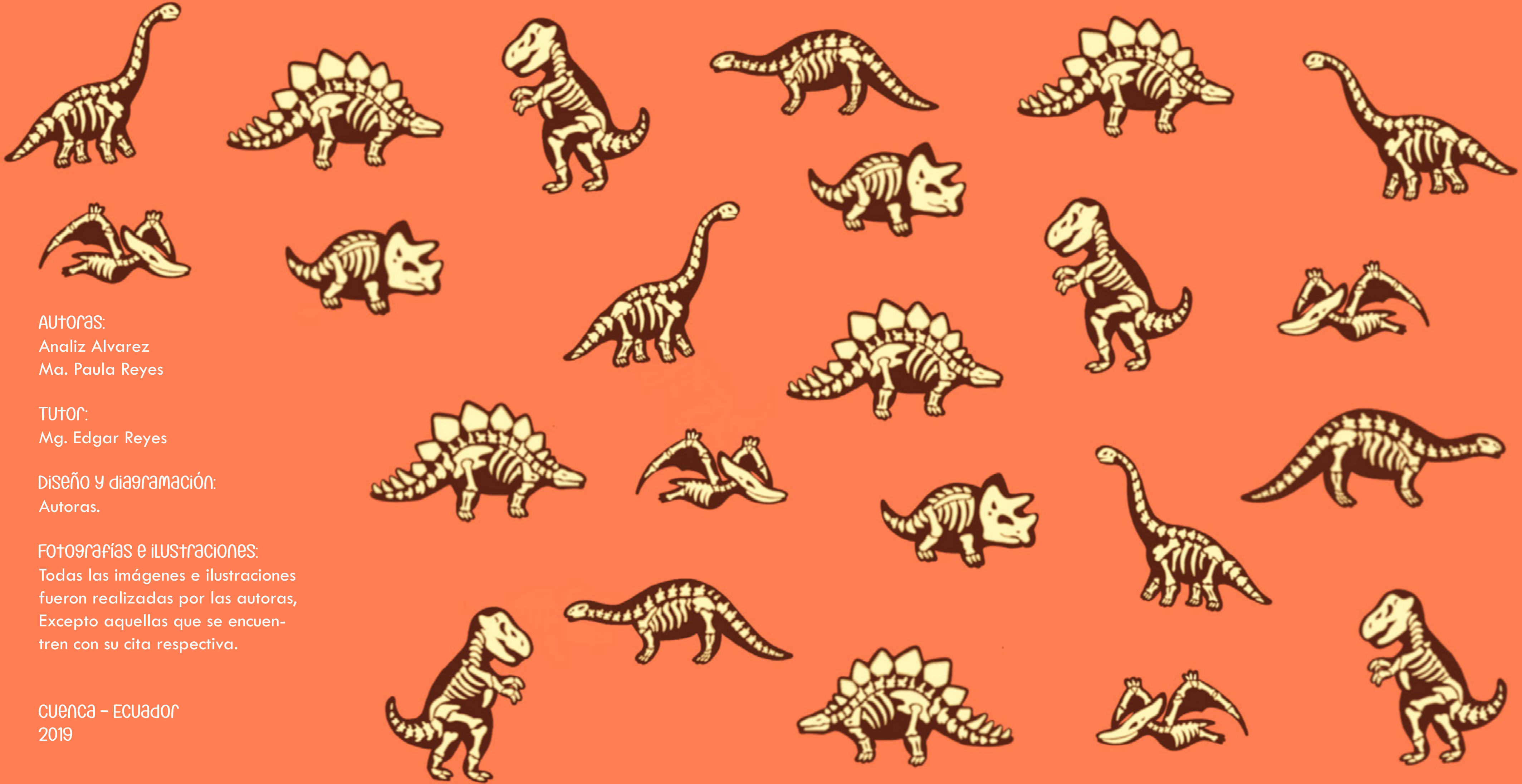
Analiz Alvarez Mg. Edgar Reyes

María Paula Reyes

2019

CUENCA - ECUADOR





Autoras:

Analiz Alvarez
Ma. Paula Reyes

Tutor:

Mg. Edgar Reyes

Diseño y diagramación:

Autoras.

Fotografías e ilustraciones:

Todas las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por las autoras, Excepto aquellas que se encuentren con su cita respectiva.

Cuenca - Ecuador
2019



Dedicatoria

A Dios nuestra fuerza y guía en cada paso de nuestras vidas.

A nuestras familias quien nos han apoyado y acompañado a través de todo momento, enseñándonos a salir adelante, sus lecciones y consejos nos han guiado y llevado a dar lo mejor de nosotras para cumplir con nuestras metas.



Agradecimiento

A nuestros padres Fabián, Mary, Pachi y Ceci por su comprensión durante toda nuestra carrera, su apoyo nos ha llevado a crecer y dar lo mejor de nosotras para alcanzar todo lo que nos proponemos.

A nuestros hermanos Diego, Andrea y Ma. Elisa por su paciencia y apoyo en cada uno de nuestros trabajos, su perseverancia nos ha enseñado que juntos podremos lograrlo todo, gracias por su cariño diario.

A nuestros amigos Mateo y Pachi por ser nuestro apoyo y una parte importante de nuestra vida universitaria, por darnos animo cuando lo necesitábamos.

A nuestro director, Mao Reyes por su guía durante todos estos meses con la cual hemos podido cumplir nuestro sueño y meta. Además a nuestros profesores Diego Larriva y Rafael Estrella por brindarnos su amistad en estos cuatro años de carrera enseñándonos que el crecimiento es tanto educativo como personal.

índice de imágenes

img.01

https://www.freepik.es/foto-gratis/retrato-joven-estudiante-exceso-trabajo-sentado-mesa_1281595.htm

img.02

https://www.freepik.es/foto-gratis/chica-cansada-tocando-frente_2241116.htm

img.03

https://www.freepik.es/foto-gratis/primer-plano-nina-que-elige-papel-emoiconos-cara-triste-celebrado-psicologo-joven-sonriente_3717000.htm

img.04

<https://images.app.goo.gl/vgBWNw1orFevLc4fA>

img.05

<https://images.app.goo.gl/iF1fWCYNzodT9Nm8>

img.06

<https://images.app.goo.gl/rYgASEaB89N7beKC6>

img.07

<https://cdn.shopify.com/s/files/1/0251/1805/products/a-day-in-ricetown-a-ricemonster-colouring-and-activity-book-noodoll-9.jpg?v=1560336233>

img.08

https://cdn.shopify.com/s/files/1/0251/1805/products/story-path-madalena-matoso-3_180x.jpeg?v=1560333951

img.09

<http://organisationillustration.blogspot.com/2015/08/>

img.10

<https://889noticias.mx/wp-content/uploads/2019/04/Niños-Jugando-min.jpg>

img.11

<https://images.app.goo.gl/EZmdZZYD6ShFQdXP8>

img. 12

https://www.freepik.es/foto-gratis/vista-elevada-articulos-papeleria-oficina-teclado-espacio-copiar-texto-escritorio-madera_3764626.htm

img. 13

<https://www.facebook.com/monstruodion/photos/a.824466930961745/841864529221985/?type=3&theater>

img.14

<https://images.app.goo.gl/UZWjyRkL9FfbGURz9>

img.15

<https://2018.bezalel.ac.il/en/visual-communications/אנ-הו-א/#&gid=1&pid=7>

img.16

https://www.freepik.es/vector-gratis/estudiantes-diseno-plano-saltando-felices_2848726.htm

img. 17

https://www.freepik.es/foto-gratis/articulos-papeleria-bombilla-dulces-diario-grandes-ideas_2689957.htm

img.18

<https://images.app.goo.gl/aVGs1LQWyJg7grhQ8>

img. 19

<https://images.app.goo.gl/yp69WHD9FPffnvRM8>



índice

.....	5	71
.....	7	72
.....	13	74
.....	15	75
.....	17	77
.....	17	83
.....	17	84
.....	17	90
.....	18	94
.....	23	97
.....	24	107
.....	28	117
.....	29	126
.....	30	129
.....	31	136
.....	33	138
.....	40	140
.....	44		
.....	47		
.....	48		
.....	51		
.....	52		
.....	55		
.....	56		
.....	63		
.....	64		
.....	66		



RESUMEN

La infancia es la etapa de desarrollo donde los niños descargan un gran nivel de energía al igual que emociones. Partiendo de la suposición que las responsabilidades en este periodo son menores, se realizaron estudios donde se demuestra la existencia de factores estresantes, incluso en situaciones comunes como realizar una nueva actividad. El propósito de este proyecto es crear una herramienta didáctica a partir de un producto editorial interactivo combinado con la ilustración, actividades de juego y estrategias del diseño como pop up y multimedia, los mismos que permitan canalizar los niveles de estrés y disminuirlos de una manera didáctica y divertida.

PALABRAS CLAVES

Cambios emocionales, Pop-up, Interactividad, Didáctica, Lúdico, Actividades de aprendizaje, Ilustración, Material Gráfico, Estresores infantiles



Abstract

Childhood is the stage of development where children discharge a high level of energy as well as emotions. Based on the assumption that children have limited responsibilities, studies were carried out to demonstrate the existence of stressors, even in common situations such as carrying out a new activity. The purpose of this project was to create a didactic tool based on an interactive editorial product combined with illustration, game activities and design strategies such as pop-ups and multimedia, which allow channeling stress levels and reducing them in a didactic and fun way.

KEY WORDS

Emotional changes, Pop-up, Interactivity, Didactics, Playful, Learning Activities, Illustration, Graphic material, Child stressors



ALCANCES

Mediante dos prototipos editoriales impresos con aplicación a la multimedia se intentará combatir el estrés infantil en los niños cuencanos de 6 a 8 años que asistan a un preescolar, evaluando los distintos estresores que enfrentan en el área social como escolar para así tratar de promover estrategias eficaces de afrontamiento y minimizar de estrés en la infancia.

Objetivos

General

Ayudar a combatir problemas causantes de estrés en los niños, mediante un producto editorial multimedia interactivo.

ESPECÍFICO

Diseñar un producto editorial multimedia interactivo que contenga actividades para combatir el estrés en niños.

El término estrés se ha utilizado en múltiples denominaciones para indicar diferentes situaciones, Martínez y Díaz (2007) proponen "situaciones de miedo, temor, angustia, pánico, afán por cumplir, vacío existencial, celeridad por cumplir metas y propósitos, incapacidad de afrontamiento o incompetencia interrelacionar en la socialización" (p. 12)

Hoy en día se lo ha generalizado de tal manera que se ha convertido en un término tan amplio que ha sobrepasado fronteras y al igual que ataca a la gran mayoría de las personas adultas, se debe tener en consideración que los niños también son afectados por este, siendo incluso más vulnerables de padecerlo debido a su sensibilidad y cambio emocional que enfrentan durante sus primeros años de vida.

Es precisamente este primer periodo de vida de una persona donde se prepara para cambios y retos de superación, los mismos que podrían llegar a ser causantes de agobio y estrés, como por ejemplo adaptarse a una nueva escuela o algo tan simple como realizar una actividad nueva puede ocasionar ansiedad.

María Victoria Trianes (2003) en su libro "Estrés en la infancia" dice que el estrés reacciona en los niños como un estímulo, una respuesta o como relación acontecimiento-reacción, entonces ¿Con el diseño gráfico se podría responder a este problema y motivar a posibles reacciones positivas?.

Como respuesta a esta pregunta el propósito de este proyecto será crear una herramienta didáctica a partir de un producto editorial interactivo que combinado con la ilustración, el juego y la interactividad del pop up permitan canalizar los niveles de estrés y disminuirlos de una manera educativa y divertida.

Se fundamentó distintas teorías que abarcan a la problemática y las cuales servirán de apoyo para la creación del producto final propuesto, además de una indagación a diferentes ámbitos que ayudarán a la aproximación de estrategias para posibles soluciones de afrontamiento. Para la realización del diseño en el producto final se tomará en cuenta el estudio de aspectos tanto estructurales como aspectos sencillos del mismo.


Se definió el target al cual nuestro producto será dirigido mediante un mapa de actores siendo el niño nuestro usuario principal y a su vez ya que se encuentra rodeado de diferentes actores se encontró conveniente analizar a los usuarios indirectos que lo rodean, como sus padres y maestros, se desarrolló personas desing de dos ejemplos de usuarios directos, encontrando variables y constantes las cuales nos ayudarían a la realización de las partidas de diseño tomando en cuenta diversos aspectos en forma, función y tecnología.

Para la ideación se realizó un "brain storm" en base a actividades lúdicas, creativas, de relajación, interactivas y recreativas, para después generar diez ideas universales de las cuales se rescataron tres hasta la concreción de una idea final. En el proceso creativo y de diseño como punto inicial se propusieron constantes y variables que nos permitieron establecer directrices para conseguir un resultado positivo en el producto final, como la bocetación y pruebas de interactividad en donde se seleccionó los mecanismos adecuados para el correcto funcionamiento del libro tomando en cuenta de manera principalmente el target para el cual está propuesto este producto, para mejores resultados se realizaron investi-

gaciones de contenido, pruebas previas de los pop up y de la composición gráfica.

Por último se ejerció la validación de los prototipos y de las aplicaciones, como evidencia se presentó fotografías del producto final así como de la interacción de los usuarios antes definidos con el mismo.





CAPÍTULO 1

Contextualización

8. MARCO TEÓRICO

La realización de este proyecto se fundamentó en distintas teorías que abarcan a la problemática y las cuales servirán de apoyo para la creación del producto final, además de una indagación a diferentes ámbitos que ayudarán a la aproximación de estrategias y soluciones de afrontamiento. Para la realización del diseño en el producto final se tomará en cuenta el estudio de aspectos tanto estructurales como aspectos sencillos del diseño como cromática.

