



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE  
DISEÑO  
ARQUITECTURA Y ARTE**

## **ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**EL DISEÑO GRÁFICO Y SU APLICACIÓN EN UN  
PRODUCTO EDITORIAL INTERACTIVO QUE ESTIMULE EL  
USO DE ESTRATEGIAS EMOCIONALES PARA PACIENTES  
CON TRATAMIENTOS DE ENFERMEDADES CRÓNICAS  
CASO DIABETES MELLITUS TIPO 1**

Proyecto de graduación previo a la  
obtención del título de:

**DISEÑADORA GRÁFICA**

**AUTOR:**

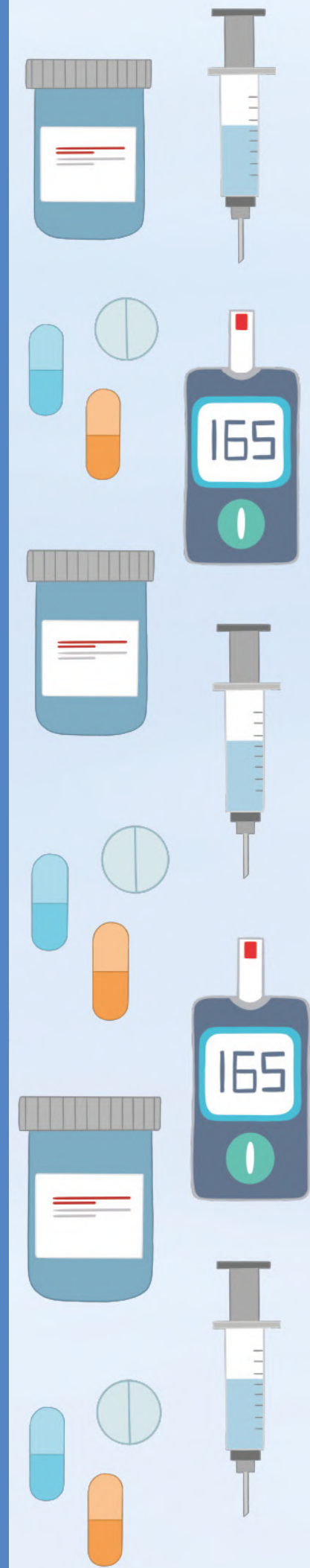
**DOMÉNICA MOLINA ROBLES**

**DIRECTOR:**

**DIS. JUAN CARLOS LAZO GALÁN**

Cuenca - Ecuador

2021



**Autora**

Doménica Fabiola Molina Robles

**Director**

Dis. Juan Carlos Lazo Galán

**Fotografía e ilustración**

Las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por la autora, a excepción de aquellas que cuentan con su respectiva cita.

**Diseño y diagramación**

Autora

Cuenca - Ecuador 2021

**El diseño gráfico y su aplicación en un producto editorial interactivo que estimule el uso de estrategias emocionales para pacientes con tratamientos de enfermedades crónicas**  
**Caso Diabetes Mellitus Tipo 1**

# Dedicatoria

A mi abuelo Walter y a mi Abuela Rosa, quienes padecen de Diabetes Mellitus Tipo 2, por demostrar valentía ante esta enfermedad. A mi familia, Celia, Juan Pablo, Sofía, Paula, Fabiola, Rafael, Diana, Emilia, Pablito, María José, Santiago y David, por ser mi apoyo incondicional en esta etapa de mi vida, por acompañarme en cada segundo y brindarme su apoyo incondicional en todo momento.

A todos los niños con Diabetes Mellitus Tipo 1, por ser unos luchadores y una fuente de inspiración en todo este proceso.

# Agradecimiento

A mis padres, Celia y Juan Pablo quienes siempre estuvieron dándome su apoyo incondicional, siendo un pilar fundamental en mi vida, quienes me han motivado a seguir adelante. A mis hermanos Sofía, Paula, Emilia, María José y Pablito por ser mi mayor motivo para nunca rendirme y siempre luchar por mis sueños. A mis abuelos Walter y Fabiola, que siempre me brindaron su apoyo incondicional en todo momento, por ser un pilar fundamental en mi vida. A mi tía Diana, por nunca dejarme sola y por siempre estar conmigo en los buenos y malos momentos. A mi tío Santiago, porque sin él nada de esto hubiera sido posible, porque me ayudó a cumplir mi sueño. A David, por acompañarme en toda esta etapa, y por siempre apoyarme cuando más lo necesitaba.

A mi tutor, Juan Carlos Lazo, por ser un apoyo incondicional en todo el proceso del proyecto de graduación, por guiarme siempre de la mejor manera. De igual manera a mis profesores, Edgar, Fabián, y Cristian por brindarme el apoyo y los conocimientos necesarios para poder realizar mi proyecto.

A la Fundación "La Casa de la Diabetes" en especial a Ana Fernanda Sánchez, por brindarme su ayuda y abrirme las puertas para conocer y entender el mundo de personas con Diabetes.

Y por último a la Universidad del Azuay, a todos mis compañeros y amigos por brindarme los mejores años de mi vida.

# Índice de contenido

<b>Dedicatoria</b> .....	<b>4</b>	1.1.6.3 Elementos del diseño editorial.....	40
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>5</b>	1.1.6.3.1 Retícula.....	40
<b>Índice de imágenes</b> .....	<b>8</b>	1.1.6.3.2 Formato.....	41
<b>Resumen</b> .....	<b>12</b>	1.1.6.3.3 Maquetación .....	42
<b>Abstract</b> .....	<b>13</b>	1.1.6.3.4 Jerarquía.....	43
<b>Introducción</b> .....	<b>14</b>	1.1.6.3.5 Tipografía .....	44
<b>Objetivos</b> .....	<b>15</b>	1.1.6.3.5.1 Tipografía para niños .....	45
 		1.1.6.3.6 Cromática .....	46
<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>17</b>	1.1.6.3.6.1 Cromática para niños .....	47
<b>1.1 Investigación Bibliográfica</b> .....	<b>18</b>	1.1.6.3.7 Ilustración .....	48
1.1.1 Enfermedades Crónicas .....	19	1.1.6.3.7.1 Ilustración infantil .....	49
1.1.1.1 Enfermedades Crónicas en Niños .....	20	1.1.6.3.7.2 Ilustraciones dependiendo la edad.....	50
1.1.2 Diabetes .....	21	1.1.6.3.7.3 Diseño de personajes.....	51
1.1.2.1 Tipos de Diabetes .....	22	1.1.7 Interactividad.....	52
1.1.2.2 Diabetes Mellitus Tipo 1 .....	23	1.1.7.1 Diseño Interactivo .....	53
1.1.2.3 Tratamiento .....	24	1.1.7.1.1 Tipos de diseño interactivo a nivel digital.....	54
1.1.2.3.1 Tratamiento para niños con Diabetes Tipo 1 .....	25	1.1.7.1.2 Tipos de diseño interactivo a nivel analógico .....	55
1.1.3 Salud Mental .....	26	1.1.8 Lúdica.....	56
1.1.3.1 Salud Mental en niños y adolescentes .....	27	1.1.8.1 Diseño lúdico .....	57
1.1.3.2 Emociones.....	28	1.1.9 Diseño para niños.....	58
1.1.3.2.1 Clasificación de las emociones.....	29	1.1.9.1 Diseño Centrado en el Usuario .....	59
1.1.3.2.2 Emociones y salud.....	30	1.1.9.1.1 Niños como usuarios participantes .....	60
1.1.3.2.3 Emociones en pacientes pediátricos con diabetes mellitus tipo 1 .....	31	1.1.10 Diseño emocional.....	61
1.1.3.2.4 Estrategias emocionales en niños y adolescentes .....	33	1.1.10.1 Diseño emocional para niños.....	62
1.1.4 Calidad de vida .....	34	1.1.11 Diseño de experiencias .....	63
1.1.4.1 Calidad de vida en pacientes con Diabetes.....	35	1.1.12 Storytelling .....	64
1.1.5 Diseño Gráfico.....	36	1.1.12.1 Transmedia Storytelling .....	65
1.1.6 Diseño Editorial.....	37	<b>1.2 Investigación de Campo</b> .....	<b>66</b>
1.1.6.1 Diseño editorial a nivel impreso.....	38	1.2.1 Ana Fernanda Sánchez.....	67
1.1.6.2 Diseño editorial a nivel digital.....	39	1.2.2 Mayra Gómez .....	68
		1.2.3 Katherine Estévez.....	69

1.2.4 Carolina Izquierdo .....	70
1.2.5 María del Mar Suarez.....	71
<b>1.3 Homólogos .....</b>	<b>72</b>
1.3.1 Forma .....	73
1.3.2 Función.....	74
1.3.3 Función.....	75
1.3.4 Tecnología .....	76

<b>Conclusiones .....</b>	<b>77</b>
---------------------------	-----------

<b>CAPÍTULO 2 .....</b>	<b>79</b>
-------------------------	-----------

<b>2.1 Segmentación .....</b>	<b>80</b>
-------------------------------	-----------

2.1.1 Segmentación Geográfica.....	81
2.1.2 Segmentación Demográfica.....	81
2.1.3 Segmentación Psicográfica .....	82
2.1.4 Segmentación Conductual.....	83

<b>2.2 Perfiles de usuario .....</b>	<b>84</b>
--------------------------------------	-----------

2.2.1 Niño con Diabetes .....	85
2.2.2 Niña con Diabetes.....	86
2.2.3 Madre de Familia .....	87
2.2.4 Psicólogo.....	88
2.2.5 Viaje de Usuario .....	89

<b>2.3 Partidos de Diseño .....</b>	<b>90</b>
-------------------------------------	-----------

2.3.1 Forma .....	91
2.3.2 Función.....	92
2.3.3 Tecnología .....	93

<b>2.4 Plan de negocios.....</b>	<b>94</b>
----------------------------------	-----------

2.4.1 Producto.....	95
2.4.2 Precio.....	95
2.4.3 Plaza .....	96
2.4.4 Promoción .....	96

<b>CAPÍTULO 3 .....</b>	<b>99</b>
-------------------------	-----------

<b>3.1 Generación de 10 ideas .....</b>	<b>100</b>
---	------------

<b>3.2 Selección de 3 ideas .....</b>	<b>108</b>
---------------------------------------	------------

<b>3.3 Selección idea final .....</b>	<b>114</b>
---------------------------------------	------------

<b>CAPÍTULO 4 .....</b>	<b>117</b>
-------------------------	------------

<b>4.1 Proceso creativo .....</b>	<b>118</b>
-----------------------------------	------------

4.1.1 Inspiración .....	119
4.1.2 Bocetación.....	120
4.1.3 Diseño de personajes.....	121
4.1.4 Digitalización .....	122

<b>4.2 Proceso de diseño .....</b>	<b>124</b>
------------------------------------	------------

4.2.1 Contenido .....	125
4.2.2 Tipografía .....	126
4.2.3 Cromática .....	127
4.2.4 Retículas y márgenes.....	127
4.2.5 Formato.....	128
4.2.6 Pop up.....	128
4.2.7 Paper toy y pegatinas.....	129
4.2.8 Pruebas de interactividad.....	130

<b>4.3 Producto final .....</b>	<b>132</b>
---------------------------------	------------

4.3.1. Diagramación final .....	133
4.3.2. Ilustraciones finales .....	144
4.3.3 Producto final .....	158

<b>4.4 Validación .....</b>	<b>166</b>
-----------------------------	------------

4.4.1 Validación virtual .....	167
4.4.2 Validación física .....	168
4.4.3 Validación a profesional .....	170

<b>4.5 Aplicaciones .....</b>	<b>172</b>
-------------------------------	------------

<b>4.6 Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>176</b>
---	------------

4.6.1 Conclusiones .....	177
4.6.2 Recomendaciones .....	178

<b>Bibliografía .....</b>	<b>180</b>
---------------------------	------------

<b>Anexos .....</b>	<b>185</b>
---------------------	------------

# Índice de imágenes

## **Imagen 1**

<https://www.sopitas.com/entretenimiento/lecturas-semana-santa/>

## **Imagen 2**

<https://www.yorokobu.es/smart-drugs-silicon-valley/>

## **Imagen 3**

<https://www.augustahealth.com/health-focused/hard-knocks-how-to-spot-a-concussion>

## **Imagen 4**

<https://revistadiabetespr.com/causas-de-la-diabetes-secundaria/>

## **Imagen 5**

<https://www.consumer.es/bebe/como-se-detecta-la-diabetes-en-los-ninos.html>

## **Imagen 6**

<https://esenziale.com/salud/mejores-glucometros-medidores-glucosa/>

## **Imagen 7**

[https://cadenaser.com/emisora/2020/04/06/radio\\_zaragoza/1586167612\\_734049.html](https://cadenaser.com/emisora/2020/04/06/radio_zaragoza/1586167612_734049.html)

## **Imagen 8**

<https://www.cambio16.com/la-covid-19-tambien-trae-una-crisis-de-salud-mental-para-ninos-y-adolescentes/>

## **Imagen 9**

<https://www.pexels.com/es-es/foto/collage-de-fotos-de-mujer-3812743/>

## **Imagen 10**

<http://barker.edu.ar/web2/salud-e-inteligencia-emocional/>

## **Imagen 11**

<https://www.tododisca.com/ninos-diabetes-mal-controlada-riesgo-coronavirus-grave/>

## **Imagen 12**

<https://comohablaratushijos.com/inteligencia-emocional-en-ninos-de-primaria/>

## **Imagen 13**

<https://www.blappsis.com/blog/inteligencia-emocional/>

## **Imagen 14**

<https://www.salud180.com/maternidad-e-infancia/educacion-mejora-la-calidad-de-vida-de-ninos>

## **Imagen 15**

<https://mott.pe/noticias/como-superar-los-problemas-comunes-al-realizar-un-diseno-grafico-digital/>

## **Imagen 16**

<https://www.vibranding.com/portfolio/disenio-editorial-the-capsule>

## **Imagen 17**

<https://www.blauverdimpresors.com/maquetar-catalogos-libros-o-revistas/>

## **Imagen 18**

<https://www.blogartesvisuales.net/disenio-grafico/editorial/nuevo-ibook-disenio-editorial/>

## **Imagen 19**

[http://revistazincografia.cuaad.udg.mx/sites/default/files/HTML/A2\\_N3/Carta/Carta.html](http://revistazincografia.cuaad.udg.mx/sites/default/files/HTML/A2_N3/Carta/Carta.html)

## **Imagen 20**

<https://instructorjuanf.wordpress.com/2011/08/23/cortes-mas-utilizados-en-el-pliego-de-papel/>

## **Imagen 21**

<https://www.sprintcopy.com/maquetacion/>

## **Imagen 22**

<https://twitter.com/zanoni/status/1092787988797501440?lang=he>

## **Imagen 23**

<https://www.divulgaciondinamica.es/blog/que-es-una-tipografia-cuando-y-como-debemos-usarla/>

## **Imagen 24**

<https://www.bancodeimagenesgratis.com/2014/08/15-imagenes-didacticas-para-ninas-y.html>



### **Imagen 25**

<https://www.guiainfantil.com/ocio/dibujos/asi-es-tu-hijo-segun-el-color-que-escoje-para-sus-dibujos/>

### **Imagen 26**

<https://www.domestika.org/es/courses/381-tecnicas-de-ilustracion-para-desbloquear-tu-creatividad>

### **Imagen 27**

<https://www.domestika.org/es/projects/579749-ilustracion-infantil-la-nina-a-la-que-le-gustan-los-gatos>

### **Imagen 28**

<https://graffica.info/introduccion-a-la-ilustracion-infantil/>

### **Imagen 29**

[https://www.freepik.es/vector-premium/linda-ilustracion-infantil-animales\\_5438907.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/linda-ilustracion-infantil-animales_5438907.htm)

### **Imagen 30**

<http://3dchanneles.blogspot.com/2015/08/caracter-diseno-tutorial.html>

### **Imagen 31**

<http://3dchanneles.blogspot.com/2015/08/caracter-diseno-tutorial.html>

### **Imagen 32**

<https://www.usergioarboleda.edu.co/noticias/maestria-en-publicidad-digital-la-sergio-presenta-un-programa-unico-en-el-pais/>

### **Imagen 33**

<https://blogs.uninter.edu.mx/ESCAT/index.php/que-es-el-diseno-interactivo-disenosuninter/>

### **Imagen 34**

<https://es.ccm.net/faq/4110-abrir-y-cerrar-el-lector-de-cd-desde-la-linea-de-comandos>

### **Imagen 35**

<https://www.tres.pe/blog/10-beneficios-tener-pagina-web-para-marca/>

### **Imagen 36**

<https://www.audienciaelectronica.net/lo-ultimo/exceso-de-aplicaciones-en-telefonos-causan-sobrepeso-de-memoria-y-los-ralentizan>

### **Imagen 37**

<https://www.periodismo.com/2016/12/15/el-periodico-se-reinventa-en-version-tablet/>

### **Imagen 38**

[https://blog.pendolo.com/2020/11/13/cinco-libros-que-leer-si-te-gustan-](https://blog.pendolo.com/2020/11/13/cinco-libros-que-leer-si-te-gustan-los-pop-up/)

[los-pop-up/](https://blog.pendolo.com/2020/11/13/cinco-libros-que-leer-si-te-gustan-los-pop-up/)

### **Imagen 39**

<http://emopalencia.com/desplegables/tecnica.htm>

### **Imagen 40**

<https://www.youtube.com/watch?v=9t5js6Fzxww>

### **Imagen 41**

<https://www.argentina.gob.ar/noticias/abra-palabra-un-juego-disenado-para-fomentar-la-lectoescritura>

### **Imagen 42**

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/779600/mundo-apapacho-diseno-funcional-y-emocional-para-ninos>

### **Imagen 43**

<https://blog.intive-fdv.com.ar/que-es-el-diseno-centrado-en-las-personas/>

### **Imagen 44**

<https://www.unir.net/educacion/doble-grado-educacion-infantil-primaria/>

### **Imagen 45**

<https://medium.com/repensareducativo/diseño-emocional-y-ux-cómo-las-emociones-definen-nuestras-experiencias-b484f48eb1ff>

### **Imagen 46**

[https://www.freepik.es/fotos-premium/pequeno-nino-feliz-oso-pelucho\\_2070483.htm](https://www.freepik.es/fotos-premium/pequeno-nino-feliz-oso-pelucho_2070483.htm)

### **Imagen 47**

<https://evemuseografia.com/2020/12/09/diseño-de-la-experiencia-interactiva/>

### **Imagen 48**

<https://medium.com/blog-sostenibilidad-bac-credomatic/storytelling-contando-historias-de-sostenibilidad-5e9533d9658b>

### **Imagen 49**

<https://www.itsitio.com/ar/durgan-nallar-habla-de-transmedia-marketing-que-es-y-por-que-conviene-sumarse-a-la-tendencia/>

### **Imagen 50**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10158138001151569&set=pb.700371568.-2207520000.&type=3>

### **Imagen 51**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=4718827341520706&set=pb.100001804608213.-2207520000.&type=3>

### **Imagen 52**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10221735038718518&set=pb.1632256882.-2207520000.&type=3>

**Imagen 53**

<https://www.facebook.com/photo?fbid=2756361134411290&set=a.129326107114819>

**Imagen 54**

<https://www.facebook.com/photo?fbid=10158973129407349&set=a.10150827420872349>

**Imagen 55**

<https://us.macmillan.com/books/9781250229779>

**Imagen 56**

<https://us.macmillan.com/books/9781250229779>

**Imagen 57**

<https://es.scribd.com/document/470437922/LOS-CUENTOS-DE-BORJA-El-cumpleanos-de-Andres-PDF>

**Imagen 58**

<https://es.scribd.com/document/470437926/LOS-CUENTOS-DE-BORJA-El-valor-de-retirarse-a-tiempo-y-la-gota-de-sangre-PDF>

**Imagen 59**

<https://es.scribd.com/document/470437915/LOS-CUENTOS-DE-BORJA-Aquilino-el-medidor-mentiroso-PDF>

**Imagen 60**

<http://patriaprendeabloggear.blogspot.com/2016/11/libros-digitales-disney.html>

**Imagen 61**

<http://patriaprendeabloggear.blogspot.com/2016/11/libros-digitales-disney.html>

**Imagen 62**

<http://patriaprendeabloggear.blogspot.com/2016/11/libros-digitales-disney.html>

**Imagen 63**

<http://patriaprendeabloggear.blogspot.com/2016/11/libros-digitales-disney.html>

**Imagen 64**

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4741>

**Imagen 65**

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4741>

**Imagen 66**

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4741>

**Imagen 67**

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4741>

**Imagen 68**

<https://blogs.iadb.org/ideas-que-cuentan/es/la-mision-singular-y-esencial-de-los-departamentos-de-investigacion-de-las-multilaterales/>

**Imagen 69**

<https://www.unica360.com/segmentacion-de-clientes-una-propuesta-de-clasificacion-i>

**Imagen 70**

[https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-segmento\\_5357453.htm#query=segmentación%20&position=0](https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-segmento_5357453.htm#query=segmentación%20&position=0)

**Imagen 71**

[https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-segmentacion\\_7769796.htm#query=segmentación%20&position=17](https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-segmentacion_7769796.htm#query=segmentación%20&position=17)

**Imagen 72**

[https://www.freepik.es/foto-gratis/happy-boy-little-cute-adorable-camisetita-blanca-jeans-azul-sobre-rosa\\_8077610.htm#page=1&query=%20niño&position=3](https://www.freepik.es/foto-gratis/happy-boy-little-cute-adorable-camisetita-blanca-jeans-azul-sobre-rosa_8077610.htm#page=1&query=%20niño&position=3)

**Imagen 73**

[https://www.freepik.es/foto-gratis/morena-nina-feliz-mostrando-pulgares-arriba-sonriendo\\_6510180.htm#page=1&query=niña%20morena&position=2](https://www.freepik.es/foto-gratis/morena-nina-feliz-mostrando-pulgares-arriba-sonriendo_6510180.htm#page=1&query=niña%20morena&position=2)

**Imagen 74**

[https://www.freepik.es/foto-gratis/senora-mediana-edad-confiada-que-mira-camara\\_3629181.htm#page=1&query=señora&position=0](https://www.freepik.es/foto-gratis/senora-mediana-edad-confiada-que-mira-camara_3629181.htm#page=1&query=señora&position=0)

**Imagen 75**

[https://www.freepik.es/foto-gratis/hombre-sujetando-vaso\\_1216024.htm#page=1&query=hombre%20con%20traje&position=27](https://www.freepik.es/foto-gratis/hombre-sujetando-vaso_1216024.htm#page=1&query=hombre%20con%20traje&position=27)

**Imagen 76**

<https://www.babum.es/producto/enciclopedia-prehistorica-dinosaurios/>

**Imagen 77**

<https://www.behance.net/gallery/81818241/Its-Not-a-Bed-its-a-Time-Machine>

**Imagen 78**

<https://www.behance.net/gallery/95371309/Dear-Abuelo>

**Imagen 79**

<https://miltonlibraryvt.org/tips-for-choosing-library-books-for-your-little-one/>

**Imagen 80**

<http://www.albertoalbarra.com/2014/11/tecnicas-de-ilustracion-el-blanco-y-negro-del-lapiz-el-rotulador-y-la-tinta/>

**Imagen 81**

<https://procreate.art>

**Imagen 82**

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe\\_InDesign\\_CC\\_icon.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_InDesign_CC_icon.svg)

**Imagen 83**

<https://spanish.alibaba.com/product-detail/high-quality-color-full-hard-book-printing-50035753033.html>

**Imagen 84**

<https://rockcontent.com/es/blog/producto-en-el-marketing/>

**Imagen 85**

<https://rockcontent.com/es/blog/precio-en-el-marketing/>

**Imagen 86**

<https://rockcontent.com/es/blog/plaza-en-el-marketing/>

**Imagen 87**

<https://rockcontent.com/es/blog/promocion-en-el-marketing/>

**Imagen 88**

<https://openmind-global.com/visual-thinking-certification>

**Imagen 89**

[https://www.freepik.com/free-photo/graphic-designer-sitting-desk\\_1199952.htm?query=diseño%20gráfico](https://www.freepik.com/free-photo/graphic-designer-sitting-desk_1199952.htm?query=diseño%20gráfico)

**Imagen 90**

<https://www.behance.net/gallery/86915459/The-Halloween-Tree>

**Imagen 91**

<https://www.beatriceblue.net>

**Imagen 92**

<https://www.behance.net/gallery/81818241/Its-Not-a-Bed-its-a-Time-Machine>

**Imagen 93**

[https://www.freepik.com/free-photo/cute-girl-reading-pouf\\_2857024.htm#query=niños%20leyendo&position=7](https://www.freepik.com/free-photo/cute-girl-reading-pouf_2857024.htm#query=niños%20leyendo&position=7)

**Imagen 94**

<https://kiranqureshi.com/blog/>

# Resumen

**El diseño gráfico y su aplicación en un producto editorial interactivo que estimule el uso de estrategias emocionales para pacientes con enfermedades crónicas. Caso Diabetes Mellitus Tipo 1**

Las enfermedades crónicas son consideradas la principal causa de muerte en el mundo, tal es el caso de la diabetes que ha prevalecido en la población mundial, y que no solo afecta a la salud física del paciente, sino también a su salud mental y emocional. Este trabajo de fin de grado propone el diseño de un producto editorial que ayude a controlar las emociones en pacientes infantiles con diabetes tipo 1 cuando se encuentren en su proceso de duelo. Además de ayudar al paciente se espera que sea también una herramienta de apoyo para los familiares y personal médico involucrados.

**Palabras claves:** Ilustración infantil, diseño emocional, diseño de personajes, interactividad, control de emociones, niños, aprendizaje.

# Abstract

**Graphic design and its application in an interactive editorial product that stimulates the use of emotional strategies for patients with chronic diseases. Type 1 Diabetes Mellitus Case.**

Chronic diseases are considered the main cause of death in the world. Such is the case of diabetes that has prevailed in the world population, and that not only affects the physical health of the patient, but also their mental and emotional health. This graduation project proposes the design of an editorial product that helps control emotions in child patients with type 1 diabetes when they are in their grieving process. Besides helping the patient, it is also expected to be a support tool for the family members and medical personnel involved.

**Keywords:** Children's illustration, emotional design, character design, interactivity, emotion control, children, learning.

# Introducción

Las enfermedades crónicas son la principal causa de muerte en todo el mundo con un 63% (OMS, 2013). Entre una de las enfermedades crónicas más comunes encontramos la diabetes, que hoy en día afecta también a niños de cualquier edad. En Ecuador hasta el año 2016 hay 12200 pacientes en edad pediátrica de 0 a 14 años detectados con Diabetes Mellitus Tipo 1 (Veletanga J, 2017). Las personas que padecen de enfermedades crónicas, sufren de problemas emocionales debido a su enfermedad haciendo que la misma se agrave y que su salud mental se vea afectada.

Este proyecto de grado busca aportar a la mejora del estado anímico de estos pacientes, mediante un producto editorial que narra la historia de un niño con el que los pacientes se sienten identificados.

En el primer capítulo se puede encontrar el marco teórico, en donde se encuentran temas que se relacionan con las enfermedades crónicas, diabetes, salud mental, emociones etc., de esta manera se podrá resolver la problemática de una manera más eficaz, y también se entenderán de mejor manera temas que son importantes comprender para el proceso de desarrollo del proyecto. Por otra parte también se encontrará la investigación de campo realizada con los distintos especialistas como psicólogos, diseñadores, padres de familia, etc., y por último se encuentran los homólogos que se analizaron.

En el segundo capítulo se encuentra la definición del público objetivo al que nos vamos a dirigir, es decir a niños de 6 a 10 años y también se encuentra el target secundario, en donde tenemos a los

psicólogos y los padres de familia. En el mismo capítulo también se definen los partidos de diseño en cuanto a la forma, función y tecnología. Y por último se propone el plan de negocios, en donde se tiene el producto, precio, plaza y promoción.

En el tercer y cuarto capítulo se encuentra todo el proceso de desarrollo y diseño del producto, en el capítulo 3 se encuentra todo el proceso de ideación del mismo, desde la selección de las 10 ideas hasta la selección de la idea final. En el capítulo 4 encontramos todo el proceso creativo y el proceso de diseño, teniendo como resultado un producto editorial gráfico que aporta a la mejora del estado anímico de niños con diabetes tipo 1, aquí también se encuentran actividades que los niños pueden ir realizando, creando de esta manera un vínculo entre el niño y el libro. En este capítulo también se podrá ver la validación que se realizó sobre el producto final, en donde participaron niños con diabetes tipo 1, niños sin diagnóstico de diabetes y una especialista.

Finalmente se encontrarán las conclusiones y recomendaciones que se dan después de haber concluido con el proyecto.

# Objetivos

## **General:**

Aportar a la mejora del estado anímico de niños con enfermedades crónicas, en su proceso de tratamiento, mediante un producto editorial gráfico interactivo.

## **Específicos:**

- Analizar las emociones que tiene un paciente pediátrico con diabetes mellitus tipo 1, y las estrategias, proceso y métodos de tratamiento.
- Diseñar un producto editorial interactivo para pacientes pediátricos con diabetes mellitus tipo 1, que los ayude a controlar sus emociones.







Img  
01

# CAPÍTULO 1

## CONTEXTUALIZACIÓN

# 1.1 Investigación Bibliográfica

## 1.1.1 Enfermedades Crónicas

Las enfermedades crónicas son enfermedades de periodo largo, es decir que la enfermedad no se desvanece pronto, si no que es duradera (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2013).

Las enfermedades cardíacas, la celiacía, el cáncer, la diabetes, enfermedades respiratorias, parálisis cerebral, entre otras, son ejemplos de diferentes enfermedades crónicas que se pueden llegar a presentar en la vida de los seres humanos, este tipo de enfermedades también se encuentra tanto a nivel auditivo como visual; se dan por diversos factores que podrían llegar a ser peligrosos, debido a que, son enfermedades que no se resuelven de manera fácil; también es importante mencionar que este tipo de enfermedades no tienden a ser contagiosas (Robledo, 2010).

Aparte de perjudicar la salud física de las personas también generan una gran carga social, las enferme-

dades crónicas deberían ser más tomadas en cuenta, ya que el los últimos años se ha colocado como principal causa de muerte en el mundo, con un 63% (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2013).

Las enfermedades crónicas permanecen en las personas por un largo tiempo en su vida, si no es que toda su vida. Dependiendo del tipo de enfermedad, existen diferentes tratamientos que pueden ayudar a los pacientes a tratar su enfermedad, ya que, lamentablemente la mayoría de estas no tiene una cura que le garantice al paciente una buena salud.



### 1.1.1.1 Enfermedades Crónicas en Niños

A lo largo de los años en cuanto a las enfermedades crónicas, se ha visto el crecimiento de estas en pacientes en edad pediátrica, el aumento de estas enfermedades se debe a diferentes factores; según estudios que se han realizado hasta el momento, se dice que 1 de cada 4 niños padece de algún tipo de enfermedad crónica, en este tipo de enfermedades en niños, hay hospitalizaciones la mayor parte del tiempo si no se tiene el cuidado necesario, también hay cuidados en casa, y otros tipos que se llegan a presentar en el periodo de duración de la enfermedad (Barrio et al., 2020).

Los niños desarrollan diferentes tipos de enfermedades crónicas, y estas pueden llegar a durar varios años e incluso algunas toda su vida; en ellos pueden darse a causa de la genética, factores que se relacionan con el ambiente, y también la exposición que tiene la madre durante su embarazo llega a influir fuertemente para que después los niños adquieran o no este tipo de enfermedades; entre las más comunes se tiene: problemas respiratorios, diabetes, obesidad, enflaquecimiento, déficit de atención, parálisis cerebral, ansiedad y depresión (Torpy, 2007).

Claramente los niños que padecen de estas enfermedades, deberán aprender a vivir con ella y a tratarla, según sea el caso de cada una de ellas, para que de este modo ellos puedan seguir adelante con su vida. El tratamiento de estas enfermedades puede llegar a causarles tanto daños físicos como psicológicos en la vida de cada uno.



## 1.1.2 Diabetes

El término 'Diabetes' nace por Aretio de Capadocia en donde para él, la abundancia de orina era el síntoma principal de dicha enfermedad (Sanchez, 2007).

Años después se define como una enfermedad que se da cuando el páncreas no genera la insulina que el cuerpo normalmente necesita de manera correcta (Organización Mundial de la Salud [OMS], s.f).

Antes de la diabetes se puede diagnosticar la pre-diabetes tipo 1 que es un periodo anterior a la enfermedad, este se les diagnostica a las personas que podrían tener diabetes tipo 1 a través de un estudio; también hay la pre-diabetes tipo 2, que se da en personas generalmente obesas y con alto nivel de azúcar en la sangre, etc.; el ejercicio y la dieta son fundamentales porque ayudan a prevenir la diabetes tipo 2, pero lamentablemente para diabetes tipo 1 el ejercicio y la dieta no ayudan a retrasar la enfermedad (Gerard, 2015).

La diabetes es una enfermedad que ha existido desde hace siglos, y sigue presente hasta el momento, lamentablemente aún no existe cura para esta, si no solo tratamiento. Este tipo de enfermedad puede afectar a cualquier persona que no sepa cuidar de una buena manera su salud, hoy en día afecta también a niños y adolescentes, quienes han adquirido esta enfermedad por diferentes motivos.



## 1.1.2.1 Tipos de Diabetes

La diabetes se encuentra en todo el mundo y es considerado uno de los problemas de salud más importantes, pues existen alrededor de 100.000.000 casos en todo el mundo (Socarrás, et al., 2002). La American Diabetes Association la ha clasificado etiológicamente, esta comprende 4 categorías (Sanzana y Durruty, 2016).

•**Diabetes mellitus tipo 1:** En la diabetes tipo 1, el cuerpo no produce insulina. El cuerpo descompone los carbohidratos que ingiere en azúcar en la sangre que usa para obtener energía, y la insulina es una hormona que el cuerpo necesita para llevar la glucosa del torrente sanguíneo a las células del cuerpo.