8.1 ESTRÉS

Desde que en 1935 el Dr. Hans Selye, padre en el estudio del estrés, lo denominó como la respuesta adaptativa del organismo ante los diversos estresores, se lo ha categorizado entonces como el Síndrome general de adaptación, que con el paso de los tiempo ha evolucionado y se generalizado de tal manera que según Berrío y Mazo (2011) "Ha sido estudiado desde varias disciplinas médicas, biológicas y psicológicas con la aplicación de tecnologías variadas y avanzadas, y con enfoques teóricos diferentes" (p.68); es decir que se ha convertido en un fenómeno mundial que afecta a la gran mayoría de la población.

La palabra estrés viene de la palabra griega *stringere*, y significa 'tensión', provocar tensión. En conceptos más generales el estrés es una reacción del organismo ante una situación que se percibe como amenazante o ante situaciones muy difíciles; por lo tanto, se trata de la adaptación del organismo a la dinámica de la vida cotidiana frente a diversos estresores.

Son conocidos como estresores a las situaciones que funcionan como estímulos causantes de estrés, ya sean internas o externas estas podrían relacionarse con todo tipo de cambios que desestabilice nuestro organismo, y los percibimos consciente o inconscientemente como una amenaza o circunstancias negativas.

Se tiene presente que, si el estrés aumenta con el tiempo, puede generar distintas alteraciones en el organismo debilitando y presentando cierta vulnerabilidad en la persona. Además, se sabe que las características y consecuencias son diferentes para cada una de las personas debido a que la respuesta ante este es distinta para todos, aunque se compartan algunos de los síntomas.

Al igual que el estrés ataca a la gran mayoría de las personas, se debe tener en consideración que los niños también son afectados por este y son vulnerables de padecerlo debido a su sensibilidad y cambio emocional que enfrentan durante sus primeros años de vida.



img.01



img.02

ESTRÉS INFANTIL

Según Ma. Victoria Trianes, psicóloga experta en el tema (2012), el concepto de estrés hace referencia a la reacción de un individuo frente a los estímulos estresores. Las respuestas del organismo, tanto biológicas como psicológicas, suelen darse simultáneamente y son percibidas por las personas como sensaciones integradas de malestar emocional, de tensión, que se han definido como miedo, ansiedad y fobia.

En otros términos, el estrés infantil se lo denomina como un conjunto de reacciones tanto físicas como mentales que se presentan antes situaciones que alteran el equilibrio de un niño, al igual que una serie de limitaciones para su desarrollo normal, por ejemplo, el cambio que ocurre al comenzar clases, conocer nuevos compañeros, adaptarse a nuevos entornos o alejarse de nuevo de sus padres.

“El estrés es una relación particular entre el individuo y el entorno, que es evaluado por éste como amenazante o discordante de sus recursos y pone en peligro su bienestar” (Lazarus y Folkman, 1986, pág.43).

El estrés puede afectar al organismo de un niño de distintas maneras ya sea por situaciones negativas o positivas causadas por factores externos o internos. Dentro de las situaciones negativas pueden estar problemas como el divorcio de sus padres o

muerte de algún familiar; en las situaciones positivas y comunes que se presentan en su vida diaria están cambios como ir por primera vez a una escuela o comenzar a practicar una actividad nueva como un deporte; todas estas podrían agotar al niño llevándolo a reaccionar de manera negativa desencadenando una serie de patrones de conducta diferentes a los normales en ellos. Además, se debe entender que cada niño es diferente por lo tanto su reacción es distinta al igual que sus síntomas, es decir la conducta en un infante puede responder de distintas maneras y por ende el estrés en ellos va a diferente en cada uno.

Con respecto a la conducta física la psicóloga clínica Ana Lucia Pacurucu dice que “el llanto es muy común, dolor de barriga y cabeza, sudoración y patrones como morderse las uñas y terrores nocturnos suelen estar presente” y en cuanto a la conducta emocional explica que “los más comunes son temor, tristeza, ira y desconfianza también la disminución de su nivel cognitivo es un aspecto importante”, por lo que se rescata que se debe comprender la manera en la que el estrés y los cambios emocionales que conlleva afectan directamente en los niveles cognitivos y sus consecuencias.

8.2 DESARROLLO COGNITIVO

Desde la teoría de Piaget, se acepta que nuestro cuerpo evoluciona durante la primera etapa de vida, y a su vez las capacidades mentales se consideraban un conjunto de patrones que constituyen la conducta y la forma de percibir la realidad, de actuar y sentir.

El desarrollo de los niveles cognitivos en la infancia beneficia a la aceptación y atención al momento de la enseñanza y comprende un conjunto de habilidades que ayuda a los niños a aprender de manera más eficaz y desenvolverse autónomamente mientras crecen para comunicarse y comprender mejor siendo más creativos y seguros.

Según Cuevas (2013) “el nivel cognitivo se refiere al nivel de aprovechamiento del alumno a partir de los estándares educativos instituidos en una sociedad e implica desde el mínimo hasta el máximo aprovechamiento”.

Es por la importancia de los niveles cognitivos en el desarrollo de un niño que se considera al estrés como una amenaza para ellos, ya que su desarrollo emocional y físico se ve afectado y disminuido, dejando consecuencias negativas como en el comportamiento y aprendizaje que son factores que determinan el nivel cognitivo.



img.03

8.3 EMOCIONES

Los niños son esponjas emocionales pues tienen la capacidad de absorber las emociones de su entorno, principalmente las que provienen de las personas que les cuidan como sus padres, profesores o tutores.

“El pensamiento adulto es muy diferente al pensamiento infantil: los niños dominan en el campo emocional y, en cambio, los adultos dominamos en el campo racional”. Cristina García Pedagoga, educadora y terapeuta. Especialista en infancia, orientación familiar y educación emocional.

Según la definición que ofrece la RAE las emociones son “La alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática”.

Las emociones según su definición son la alteración fisiológica, cognitiva y comportamental como consecuencia a un estímulo que da lugar a una respuesta; los síntomas que produce el estrés se pueden ver relacionados con los cambios fisiológicos de las emociones alteradas un ejemplo común en un niño es sudar.



img.04

8.4 POP UP

“Cualquiera que sea su definición exacta, los recursos pop up son maravillosas estructuras mágicas que confunden nuestras experiencias del mundo físico, en las cuales dos y tres dimensiones rara vez son intercambiables. Tienen un atractivo en todas las edades y culturas” (Jackson, 1996, pág 7)

Un libro móvil conocido también como libro pop up está conformado por páginas con mecanismos 3d, imágenes y lenguaje sencillo que al abrir cada una de ellas crean un movimiento de profundidad y un factor sorpresa. Existen muchos beneficios en el uso de estos libros en niños entre ellos está la interactividad que provoca al usuario por querer seguir mirando y jugar con los mecanismos. Estos libros son una buena elección didáctica para transmitir información valiosa gra-

cias a la estimulación de la creatividad y actividad en sus habilidades psicomotrices y sensoriales por la manipulación de las piezas, ayudan además a enfocar la mente en sus páginas y disminuir problemas en los niños.

La tridimensionalidad permite ver las cosas de una manera más sencilla, los mecanismos hacen a los libros interactivos, lúdicos creando un concepto de sorpresa que podría complementarse fácilmente con la enseñanza.



img.05

CLASIFICACIÓN Y TÉCNICAS

Mecanismo BIDIMENSIONALES o 2d

- Articulaciones para generar interactividad y movimiento de las gráficas
- Solapas de desplazamiento y cascada para información o ilustraciones complementarias
- Lengüetas para generar movimiento o desplazar figuras mediante una tira de papel
- Desplegables causar impacto y aumentar el tamaño
- Ruedas giratorias generar efectos atractivos o mostrar imágenes en las composiciones mediante el giro.
- Troquel de perforaciones en las pagina con formas determinada, que dejaran ver a manera de ventana, parte de la imagen de la página a la que queda superpuesta.

Mecanismos TRIDIMENSIONALES o 3d

- Son figuras que se elevan sobre el nivel de la página gracias a los pliegues al abrir o cerrar el libro.
- Túnel es un mecanismo tridimensional no autoerectible para crear un escenario multicapa y profundidad.
- Desplegables añadidos se realizan con piezas de papel a manera de origami que se despliegan a un mayor tamaño.
- Teatrillos se crea gracias al levantamiento de un escenario, donde se puede interactuar con distintas capas extras.
- Carrusel con una abertura de 360 de cada página, se forma un carrusel de imágenes y cortes.



8.5 DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial permite maquetar y componer publicaciones logrando una armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación dotando de personalidad al momento de comunicar el mensaje. Es la manera de comunicar al lector un contenido visual mediante un diseño y aplicando las herramientas que permiten realizar diferentes publicaciones.

“Dotar de expresión y personalidad al contenido con la finalidad de atraer y retener la atención del lector” (Guerrero, 2016, pág 29-30.)

Las publicaciones editoriales tienen como objetivo principal comunicar y transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes con textos.

El diseño editorial entonces forma parte del diseño gráfico como del diseño de la información ya que permite maquetar y tener nuevas composiciones de distintas publicaciones dotándolas de personalidad al momento de comunicar un mensaje; es una manera de comunicar un contenido visual con

la intención de atraer y retener la atención del lector para así conseguir que la información presentada sea atractiva y llamativa.

CUBIERTAS

“Cuando hablamos de diseño editorial: las primeras impresiones son las que quedan. La cubierta es lo primero que verá el público y, en muchos casos, determinará si un lector se toma la molestia de abrir una publicación para leer el interior... Sin embargo, el diseño de la cubierta no sólo consiste en ser bonito; una cubierta bien diseñada también debe comunicar, con claridad y de manera sucinta, el contenido de la publicación.” (Bhaskaran, 2006, pág 46)

Es decir, las cubiertas son la parte exterior del libro, lo primero que capta la vista de un lector y en el caso de los niños es lo que despertará en ellos el interés de acercarse, por lo que su colorido, su forma y la expresión clara del mensaje serán utilizadas.

Maquetación

La maqueta está compuesta por las guías invisibles en donde se colocaron los elementos de la diagramación. Está formada por la retícula y en la parte exterior por los márgenes. En la retícula se colocan las columnas, la media línea, cajas de imagen, paginación y textos. La proporción de los elementos respecto al texto proporcionan contraste y dinamismo en la publicación. Siempre debe haber elementos más dominantes que otros tanto en tamaño como en posición, de manera que se cree una jerarquización visual y una línea de lectura. En casos específicos como libros para niños la ilustración puede tener más peso que el texto. (Zanón Andrés, 2007).

La maquetación es considerada la estructura del contenido y cada uno de sus elementos se encuentra relacionados con la publicación para facilitar la forma en cómo está compuesto y sobre todo para ser más agradable al momento de ser leída. Existen diferentes soluciones de maquetación dependiendo al tipo de lector al que se dirige sin embargo se debe tener en cuenta siempre que las composiciones deben ser entretenidas, agradables y fáciles de entender, ya que la maquetación es un medio por el que se transmite un mensaje.

Formato

El autor Albert Kapr (1985), en su artículo “101 Reglas para el Diseño de Libros” nos dice que “De

la finalidad y la manubilidad que debe caracterizar al libro para comodidad del usuario, se deriva el formato de aquél. Un libro ha de ser más ligero posible y no innecesariamente grande. A la hora de establecer el formato de los libros destinados a una lectura continua debe partirse de la amplitud óptima de los renglones.”

Al diseñar un libro para niños se debe revisar el formato a escoger ya que debe ser diseñado ergonómicamente para ellos, debido a que puede ser utilizado en la escuela como en casa además de poder ser llevado a otros lugares, deberá entonces ser pensado en base a proporciones y la comodidad al utilizarlo.

Jerarquía

La jerarquía hace referencia a los diferentes estilos tipográficos empleados por el diseñador para guiar al lector por la maquetación. En general, cuanto mayor y más dominante sea el elemento, más alta será su posición en la jerarquía. [...] una jerarquía visual fuerte y coherente en la que los elementos más importantes destacan y el contenido se organice de forma lógica y agradable. (Bhaskaran, 2006, pág 60-61)

En el caso de libros para niños las imágenes son lo primordial para la jerarquía, sin embargo, lo que más se frecuenta utilizar son ilustraciones, ya que estas captan más su interés con personajes o interactividad de los mismo sin opacar el texto.



RETÍCULA

“La retícula es un conjunto de líneas y guías que se trazan sobre el espacio de un proyecto gráfico para poder organizar y unificar el espacio a nivel compositivo. Sobre esta se asientan todos los elementos que componen la producción gráfica: títulos, subtítulos, textos, imágenes, etc., una retícula impone orden, uniformidad y coherencia.” (Rodríguez, 2014, pág. 32)

Las retículas son parte fundamental de la composición y existen varias formas de utilizarlas, estas pueden ser una guía, pero no siempre se debe regir a ellas. La retícula nos da un orden en el cual podemos ubicar la información como los elementos mencionados por la autora y así tener una forma organizada consiguiendo orden y estética.

TIPOGRAFÍA

El principal elemento del diseño de libros es la escritura o los tipos. Su función consiste en hacer legible el texto. Decimos que estamos leyendo cuando, por medio de la figura de las letras y las palabras, reconocemos su fonética y su significado.

“Existen algunas reglas para el uso de la tipografía en el área editorial como por ejemplo el uso de la lectura para niños de kínder en donde el tamaño de la letra debe de ser 36 puntos, para el final de primer año escolar debe ser de 16 puntos. Del segundo al cuarto año de escolar, la escritura adecuada es la de un tamaño



de letra de 14 puntos. También las personas de vista débil y los ancianos deben leer textos escritos en un cuerpo de letra mayor por razones de higiene óptica” (Karp,1985).

Existen parámetros al momento de escoger el tamaño de una tipografía ya que dependerá a quien se dirija. Todas estas reglas ayudarán a obtener una mejor legibilidad en cuanto a la lectura, sin embargo, en el caso de los niños no influye solo el tamaño si no el tipo de tipografía e incluso la cantidad de contenido, debido a que por su edad su concentración va más por lo interactivo y su comprensión no es muy rápida si existe mucho texto.