•**Diabetes mellitus tipo 2:** La diabetes tipo 2 es la forma más común de diabetes y significa que su cuerpo no usa la insulina correctamente. Y aunque algunas personas pueden controlar sus niveles de azúcar en la sangre con una alimentación sa-

ludable y ejercicio, otras pueden necesitar medicamentos o insulina para ayudar a controlarlos.

•**Diabetes mellitus gestacional:** La Diabetes gestacional se da porque a veces las hormonas bloquean la acción de la insulina de la madre en su cuerpo y causa un problema llamado resistencia a la insulina. Esta resistencia dificulta que el cuerpo de la madre use insulina, y esto significa que puede necesitar hasta tres veces más insulina para compensar.

•**Otros tipos específicos de diabetes :** Existen también otros tipos de diabetes que no son tan comunes como: síndrome de diabetes monogénica, como diabetes neonatal y diabetes joven de inicio en la madurez (MODY). Enfermedades del páncreas exocrino, como fibrosis quística y pancreatitis. Diabetes inducida por fármacos o sustancias químicas, como con el uso de glucocorticoides, en el tratamiento del VIH / SIDA o después de un tras-

plante de órganos. Debido a que estos tipos de diabetes son poco frecuentes, a menudo se diagnostican erróneamente como otros tipos de diabetes.

(American Diabetes Association [ADA], s.f.).

Estos tipos de diabetes pueden presentarse en cualquier persona, cada una presenta una sintomatología diferente, por lo tanto, cada uno de estos tipos maneja distintos tratamientos, en algunos casos similares, que ayudarán a los pacientes con esta enfermedad y que deberán ser controlados por los especialistas.

## 1.1.2.2 Diabetes Mellitus Tipo 1

La diabetes tipo 1 más conocida como diabetes infantil, es una enfermedad crónica que se ha extendido en la población infantojuvenil, con el paso del tiempo esta enfermedad, ha modificado el estilo de vida no solo para el paciente, sino también de su familia (Gómez et al., 2015).

La diabetes tipo 1 en los niños y adolescentes, generalmente se obtiene por genética, por lo regular los infantes que tienen padres con diabetes o incluso familiares cercanos son los más propensos a padecer esta enfermedad; este tipo de diabetes

que afecta a la población infantil suele ser más dañina a comparación del tipo 2, por ende, los pacientes se vuelven insulino dependientes, generalmente la diabetes tipo 1 es más delicada que la de un adulto, por lo tanto, el tipo de tratamiento tanto para adultos como para niños no es el mismo (Morla, 2004).

Existe también otras causas por la que se puede dar la diabetes tipo 1, la primera es por auto-inmunidad que es cuando "el cuerpo de un ser humano desarrolla una reacción inmune contra sí mismo" (Gerard, 2015, p. 11). Otras

de las causas de la diabetes tipo 1 son los virus, "tener una composición genética puede permitir que un virus u otro estímulo (actualmente desconocido) llegue a las células de islote y cause daño" (Gerard, 2015, p. 11).

Hoy en día la diabetes mellitus tipo 1 ha afectado a muchos niños alrededor del mundo, muchos de ellos nacen con esa enfermedad, otros la adquieren en sus primeros años de vida, pero es importante ir controlándola con el paso del tiempo para evitar complicaciones que perjudiquen la salud del paciente.



### 1.1.2.3 Tratamiento

La diabetes es una enfermedad que no tiene cura, sin embargo, existen distintos tratamientos que han sido fabricados con la intención de calmar las molestias de los pacientes con diabetes, los más usados en el mundo en general son fármacos orales y la insulina que es indispensable para sobrellevar la enfermedad de manera más eficaz (Mateos y Zacarías, 2002).

En cuanto a la insulina tenemos que “es una hormona que normalmente es fabricada en las células beta de los islotes del páncreas” (Gerard, 2015, p. 31). Este es el tratamiento más común de todos, este medicamento fue descubierto en 1921 por investigadores en Toronto-Canadá (Leyva et al., 2020).

La dieta y el ejercicio también son considerados muy eficaces para este tipo de pacientes, pues siempre la comida y la forma de ejercitarse influye en ellos (Mateos y Zacarías, 2002).

La dieta es indispensable como tratamiento, por lo tanto entre los principales elementos de alimentos que se deben tomar en cuenta son: la energía, proteínas, grasas y fibra, para esto también se deberá aprender a leer las etiquetas de los alimentos; todos estos tratamientos para las personas con diabetes, se los hace con la intención de prevenir la hiperglucemia y de que la enfermedad no tenga complicaciones en su tratamiento (Socarrás et al., 2002).

Para los pacientes con diabetes, es importante que sigan todas las recomendaciones de sus especialistas, debido a que eso es lo que hará que su salud este estable y que la enfermedad se pueda ir controlando mediante los tratamientos con el paso del tiempo a pesar de padecer una enfermedad crónica.





### 1.1.2.3.1 Tratamiento para niños con Diabetes Tipo 1

Debido a que el páncreas de los pacientes pediátricos con diabetes es incapaz de producir insulina, el niño debe aplicarse diariamente tratamiento, según sea el caso de cada uno.

La insulina se vuelve parte de su vida diaria, para este tratamiento se aplica la insulina mediante inyecciones y dependiendo del caso de cada infante se le administra una dosis específicamente para él; existen 4 tipos de insulina: corta, intermedia, prolongada y ultra larga duración (Gerard, 2015).

Para los niños con diabetes también es indispensable la dieta, debido a que, esta ayudará a la enfermedad y habrá un adecuado estado nutricional en el paciente, por lo tanto, el tratamiento será más eficiente, esta dependerá de distintos factores como la edad y del estado de la diabetes; el objetivo de que los niños con diabetes tengan tratamiento, es que ellos tengan un control efectivo

de la enfermedad, en donde se garantice una buena salud a pesar de tener una enfermedad crónica, aquí se controlará su metabolismo, desarrollo integral y crecimiento (Asenjo et al., 2007).

Para los pacientes pediátricos con diabetes, la insulina es indispensable en su vida y deberán cumplir estrictamente con este tratamiento para evitar complicaciones con su salud. Los padres o responsables del niño, son quienes deben ayudarles a administrarles este tipo de tratamiento, de este modo el niño también sabe que no está solo en el proceso.



### 1.1.3 Salud Mental

“La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades” (Organización Mundial de la Salud [OMS], 1948).

El concepto de salud mental se ha venido desarrollando conforme han ido pasando los años, a esta se la define como el estado de bienestar individual, en donde, los seres humanos tienen la capacidad de realizar actividades cotidianas como trabajar, disfrutar, convivir, todo de una manera normal, productiva y eficaz, aportando de manera positiva a la sociedad en la que vive (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2018).

Algo curioso que menciona Rondón (2006) es que muchas veces nos olvidamos de la importancia que tiene la salud mental, que no le damos el cuidado que esta merece, y que le prestamos más atención solo a la salud en cuanto a nivel físico cuan-

do esto no debería ser así, ya que, la salud mental es considerada una parte fundamental del desarrollo integral de cada ser humano y debería ser más tomada en cuenta y ser más valorada por cada uno de nosotros, por tal razón es importante el cuidado que se le de a esta.

Todas las personas deben ser conscientes de la importancia de la salud mental, esta puede afectar de manera positiva o negativa en la vida de cada uno, es importante considerarla como una prioridad, ya que, esta todo el tiempo presente y afecta al diario vivir.



Img  
08

### 1.1.3.1 Salud Mental en niños y adolescentes

Los niños y jóvenes del mundo representan el futuro de la humanidad, y se enfrentan a grandes desafíos diariamente, entre ellos la salud mental, por lo mismo, su mente y cuerpo deben estar saludables todo el tiempo; la salud mental infantil debe ser muy tomada en cuenta por todos, las etapas de crecimiento humano son cruciales en el desarrollo de estos individuos, debido a que, en los periodos de esta población, suceden hechos que les pueden llegar a afectar positiva o negativamente en su vida (Saad, et al., 2011).

Niños y adolescentes presentan cambios físicos, sociales y emocionales, todos estos factores influyen en ellos haciendo que sean vulnerables a presentar cualquier tipo de problema con relación a su salud mental; esta puede influir demasiado en ellos, a tal punto de que se pueden llegar a presentar trastornos emocionales, de comportamiento, alimentarios, psicosis, autolesiones, conductas de riesgo, entre otras (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2020).

La salud mental infantojuvenil debe ser promovida para de esta manera prevenir, diagnosticar y tratar de una forma precisa y correcta los problemas emocionales y mentales que presenten estos individuos, esto debe ser priorizado como un acto de equidad social (Saad et al., 2011).

Hoy en día existen diferentes estrategias, programas y herramientas que ayudan a controlar la salud mental de niños y adolescentes, haciendo que se sientan bien y satisfechos.

## 1.1.3.2 Emociones

Goleman (1996) define la emoción como “un sentimiento y a los pensamientos, los estados biológicos, los estados psicológicos y el tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan” (p. 242).

La emoción se refiere a una variedad de estados, y estas se activan a partir de acontecimientos que se viven en la vida diaria de cada una de las personas; debido a que cada una de las emociones se generan como respuesta tanto interna como externa, estas están compuestas por distintos componentes que son: neurofisiológico, que se refiere a las respuestas involuntarias como respiración fuerte, transpiración, sonrojo, etc.; también tenemos el comportamental, que son las expresiones en el rostro, en donde se juntan los músculos de la cara; y por último el cognitivo que es una vivencia con el sentimiento; cada uno de estos componentes tiene diferentes respuestas emocionales; la vida diaria, e incluso los objetos son

los que pueden generar emociones en las personas (Bisquerra, 2009).

Los seres humanos todo el tiempo presentan distintas emociones las cuales pueden ser buenas o malas, y éstas también llegan a afectar la salud mental de cada uno para bien o para mal, por lo tanto es bueno identificar y controlar cada una de ellas.





### 1.1.3.2.1 Clasificación de las emociones

Se han realizado estudios de diversos factores como conductuales, sentimentales, etc. A lo largo de los años en donde se define que la clasificación de las emociones depende de las respuestas que generen en los usuarios; existen diferentes tipos de emociones, unas causan sentimientos positivos en las personas, pero también hay sentimientos negativos que pueden llegar a afectar la conducta y el desarrollo de las mismas (Bisquerra, 2009).

Estas tienen una clasificación básica que es:

•**Positivas:** Respuestas que alegran a la persona, se tiene felicidad, satisfacción, tranquilidad, entre otras.

•**Negativas:** Respuestas que no ponen alegre a la persona, se tiene la tristeza, el enojo, ansiedad, entre otras.

•**Neutrales:** Se dan dependiendo del momento, se tiene la esperanza, admiración, asombro, entre otras.

(Bisquerra, 2009).



### 1.1.3.2.2 Emociones y salud

El organismo de las personas responde ante diversas emociones, estas participan de inicio a fin en las diferentes enfermedades como: problemas cardíacos, respiratorios, cáncer, enfermedades terminales, etc.; las emociones influyen en gran porcentaje en la vida de las personas que padecen enfermedades, son las que más influyen en la salud y constituyen un riesgo para la misma, estas también afectan a los hábitos de la salud, y la deterioran, las emociones negativas, pueden llegar a alterar y afectar la conducta de personas que padecen enfermedades (Bisquerra, 2009).

empiezan a tener comportamientos conductuales que no son comunes en el individuo, por lo tanto, lo único que se consigue es que la salud del paciente con diabetes se vea más afectada por su desajuste emocional (De León, 1993).

Las emociones son importantes en la salud, y deben ser tomadas muy en cuenta y más cuando se está padeciendo de algún tipo de enfermedad, porque lo único que se consigue es que la enfermedad vaya deteriorando más la vida de la persona enferma.

En el caso de las enfermedades crónicas, con énfasis en la diabetes, las emociones pueden llegar a provocar alteraciones en los pacientes, debido a que, cuando este no presenta un mejoría en su salud, la persona ya no realiza sus tareas cotidianas de buena manera, aquí también su conducta social puede llegar a alterarse, y generalmente





### 1.1.3.2.3 Emociones en pacientes pediátricos con diabetes mellitus tipo 1

---

El diagnóstico de la diabetes mellitus en niños genera un fuerte impacto, no solo para los pacientes, sino también para sus familiares. Se puede generar un estado de shock con diferentes sentimientos y emociones como miedo, enojo, aislamiento, entre otros (Henríquez y Cartes, 2018).

Debido a que los padres tienen la responsabilidad del tratamiento de los niños, estos se vuelven más dependientes de los padres, el doctor también acompaña al niño en su proceso de tratamiento, por lo mis-

mo, siempre es recomendable que aparte de los médicos especializados en la enfermedad también lo acompañe un psicólogo para hacer más llevadero el proceso; la autoestima del niño cambia conforme el niño va creciendo, se va dando cuenta de que su enfermedad no tiene cura, por lo tanto, sus emociones pueden llegarles a afectar gravemente (Martínez et al., 2002).

Ya que ellos se encuentran en una etapa de desarrollo sus emociones influyen mucho, no todos se adaptan bien al hecho de saber que padecen de enfermedades, por lo que se generan muchos problemas emocionales en su desarrollo, las emociones que más destacan y se presentan en pacientes pediátricos con diabetes tipo 1 son:

•**Soledad:** Esta enfermedad provoca que los niños no se sientan igual que los demás debido a los tratamientos que deben seguir.

•**Negación:** Muchas de las veces quieren sentirse como los otros niños, por lo tanto hay veces en donde aparentan como si no tuvieran la enfermedad.

•**Tristeza:** La tristeza es común en los niños con diabetes, el niño se deprime, pues debe adaptarse a un cambio en su vida y a aprender a vivir con una enfermedad.

•**Culpabilidad:** Muchas veces los pacientes sienten que tienen la culpa de tener esa enfermedad, sienten que no se han cuidado como debían.

•**Ira:** Por a los cambios que tienen en su vida, como el limitarse a algunos alimentos, inyectarse insulina todos los días, etc., provocan ira y frustración en el paciente.

•**Miedo:** Cuando los pacientes empiezan con el tratamiento de la in-

sulina y a medirse el azúcar tienen miedo, pues deben inyectarse todos los días, y esto les puede llegar a causar temor.

•**Vergüenza:** Debido a que sus padres les protegen y controlan más por la enfermedad, los niños llegan a sentir vergüenza.

•**Dependencia:** Al inicio de la enfermedad los niños dependen mucho de sus padres, pues ellos los ayudan al inicio de su tratamiento con sus medicinas.

(Dowshen, 2018)







### 1.1.3.2.4 Estrategias emocionales en niños y adolescentes

Es importante entender que las estrategias emocionales vienen acompañadas del término de 'inteligencia emocional', esta es definida como "una destreza que nos permite conocer y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar o enfrentar los sentimientos de los demás, sentirnos satisfechos y ser eficaces en la vida" (Dris, 2010, p. 2).

Controlar las diferentes emociones que se presentan en la vida de los individuos, y para poder controlar esas emociones es importante sa-

ber que se requiere de un trabajo que persista y aporte (Cabello, 2011).

Para poder trabajar con la inteligencia emocional se puede aplicar el modelo que consiste en: conocimiento, mejora del pensamiento, entendimiento y reflexión sobre las emociones (Aguaded y Valencia, 2017).

Del mismo modo, para poder manejar el desarrollo de la inteligencia emocional de una mejor manera se

pueden crear y aplicar diferentes estrategias mediante actividades que ayuden a este mejoramiento, en cuanto a sus emociones se tienen actividades de: respiración y relajación, para conocer y expresar nuestros sentimientos, mejoramiento de autoestima y del autoconocimiento, y para mejorar la comunicación (Dris, 2010).

Dependiendo de las edades y de los problemas emocionales de cada niño, cada una de estas actividades y estrategias que ayudan a los niños

podrán ir variando, pues algunas serán más efectivas que otras, en este caso se deberá estudiar a los niños con diabetes para ver cual es la mejor actividad para ellos.

## 1.1.4 Calidad de vida

Ardila (2003) define la calidad de vida como “un estado de satisfacción general, derivado de la realización de las potencialidades de la persona. Posee aspectos subjetivos y aspectos objetivos” (p. 163).

Es importante entender que la calidad de vida se define respecto a las virtudes que presenta un individuo, y estas pueden ir variando dependiendo de diversos factores; la calidad de vida es cuando un individuo se siente y está bien en diversos ámbitos que se relacionan con el entorno que le rodea (Velarde y Avila, 2002).

En la calidad de vida influyen varios aspectos que deben ser tomados en cuenta, aquí tenemos, por ejemplo: seguridad, productividad, salud, trabajo estable, el ambiente social en el que se vive, y también una de las más importantes que es ‘el cómo se siente uno’, es decir, que las emociones y los sentimientos también van a influir en la calidad

de vida de cada uno de los seres humanos. Todos los seres humanos deben tener una buena calidad de vida para tener un mejor desarrollo integral individual.





### 1.1.4.1 Calidad de vida en pacientes con Diabetes

Debido a que los tratamientos de los pacientes con diabetes son para toda su vida, su calidad de vida se ve afectada, pues esta no solo afecta emocionalmente al paciente sino también físicamente; cuando son recién diagnosticados con la enfermedad, la calidad de vida del paciente es baja, las emociones, sentimientos y el aceptar que tiene una enfermedad que no tiene cura la afecta; también, muchas de las veces con el simple hecho de verse limitados a realizar algunas actividades y el de llevar un tratamiento con medicamentos como parte del proceso, hace que la calidad de vida disminuya, también están sometidos a dietas estrictas, por lo que saber que no pueden ingerir algunos alimentos les puede llegar a afectar emocionalmente (Cárdenas et al., 2005).

Se han realizado estudios a lo largo del tiempo en pacientes con diabetes en el área física, de interacción, psicosocial, y el de relaciones sig-

nificativas, en donde se ha demostrado que estas diferentes áreas hacen que la calidad de vida de los pacientes con diabetes se vaya deteriorando con el pasar del tiempo (De los Ríos et al., 2004).

La calidad de vida es importante para todos, y más aún para personas que padecen de este tipo de enfermedades crónicas, es por eso que se buscan día a día alternativas que les ayuden a sentirse bien tanto física como mentalmente.

## 1.1.5 Diseño Gráfico

El diseño gráfico es considerado una forma de comunicación visual, mediante el cual se pueden transmitir diferentes ideas y mensajes.

Entre una de las ramas del diseño gráfico más relevantes tenemos a la editorial, que hoy en día se ha convertido en un medio de comunicación por sus publicaciones editoriales.





## 1.1.6 Diseño Editorial

Caldwell y Zapattera (2014) consideran al diseño editorial como “una forma de periodismo visual” (p. 8).

Uno de los objetivos principales del diseño editorial es transmitir distintos mensajes mediante un producto, para esto se necesita una coherencia entre los elementos como los gráficos y el texto que vayan en la publicación, es decir, el diseño editorial tendrá todo un proceso por detrás, en donde cada elemento cumplirá un papel importante y diferente; otra de las principales funciones es llamar la atención de los

usuarios para que el producto editorial resulte útil e interesante (Caldwell y Zapattera, 2014).

Es importante que el diseño editorial se moldee de acuerdo a los usuarios a los que vayan dirigidos (niños, madres de familia, deportistas, etc.), y también a lo que se quiere comunicar, el contenido que tenga este es el que define que diseño a realizar (Álvarez, 2009).

Anteriormente se creía que podía ser solo a nivel impreso, pero hoy en día con las nuevas tecnologías tam-

bién puede ser a nivel digital y se puede utilizar en diferentes medios, en donde cumplen el mismo objetivo que es el de comunicar, entretener e informar a las personas.



## 1.1.6.1 Diseño editorial a nivel impreso

El diseño editorial a nivel impreso hace referencia a lo físico, es decir, a todo lo que podemos tocar, para cada uno de los medios existen diferentes formas de organización, pues todo dependerá de su intención, se establecen y dictan diferentes pautas para lograr el objetivo que tiene cada uno de los medios (Caldwell y Zapattera, 2014).

El diseño editorial impreso es una manera clara de evidenciar al diseño como tal, es decir, verlo en todas sus formas posibles, ya que se puede tocar y sentir al producto edi-

torial, también es una herramienta fundamental que ha venido por la necesidad de comunicarse que tienen los seres humanos, por lo mismo en este medio se debe lograr un impacto que llegue a los usuarios y consumidores (Carvajal, 2015).

El diseño editorial impreso ha existido desde hace siglos y seguirá existiendo, pues sus medios como la revista, el periódico, los libros, folletos, etc., siguen siendo utilizados por muchos de los usuarios, ya que, para algunos a este nivel les resulta más eficaz y fácil utilizar.

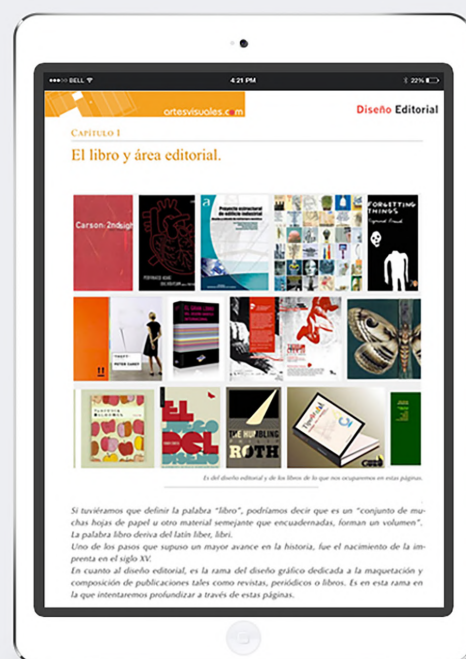
## 1.1.6.2 Diseño editorial a nivel digital

El diseño editorial a nivel digital ha sido una gran novedad desde que los medios digitales alcanzaron su boom, las primeras publicaciones digitales eran las páginas web y muchas veces se creyó que las publicaciones en estos medios digitales harían que los medios impresos sean olvidados, pero no fue así, estos medios digitales dan muchas posibilidades de interacción con el usuario; al igual que los medios impresos, se tienen pautas que ayudarán a mejorar la comunicación de cada uno de ellos (Caldwell y Zapatero, 2014).

De la misma manera que los medios impresos, estos han venido por la necesidad de comunicarse que tienen los seres humanos; estos productos editoriales digitales hoy en día tienen un gran auge, debido a que la información se obtiene de una manera mucho más rápida, en donde facilita y satisface las necesidades de algunos usuarios (Carvajal, 2015).

Muchos consumidores de productos editoriales se han ido adaptando al diseño editorial digital, sin duda este es una gran novedad que

va avanzando a medida que pasa el tiempo, tiene ventajas que facilitan la interactividad con los usuarios y se pueden encontrar como medios editoriales digitales a revistas, periódicos, libros, manuales, etc.



## 1.1.6.3 Elementos del diseño editorial

Dentro del diseño editorial se tienen elementos que ayudan a la organización y composición de la información, entre ellos tenemos:

### 1.1.6.3.1 Retícula

La retícula una herramienta fundamental cuando se habla de diseño editorial, básicamente son guías que están ubicadas en el espacio en dónde se va a realizar el trabajo, en la retícula se ubican todos los elementos como texto, tablas, gráficos, etc.; la retícula es organización y sentido (Cervantes et al., 2014).

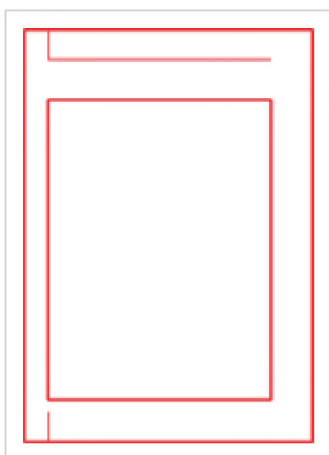
Con la ayuda de la retícula se puede organizar el texto y los gráficos de una manera mucho más adecuada, el uso de esta herramienta es efectivo para ubicar todos los contenidos de la publicación, y más cuando la información es abundante, de esta manera se podrá asegurar de que haya una buena comunicación visual de la información, por lo tanto,

los usuarios se sentirán atraídos por la misma; a veces es recomendable romper el sistema de retículas para que el contenido no resulte aburrido (Bhaskaran, 2006).

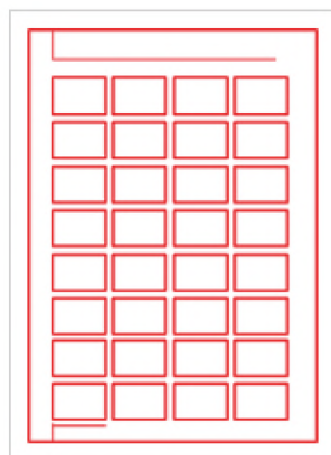
La organización que se le de a la retícula dependerá del objetivo que se tenga con el producto editorial, y también hacia quién va dirigido,

en este caso para los niños se debe tomar en cuenta la retícula muy bien organizada, ya que, mediante esta se podrá ayudar a estos usuarios a entender de una mejor manera el contenido del producto.

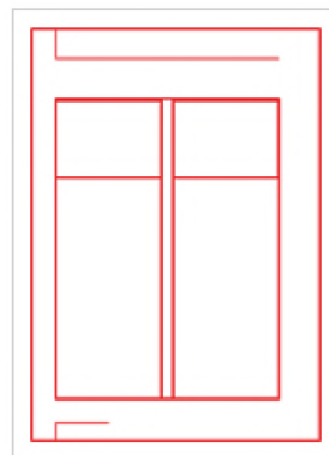
Retícula de Manuscrito



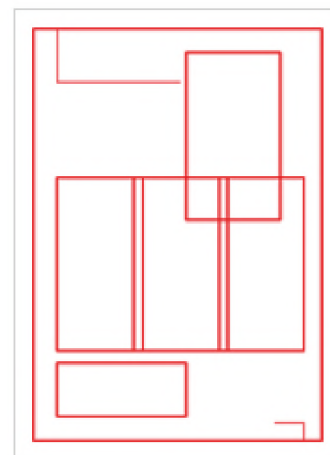
Retícula Modular



Retícula de columnas



Retícula Jerárquica





### 1.1.6.3.2 Formato

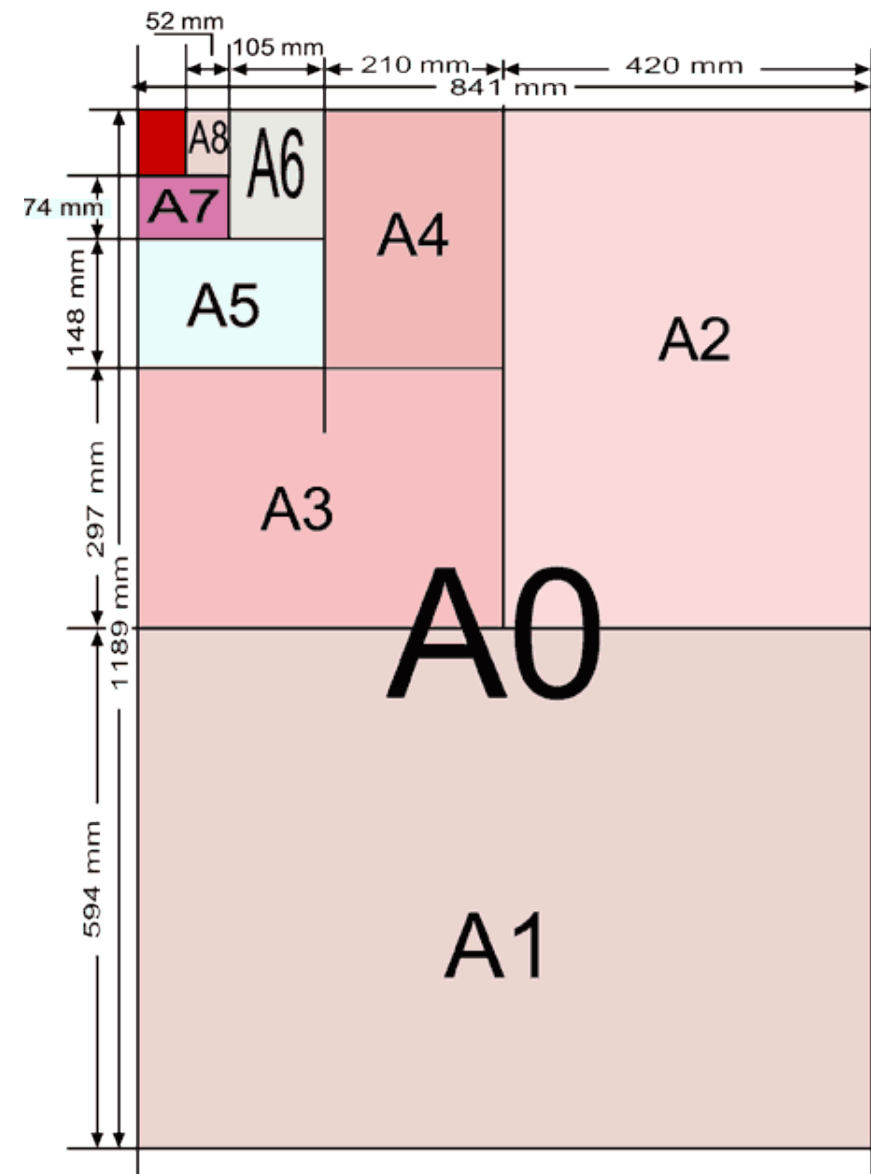
El formato es la forma de presentar los contenidos del producto a los usuarios, los periódicos, cuentos, etc., tanto impresos como digitales son ejemplos de formato que se usan en el diseño editorial; dentro del formato también se incluye la escala, la forma, los materiales que se usen en su elaboración, entre otros (Bhaskaran, 2006).

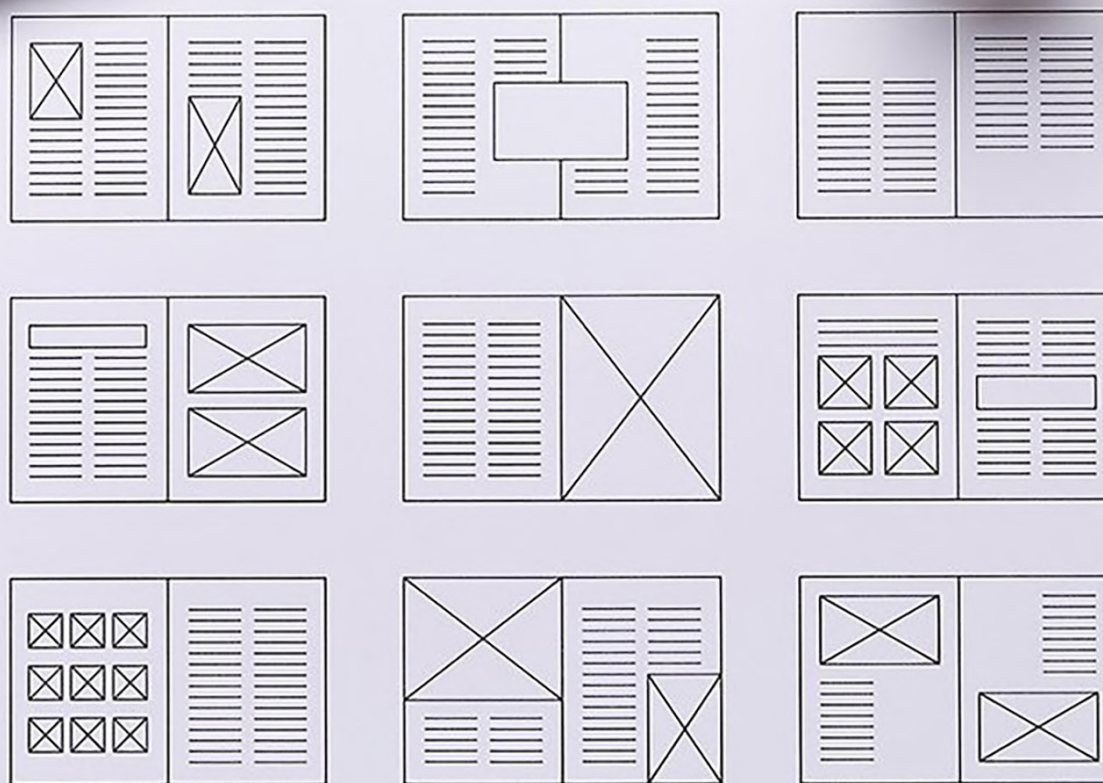
Este, muchas de las veces no es tomado en cuenta como debería, porque existen formatos estándares en el mundo que se han venido dando por mucho tiempo, por lo tanto, los diseñadores a menudo ya no le prestan la atención debida; el formato es importante porque tiene contacto con el usuario y, por ende, influye en el modo en el que captamos y retenemos la información (Ambrose y Harris, 2004).

Otras de las razones por las que debe ser tomado en cuenta es porque, este permitirá una buena mani-

pulación del producto editorial para los consumidores (Cervantes et al., 2014).

Es importante que los diseñadores varíen en ciertas ocasiones estos formatos estándares para que el producto sea más atractivo y capte la atención de los usuarios. El formato que se use dependerá del objetivo que tenga el producto editorial, también es importante definir uno bueno para los niños, porque se debe tomar en cuenta que es un producto que va a ser manipulado por estos usuarios, por lo tanto, deberá ser adecuado.





### 1.1.6.3.3 Maquetación

En cuanto a la maquetación de un producto editorial, es la manera en la que van a estar distribuidos los distintos elementos como títulos, gráficos, cuadros, etc., dentro de la publicación (en la página), estos elementos deben tener coherencia entre sí para que la publicación se vea uniforme (Bhaskaran, 2006).

El diseñador debe saber acerca de principios de diseño y de cómo trabajar en una buena maquetación, para que el producto editorial sea eficaz; la maqueta por lo general está compuesta por la retícula y por

los márgenes, en ella se seleccionarán las columnas, medianil, entre otros (Zanón, 2007).

La maquetación es un punto clave en el diseño editorial, ya que, esta hace que la forma de percibir la información de una publicación sea distinta y que se interprete de otra manera, también le permite al usuario ubicarse en la página, por el contrario, si la maquetación no tiene una buena distribución de sus elementos podría causar que el usuario quede perdido (Bhaskaran, 2006).

La maquetación variará dependiendo del objetivo que se tenga con el producto editorial, es importante elaborar una buena maquetación en los productos editoriales para niños, debido a que esta guiará al usuario al momento de su lectura, en donde se le facilitará o dificultará la misma.