CROMÁTICA

Los colores pueden tener diversos significados y pueden vincularse a diferentes emociones. [...] El color es una herramienta importante que posee el diseñador gráfico. Pueden usarse para comunicar muchas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar. (Bhaskaran,2006, pág. 80)

La cromática es un elemento de suma importancia, ya que sus tonos de color pueden ayudar a dar más importancia a ciertos elementos y así atraer la atención del lector a la publicación, sea texto o ilustración, pero tomando en cuenta que debe existir una limpieza visual adecuada al mensaje.

Cuando hablamos de un lector niño se podría decir que los colores fuertes llaman mucho más su atención y así se puede utilizar la cromática como estrategia para conseguir el interés en ello y el contenido de la publicación.



GIRLS AND BOYS COME OUT TO PLAY,

Girls and boys come out to play,
The moon doth shine as bright as day.
Leave your supper and leave your sleep,
And join your playfellows in the street.

Come with a whoop, and come with a call,
Come with a good will or not at all.
Up the ladder and down the wall,
A half-penny loaf will serve us all.

You'll find milk, and I'll find flour,
And we'll have a pudding in half an hour.

img.09



COMPOSICIÓN

“Es el acomodo y distribución de distintos elementos en el espacio visual de una publicación, ya sean textos o ilustraciones, la composición se genera a partir de elementos básicos tales como: punto, línea, contorno, dirección, textura, dimensión, posición, etc. Además de esto, es parte fundamental para la comunicación y correcta comprensión de una publicación obteniendo: armonía, proporción y el equilibrio de los elementos”. (Rodríguez, 2014) pág. 32

Con la composición se puede captar de manera rápida la atención del lector, pero teniendo en cuenta los elementos que contamos y no saturar la publicación, así se consigue riqueza visual y una mejor lectura. Para esto se debe ser claro en los puntos más fuertes del contenido y resaltar los mismos, para mantener concentración en el lector.

ILUSTRACIÓN

“Las ilustraciones y formas sirven sobre todo para representar el contenido del libro o texto según el objetivo de cada uno, por eso es necesario que las ilustraciones concuerden visual y estéticamente con la tipografía utilizada.” (Kapr,1985)

La ilustración en los niños desempeña un desarrollo intelectual por lo que es recomendado que los libros para niños tengan ilustraciones. Con esto se podrá ver que la ilustración ejerce un papel fundamental en una publicación para niños ya que así se puede enriquecer su imaginación y creatividad, dándoles cultura visual que actualmente es con lo que más se encuentran.

8.6 Diseño Lúdico

El diseño lúdico se encuentra conjuntamente relacionado con la realización de juegos o actividades atractivas y necesarias para capturar la atención, en este caso de niños de 6 a 8 años de edad, y hacerlos partícipes obteniendo como resultado un aprendizaje significativo, además como lo expresa Martín (2018) “ el juego puede tener la llave de la innovación y el cambio, y nos puede ayudar a superar muchas de las dificultades con las que nos encontramos ” (p15) tales como dificultades psíquicas, físicas y conductuales, colocando al diseño lúdico como una estrategia eficaz de aprendizaje y afrontamiento a problemas presentados en los niños.

Es decir, el diseño lúdico está relacionado con el juego, el cual capta la atención de las personas de cualquier edad, así obteniendo un aprendizaje significativo (aprender jugando) se debe tener en cuenta que los niños son quienes principalmente aprenden mejor cuando existe interacción con objetos que tiene a su alrededor, además es muy importante tener en cuenta que no debe existir excesiva información porque llega a cansar y aburrir al usuario.

Creatividad

“La creatividad es la capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales”

Para productos enfocados en los niños se debe tener mucha consideración en la creatividad al momento de pensar en nuevos métodos para mantener al niño concentrado y sin cansancio o distracción de la actividad que se encuentre realizando, debe causar en él interés por descubrir nuevas cosas. La creatividad y el juego son las nuevas herramientas para educar con nuevas formas de enseñar ya que de esta manera se puede receptar de mejor manera la información tanto como en niños como adultos.



img.10



JUEGO

“El juego es la actividad más importante para el desarrollo de los niños. Mediante este se relacionan los conocimientos que ya han adquirido con otros nuevos, formando así procesos de aprendizaje individual. En los primeros años de vida, el juego, como medio educativo, es un elemento muy importante porque aporta mucho en el desarrollo cognitivo, social, emocional y en la formación de la personalidad. A través del juego los niños enriquecen su mente, estimulan su fantasía, crean situaciones y les dan solución.” Fernández, Ortiz, Serra (2015)

Juego es una de las primeras palabras que un niño aprende a decir, es parte de su lenguaje principal, es decir una forma de expresar lo que le pasa, lo que puede estar sintiendo o lo que está pensando por su mente. El juego ha estado presente en su desarrollo y forma parte del comportamiento humano, así que la adaptación del mismo en los métodos de enseñanza es primordial, así permitiendo al ser humano desarrollarse y aprender de mejor manera.

Material didáctico

Según Cebrián (2001) los materiales didácticos, son “todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos que, en unos casos utilizan diferentes formas de representación simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad. Estando siempre sujetos al análisis de los contextos y principios didácticos o introducidos en un programa de enseñanza, favorecen la reconstrucción del conocimiento y de los significados culturales del currículum”

El material didáctico en relación a los niños es un recurso que va facilitar el aprendizaje como la enseñanza dentro del contexto educativo, ayudando a desarrollar de mejor manera sus sentidos accediendo de mejor manera a receptar los contenidos, actitudes o destrezas.



img.12

8.7 Multimedia

Integración e interactividad son dos palabras que definen y engloban a la multimedia en cierta parte, la multimedia es el conjunto de texto, imágenes, audio y videos que transmiten un mensaje y pueden ser aplicada en distintos soportes y aplicaciones; también se puede clasificar en la multimedia a los medios electrónicos que permiten el almacenamiento y transmisión de contenido.

Su interactividad y manera didáctica en la cual es trabajada la hace una herramienta fácil y rápida que motiva el interés del usuario y el poder del aprendizaje participativo.

De acuerdo con Schmitz y Mayer (2005), el término multimedia tiene diferentes acepciones según el contexto con el que se relacione. La multimedia puede ser entendida a nivel de soportes tecnológicos, donde se lo entiende como el uso de

múltiples medios para presentar información; a nivel de formatos de presentación, se asocia la multimedia con el uso de diferentes formas de representación, es decir, textos e imágenes. Mientras que, en el nivel de modalidades sensoriales, la noción de multimedia se relaciona con el uso de diferentes sentidos, tales como el ojo y el oído.

Usabilidad

Donald A. Norman explica que la usabilidad es la "facilidad con la que el usuario del producto comprende cómo funciona y consigue que funcione de igual manera", es decir que la usabilidad no solo trata de un buen funcionamiento sino

también de la calidad de la experiencia y la interactividad con el comportamiento emocional de cada usuario.

Al hablar de multimedia orientado a niños Yusef Hassan (Diseñador de Interacción) dice que "los niños tienen habilidades, preferencias y necesidades diferentes al usuario medio", por lo que se debe tomar en cuenta aspectos importantes para su experiencia, así Karina Ibarra, madre de familia y diseñadora de UX explica una serie de principios del diseño enfocado a niños que debe tener en cuenta al momento de diseñar para ellos:

- **Simplicidad:** El diseño debe ser sencillo, intuitivo, con el menor texto posible y con iconos fáciles de reconocer para un usuario de esta edad. Por tanto, también es recomendable incluir audio e interacción.

- **Metas centradas:** Los niños deben reconocer de manera rápida la meta de las actividades, para evitar problemas de entendimiento y abandono por aburrimiento.
- **Diversión:** Debemos tener presente que un juego debe ser divertido para ellos, porque en caso contrario perderán el interés por él. No hay que olvidar que "la diversión es la base de cualquier juego", tanto para adultos como para niños.
- **Desafíos:** Otro punto clave que no podemos pasar por alto, es introducir la presencia de retos o desafíos que motiven a los más pequeños durante la utilización del juego. Debemos conseguir que se sientan motivados a la hora de superar las diferentes actividades que se proponen, consiguiendo que se sientan satisfechos al alcanzar ese resultado.

9. Investigación de campo

Al establecer el marco teórico del proyecto se encontraron ciertas dudas con relación a conceptos encontrados, por lo que fue necesario para la realización de entrevistas directas a especialistas que conozcan sobre el comportamiento habitual de los niños y sobre todo de niños que padecen este problema; para así proporcionar datos certeros y mejorar la calidad de información.

9.1 Entrevistas

Se realizó una entrevista a la psicóloga clínica Ana Lucía Pacurucu, directora del Centro de Estimulaciones Integral y Apoyo Psicoterapéutico de la Universidad del Azuay (CEIAP) y docente de la Escuela de Psicología Clínica Infantil, donde se trató acerca de los distintos estertores que enfrentan los niños y sobre todo su perfil.



Dra. Ana Lucía Pacurucu

Se llegó a la conclusión que la edad recomendable para trabajar en este problema son niños de 5 a 7 años de edad, debido a distintas restricciones con los niños menores de 4 años ya que la sociedad pediátrica española ha prohibido el uso de pantallas en ellos; y así buscar estrategias que permitan al niño mantenerse activo y capten su atención.

“Niños de este tipo tienen dificultades en el manejo de las **EMOCIONES** porque no aprenden o están en el proceso de **IDENTIFICAR** que tienen, como actuar y muchas veces el entorno en el cual se desenvuelven **ALTERA** el proceso de adaptación”

De igual forma se realizó una entrevista directa a la educadora temprana Ana Cristina Arteaga, Magíster en Educación Especial y docente de la Facultad de Filosofía de la Universidad del Azuay, quien comentó que la etapa evolutiva es diferente para cada niño y por ende los síntomas y cambios emocionales que presenten también. En los niños de 5 a 7 años

“Actividades de distinta naturaleza, como por ejemplo momentos de relajación y reflexión como tomar el tema de un cuento son momentos **DINÁMICOS**, activos, muy motrices y en los que también podemos trabajar con juegos tradicionales. A su vez en esta edad los **NIÑOS** se representan mucho con personajes, sí crean un personaje o se utiliza un personaje con demanda en la edad, a través de ese **PERSONAJE** se pueden construir circuitos motrices, hacer juegos pseudo de mesa, de actividad que implique motricidad”.

de edad la etapa evolutiva que les corresponde es aquella de las operaciones concretas, entonces un niño de esta edad necesita mucho apoyo para aprender, y está en transición para que su pensamiento empiece a comprender las cosas sin el apoyo mencionado.



Lic. Ana Cristina Arteaga

10. HOMÓLOGOS

El análisis de homólogos, es la observación e investigación de proyectos similares al producto que se realizará, relacionándolo y categorizando desde las partidas de diseño, funcionamiento, forma y tecnología; de estas se rescataran estética, interactividad, soporte, entre otras de acuerdo al usuario.

10.1 Forma

Autor: Estefanía Álvarez Aguirre

Usuario: 7 años de edad en adelante

Título: Monstruodion

Año: 2015

Cliente: Niños

La parte interna del libro atrae la mirada de los usuarios por la abundancia de ilustraciones y por el uso llamativo de la cromática, así mismo su tipografía San Serif lo hace sencillo y fácil de leer, sobre todo rescatando lo último ya que los niños se encuentran en etapa de aprendizaje y no deben confundir las letras o palabras. Las ilustraciones poseen colores contrastantes con el fondo utilizado y sobre todo el uso de colores vibrantes capta la atención y retienen a los pequeños lectores. De igual forma los personajes poseen detalles que les ayuda a que la gráfica sea amigable y atractiva, siendo interesante el uso de monstruos como metáfora que lo que busca es evitar que los niños sientan una emoción, como en este caso sería el miedo que tienen a ellos y así lo puedan ver como algo amigable y natural.



img.13

10.2 FUNCIÓN

Autor: Aprende con EDDIE - El dinosaurio travieso

Usuario: 5 años en adelante

Título: Aprende con Eddie cómo hacer una lámpara de lava. Eddie el dinosaurio hace experimentos.

Año: 2016

Cliente: Niños

Es un canal de YouTube en el que los niños pueden aprender y divertirse viendo dibujos animados protagonizados por el dinosaurio Eddie, el personaje principal de este canal. Semanalmente se sube en el cual aparece Eddie en cada uno de ellos, haciendo que los niños ya se familiaricen con el personaje. Cuenta con diferentes actividades para que los niños se distraigan y puedan estar activos incluso no solo viendo el video, ya que tiene que realizar distintas actividades que hace el dinosaurio.



img.14

10.3 TECHNOLOGÍA

Autor: Omer Viner

Usuario: 7 años en adelante

Título: Las Células y Yo

(Cells & I)

Año: 2017

Cliente: Niños y jóvenes

Las Células y Yo es un libro interactivo educativo, enriquecedor y emocionante combinado con un smartphone que lleva a los lectores a un viaje por el cuerpo humano. Los usuarios gracias a la utilización de la multimedia pueden crear una nueva experiencia que se combina con la lectura para que el mismo interactúe de diferentes formas con el libro y así se genere una experiencia compartida entre los niños, sus padres y los educadores. Lo interesante de esta aplicación es que es amigable con el consumidor porque el producto consigue su propósito, su uso es ameno o divertido y el que interactúa con el libro consigue con facilidad hacer lo que se propone.

הדנ"א שלי

אני נָא ואני יחידת החיים הבסיסית ביותר של הגוף. אני מורכב מחלקים שלכל אחד מהם יש תפקיד כדי לקיים את החיים שלי.



אני נְרָעִין התא. אני נמצא בתוך מעטפת מאחר ואני מאוד חשוב וצריך להגן עליי. אני שומר בתוכי את הדנ"א.

אני נָן, אני חלק מהדנ"א ואני קובע את התכונות של הגוף. למשל האם צבע העיניים יהיה חום או ירוק, האם יהיו נמשים על הלחיים, האם השיער יהיה מתולתל או ועוד.

אני דִי-אן-אֵי, או בקיצור דנ"א ואני המתכון לתכונות של הגוף כולו. אני נראה כמו סולם מאוד ארוך ומפותל. אם אני וחבריי הדנ"א ביתר התאים של הגוף נחזיק ידיים נגיע נוכל להגיע עד לכוכב פלוטו, להקיף אותו ולחזור חזרה לכוכב שלנו.



CONCLUSIONES

Tras la finalización de este capítulo se puede rescatar, sobre todo de las investigaciones, que el estrés es un término muy amplio y el enfoque más importante al cual se debería centrar son las emociones que se presentan y cambios en el organismo de los niños por consecuencia del mismo para intentar crear soluciones de afrontamiento. Además, rescata la importancia de las nuevas tecnologías como la multimedia, para el aprendizaje interactivo y didáctico que atrae a los niños y los mantiene activos, al igual que el juego.

The background is a vibrant space scene with a dark blue and purple gradient. It features several orange planets with cyan rings, yellow comets with orange heads and long tails, and red meteors streaking across the sky. Small white stars are scattered throughout the background.

CAPÍTULO 2

Planificación

11. Target

Público directo e indirecto al cual será dirigido el producto final.

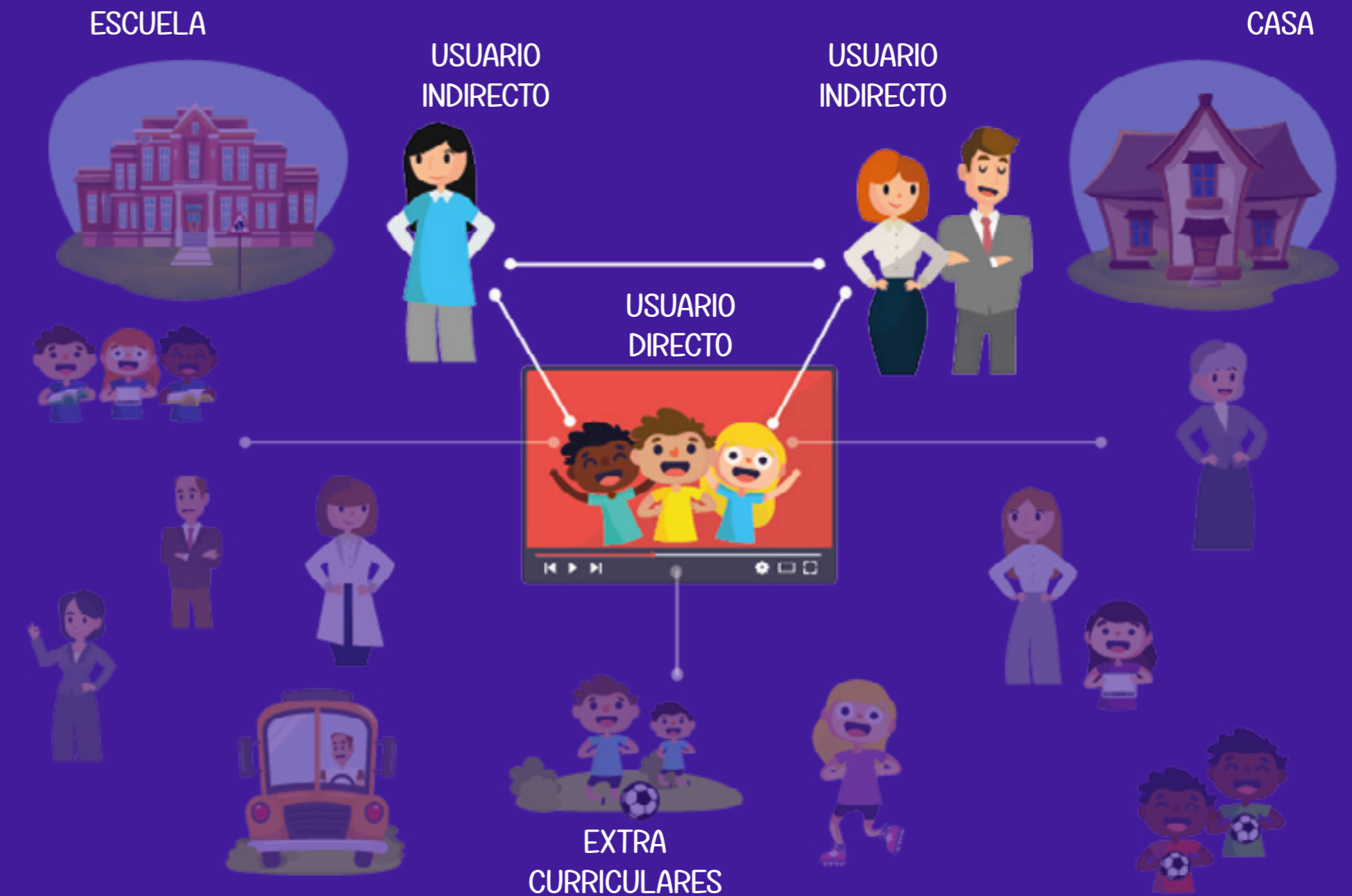
11.1 Mapa de actores

Al realizar el mapa de actores se pudo identificar que el niño es nuestro usuario principal, pero éste a su vez se encuentra rodeado de diferentes actores y espacios como lo es la escuela, su casa y lugares en los que desenvuelve sus actividades extracurriculares.

- Los actores principales en la casa son los padres ya que con ellos conviven a diario, también contamos con actores secundarios como lo son los cuidadores, abuelos, familiares y vecinos que son parte de la vida de un niño.
- Los actores principales en el colegio son los docentes, ya que con ellos pasan la mayor cantidad de tiempo en la institución, también contamos con actores secundarios como son los compañeros, inspector, transportista y en este caso también sería la psicóloga del colegio ya que estos niños tienen cambios emocionales que llegan a provocar estrés.
- En sus actividades extracurriculares nos encontramos con otros actores secundarios como sus compañeros y su profesora.

Al haber establecido el mapa de actores pudimos concluir que el target directo son niños de 6 a 8 años de edad que padecen de cambios emocionales o estrés en su vida, y el target indirecto serían los padres de familia quienes son los guías y las figuras a seguir de los niños aquellos los forman y enseñanzas los valores que deben cumplir, además tienen la misión de lograr que sus hijos desarrollen exitosamente sus habilidades.

De igual forma tenemos como segundo target indirecto a los docentes que no solo enseñan, si no son un referente en el que reflejarse. En el caso de los niveles básicos de educación, los niños ven en sus profesores un modelo a seguir y se podría decir que en ellos basan su forma de actuar para enfrentar cambios emocionales y a su vez el estrés.



img.16

11.2 PERSONA DESIGN



Martín Vazquez

Martín es un niño de 6 años vive con sus padres y hermano menor en la ciudad de Cuenca, es muy inquieto en casa últimamente. Pues ha habido algunos cambios como el nuevo trabajo de sus padres.

Comienza su día desde muy temprano a las 6 am, desayuna muy poco pues dice que siempre se levanta con malestar estomacal como excusa para no ir a clases. Su madre todos los días camino a su trabajo lo lleva a la escuela en ese momento aprovecha para jugar en el celular.

Está cursando el segundo grado de educación básica y los cambios han sido muy fuertes y grandes para él sobre todo conocer a nuevos compañeros y acercarse a ellos se le dificulta mucho por lo que ha comenzado a mostrar mucho enojo y desgano, en su rendimiento escolar Martín mantiene

sus notas le gusta aprender nuevas cosas y se ve muy interesado en las clases sin embargo es muy perezoso al momento de realizar actividades por lo que sus profesoras siempre lo llaman la atención.

Al terminar la jornada escolar regresa a su casa en buseta donde ya se muestra cansado y con sueño, en casa lo recibe su abuela pues sus padres trabajan tiempo completos, almuerza y duerme casi siempre en seguida por una hora. Mantiene una relación buena con su hermano juegan juntos y más cuando sus primos van a visitarlos.

A la hora de realizar sus deberes Martín busca siempre pretextos para no realizarlos e inventa cosas para evitar circunstancias de trabajo escolar, su abuelo siempre está para ayudarlo por lo que al final termina realizándose.

Además, acostumbra ver televisión por unas dos horas sus caricaturas favoritas como las series Lego de super héroes y otros programas en canales como Disney Cartoon Network y Netflix.

En la noche espera a que sus padres lleguen del trabajo para merendar todos algo ligero. Para terminar su día su padre siempre lo lleva a dormir.



ISABELLA GALINDO

Isabella tiene 7 años es única hija y vive con su madre y abuelos, es muy callada, tranquila y sensible, le gusta jugar con sus barbies y ver YouTube en su iPad, además le gusta mucho los libros con actividades para ella son mucho más entretenidos que otros. Es muy unida con su madre quien casi siempre está con ella pues trabaja medio tiempo.

Su día empieza pronto para ir a clases, la buseta pasa por ella. Está cursando el tercer año de de educación básica, en clases Isabella por lo general es muy buena sin embargo suele llorar y agobiarse cuando no puede con alguna actividad, por lo que siempre sus profesoras tratan de mantener un control especial en ella. En los recreos suele jugar muy poco pues muestra cierto cansancio.

En casa los almuerzos Isabella pelea mucho con su madre ya no quiero comer casi siempre. Al momento de realizar tareas muestra presiones y suele olvidarse, por lo que su madre siempre está pendiente en trabajar con ella esto ha causado en ella últimamente problemas para dormir lo que le provoca pesadillas nocturnas haciéndola estar muy cansada en el día.

Actividades que la ayudan a distraerse y abrirse con las personas es el patinaje práctico los días martes y jueves y se ve muy interesada no le gusta faltar a ninguna clase.

Para terminar su día antes de ir a dormir toma un vaso de leche mientras esta en su iPad, ella dice que le gusta pasar tiempo en ella ya que tienes juegos como: a comer con Hello Kitty, que es muy entretenido, también suele ver programas de televisión como Gravity Falls o campamento de verano.

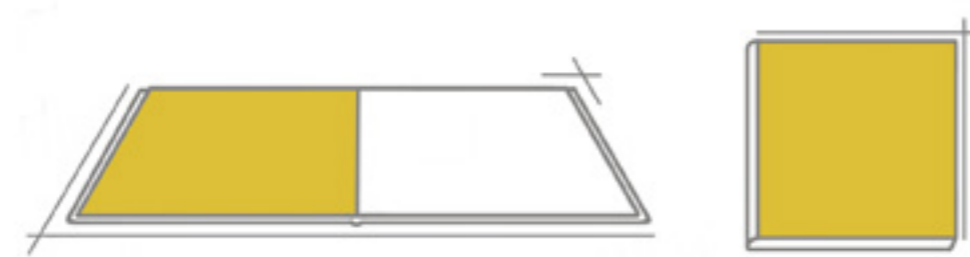
12. Partidas de diseño

El producto editorial será multimedia e interactivo para ello se deberá tomar en cuenta diferentes aspectos en forma función y tecnología.

12.1 FORMA

Formato

Al ser un libro dirigido para el uso de niños el formato deberá ser ergonómicamente diseñado para el uso de los mismo en su vida cotidiana, es decir que podrá ser utilizado en las aulas de las escuelas como en casa.



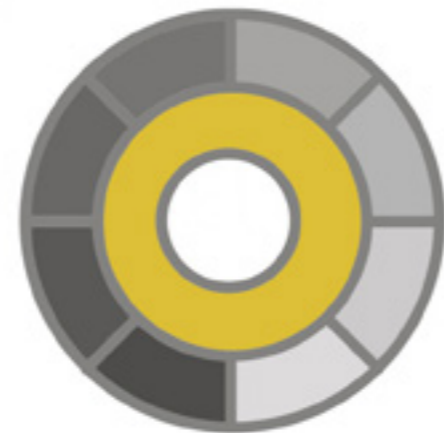
Diagramación

Se tomará en cuenta los elementos de la pantalla, el uso de sistemas reticulares como modulares y elementos libres para la distribución y adaptación de información. Se mantendrá una diagramación dinámica para obtener la atención del usuario mediante movimiento y orden.



Cromática

Se presentarán colores saturados fantásticos tomando en cuenta el contraste en fondo y figura para captar la atención del niño hacia el objetivo de cada actividad que realice para así generar un impacto visual.



ILUSTRACIÓN

La ilustración se realizará en 2D tomando en cuenta siempre la relevancia del personaje principal con el cual los niños pueden llegar a identificarse. Las ilustraciones deben ser sencillas y sobre todo llamativas para captar su atención, igualmente se tomará referencias de las gráficas de las caricaturas más vistas hoy en día por el usuario.



Tipografía

La tipografía es uno de los elementos con una gran influencia, por ello se utilizará fuentes con alta legibilidad ya que al trabajar con niños se recomienda que sea sencilla, redonda y sin adornos. Lo más acertado es utilizar tipografías como San Serif, debido a que estos tipos de letra tienen características que permiten reconocer fácilmente las palabras y brindan facilidad de lectura además de variedad.



12.2 FUNCIÓN

Funcionamiento

El producto final tendrá en él actividades y estrategias para mantener los cambios emocionales y el estrés, que serán nivelados y combinados con el juego y la interacción directa con personajes.

Al ser una generación ligada desde el nacimiento con la tecnología (Generación T), la multimedia desempeñará la función de enseñanza y sobre todo de estrategia hacia el afrontamiento del problema y atracción al usuario.

Usabilidad

Para mejorar el rendimiento del usuario en la interacción, eficacia, eficiencia y facilidad de aprendizaje-psicológico de la satisfacción y diversión de su uso, la experiencia del usuario se basará en UX para niños que fue mencionado en el capítulo anterior.