### 1.1.6.3.4 Jerarquía

Cuando se habla de jerarquía se relaciona básicamente a las formas de estilo que se les asignan a las distintas tipografías dentro de una publicación editorial, esta deberá tener sentido para que, los elementos como el texto y las imágenes sobresalgan y también para que el contenido tenga una buena organización; la jerarquía es una ayuda, debido a que, permite distribuir el texto de manera visual en la publicación, un buen diseño es cuando se logra un equilibrio entre una buena maquetación y jerarquía (Bhaskaran, 2006).

La jerarquía es importante porque ayuda a una distribuir el texto de una manera eficaz para que los usuarios puedan comprender la información y para no crear confusiones; uno de los aspectos que se debe tomar en cuenta para lograr una buena jerarquía, es saber acerca de la información que se tiene, por lo tanto, si es para títulos se usará una tipografía mucho más grande que capte la atención dando a entender al usuario que es un título, y para el texto se empleará una que facilite la lectura del usuario (Ambrose y Harris, 2007).

Para los productos editoriales que van dirigidos hacia los infantes es importante tener una buena jerarquía, pues la coherencia que tengan estos estilos deberá captar la atención de ellos mediante una buena organización (clara y entendible).

**POR ULTIMO ESTO DE ACÁ ARRIBA**

**DESPUÉS ESTO.**

**PRIMERO VAS  
A LEER ESTO**

**DESPUÉS VAS A LEER ESTO DE ACÁ.**

### 1.1.6.3.5 Tipografía

Clark (1993) define a la tipografía como “el uso de tipos de letras para expresar y comunicar mensajes” (p. 6). También hace referencia a que es una forma de comunicarse de manera escrita, en donde se usa los estilos tipográficos en su máximo sentido (Clark, 1993).

La tipografía es considerada como otra herramienta valiosa que tiene el diseño editorial, pues puede transformar a toda la publicación y darle un giro de 360° en donde, se puede ver desde otra perspectiva a la publicación (Bhaskaran, 2006).

Esta se encuentra en todas partes, en las calles que nos rodean, en medios de transporte, etc., forma parte de nuestra vida y está siempre presente; en un texto impreso es mejor utilizar tipografías serif porque ayudan a una mejor lectura, mientras que en pantallas es mejor utilizar tipografías san serif, ya que se ven mejor sobre estas (Cervantes et al., 2014).

La tipografía ayuda a la comunicación, es por eso que esta deberá ser adecuada dependiendo el caso, pues en algunas veces, si no se em-

plea de una manera correcta podría no cumplir con su objetivo que es comunicar.





Img  
24

### 1.1.6.3.5.1 Tipografía para niños

Debido a que se va a trabajar con niños es recomendable enfocarse en la cantidad de texto que va dirigida hacia ellos y también en el tamaño de la fuente, esto se lo hace con la intención de que el niño no pierda el interés y para que pueda concentrarse mejor, también se debe tomar en cuenta que las tipografías simples son las que ellos mejor entienden, es decir las que tienen formas curvadas y redondeadas (García, 2013).

La tipografía es parte fundamental de la comunicación que se tiene

con los usuarios, en este caso con los infantes, para ellos se necesita una tipografía que lo impacte visualmente, y para esto es recomendable no utilizar tipografías con script, según estudios que han sido realizados en niños, ellos prefieren tipografías sin serifas, ya que, les parecen más entendibles; en lo que respecta a la combinación de tipografías no es recomendable usar más de 2, y debería ser simple para evitar la distracción del niño, para el título si es recomendable usar una tipografía script o serif para que el niño se sienta atraído por esta; el ta-

maño de la tipografía variará según las edades de los niños, debido a que a los mayores se les resulta fácil leer con un tamaño pequeño, mientras que a los más pequeños se les dificulta (Acevedo, 2013).

Es fundamental seleccionar una buena fuente tipográfica para los niños, pues esta atraerá su atención, y le facilitará la lectura.

### 1.1.6.3.6 Cromática

La cromática hace referencia al color, para Ambrose y Harris (2006) el color es comunicación, mediante él transmitimos mensajes e ideas, también nos hace reaccionar ante él, incluso muchas de las veces de manera espontánea; este elemento atrae la atención del público en todas sus formas posibles, esta presente en todos lados y cumple su función de ser identificado ante los usuarios.

Los seres humanos distinguimos el color desde que tenemos uso de razón, este es una de las herramientas más valiosas, ya que, establece una identidad representativa (Bhaskaran, 2006).

Este elemento es lo primero que vemos cuando abrimos los ojos, estamos rodeados de color todo el tiempo, es un elemento sumamente importante en el ámbito del diseño, ya que guía al usuario y también es considerado como un mensaje visual; existen colores primarios, secundarios y terciarios (Ambrose y Harris, 2006).

También es importante ver la manera en que vamos a utilizar el color en nuestra publicación, pues podría hacer que esta no sea interesante, por ende, es importante saber y tener una idea de cómo se usará este en la publicación editorial (Bhaskaran, 2006).

El uso de este elemento dependerá del público hacia quien va dirigido, ya que no siempre se usa una misma cromática para todo.





### 1.1.6.3.6.1 Cromática para niños

La cromática influye tanto en los adultos como en los niños, en lo últimos se ha apreciado que ellos utilizan el color según su forma de ser, y según sus emociones o sentimientos que tengan (Heller, 2004).

Una de las consideraciones más importantes del color es usarlo de una manera efectiva, es decir, se debe conocer al usuario (en este caso los niños), conocer el ambiente y las tareas que este realiza, la influencia del color pueden variar en cada niño, debido a que no todos son iguales sino tienen diferentes gustos y atracciones; la psicología del color afirma que estos causan emociones sobre los niños, por lo tanto, se debe conocer como estos influyen en los pequeños; cuando el infante crece, los colores empiezan a representar una realidad única para ellos, aquí empiezan a elegir colores gracias a las emociones que les generan (Peña, 2010).

Los colores que les llamen más la atención y que ellos prefieran dependerán del gusto que tenga cada niño, pues cada uno les transmitirá una idea diferente, también dependerá del objetivo que se tiene con el uso de colores en específico.

### 1.1.6.3.7 Ilustración

La ilustración se la considera “como una imagen narrativa particularmente persuasiva” (Durán, 2005, p. 239).

La ilustración aporta muchísimo a la educación, y esto la distingue y la hace única, es un lenguaje que contiene una narración y también podría ser considerada como una forma de comunicación visual; el tipo de comunicación que impone la ilustración entre emisor y receptor es una comunicación que cambia la percepción de cómo observamos las cosas, y de cómo las llegamos a interpretar (Durán, 2005).

Las ilustraciones han adquirido con el paso del tiempo mucho valor en el ámbito del diseño editorial, especialmente en el infantil, ya que captan la atención de los niños y cuentan historias por medio de estas; hay que tomar en cuenta que la función de cada una de ellas cambia según el papel que desempeñen en la narración (Erro, 2000).

Las ilustraciones captan la atención del lector y lo entretienen, estas también complementan la información que se les quiere transmitir a cada uno de ellos.

A lo largo del tiempo se ha visto que existen diferentes tipos de ilustraciones, en donde tenemos: la científica, infantil, cómic, publicitaria, etc., dependiendo del objetivo que se tenga con el producto editorial y para quién va dirigida se analiza y se puede escoger una de estas de manera eficaz.





### 1.1.6.3.7.1 Ilustración infantil

Muchas veces el papel del ilustrador es subvalorado, pero en realidad es imprescindible cuando se habla de ilustración infantil, debido a que el lenguaje en este tipo de ilustraciones saca un mundo creativo de las personas (Rojas, 2010).

La ilustración infantil ha ido avanzando cada vez más con el paso del tiempo, en la editorial, las ilustraciones son las protagonistas de las historias y los niños van aprendiendo de ellas; algunas veces lo más importante en un libro es el peso de la historia, es decir los textos, por lo tanto, las ilustraciones pasan a un segundo plano, otras veces las ilustraciones tienen el peso ante el texto, esto dependerá de cuál sea el objetivo del producto editorial; las ilustraciones comunican ideas, tienen un carácter narrativo, es aquí cuando se dan cuenta de que las ilustraciones no solo acompañan al texto, si no que también sirven como un medio de comunicación (Erro, 2000).

Es muy importante tomar a los niños en cuenta porque son súper creativos y tienen un lenguaje único que resulta de mucha ayuda para los ilustradores (Rojas, 2010).

Muchas de las veces los niños se sienten identificados con las ilustraciones que se pueden encontrar en los productos editoriales, también estás captan su atención y los niños tienden a familiarizarse con ellas.



Img  
27



Img  
28



Img  
29

## 1.1.6.3.7.2 Ilustraciones dependiendo la edad

Para que las ilustraciones sean eficaces en los niños existen diferentes tipos de ilustraciones, dependiendo de las edades de cada uno de los infantes, tenemos:

• **0 a 2 años:** los adultos suelen interpretar a esta etapa con los colores no tan fuertes como palo de rosa, azul cielo, etc., pero los ojos de estos infantes no distinguen de manera correcta los colores, por ende, no van a captar su atención, más bien necesitan usar colores llamativos.

• **2 a 6 años:** A esta edad las ilustraciones deber tener una historia por detrás y contarla, es importante conocer sus intereses, ellos son muy imaginativos, por lo tanto, la ilustración aporta mucho a su creatividad.

• **6 a 10 años:** En esta edad, las ilustraciones tienden a ser mucho más llamativas, aquí se usa el contraste entre colores, ilustraciones deslum-

brantes y de seres de otro mundo, su creatividad está en su máximo nivel.

• **10 a 15 años:** A estas edades, los usuarios entran en la adolescencia y están interesados en estilos como el cómic, manga y animados.

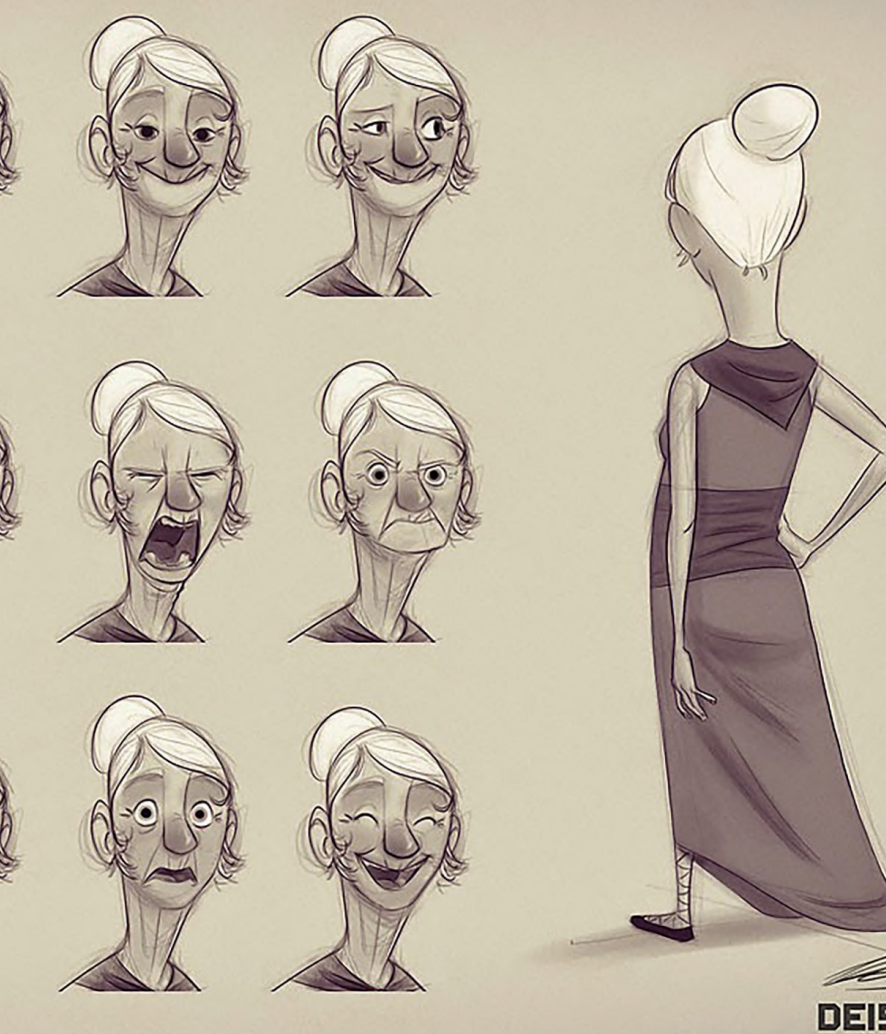
(Rojas, 2010).



kar Img  
30



kar Img  
31



### 1.1.6.3.7.3 Diseño de personajes

El diseño de un personaje es muy importante en toda creación, ya que, gracias a ellos es que las historias cobran vida y tienen sentido, pues estos personajes representan y forman parte de una narrativa; el personaje que se diseña debe tener tanto características físicas como psicológicas (Marín, s.f).

Pérez (2011) considera al personaje como “una unidad psicológica y de acción” (p. 1). Es importante para cada personaje diseñado que se tomen en cuenta distintos elementos clave como:

•**La apariencia física:** Es decir, cómo se ve por fuera el personaje, que transmite con su apariencia, dentro de esta tenemos: fisonomía (hace relación a sexo, color de piel, color de ojos, la altura, color de cabello, etc.), vestuario (ropa y accesorios) y gestos (gesticulaciones de su rostro).

•**Expresiones verbales:** Se refiere a lo que dice el personaje y cómo lo dice, indica rasgos de su personalidad.

•**Carácter:** Determina las decisiones del personaje y también se relaciona con la personalidad, por ejemplo, es alegre, tímido, grosero.

Dentro de la creación de personajes existen los principales, los secundarios, los protagonistas y los antagonistas de la historia; diseñar a un personaje puede parecer algo sencillo, pero no lo es, pues se debe establecer bien cuál es el objetivo que se tiene con él y hacia quien va dirigido .

(Pérez, 2011)

## 1.1.7 Interactividad

El concepto de interactividad hoy en día también se la ha relacionado con la comunicación (Aparici y Silva, 2012).

Por otro lado, Bedoya (1997) la define como “la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico” (párra. 13).

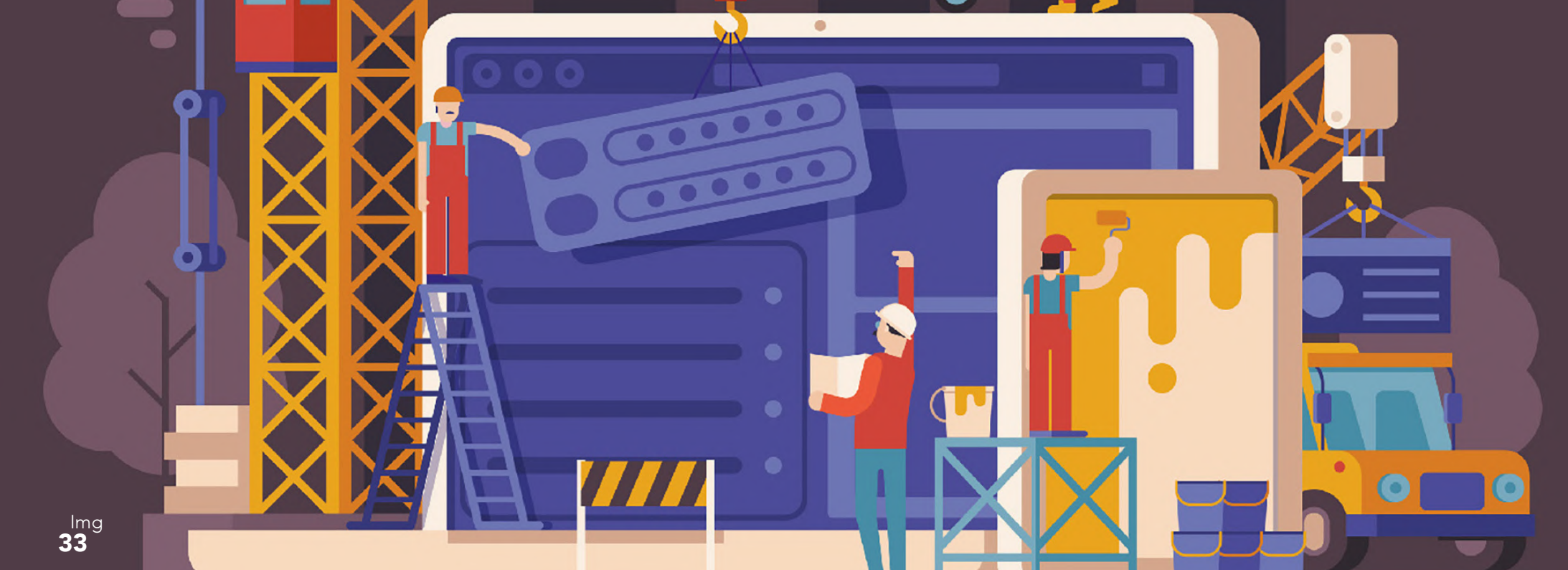
Se define a la interactividad como la acción de interacción entre un objeto con su usuario objetivo y para

esto es importante considerar distintos puntos que son claros como: el emisor, receptor, medio por el cual comunicarse, y el mensaje, también se considera que se puede dar en medios de comunicación que no son lineales (Bedoya, 1997).

La televisión, la radio, el periódico, etc., actualmente se sienten amenazados por la interactividad, debido a que los públicos hoy en día son mucho más exigentes, por tal motivo esta debe estar diseñada de una buena manera para satisfacer las necesidades de los usuarios a

quienes va dirigido y para interactuar con ellos; en cuanto a los medios educativos esta influye mucho, pues se debe usar nuevos métodos de aprendizaje que capte la atención de estos usuarios en específico (Aparici y Silva, 2012).





Img  
33

### 1.1.7.1 Diseño Interactivo

“El diseño interactivo es un nuevo campo que jugará un papel crucial en la futura configuración de la educación, la comunicación, el comercio y en las artes del siglo XXI” (Murray, 2008, p. 1).

El diseño interactivo se refiere a un medio en específico, como por ejemplo una aplicación, una página web, etc. y analiza cómo se comporta el usuario cuando hace uso de esta, para esto se requerirá de habilidades tanto orales como de visión; para conectar con los usua-

rios es necesario tener una mente creativa que cada día esta interesada en conectar con los consumidores de distintas maneras (Murray, 2008).

El diseño interactivo esta dirigido a quienes se dediquen al mundo del diseño y estén interesados en aportar a este, lo importante es que tengan ganas de aprender sobre avances tecnológicos y que tengan interés en el Diseño Centrado en el Usuario, es importante entender que cada idea de diseño tiene un objetivo diferente, y por lo tanto se toma en cuenta

elementos como: fechas, planificaciones, medios, entre otras (Pratt y Nunes, 2013).

El diseño interactivo juega un papel importante en los medios de comunicación, ya que se está dando dentro de estos y ha avanzado con el paso del tiempo. Cada vez son más los productos editoriales que son interactivos, pues es una forma de captar la atención y de entretener a los usuarios debido a la función que presentan.



Img  
34

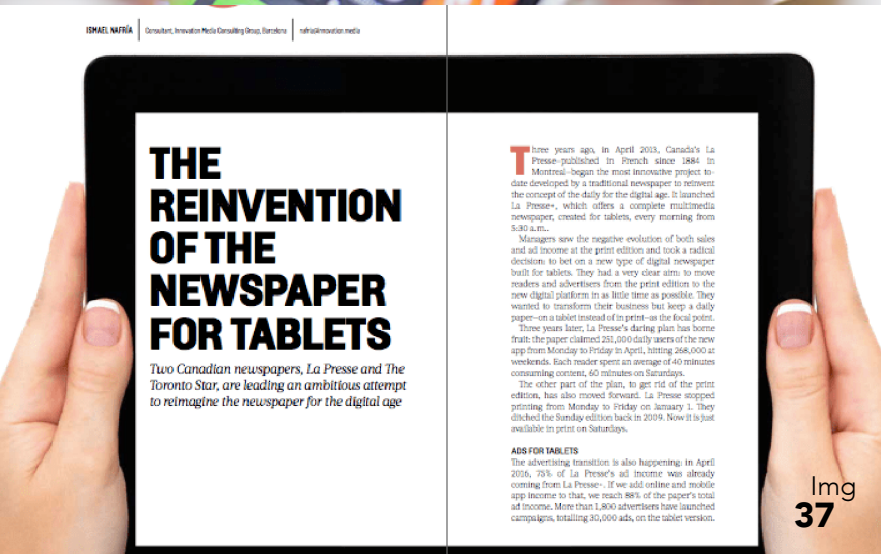


Img  
35



Img  
36

ISRAEL NAFRÍA | Consultant, Innovation Media Consulting Group, Barcelona | info@innovation-media.com



Img  
37

## 1.1.7.1.1 Tipos de diseño interactivo a nivel digital

En el caso de la interactividad a nivel digital, tenemos ejemplos como:

•**CD-ROM:** Aquí el usuario puede escoger que información es la que desea ver, y puede dirigirse hacia los elementos que este dispositivo se lo permita.

•**Página Web:** El usuario puede dirigirse a diferentes subpáginas que tiene la página principal, puede acceder a diferente tipo de información e ingresar a diferentes links.

•**Aplicación móvil:** En este caso también es interactivo, debido a que el usuario puede elegir diferentes 'caminos' por los que moverse y navegar dentro de la aplicación, de igual manera dependiendo se esta se podrán realizar actividades dentro de la aplicación.

•**Periódicos y revistas digitales:** Estos medios permiten al usuario navegar dentro de ellos de una ma-

nera muy similar a como si lo estuviese haciendo en físico.

Dentro de la interactividad digital es el uso de botones y enlaces los que permiten que haya esta relación y conexión con el usuario

(Bedoya, 1997).

### 1.1.7.1.2 Tipos de diseño interactivo a nivel analógico

Así como hay interactividad a nivel digital, también hay a nivel analógica, algunos ejemplos en cuanto a editorial tenemos:

• **Libro pop-up:** transforma las imágenes o ilustraciones, les da movimiento a los objetos y estos cobran vida, captando la atención del usuario. Existe una tridimensionalidad que da profundidad y efecto de relieve a los objetos.

• **Libro con solapas:** es una pieza normalmente elaborada de material rígido como la cartulina dura, en

donde al levantarse se ve una imagen o texto.

• **Libro con paper toys:** este producto consta en objetos que se pueden armar, estos aportan al cuento al momento de la narración, puede ir en el libro para que se lo recorte o puede estar separado de él.

• **Libro con lengüetas:** aquí, las imágenes y el texto van cambiando conforme se van deslizando, estas pueden ser elaboradas con cartulina o cartón delgado.

• **Libro carrusel:** las páginas del libro se abren completamente dándole forma de asterisco, esta manera de organización capta la atención de los usuarios.

(Literatura SM, 2016).

Debido a que uno de los objetivos de este proyecto es que el producto editorial gráfico acompañe al niño en su proceso de tratamiento, se ha determinado que el producto sea un libro analógico interactivo.



Img  
38



Img  
39



Img  
40

## 1.1.8 Lúdica

Lúdica se refiere a “perteneciente o relativo al juego” (Real Academia Española, 2020 definición 1).

Mediante la lúdica el ser humano aprende de manera alegre y entretenida, esta le permite potenciar y destacar sus habilidades que lo caracterizan; existen distintas actividades lúdicas que aportan al ser humano en su desarrollo, enfoque, estímulos, e incluso muchas de las veces lo ayudan a que el usuario tenga más voluntad para hacer las tareas (Posada, 2014).

En los niños aplicar la lúdica es importante porque atrae la atención de estos usuarios, es muy utilizada en el área de aprendizaje, ya que ayuda a comprender las cosas de una manera más entretenida para ellos, este tipo de actividades también ayudan a relajar y desestresar a los niños, les da ánimo para que participen en las distintas actividades, por lo tanto es importante aplicar una buena actividad lúdica, ya

que, por más insignificante que sea, atraerá su atención; la lúdica a nivel digital se encuentra casi siempre, es muy raro que al menos en el ámbito del aprendizaje no se encuentren juegos como sodokus, tableros, entre otros (Andreu y García, 2000).

Con buenas estrategias lúdicas se puede generar estrategias educativas que sean eficaces y que capten la atención de los alumnos.







### 1.1.8.1 Diseño lúdico

Cuando se habla de diseño lúdico se sabe que esta asociado con el término juego, en donde participan uno o más usuarios, es importante saber que tipos de herramientas de diseño son las que se van a utilizar para un producto; cuando se habla de diseño lúdico para niños es importante que se aporte en el aprendizaje de ellos, para de esta manera lograr que se relacione y se sienta atraído con el mismo, para esto se deben desarrollar diferentes estrategias como los juegos, en donde la lúdica se conecte con el usuario (Castillo, 2011).

el material lúdico (no debe ser muy extensa), pues esta podría cansar a los usuarios, volverla aburrida y quitarle lo interesante al producto (Marín, 2018).

Con el juego nos transportamos a un mundo diferente, nos ayuda a afrontar distintos problemas que tenemos en el diario vivir, el juego en lo lúdico puede cambiar la forma de ver el aprendizaje y lograr que la enseñanza sea más efectiva, este motiva a los estudiantes pues es mucho más dinámica, entretenida y divertida; también es importante controlar la información que va en



## 1.1.9 Diseño para niños

“La experiencia de los usuarios es una de las fuentes principales de información para el diseño de un producto o servicio, esto aplica también para los niños, observar sus emociones y reacciones permite tomar decisiones para diseñar” (Ariza, 2018, p. 29).

Cabe mencionar que los objetos para niños no se refieren solo a los ‘juguetes’, sino que también están involucrados objetos como libros (escolares o de entretenimiento), materiales de arte, e incluso muchas de las veces la vestimenta (Ariza, 2018).

En cuanto al diseño para niños se debe tener en consideración diferentes aspectos como la edad, género, etc. y el objetivo para el que es diseñado ese producto en específico, por ejemplo, si es para entretener al niño, si es para educar, para enseñar, etc., eso debe estar definido, para que el objeto que se tenga como resultado sea eficiente; en

cuanto a la edad se debe saber el público hacia quién está dirigido el producto, ya que de eso dependerá los materiales con que se realice, el tamaño del objeto, las texturas, tipografías y colores (Chulvi et al., 2017).

Estudiar a los niños es una gran riqueza, debido a que, se los puede observar como usuarios e integrarlos como participantes en las etapas del proceso del diseño del producto, así de esta manera se podrá obtener como resultado a un objeto mucho más eficaz para el usuario.

### 1.1.9.1 Diseño Centrado en el Usuario

Entre uno de los enfoques que tiene el Diseño Interactivo se tiene a uno que centra en el usuario para la elaboración de un determinado producto (Pratt y Nunes, 2013).

Este tipo de Diseño ha ido avanzando con el paso del tiempo, y cada vez se le considera más efectivo para los diseñadores (Sánchez, 2011).

El Diseño Centrado en el Usuario significa elaborar un producto específico para un público objetivo, es decir poner al consumidor como

usuario principal en el proceso de diseño del producto, aquí el diseñador necesita estudiar a fondo a los usuarios, sus necesidades, sus deseos y limitaciones que tienen, una vez que el diseñador analiza todas estas pautas se toman decisiones para después proceder a la creación del producto; cada producto tiene sus propias características, y cada uno deberá brindar una satisfacción que aporte al usuario final y que garantice el producto, cuando no se analiza al usuario de una manera adecuada lo más probable es que el diseño provoque enojo a es-

tos, no satisfacer las necesidades de los clientes es lo que los lleva a esta ira, es por eso que es mejor analizar primero bien al usuario y ser cuidadosos en todo el proceso, desde el bocetaje hasta cuando el producto este listo para ser utilizado (Pratt y Nunes, 2013).





### 1.1.9.1.1 Niños como usuarios participantes

•**Usuario:** Se hacen pruebas en los niños cuando usa el producto, esto con la intención de ver como reacciona ante el, para esto se lo observa y analiza.

•**Evaluador:** Una vez que el niño hace uso del producto, se habla con el y se le pide que cuente como fue su experiencia, de esta manera se hace un tipo de evaluación al producto.

•**Informante:** Cuando el niño informa acerca de qué cree que es lo que se puede hacer para mejorar

el producto, puede volver a experimentar y formar parte del proceso de diseño del producto.

•**Diseñador asociado:** Los niños están presentes en gran parte del proceso que lleva por detrás el diseño de un producto, de esta manera se involucran, convirtiéndose en diseñadores asociados.

(Ariza, 2018).

Es importante considerar a los niños como usuarios participantes, ya que, el producto editorial va dirigi-

do para pacientes pediátricos con Diabetes Mellitus Tipo 1.

De esta manera se podrá obtener un producto mucho más eficaz en donde el niño pueda crear una relación afectiva y emocional con el producto, así de tal manera este podrá acompañar al niño en su proceso de tratamiento y se sentirá mucho más a gusto, también podrá tener una adaptación más llevadera a la situación por la que está atravesando.

## 1.1.10 Diseño emocional

El diseño emocional puede ser definido como “el enfoque que estudia los estados afectivos que provocan los productos en las personas” (Solter, 2017, p. 56).

Actualmente se ha visto que las preferencias de los usuarios han variado con el paso del tiempo, ya no se valoran términos como costos, materiales, etc., hoy en día también toma en cuenta los sentimientos que le puede llegar a provocar distintos productos, estos deben causar emociones que sean positivas como felicidad, gratitud, etc., en los

diferentes tipos de usuarios, un producto bien diseñado debe complacer distintas necesidades; Donald A Norman define un término conocido como la Ingeniería Kansei, aquí, se realizan estudios y análisis, en donde se ve la relación entre las necesidades que tienen los posibles consumidores con las emociones (positivas, negativas o neutras) que estos lo provocan (Vergara y Mondragón, 2008).

Ahora quienes elaboran los productos deben centrarse en elaborar un producto que tanto física como

emocionalmente capte la atención del consumidor para que así este desee adquirir el producto, de esta manera el usuario quedará satisfecho.





### 1.1.10.1 Diseño emocional para niños

---

“En el diseño para niños también ha sido importante tomar en cuenta las experiencias y las emociones, no solo de ellos como usuarios, sino de los padres como proveedores” (Ariza, 2018, p. 33).

En la etapa de la niñez, el desarrollo integral de los niños es de gran importancia, aún más cuando se toma en cuenta a las experiencias relacionadas con sus emociones; al momento en que se fabrica un producto se deben tomar en cuenta a los valores emocionales, en donde se relacionen con los gustos de los usuarios (color, forma, contenido, etc.); los niños son quienes más demuestran sus emociones, es por eso que al momento de elaborar un producto para ellos, se deberán valorar sus sentimientos para obtener resultados mucho más eficaces (Chulvi et al., 2017).

En cuanto a los infantes como usuarios, no son racionales cuando desean adquirir un producto, sino que

las experiencias involucradas con sus emociones, son los que les provocan el deseo de comprar o no un producto; involucrar a los niños en las investigaciones para la elaboración de un producto es importante, ya que, se analizan y estudian sus sentimientos a fondo, ellos aportan gran valor al diseño (Ariza, 2018).

## 1.1.11 Diseño de experiencias

Hoy en día el diseño de experiencias es muy considerado en el mundo del diseño en general, para entender el diseño de experiencias se deben utilizar puntos de vista diferentes, de esta manera se analizará los diferentes niveles de interacción usuario-producto; el diseño crea experiencias, y los objetos son diseñados para ser manipulados, en donde los usuarios, experimentan con el producto; el diseño experimental tiene dos enfoques, el primero es la experiencia del diseñador cuando diseña un producto y el otro cómo se logra que el consumidor tenga

una buena experiencia; generalmente, este tipo de diseño introduce métodos, en donde se recolecta información acerca de la experiencia que tienen los consumidores con los objetos (Forero La Rotta y Ospina, 2013).

Este tipo de diseño se desarrolla a partir de una perspectiva que abarca distintas disciplinas, en donde se toma en cuenta los elementos que van desde bocetos, producto final, el cómo se va a dirigir al público, etc., hasta que el usuario adquiere el producto; cuando se habla de di-

seño de experiencias es importante recordar cómo es que un producto causa emociones en el usuario, para esto se toma en cuenta el lugar, el momento, tipos de emociones, etc., esto se lo hace con la intención de recordar la relación emocional entre usuarios y productos, para de esta manera obtener mejores resultados en el diseño (Valero, s.f).