12.3 Tecnología

Para el diseño y creación gráfica se utilizará programas como:

- Adobe Illustrator para la creación de gráficos vectoriales
- Adobe Photoshop para retoque y manipulación de imágenes
- Sketchbook Pro para creación y aplicación de dibujo
- Adobe Indesign para composición digital de páginas

Para la creación de la interfaz y animación se utilizará los programas:

- Adobe After Effects para generación multimedia y animación.
- La impresión final del prototipo se realizará en Offset e impresión a láser con terminados especiales que adecuarán el prototipo para la interactividad y multimedia.



13. PLAN de NEGOCIOS

El plan de negocios es un proceso que servirá como guía para el proyecto donde se utilizara las variables de producto, precio, plaza y promoción mediante las cuales se obtendrá el cumplimiento de los objetivos planteados.



PRODUCTO

Se realizará dos libros multimedia interactivos con distintas actividades y estrategias que buscarán mantener los niveles emocionales y cargas de estrés neutralizadas en los niños.

PROMOCIÓN

Para promocionar el producto se realizará publicidad en redes sociales, además de una estrategia de exhibición en los puntos de venta en donde se exponga de manera creativa a los personajes para captar la atención de los niños. De igual forma se realizará un video promocional que se encontrará en YouTube y que será anclado a los videos de niños.

PLAZA

La distribución de este producto se realizará primero en la ciudad de Cuenca desde el distrito de educación y también se podrá encontrar en librerías.

PRECIO

Se definirá dependiendo los costos de producción, diseño, publicidad y distribución además de calidad del producto final.



CAPÍTULO 3

Diseño

14. Ideación

Mediante la realización de actividades en los niños se podrá llegar a distraer su mente, alejándose de estresores y enfocando hacia otra dirección para así tranquilizarlos. La relajación sin dudar es un método conocido para enfrentar el estrés sin embargo las actividades relajantes que se usan en adultos llegan a ser pesadas y poco entretenidas para los niños por ello lo más acertado es unir el mundo del juego con el de las actividades de relajación simple, obteniendo una combinación clave para disminuir el estrés e indirectamente bajar sus niveles emocionales.

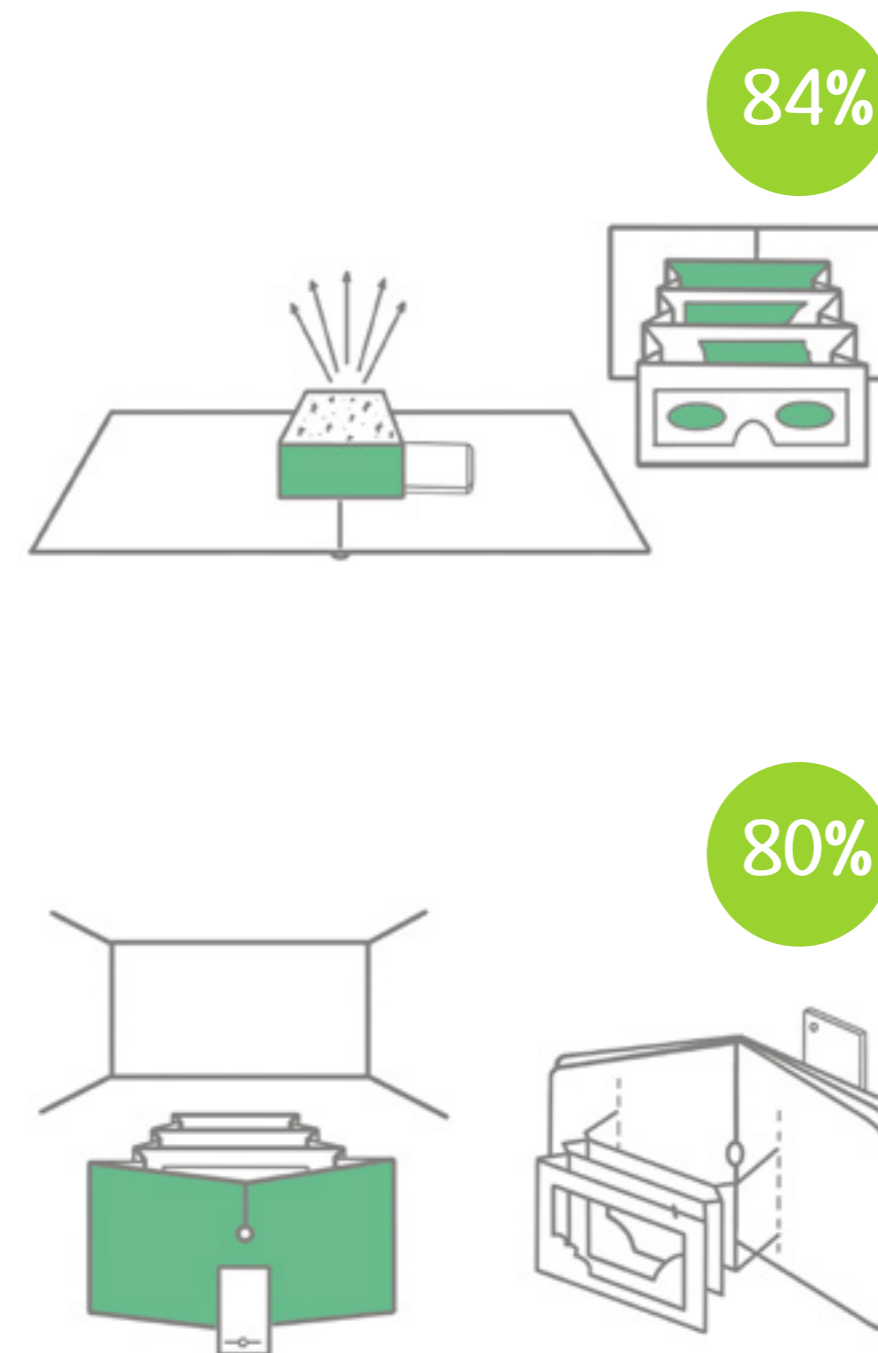
Existen varias actividades con las cuales se puede trabajar

- Lúdicas
- Creación manual
- Relajación
- Interactivas
- Recreativas

14.1 10 ideas

Con base a los parámetros expuestos se podrá realizar la ideación de 10 propuestas combinadas con mecanismos digitales o impresos, donde mediante un cuadro de validación con los parámetros de relevancia de la problemática como factibilidad de realización, validación de experto, innovación y trascendencia.

10 ideas	Relevancia de la problemática	Factibilidad de realización	Validación experto	Innovación	Trascendencia	Total	Porcentaje
1. Libro pop up	9	8	9	8	8	42	84%
2. Libro proyector	9	6	9	9	7	40	80%
3. Libro paper toy	8	9	8	6	6	37	74%
4. Libro paper cut	7	7	5	6	7	32	64%
5. Libro magnetico	9	8	9	7	8	41	82%
6. Lupa explorar	7	8	7	8	9	39	78%
7. Realidad aumentada	8	9	9	7	8	40	80%
8. Motion book	5	8	5	5	8	31	62%
9. Rompecabezas tiempo	5	7	4	8	7	31	62%
10. Rompecabezas 3D	7	9	7	6	6	35	70%



Libro POP UP

Lo que se busca es la interacción del niño con los mecanismos atractivos que ofrece este libro, siendo el rol de distracción que necesitamos. Además, se buscará la innovación aplicando técnicas como sonidos, gafas anaglíficas, estereoscopia, entre otras.

Libro proyector

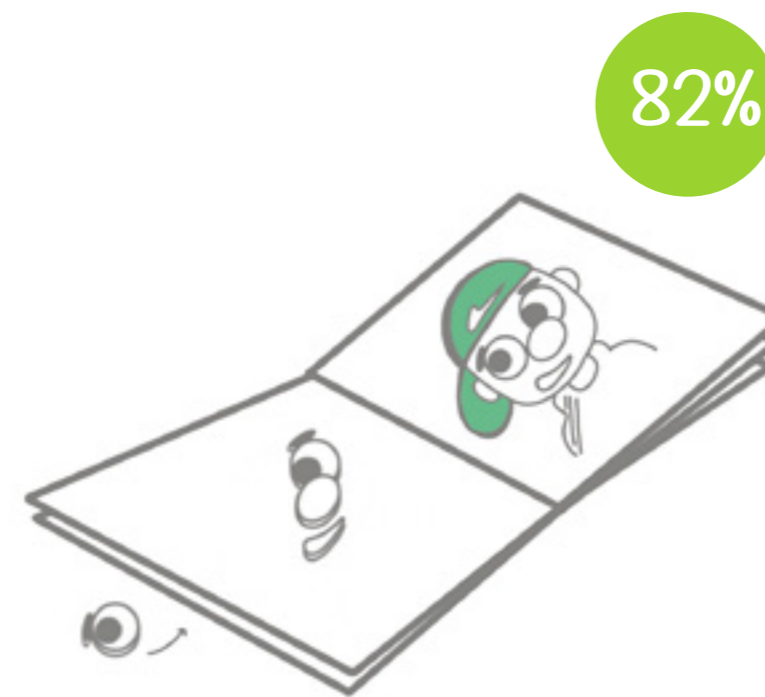
A manera de un teatrillo chino se implementará la técnica de acordeón para crear escenarios donde el niño creará su propia historia y diferentes personajes, dando la posibilidad de incrementar su imaginación con una historia interminable.



74%

Libro con paper toy

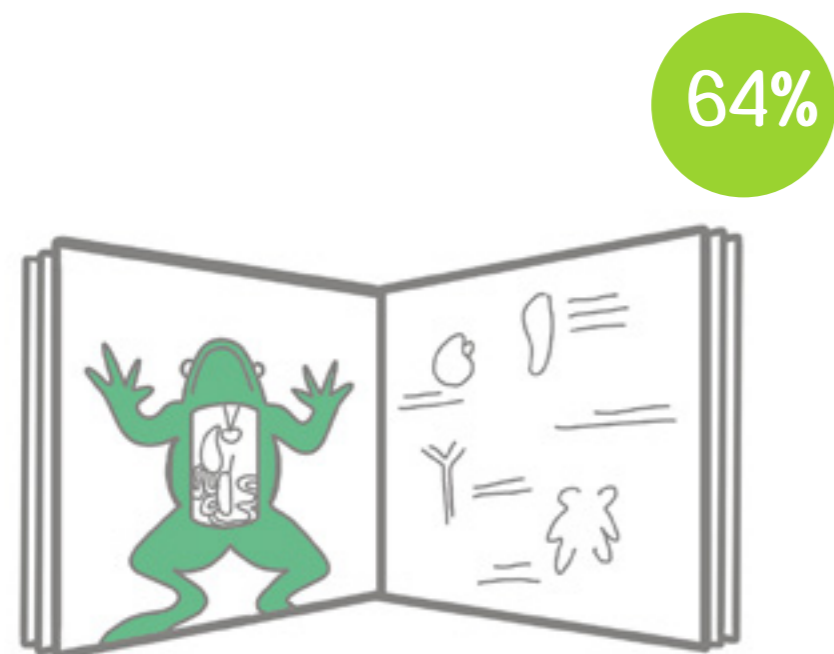
Utilizando el cuento se contará una historia sobre las emociones y mediante el avance el niño irá descubriendo nuevos personajes los mismos que podrá ir armando a manera de paper toy, tanto la creación de personajes como el uso de tijeras y materiales creativos ayuda a la distracción de los problemas.



82%

Libro magnético

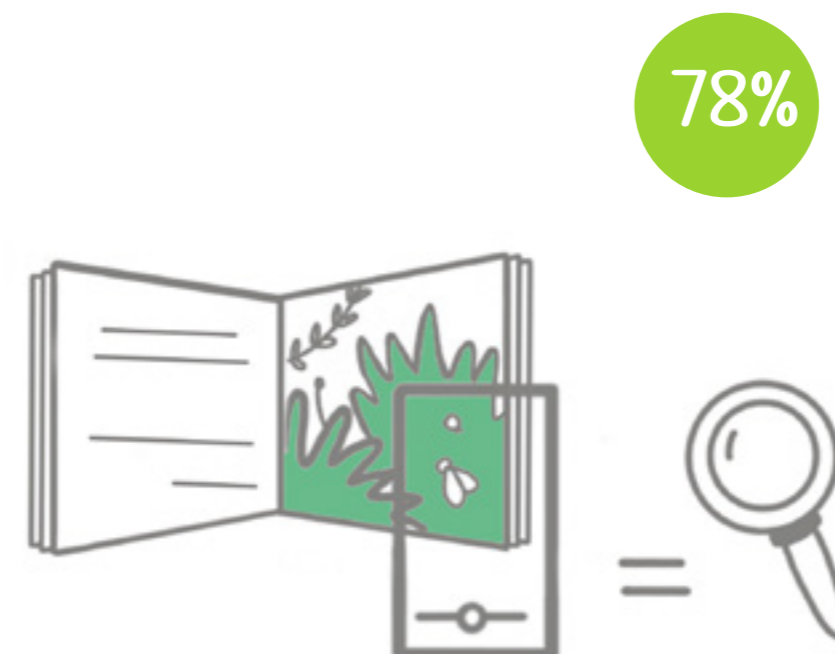
Se utilizará la manipulación de imanes como una opción para controlar el estrés al jugar con fichas, así como también se dará paso a la imaginación del niño mediante la creación de sus propios personajes.



64%

Libro paper cut

En este libro el niño podrá utilizar su imaginación e introducirse en distintos papeles simulando actividades propias del mismo como por ejemplo ser un doctor el cual realiza una operación colocando las fichas en el lugar correcto.



78%

Libro lupa explorar

Con este libro el niño se podrá convertir en un explorador en el cual con la ayuda de un dispositivo móvil sobre este se podrá observar diferentes objetos y animales escondidos o indagar dentro de diversas formas.



80%

Realidad aumentada

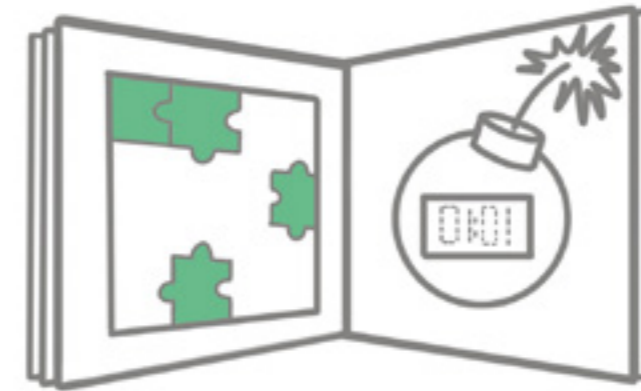
Este cuento trabajará una relajación indirecta, donde el personaje puede ser "su mascota" la misma que emitirá sonidos, música relajante, se podrá alimentarlo, cuidarlo e incluso jugar con él mediante movimientos propios de relajación como la respiración, para así enfocar la atención en el personaje y dichas actividades disminuyendo de esta manera el estrés.



62%

Libro Motion Book

Este libro cuyo elemento favorecedor es la interactividad mediante un dispositivo móvil, el cual logra captar la atención del niño, permite vivir una historia de relajación con masajes e interacción con las diferentes ilustraciones que el libro contenga.



62%

Libro rompecabezas tiempo

Superar diferentes niveles de complejidad de cada rompecabezas en un tiempo determinado es el objetivo de este libro. La diversión y la risa son los propósitos de este, los cuales nos ayudarán a distraer al niño de sus estresores.



70%

Libro rompecabezas 3D

El libro contará una historia las aventuras de un personaje, en el cual se podrá armar los diferentes escenarios y personajes mediante un mecanismo en 3D, dejando al niño jugar en él mientras el cuento transcurre.

14.2 3 ideas

POP UP

1. ¿CÓMO ?

El libro ayuda a la distracción del niño ya que se la emplea como una herramienta con la que se pueda trabajar varios conceptos para fomentar la imaginación mediante actividades tanto lúdicas, artísticas y creativas.

2. ¿PORQUÉ ?

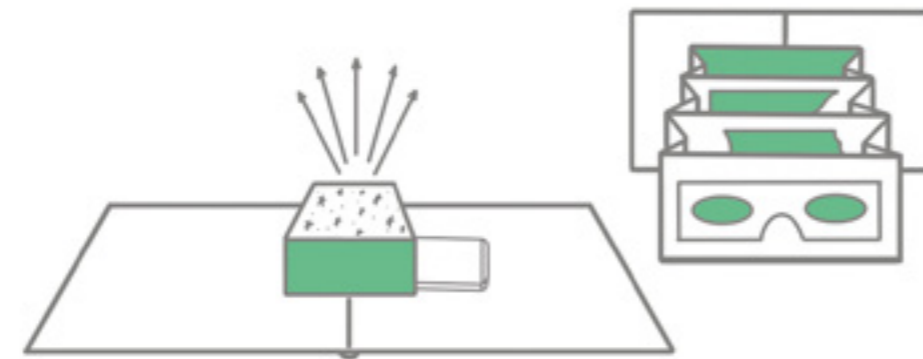
Porque gracias a su valor creativo entretenido y exploratorio ayudará a que el niño pueda ver de diferentes formas el contenido del libro, creando interés en él aportando al cómo.

3. Ventajas

- Interactivo
- Participación en la historia mediante las actividades
- Atractivo
- Crea composiciones
- Distracción
- Desarrollo del sentido del tacto

4. Desventajas

- Excesivo tiempo de fabricación
- Costos elevados
- Desgaste de materiales



LIBRO MAGNÉTICO

1. ¿CÓMO ?

El libro busca el desarrollo del sentido del tacto y la concentración ayudando a regular los niveles emocionales para mantener un estado de relajación en el niño, lo cual se logra mediante el interés de estos por los imanes y las actividades con estos.

2. ¿PORQUÉ ?

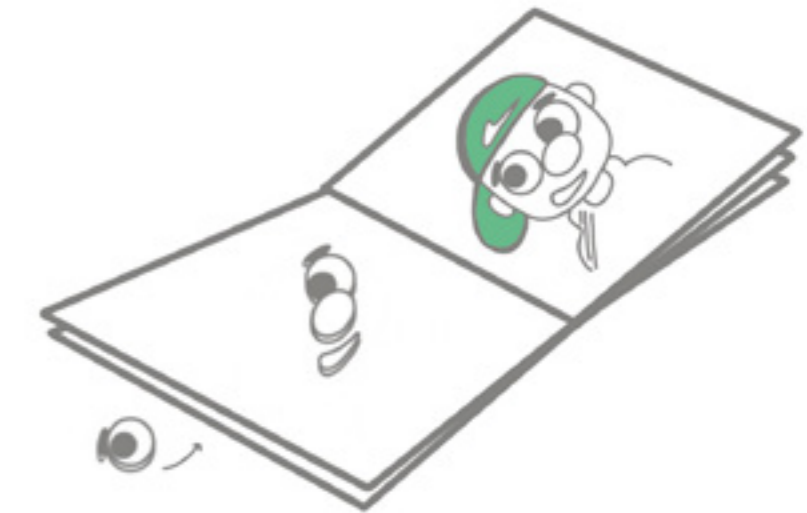
Porque ayuda a relajar su sistema nervioso con la simple atracción de los imanes además es muy importante rescatar que fomenta la observación, aumenta la concentración, la atención y genera interés en objetos.

3. Ventajas

- Genera interés
- Fácil elaboración
- Fácil de usar
- Atractivo
- Creatividad

4. Desventajas

- Desgaste de material
- Pérdida de piezas



REALIDAD AUMENTADA

1. ¿COMO ?

Las simples actividades de interacción con dispositivos ayudan a la distracción de los pequeños eso sumado a los sonidos, música, actividades lúdicas o recreativas como jugar con su mascota son una manera entretenida de enfocar la mente a actividades relajantes.

2. ¿PORQUE ?

Porque en la actualidad los dispositivos se ven implementados en la vida cotidiana y más aún en la generación T (touch) en la cual nos enfocamos, aprovechando el interés de los niños en los mismos, logrando esa distracción y captando su atención.

3. VENTAJAS

- Entretenimiento
- Interacción
- Curiosidad
- Interés

4. DESVENTAJAS

- Costo elevado
- Accesibilidad



Como conclusión a esta etapa, relacionando el contenido con la problemática se evidencio que el método más eficiente para combatir el estrés en niños de 6 a 8 años es una fusión de la IDEA 1 (libro pop up) y la IDEA 2 (libro magnético)

14.3 Idea final

Argumento

Se realizará dos libros basados en la historia de personajes que viajan a diferentes lugares, en este caso se planteó la visita al periodo jurásico para conocer el mundo de los dinosaurios y al espacio, se seleccionaron estos dos temas debido a que estudios han identificado que los niños de las edades antes especificadas muestran mayor atracción a estos.

Para ello se decidió integrar y fusionar el pop up (IDEA 1) con los imanes (IDEA 2), para crear un mayor interés a cada actividad que tendrá que resolver el niño, dándole también un plus a la ilustración y a su contenido dirigido a la distracción y nivelación de emociones en los niños; se rescató de

la segunda idea los elementos magnéticos porque dan libertad en la creación de composiciones, ya sea siguiendo o no las directrices del libro que junto con la manipulación lúdica ayuda efectivamente a la disminución de estrés.

De igual manera se vio interesante el uso de la tecnología, no como una aplicación de realidad aumentada sino como una herramienta que se puede implementar de una manera más simple en nuestro libro para ciertas actividades, buscando de esta manera tener mayor dinamismo en el libro.

Historia

Con la historia detrás de cada uno de los libros nuestro objetivo es que el niño se involucre con los personajes, los mismos que les irán aportando experiencias variadas y abundantes, mediante las actividades planteadas, que enriquecerán su forma de pensar y los ayudará a descargar angustias y vencer dificultades.

Los personajes aparecerán de diferentes maneras y en diferentes situaciones en cada libro de esta manera conseguiremos que el niño siga de una forma no convencional las el mismo.

Línea gráfica

Para la realización de estos dos prototipos se decidió utilizar ilustraciones llamativas, saturadas y con colores vibrantes. Podrán existir variaciones en el transcurso de la realización del producto.



15. PROCESO CREATIVO



VARIABLES Y CONSTANTES

Para resolver de manera correcta los objetivos propuestos se establecieron constantes y variables en el proceso creativo y de diseño, creando una guía de parámetros para un mejor cumplimiento en el producto final.

Constantes:

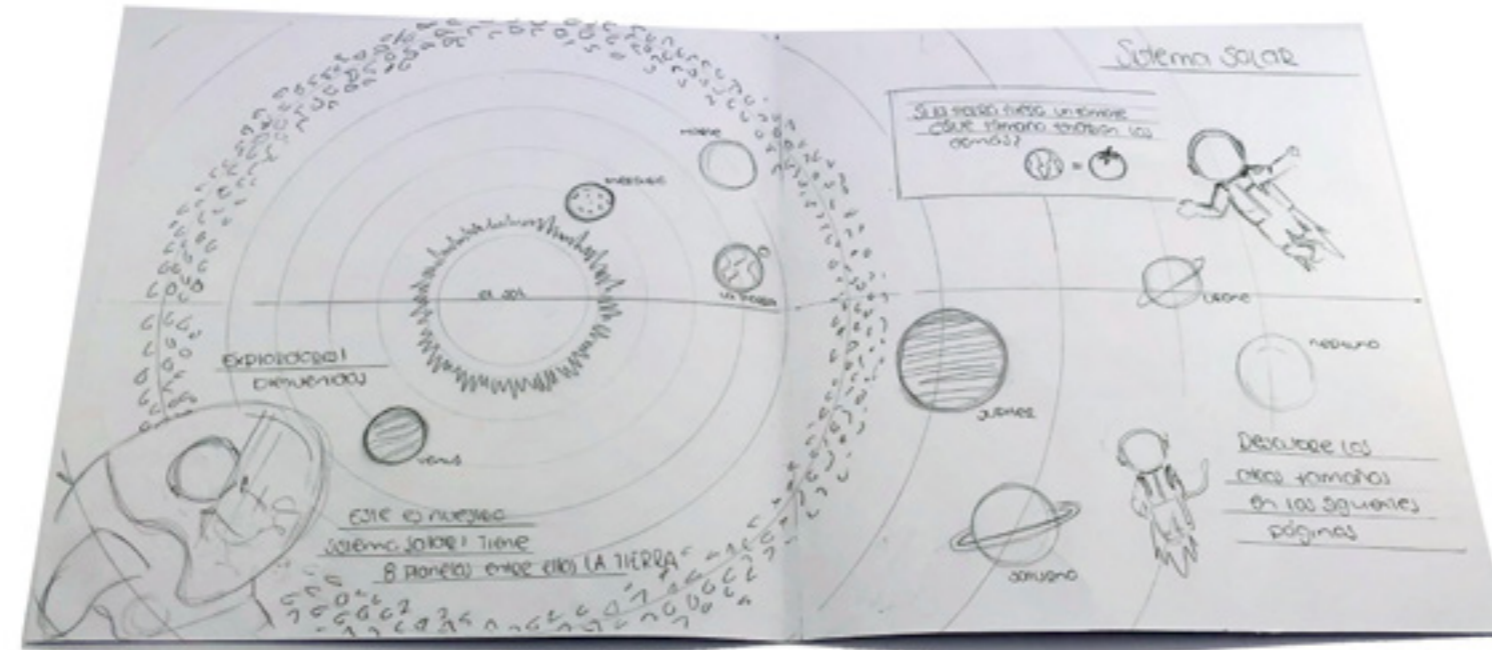
Para los libros las constantes se registrarán en un formato de 22.5 cm x 23 cm, logrando un diseño ergonómico para el uso en niños. No se usarán retículas rígidas para la composición ya que se busca un sistema libre. En cuanto a las ilustraciones serán 2D y junto con la cromática saturada deberán tomar en cuenta siempre el contraste en fondo-figura para así ayudar a captar la atención del usuario hacia el objetivo de cada página. La tipografía por último se jerarquizará en texto corrido y títulos.

Variables:

Cada libro presenta distintas variables en los mecanismos de pop up al igual que actividades. El número de páginas variará dependiendo de la cantidad de información presentada y las temáticas serán distintas en cada libro.

Bocetación

Para el proceso de bocetación se realizó primero pruebas de construcción del mecanismo pop up, ya que se necesita tener medidas reales de los mismo para continuar con la composición del espacio. Se realizaron bocetos de los personajes seguido de ilustraciones del escenario junto con el pop up de cada página.



Digitalización

Para el proceso de digitalización se tomaron los bocetos de las composiciones finales separándolas en fondo y figuras pop up para utilizarlos como guías al momento de redibujar en los programas de Sketchbook Pro e Illustrator, donde además se añadieron efectos granulados, luces, sombras y textos.

DISEÑO DE PERSONAJES

La realización de los personajes partió de la investigación ya planteada en la persona desing, donde encontramos las preferencias gráficas del usuario.

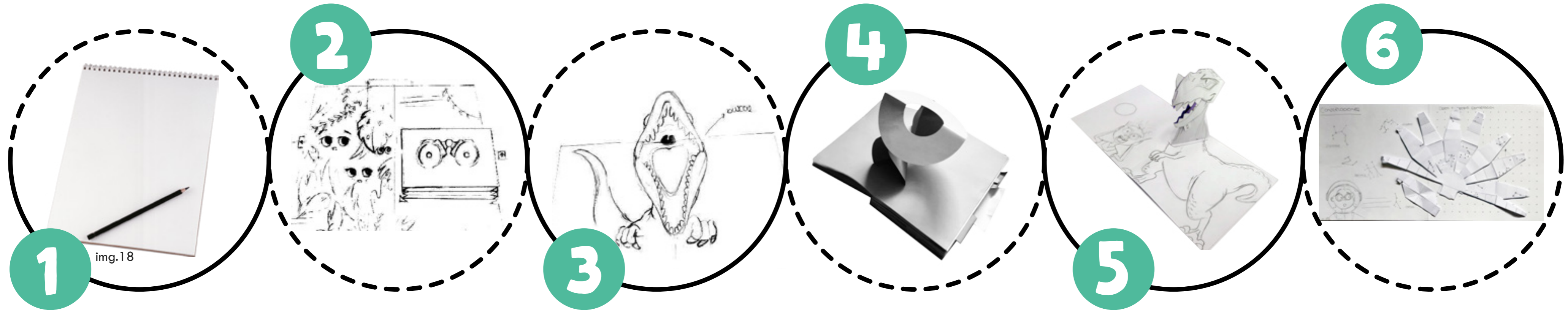
Se realizó el diseño de tres propuestas basándonos en el perfil formal del sistema de personajes y mediante tarjetas se dio a elección a un pequeño grupo de usuarios para definir una idea final.