## 1.1.12 Storytelling

El Storytelling hoy en día es reconocido porque sus historias son únicas, este transmite una narrativa que va más allá de sus límites y crea un mundo fuera de lo común para conectar con los lectores; las narrativas que son contadas a través de esta técnica, pueden llegar a causar emociones en los usuarios, la mayoría son positivas y esto lo hace mediante sus componentes como personajes, ideas, etc., sin embargo uno de los más importantes y que debería ser muy tomado en cuenta es el mensaje, ya que, en base a

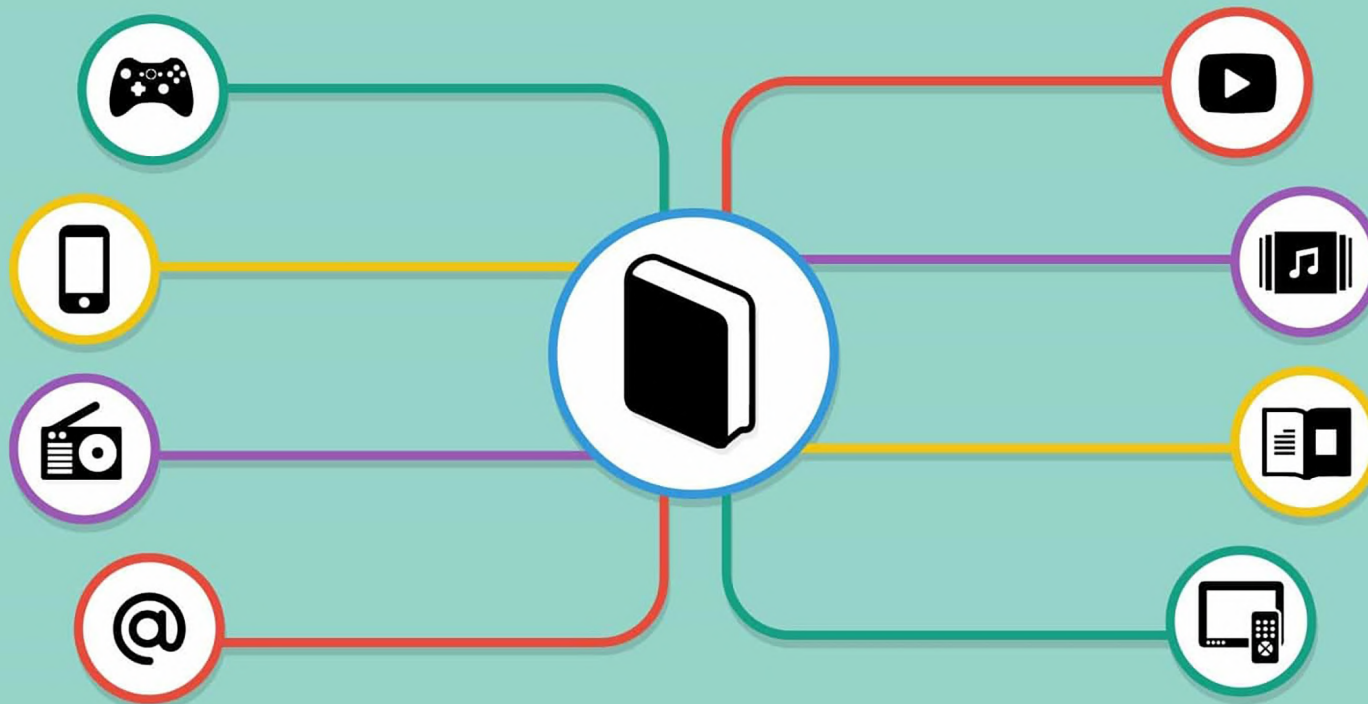
este se narra la historia; hay reglas que se deben cumplir para captar la atención de los usuarios, una de las más importantes es la narración que se cuente, esta deberá tener sentido y ser real (Carbache et al., 2019).

Si se lo relaciona con los niños, el storytelling no es solamente la lectura de un cuento, sea simple o complejo, se trata de realizar actividades que hagan que el niño se envuelva con la historia; esta forma de narrativa motiva, ayuda, enseña y aporta a la vida del niño y a su de-

sarrollo integro, ya que, los infantes se conectaran con la historia, e incluso se sentirán identificados con la misma (Santana, 2019).







Img  
49

## 1.1.12.1 Transmedia Storytelling

La Transmedia Storytelling (narrativa transmedia) hace referencia a una historia que se narra por distintos medios, por ejemplo, una historia que comienza en un libro, después se convierte en una película, después se realiza un juego de esta historia, etc., es decir, se va expandiendo e incorporando en los diversos medios; estos tipos de narrativa se encuentran entre nosotros, es decir, están en nuestro medio (Scolari, 2014).

“Los mundos narrativos transmedia constituyen un verdadero desafío

para la narratología y la semiótica textual narrativa” (Guerrero y Scolari, 2016, p. 185).

Para poder entender de una mejor manera a la narrativa transmedia se proponen 3 factores importantes que son:

- La narrativa no se debe quedar solo en un medio, si no expandir sus horizontes, es decir estar en una película, en un libro, página web, etc., lo que importa aquí es que cada uno transporte al usuario a un mundo diferente.

- Los productores deber conectarse con los usuarios para que de esta manera se pueda generar contenido que resulte mucho más eficaz.

- La narrativa debe ser capaz de estar en varios medios al mismo tiempo, y de no quedarse estancada en uno.

(Guerrero y Scolari, 2016)

# 1.2 Investigación de Campo



## 1.2.1 Ana Fernanda Sánchez

Directora de la Casa de la Diabetes

Psicóloga Clínica y Máster en Educación en Diabetes

La diabetes es una enfermedad crónica que al momento de su diagnóstico cambia por completo el entorno de la vida del paciente. La insulina pasa a ser parte del diario vivir y también el control glucémico, por lo tanto, la presencia de estas dos circunstancias a diario, hace que el paciente genere ciertos estados de ansiedad, y esto genera emociones, en el inicio sobretodo negativas.

Aquí existe la etapa del duelo, en donde tenemos la negación, ira, negación, depresión, y aceptación,

este orden puede variar e incluso algunos de los pacientes se pueden saltar algunas de estas etapas; también se puede dar en distintas ocasiones (1 o más veces) de la vida de los pacientes, no siempre es al momento del diagnóstico.

La calidad de vida de estos pacientes tiende a deteriorarse, ya que, tiene que cambiar sus hábitos como su alimentación, en donde se le crea un plan nutricional dependiendo el paciente, también deben controlar su azúcar a horas específicas del día, la actividad física es primordial,

y para esto es importante el apoyo de la familia, aquí la solidaridad juega un papel importante. La diabetes es una enfermedad que debería ser más tomada en cuenta, es la segunda causa de mortalidad en el Ecuador desde el 2007.

Si esta enfermedad se la conociera y se la tratara de una manera adecuada, se evitaría complicaciones, hace tiempo se trató una ley para que el estado tome conciencia y que apoye con los insumos, sin embargo, el camino que se tiene que recorrer es largo.

A las personas que padecen de Diabetes, les hace únicos el hecho de que les toca madurar a temprana edad para controlar su salud como el control de la glucemia, de su alimentación, etc. a diferencia de lo niños que no padecen de la enfermedad. Ellos son especiales, ya que, a pesar de padecer una enfermedad crónica pueden hacer todo lo que quieran en su vida, cumplen todos sus objetivos y metas, la diabetes no les limita a nada.



Img  
51

## 1.2.2 Mayra Gómez

Psicóloga Clínica en la Fundación La Casa de la Diabetes

Cuando a un niño se le diagnostica diabetes, en un inicio sienten temor, estrés y tristeza, ya que lo primero que ellos saben es que deberán controlar su alimentación, sienten miedo de morir, después de un tiempo se sienten más tranquilos cuando se relacionan con niños que también padecen de diabetes, se cuidan más y por último aceptan su enfermedad.

Las emociones negativas afectan mucho en la vida de estos pacientes, por el miedo que tienen de no saber que va a pasar con su vida,

presentan mucha depresión y ansiedad.

Su nivel escolar también se puede ver afectado en algunas ocasiones, por todos estos factores, su calidad de vida también tiende a disminuir, pues no es fácil aceptar la enfermedad.

Hay varias actividades que ayudan a los niños con diabetes, en la terapia cognitivo conductual, ayuda la expresión e identificación de emociones (cuando algo les pone tristes, alegres, etc.) El dibujo y el

escribir como se sienten también es algo que les ayuda mucho, pues ahí expresan sus emociones y sentimientos.

En cuanto a la cromática, esta no ha afecta mucho a los niños con diabetes, por ejemplo, en cuanto a la comida; ellos más bien ellos se sienten muy identificados mucho con el color azul, porque este representa al símbolo de la diabetes.

A este tipo de pacientes pediátricos con diabetes tipo 1, lo que les hace únicos y especiales es la res-

ponsabilidad que tienen a tan temprana edad, no tienen miedo de inyectarse solos la insulina, anotan su glucosa y también aprenden a controlarse en los alimentos. Pese al diagnóstico que tienen, saben que tienen que seguir viviendo y no se dan por vencidos.



### 1.2.3 Katherine Estévez

Especialista en Pediatría

Endocrinóloga del niño y del adolescente

La Diabetes es una enfermedad que se caracteriza por ser de tipo autoinmunitario, es decir que el cuerpo en algún momento de su vida empieza a generar anticuerpos que afectan al páncreas, y destruyen las células beta que son las que secretan insulina, por ende, cuando no hay insulina, la glucosa deja de entrar en la célula, permanece en la sangre y se da la diabetes; esta es la causa principal, sin embargo, existen muchas teorías.

Este tipo de diabetes es más común en niños de 6 a 9 años. En la etapa escolar, desde los 6 años en adelan-

te los niños son conscientes de su enfermedad y empiezan a tomar parte del equipo para tratar la diabetes, a estas edades ellos saben que tienen que cuidarse y que tienen que seguir el tratamiento. Sin embargo, a los 15 o 16 años toman conciencia de que se tienen que cuidar y tienen que hacerlo ellos solos, a esta edad su raciocinio ya está formado.

El único tratamiento que existe para pacientes con diabetes tipo 1, está basado en varios pilares, y todos son muy importantes, es un tratamiento multidisciplinario.

La insulina diaria es indispensable, la nutrición también es importante, ellos tienen que aprender a comer de una buena manera, la educación en diabetes es muy fundamental, si el paciente se educa va a tener la fortaleza de sustentar su vida, y por último la actividad física.

Cualquier instrumento que fortalezca desde el diagnóstico para el seguimiento de la enfermedad va a ser excelente, porque esto va a acompañar al paciente en todo su proceso de tratamiento y este va a ser mucho más llevadero.



## 1.2.4 Carolina Izquierdo

Diseñadora Gráfica

Ilustradora

La ilustración le da un valor muy importante al producto editorial, por ejemplo, cuando se diagrama un soporte gráfico como una revista o un libro el hecho de añadirle ilustración hace que resalte el mensaje que quieres transmitir, capta mucho la atención de las personas y lo hace llamativo.

En cuanto a productos para niños, la experiencia de trabajar con ellos es gratificante, debido a que la ilustración infantil es muy interesante, esta da la apertura de trabajar con muchos estilos y también fluye mu-

cho la creatividad, entonces con esto se capta la atención de los niños, en la ilustración para niños se transmiten muchos mensajes que a ellos les interesa.

La ilustración influye bastante en los niños, por ejemplo, la cromática, el tipo de ilustración como cómic, estilo Disney, etc., hace que cada uno de ellos se sientan muy identificados y les causa muchas emociones, este tipo de usuarios se dejan influenciar mucho por las ilustraciones. Estas les permiten a los niños expresar sus emociones, por ejemplo, cuan-

do ellos cogen un papel y lo rayan sea un círculo, una casa, solo líneas o también cosas positivas como una cara feliz o negativas como una cara triste, etc., todo lo que hacen mediante la ilustración les permite liberar los sentimientos que tienen y es de mucha ayuda para ellos.

La ilustración también ayuda a afrontar la enfermedad de un niño porque el hecho de saber que hay ilustraciones que los acompañan en su enfermedad hacen que el proceso sea mucho más llevadero, se sienten muy identificados con estas,

por ejemplo, en un hospital, si en vez de paredes blancas ven paredes ilustradas y coloridas ellos empiezan a tener más confianza y su ánimo cambia a pesar de padecer una enfermedad.



Img  
54

## 1.2.5 María del Mar Suarez

Madre de Familia de paciente con Diabetes Mellitus Tipo 1

A María Gracia le diagnosticaron su enfermedad cuando ella tenía 3 años 11 meses de edad, por lo tanto, en un inicio ella al ser muy pequeña no se daba cuenta de lo que le estaba pasando y no presentaba problemas emocionales, pero a lo largo del tiempo si ha asistido a psicólogos.

Ella es una niña muy tranquila, que poco a poco ha ido aceptando su enfermedad, entonces los problemas emocionales que ha tenido no han sido difíciles de tratar, pero aún así con los pocos problemas que se

ha tenido, los psicólogos han ayudado, más bien para uno como madre ha sido muy duro el proceso de la enfermedad.

María Gracia ha sobrellevado el tratamiento de una buena manera, por el mismo hecho de que le dio cuando estaba muy pequeña ella ha aprendido a vivir con esta enfermedad, por el momento no tiene dificultades con el tratamiento que lleva.

Un producto editorial si podría ayudar a los pacientes con diabetes,

María Gracia se siente muy identificada y relacionada cuando por ejemplo lee, ve o escucha algo que tiene que ver con diabetes, por lo tanto, un producto editorial si le ayudaría mucho y se podría relacionar con el.

# 1.3 Homólogos



## 1.3.1 Forma

**Título:** It's Not a School Bus, It's a Pirate Ship

**Autor:** Mickey Rapkin

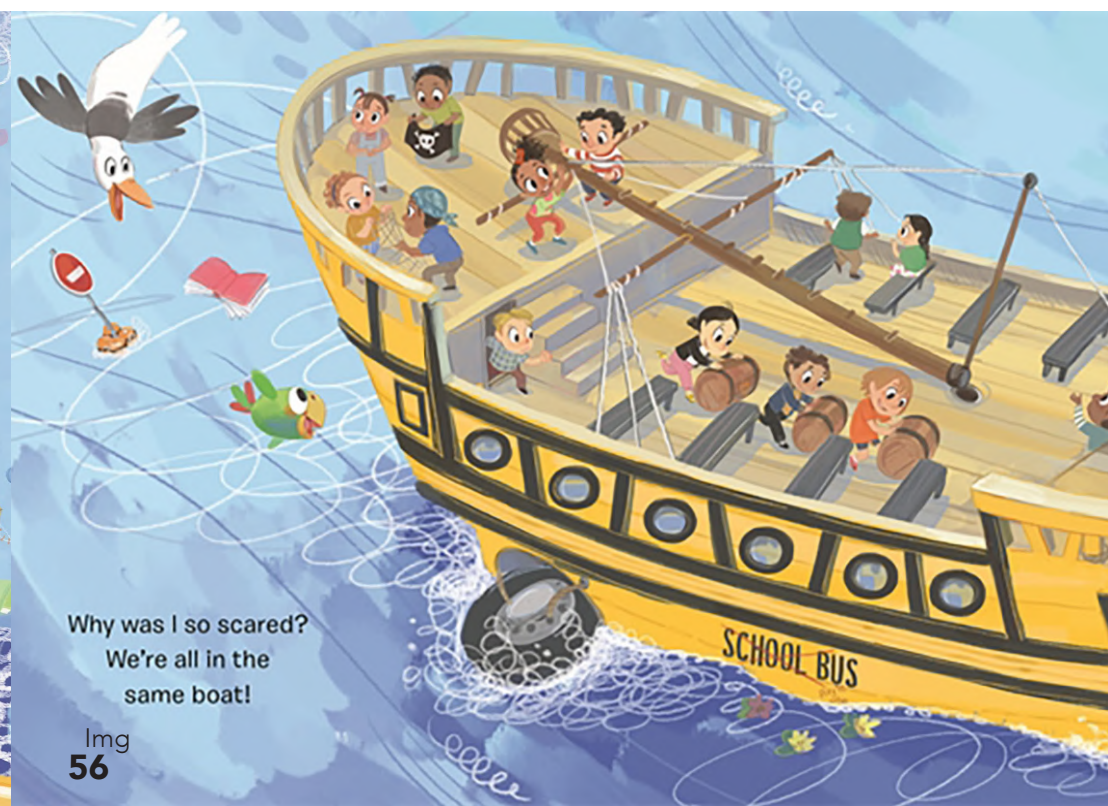
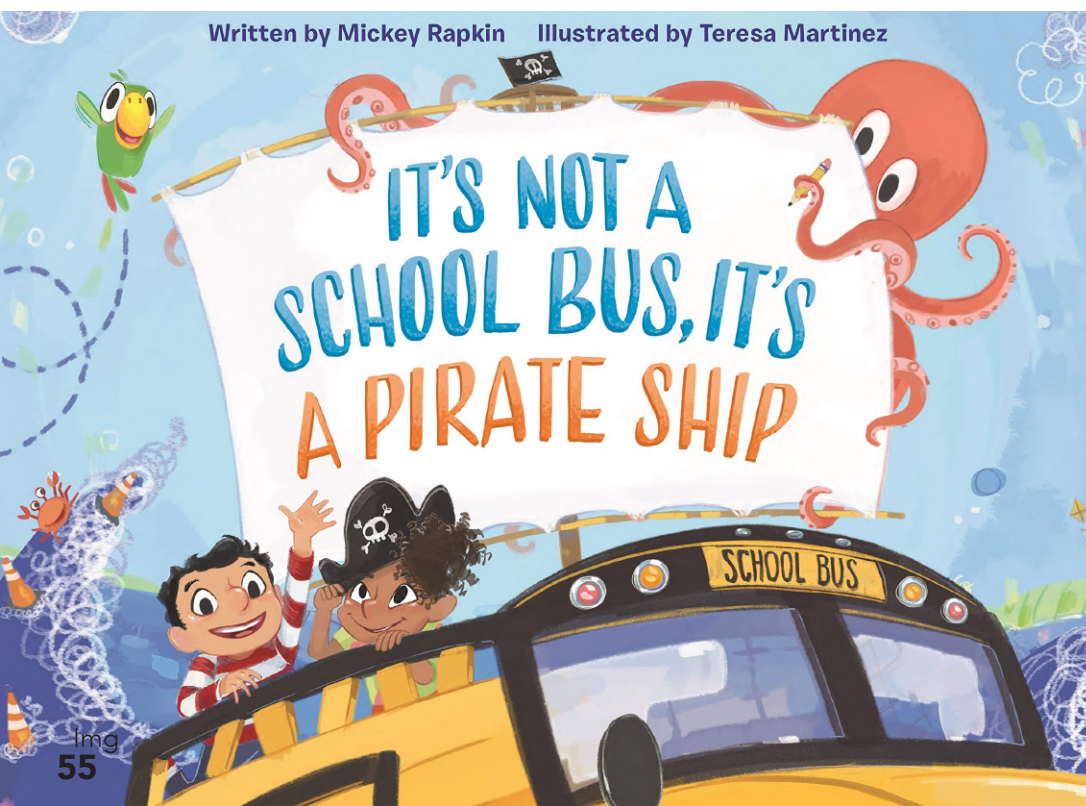
**Ilustración:** Teresa Martínez

En este cuento la ilustración infantil que usa es muy completa y sencilla, capta la atención de los niños, pues muestra detalles como la textura de la ropa, del cabello, sombras, etc., y ocupa toda la página, en cuanto a la tipografía, para la portada usa una sans serif no tan formal que atrae al niño; el texto es corto y se acopla a la ilustración que esta en la página

y aquí usa tipografía san serif simple para facilitar la lectura.