El resultado fue un 40% personajes antropomórficos, un 40% personajes zoomorfos y finalmente un 20% para personajes morfológicos. Sin embargo, al no obtener un resultado concreto se decidió juntar las dos propuestas mayores.



PRUEBAS DE INTERACTIVIDAD

Para la realización de los mecanismos pop up se realizó el siguiente proceso de creación:



1 Redacción de la Historia a manera de un guion de la información que va a llevar el libro.

2 Storyboard para ilustrar las imágenes y los movimientos que se pretende dar al libro.

3 Listado de posibles pop ups se trazó bocetos y esquemas para ver su funcionalidad.

4 Prototipo o bocetos tridimensionales se comenzó a realizar los mecanismos a escala y en papel para tener una idea del producto final, encontrar defectos y buscar variaciones.

5 Machote se realiza como la primera versión como prueba del libro ya en los tamaños reales.

6 Por último, una vez listos los mecanismos y sobre todo puesto a prueba se desmonta y escanea para la digitalización de los mismo

16. PROCESO de diseño

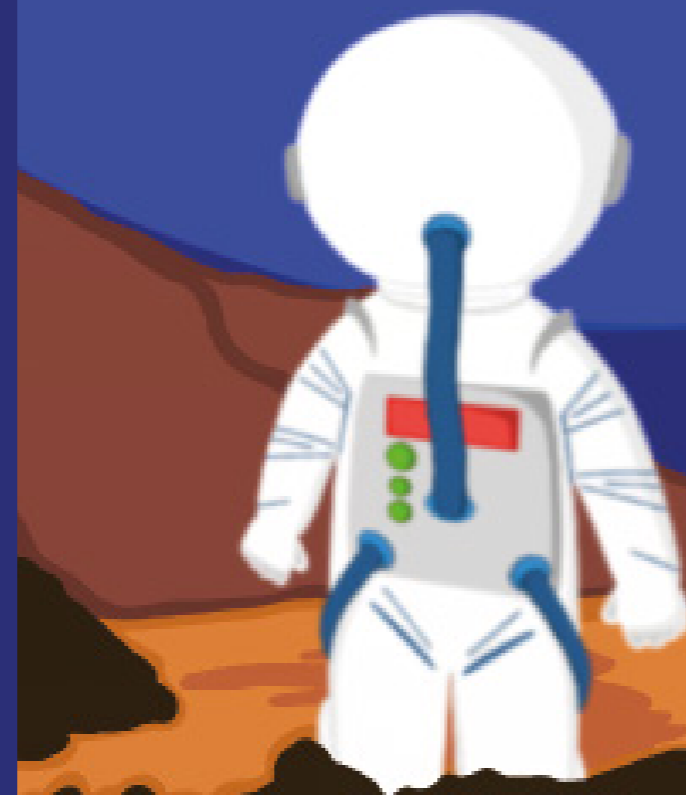
CONTENIDO

Con la historia detrás de cada uno de los libros nuestro objetivo es que el niño se involucre con los personajes, datos curiosos y pop up, donde se les irán aportando experiencias variadas y abundantes, mediante las actividades planteadas, que enriquecerán su forma de pensar y los ayudará a descargar angustias y vencer dificultades.

Los personajes viajarán a diferentes lugares, en este caso se planteó la visita al periodo jurásico para conocer el mundo de los dinosaurios y al espacio para aprender sobre el mundo exterior, se seleccionaron estos dos temas debido a que se ha identificado que los niños de las edades antes especificadas muestran atracción a estos.

Jupiter tiene más de
70 satelites una de ellos es

EUROPA



COMPOSICIÓN

La composición de los libros se basa en páginas enfrentadas para el buen funcionamiento de las técnicas pop up. En cuanto a la distribución de los textos buscan acoplarse a las ilustración y personajes, con excepción de los títulos que van al lado superior derecho de cada página doble.

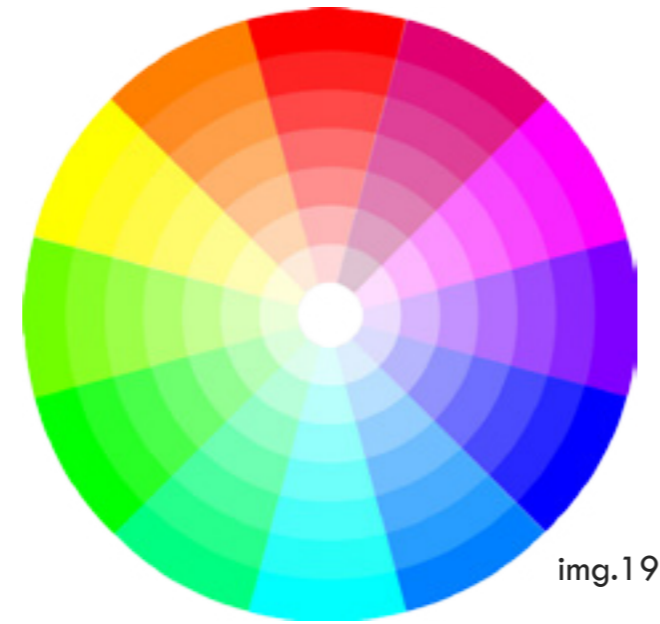
FORMATO

El formato para el libro será de 22.5x23, debido a que se busca un diseño ergonómico enfocado en la manipulación y transporte de usuarios infantiles. Además, el tamaño aproximadamente cuadrado permite una mejor armonía entre ilustraciones y sistemas pop up.

Cromática

Para la cromática se utilizarán colores llamativos y saturados yendo por un lado fantasioso y no tan realista, buscando siempre resaltar el contraste de fondo y figura.

Se puede diferenciar que en cada libro existe una paleta cromática marcado entre colores compuestos y triadas además se utilizó distintos de tonos en las ilustraciones para crear luz y sombras.



img.19

Imanes

Los imanes se encuentran en las distintas páginas de los libros, creando un recorrido. En el caso del libro sistema solar la lámina de imán se encuentra al inicio y en el caso de el mundo de los dinosaurios al final, será una variable en cada libro.

Serán impresos y laminados en papel adhesivo para ser adheridos a láminas de imán y finalmente ser recortados.



Tipografía

Al tener un usuario infantil la legibilidad y lecturabilidad de los textos son muy importantes por lo que el tamaño de fuente será de 18 puntos en adelante y de tipo san serif para mejor comprensión.

La tipografía además se jerarquizo en dos niveles en los que variara títulos subtítulos y texto corrido.

Títulos

NICKNAME DEMO

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z**

Texto corrido

Tw Cen MT

A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z

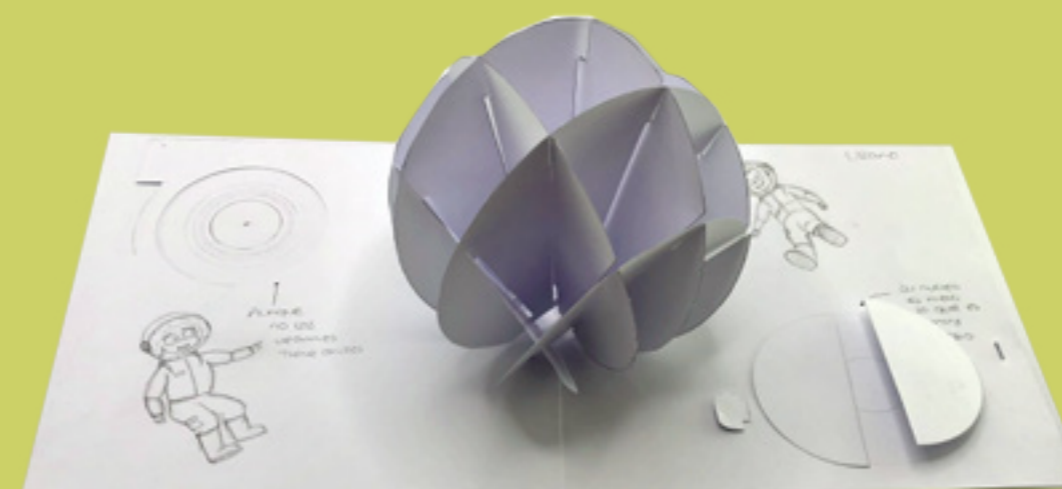
a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z

JÚPITER

Wow! es el
planeta más
grande



Esa mancha
roja es una
tormenta



Interactividad

Para generar el producto final se buscó la mejor compenetración de distintos elementos que conformarán el libro y sobre todo determinar las técnicas de pop up más adecuadas tanto mecanismos 2d como mecanismos 3d.



CAPÍTULO 4

Producto final

17. PRODUCTO FINAL

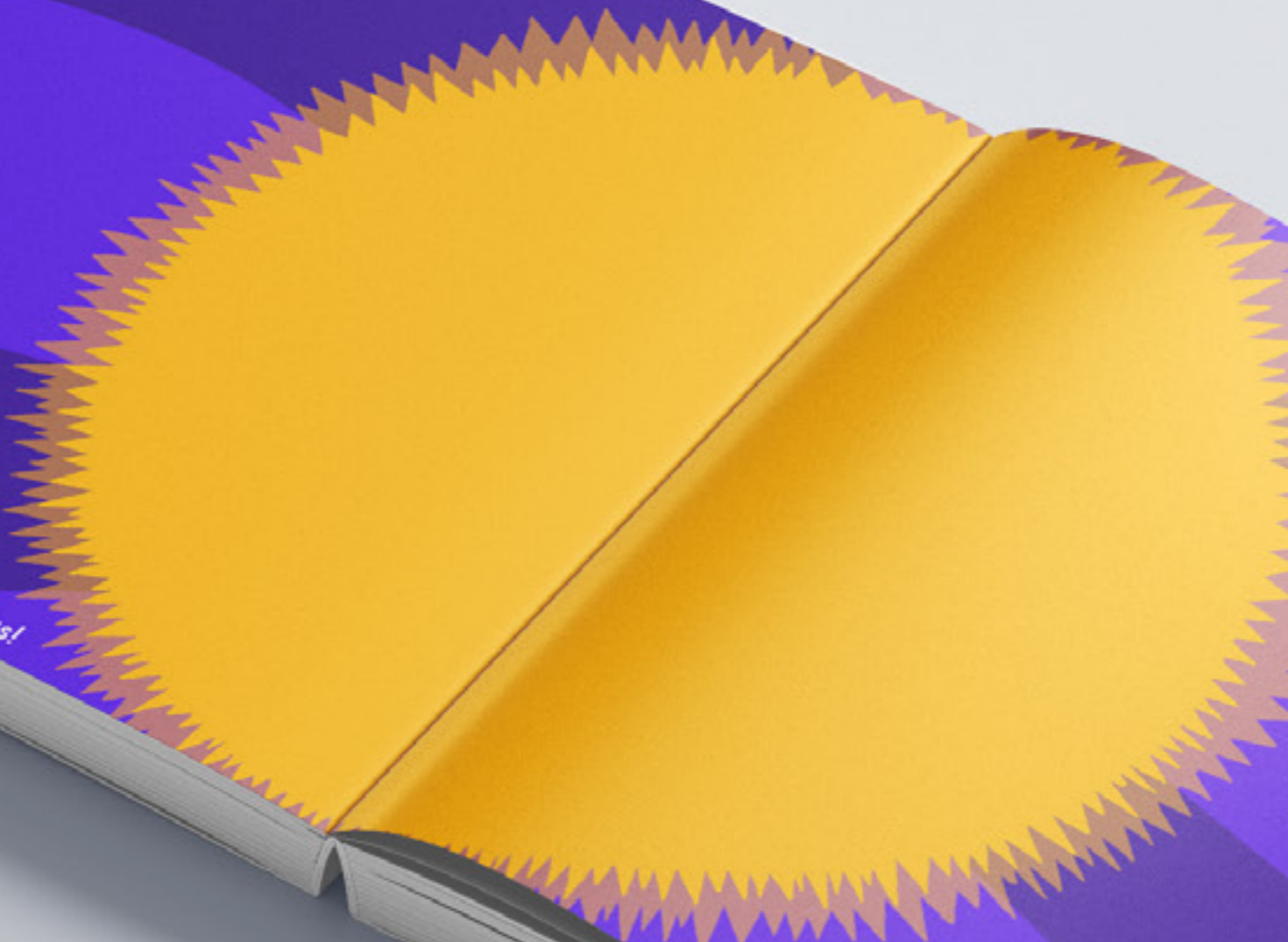
Los prototipos finales fueron impresos en papel bond (120 gr) con un laminado mate para mayor rigidez de los mecanismos pop up, en un formato de 23cm x 22cm, contienen al igual portada y contraportada de pasta dura para resistencia al manejo de niños. La páginas fueron engomadas para finalmente ser encuadernadas.



Nuestra primera
parada es el sol

Es tan brillante
que puede dañar
tus ojos

¡Ve por tus gafas!



EL SOL

El sol es una estrella como
cualquier otra en el cielo,
y es el centro de
nuestro Sistema Solar

Da luz y calor a todos
los seres vivos
de la tierra

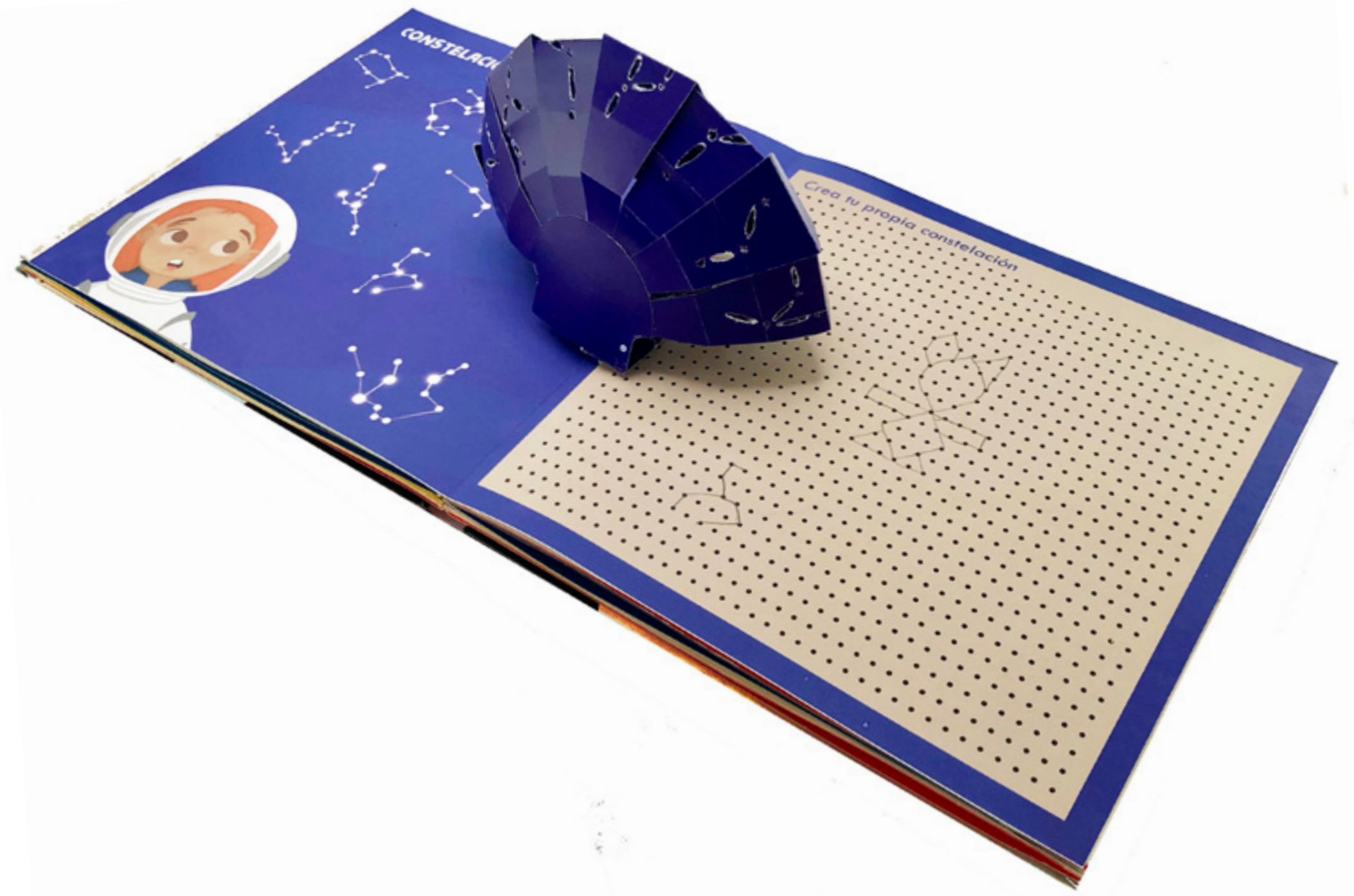




CONSTELACIONES

Crea tu propia constelación





17.1 Validación

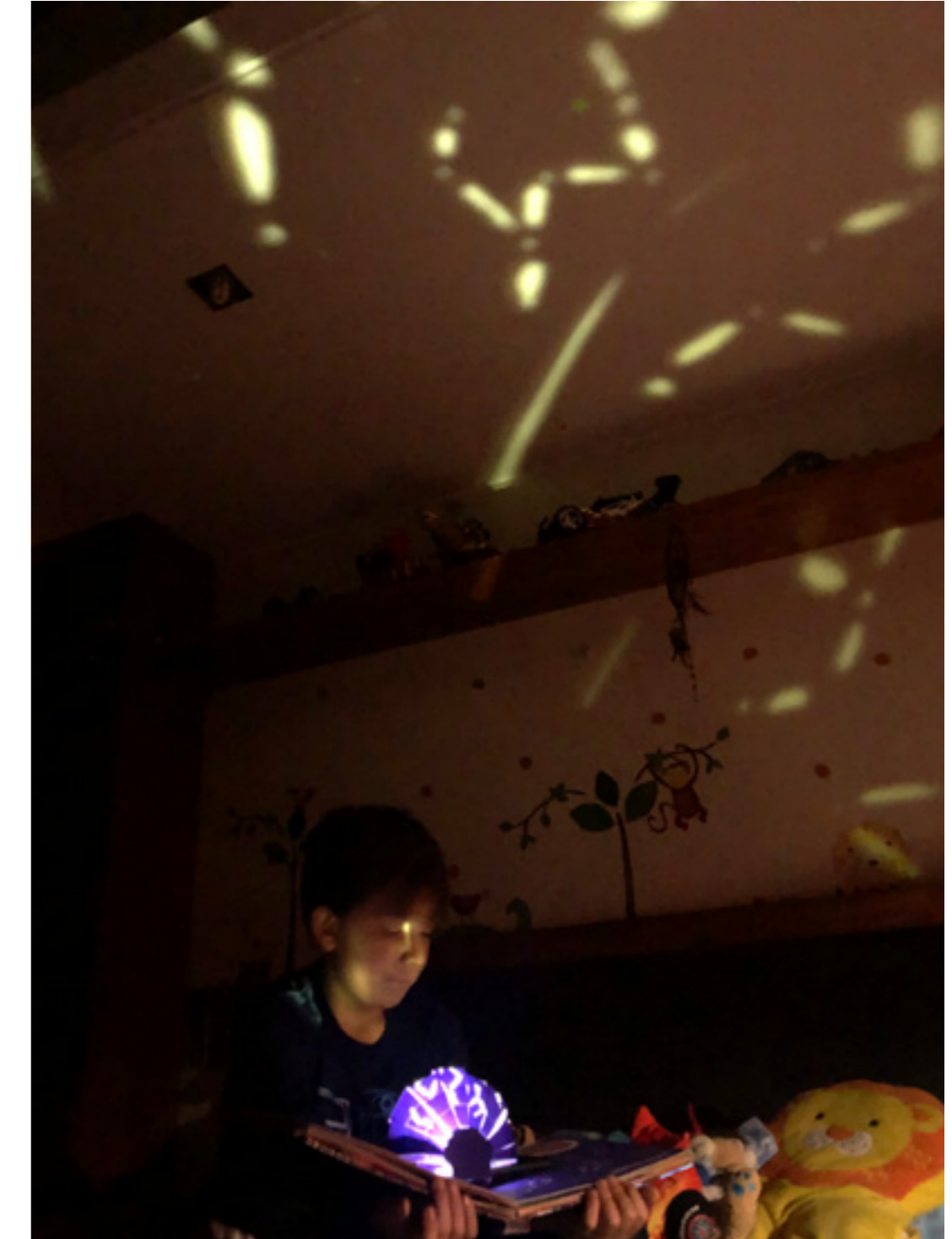
La validación de los productos finales se realizó el día 7 de junio en la ciudad de Cuenca, participaron niños entre 6 a 8 años.

Como punto inicial se planteó realizar esta validación en el lugar y momento donde se considera que los pequeños se encuentran estresados, agotados e incluso se podría decir enojados, que es el momento de realizar las tareas escolares en sus hogares luego de varias horas de trabajo en las unidades educativas, tomando en cuenta que esta actividad es considerada uno de los estresores más comunes en el medio.

Se seleccionó también los hogares de cada uno por motivo de accesibilidad y facilidad de contar con el permiso de los padres. Este horario nos permitió observar y analizar la interacción y resultados reales de los niños sobre el producto final. No se realizó la validación con niños ya diagnosticados con estrés ya que se requiere de permisos médicos y se podría afectar al tratamiento ya dado por especialistas.

Al presentar el producto final a los niños y conforme iban cambiando de páginas se proporcionaron comentarios positivos acerca de los mecanismos pop up y la interactividad con los mismos, que fueron calificados como “cheveros” y “fáciles” esto nos permitió conocer lo acertado de utilizar los mismos para un target de niños ya que por su sencillez y facilidad de entender junto con la buena legibilidad de los textos los pequeños sabían lo que debían realizar en cada actividad propuesta. Una vez finalizadas las actividades del producto se realizaron

preguntas específicas a los niños como: ¿Cómo te sientes?, ¿En qué estás pensando?, ¿Quieres seguir realizando tu tarea?, con la finalidad de observar si el libro había cumplido los objetivos planteados, como resultado encontramos a los niños más enfocados, tranquilos y atentos al seguir realizando sus deberes, pudimos darnos cuenta que el libro tomó y cumplió la función de un “break” perfectamente, donde los pequeños se desconectaban y cambiaban el cansancio, ansiedad y frustración por un momento de relajación, diversión y aprendizaje gracias a las actividades que realizaron lo que les permitía regresar a sus deberes con mayor concentración. Esto recalado por sus padres quienes nos comentaron que les gustó el utilizar un libro en lugar de un dispositivo digital para incrementar la concentración en sus hijos.



17.2 APLICACIONES GENERALES







18. CONCLUSIONES

Como conclusión de este proyecto se pudo evidenciar que la propuesta de producto, en este caso un libro, cumplió con los objetivos planteados de disminución del estrés en niños, gracias a un análisis arduo de conceptos y sobretodo a la experimentación realizada en mecanismos y actividades para llegar de una manera apropiada al target planteado con resultados positivos

Con la validación se constató que el uso de la interactividad fue el punto clave para el enfoque de los niños en otras actividades y de esta manera reducir la frustración causada por los diferentes estresores.

La propuesta final queda como material no solamente para ser aplicado en niños con diagnóstico de estrés sino como una herramienta global de prevención ante un problema que va tomando fuerza en el medio, para lo cual a futuro se podrían desarrollar nuevos temas que sean aplicados para cada uno de los segmentos basándose en actividades similares.

19. Bibliografía

Berrío, N., Mazo, R. (2011). Estrés Académico. Revista de Psicología Universidad de Antioquia, 3(2), 68p.

Trianes, M. V. (2012), Estrés en la infancia, Madrid: España, Narcea, S.A de ediciones.

Lazarus, R. y Folkman, S. (1986). Estrés y procesos cognitivos. Barcelona: Martínez Roca.

García, C. (2012), Educación emocional en la infancia. Recuperado de https://edukame.com/system/files/gratis/educacion_emocional_infantil_en_la_escuela.pdf

Según la definición que ofrece la RAE las emociones son “La alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática”.

Jackson, Paul. 1994. The Pop-up Book. Step-by-step instructions for creating over 100 original paper projects. London: Lorenz Books

Serrano, M. (2015). ¡Pop-up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.

Guerrero, L. (2016) El diseño editorial. Guía para la realización de libros y revistas (tesis de grado) universidad complutense de Madrid

Bhaskaran, L (2006) ¿Qué es el diseño editorial?. España: Index Book S.L

Zanón, AD. (2007). Introducción al diseño editorial (1ra ed., pp.20-30) Madrid: Visión net.

Karp, A. (1985). 101 reglas para el diseño de libros (1era ed, pág 9). Leipzig: Empresa Editoriales de Cultura y Ciencia.

Rodríguez, R. (2014) Manual Profesional de Diseño Editorial (1era. Ed. pág 32). Revisado en: http://issuu.com/rosalythr/docs/manual_dise_c3_b1o_editorial

Marín, I. (2018) ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Barcelona: Espasa Libros. S. L. U.

Díaz, Y. F., Ortiz Martínez, M., & Serra Larín, S. (2015). Importancia del juego para niños. InfoHEM, 38.

Pilar, A., Tello, C. E., & Culqui, B. G. (2014). Influencia de los materiales didácticos en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “María Reiche”-2013. UNAP, 20.

Cabrero, J. (2001). Tecnología educativa y utilización de medios para la enseñanza. Madrid: Paidós

Arévalo, N., García, M. (2017) Incidencia del estrés infantil en el nivel cognitivo en los niños de 3 a 4 años de la escuela fiscal mixta “Simón Bolívar” . guía metodológica (tesis de grado) Universidad de Guayaquil

Luckevich, D. (2005). Multimedia Instructional Design Should Consider Student Intrinsic Cognitive Load Factors. School of Computer and Information Sciences. Recuperado el 30 de mayo de 2007 en: <http://www.talkingwords.com/diana/CognitiveLoad.pdf>

Fletcher, J.D. y Tobias, S. (2005). The multimedia principle. En Mayer, R. (Ed). The Cambridge handbook of multimedia learning (pp.117-133). Cambridge, Inglaterra: Cambridge University Press.

ANEXOS

Design of a multimedia editorial product to reduce stress in children

Abstract

Childhood is the stage of development where children discharge a high level of energy as well as emotions. Based on the assumption that children have limited responsibilities, studies were carried out to demonstrate the existence of stressors, even in common situations such as carrying out a new activity. The purpose of this project was to create a didactic tool based on an interactive editorial product combined with illustration, game activities and design strategies such as pop-ups and multimedia, which allow channeling stress levels and reducing them in a didactic and fun way.

Key words: emotional changes, pop-up, interactivity, ICTs, didactics, playful, learning activities, illustration, graphic material, child stressors

Student's Signature

Edgar Reyes Montesinos, Mg.
Thesis Supervisor

Students' name: Analiz Alvarez Armijos and Maria Paula Reyes Barrera


UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas


Translated by
Magali Arteaga, MA