En la cromática de este texto usa una gama de colores bastante extensa, llamativos (pero no muy fuertes) de este modo el niño se siente interesado por el libro.

El tamaño de este libro es de 28.5 cm por 22.5 cm siendo un tamaño adecuado para este tipo de usuarios.



## 1.3.2 Función

**Título:** Los Cuentos de Borja

**Autor:** Iñaki Lorente

**Ilustración:** Escletxa

Es una serie de 9 cuentos online dirigidos hacia niños que padecen de Diabetes Mellitus Tipo 1, cumple la función de ayudarles a ver cómo se sienten y los ayuda a entender, manejar y controlar las emociones y sentimientos que padecen, también con estos cuentos se quiere lograr que reflexionen y tengan un cambio de actitud frente a la enfermedad.

Esto lo hace mediante situaciones de la vida diaria que tienen que pasar, como inyectarse la insulina, controlar el azúcar, etc. Para esto lleva al personaje del cuento a historias con otras dimensiones, en donde le ayudan a comprender y tratar mejor su enfermedad.



### LOS CUENTOS DE BORJA

El cumpleaños de Andrés

IÑAKI LORENTE  
ILUSTRACIONES DE ESCLETXA

Img  
57



### LOS CUENTOS DE BORJA

El valor de retirarse a tiempo y la gota de sangre

IÑAKI LORENTE  
ILUSTRACIONES DE ESCLETXA

Img  
58



### LOS CUENTOS DE BORJA

Aquilino, el medidor mentiroso

IÑAKI LORENTE  
ILUSTRACIONES DE ESCLETXA

Img  
59

### 1.3.3 Función

**Título:** Eli Lilly y Disney

**Autor:** Susan Amerikaner

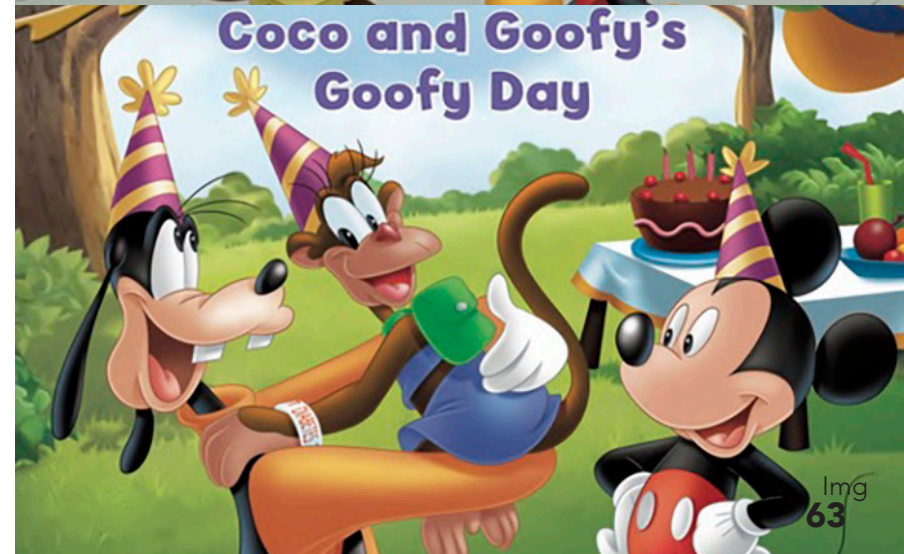
**Ilustración:** Disney Storybook Art Team

Es una serie de cuentos creados por la Fundación Lilly en colaboración con Disney, en donde, se creó a una monita conocida como Coco que padece de diabetes, estos cuentos tienen el objetivo de normalizar a esta enfermedad.

En estos cuentos se quiere que el niño con diabetes y quienes lo rodean entiendan de que la diabetes

es una enfermedad con la que se puede vivir, y que los niños pueden realizar actividades y lograr lo que ellos se propongan.

Con esta serie de libros se espera que los niños y sus familiares tengan una mejor calidad de vida.





## 1.3.4 Tecnología

**Título:** Monstruodion

**Autor:** Estefanía Álvarez

**Ilustración:** Estefanía Álvarez

Este producto editorial es un cuento interactivo Pop-Up, está impreso a láser sobre cartulina marfil ecológica, y su portada, contraportada y lomo están laminados e impresos sobre papel de caña, esto se lo hizo con la intención de que fuese un producto amigable con el ambiente.

Para el pop-up las impresiones se la realizaron a los dos lados, para

poder verlos desde otras perspectivas, y fueron colocados cuando ya estuvo impreso para minimizar los gastos, estos fueron colocados manualmente.

El tamaño de este libro es de 22cm por 29cm cuando el libro se encuentra cerrado, siendo este adecuado para los pop-up y para los niños y contiene un total de 16 páginas.

# Conclusiones

Gracias a la investigación bibliográfica y a la investigación de campo realizadas, se puede entender de mejor manera a las enfermedades crónicas con énfasis en la diabetes tipo 1. Las enfermedades crónicas son más notables en el mundo cada día, y afectan a la población infantojuvenil de manera muy rápida.

En cuanto a la Diabetes, esta es una enfermedad crónica que lamentablemente hasta el día de hoy no se ha encontrado una cura, esta no afecta solo a nivel físico la salud de las personas, sino también su salud emocional, todo el proceso de tratamiento que llevan este tipo de pacientes hacen que sus emociones se vean afectadas, más aún si son pacientes pediátricos. Estas influyen a tal punto que, la salud del paciente y su calidad de vida se va deteriorado con el paso del tiempo si su salud mental no se encuentra bien, es decir que aquí las emociones negativas son las que prevalecen.

Con esta problemática planteada y con las teorías del diseño, se puede decir que el diseño de un producto editorial interactivo podría ser una herramienta que aporte al control de las emociones del paciente pediátrico con diabetes mellitus tipo 1, haciendo de esta manera que su proceso de tratamiento sea más llevadero, tranquilo y eficaz.





# CAPÍTULO 2

## PROGRAMACIÓN

# 2.1 Segmentación



## 2.1.1 Segmentación Geográfica

**País:** Ecuador

**Región:** Sierra

**Provincia:** Azuay

**Cantón o Ciudad:** Cuenca

**Zona:** Urbana

## 2.1.2 Segmentación Demográfica

### •Niños (Target Directo)

Edad: 6 a 10 años de edad

Sexo: Masculino y Femenino

Idioma: Español

Nacionalidad: Ecuatoriano

Clase Social: Media-Media Alta

Ocupación: Estudiante

### •Padres de familia (Target Indirecto)

Edad: 25 años en adelante

Género: Masculino y Femenino

Idioma: Español

Nacionalidad: Ecuatoriana

Clase social: Media-Media Alta

Ocupación: Varios

### •Psicólogos (Target Indirecto)

Edad: 25 años en adelante

Género: Masculino y Femenino

Idioma: Español

Nacionalidad: Ecuatoriano

Clase social: Media-Media Alta

Ocupación: Psicólogo/a infantil



## 2.1.3 Segmentación Psicográfica

### •Niños (Target Directo)

Personalidad: Padecen de algunos problemas emocionales como depresión, negación, ira, etc., debido a la enfermedad que tienen, pero cuando se encuentran bien emocionalmente son alegres, responsables maduros y tranquilos.

Estilo de vida: Niños que padecen de Diabetes Mellitus Tipo 1, que asisten al doctor y al psicólogo, en donde, aprenden a llevar una vida normal y a vivir con su tratamiento. Dependen de una persona adulta.

Gustos personales: Les gusta aprender cada día más, divertirse y jugar

mucho, también practicar deportes y leer cuentos.

### •Psicólogos (Target Indirecto)

Personalidad: Personas profesionales que saben actuar ante distintas situaciones que se presenten con sus pacientes y también involucran con el mismo. Tienen a ser amigables, pasivos y tranquilos.

Estilo de vida: Saben como ayudar con los problemas emocionales que padecen las personas en su vida y más cuando tienen una enfermedad, les motiva saber que pueden ayudar a las personas en su salud mental.

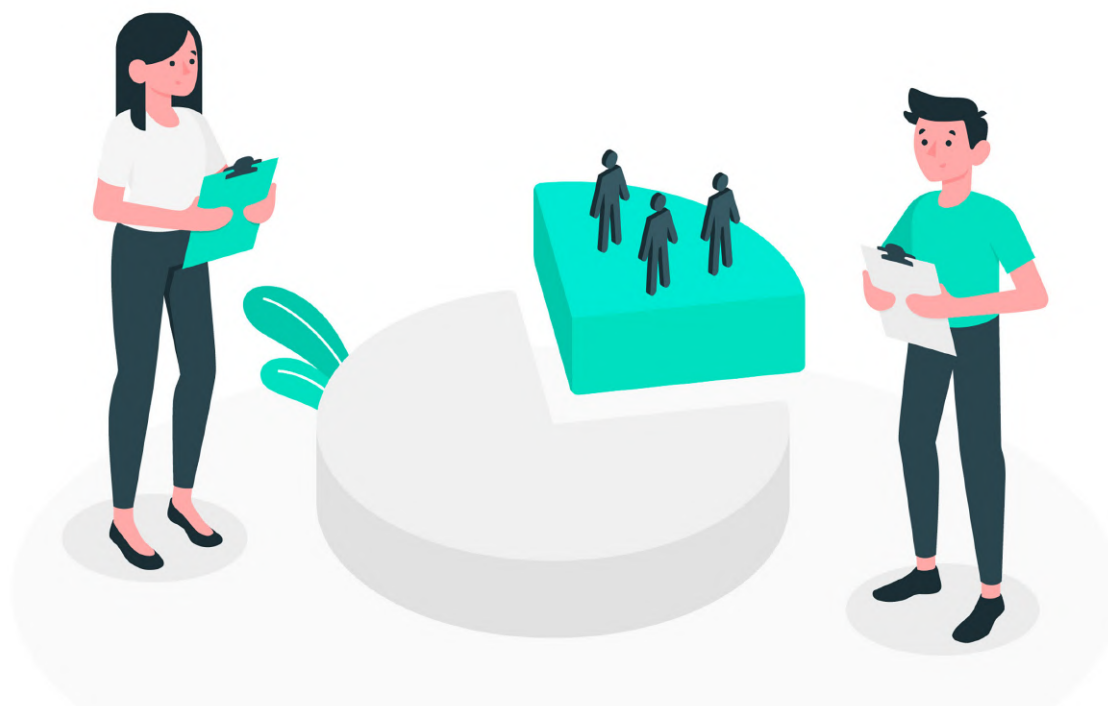
Gustos personales: Les gusta enseñar y mejorar el estado anímico de las personas, también les gusta aprender para ayudar a las personas y relacionarse con los demás.

### •Padres de familia (Target Indirecto)

Personalidad: Son muy responsables y pacientes, ya que, ayudan a que su hijo lleve el tratamiento de una manera adecuada para evitar complicaciones, al ver que su hijo tiene una enfermedad crónica se llegan a sentir tristes y presentan enojo, también tienen miedo o angustia de que la enfermedad de su hijo se pueda complicar.

Estilo de vida: Es el responsable y encargado de su hijo que padece de diabetes, lo ayuda en su tratamiento, lo lleva al médico y al psicólogo, conoce las emociones de su hijo y trata de evitar que las emociones negativas prevalezcan ante las positivas.

Gustos personales: Les gusta ayudar a sus hijos, también disfrutan aprender cada día más de ellos, les gusta enseñar cosas nuevas, compartir y pasar el tiempo con su familia.





Img  
71

## 2.1.4 Segmentación Conductual

### •Niños (Target Directo)

Beneficios: Los niños aprenden a controlar sus emociones y hacen que su proceso de tratamiento sea mucho más tranquilo.

Uso: Cuando los pacientes se sientan mal emocionalmente, cuando estén pasando por las etapas de duelo y cuando el proceso de tratamiento sea duro para ellos.

Expectativas: Se espera que el niño se sienta feliz al saber que hay un producto que lo acompaña en su tratamiento y cuando no se siente bien emocionalmente.

### •Psicólogos (Target Indirecto)

Beneficios: Ayuda a los niños a controlar las emociones que tienen debido a su enfermedad.

Uso: Cuando sus pacientes con diabetes presenten problemas emocionales, en donde las emociones negativas prevalezcan ante las positivas.

Expectativa: El Psicólogo se siente feliz y tranquilo al saber que hay un producto que ayuda a controlar las emociones en sus pacientes que padecen de diabetes tipo 1.

### •Padres de familia (Target Indirecto)

Beneficios: Ayudan a sus hijos a controlar las emociones negativas que tienen, haciendo que el tratamiento tanto para ellos como para sus hijos sea más tranquilo.

Uso: Cuando su hijo tenga problemas emocionales y estén en etapa de duelo.

Expectativa: Padres felices y tranquilos al saber que existe material de apoyo para sus hijos, que los acompaña en su tratamiento y ayuda a controlar sus emociones.

## 2.2 Perfiles de usuario

## 2.2.1 Niño con Diabetes

**Nombre:** Martín Espinoza

**Edad:** 6 años

**Ciudad:** Cuenca-Ecuador

**Ocupación:** Estudiante

Martín es un niño de 6 años de edad, y fue detectado con Diabetes Mellitus Tipo 1 a sus 2 años 11 meses de edad. Es hijo único, vive con sus dos padres y es muy tranquilo y amigable, mantiene una buena relación con su familia y amigos, sus abuelos maternos y paternos lo consienten mucho.

Es un niño muy responsable en su escuela, hace todas sus tareas y participa en clases. Todas las tardes asiste a natación, pues le gusta mucho practicar ese deporte, 1 vez a la semana asiste a la psicóloga en la Fundación “Casa de la Diabetes” ya que, sus padres consideran que es importante mantener una buena salud mental de sus hijos debido a que padece de una enfermedad crónica.

Mantiene una estrecha relación con su madre, pues ella es quien le mo-

tiva a seguir con su vida a pesar de tener diabetes y también lo acompaña todos los días en su tratamiento.





## 2.2.2 Niña con Diabetes

**Nombre:** Victoria Jiménez

**Edad:** 10 años

**Ciudad:** Cuenca-Ecuador

**Ocupación:** Estudiante

Victoria es una niña de 10 años de edad que padece de Diabetes Mellitus Tipo 1, fue detectada de esta enfermedad a los 6 años 1 mes. A ella su diagnóstico le afectó mucho en sus emociones, pues su vida tuvo un cambio radical, en cuanto a la alimentación, medicamentos orales, etc. Ha sabido ir controlando sus emociones con el paso del tiempo, sin embargo, sigue asistiendo a la

psicóloga en “La Casa de la Diabetes”, ya que, a pasado por la etapa de duelo 2 veces en su corta edad.

Su enfermedad la ha motivado a seguir adelante, es la mejor estudiante en su clase. Por las tardes asiste a la psicóloga y también a sus clases de música, pues tocar el piano le distrae. Tiene un perro con el que juega todos los días en su tiempo libre, el se ha vuelto su amigo fiel en su tratamiento.

## 2.2.3 Madre de Familia

**Nombre:** Andrea Solano

**Edad:** 31 años

**Ciudad:** Cuenca-Ecuador

**Ocupación:** Ama de Casa

la comida, etc. Es muy paciente y tranquila, ayuda a su hijo a sobrellevar la enfermedad de una mejor manera y lo apoya en todo.

Andrea es madre de familia de un niño que padece de Diabetes Mellitus Tipo 1, es ama de casa, todos los días está pendiente de su hijo y lo acompaña realizar sus actividades, lo ayuda en sus tareas y lo lleva al psicólogo.

En su hogar ella ayuda a su hijo en el tratamiento, como inyectar la insulina, a medir el azúcar, controlar





Img  
75

## 2.2.4 Psicólogo

---

**Nombre:** Pedro López

**Edad:** 36 años

**Ciudad:** Cuenca-Ecuador

**Ocupación:** Psicólogo Infantil y Educador en Diabetes

Pedro es Psicólogo Infantil y trabaja en la Fundación "Casa de la Diabetes", el ha trabajado con niños con Diabetes en los últimos 6 años.

Es muy apasionado por su trabajo, le gusta ayudar a controlar las emociones que tienen este tipo de pacientes, ya que sabe que el proceso es muy duro para los ellos. Hace

que los pacientes realicen diferentes actividades, los escucha y comprende a los niños.

El más que un psicólogo se ha vuelto un amigo tanto para padres como para sus hijos, pues es una persona muy tranquila y apasionada por lo que hace.

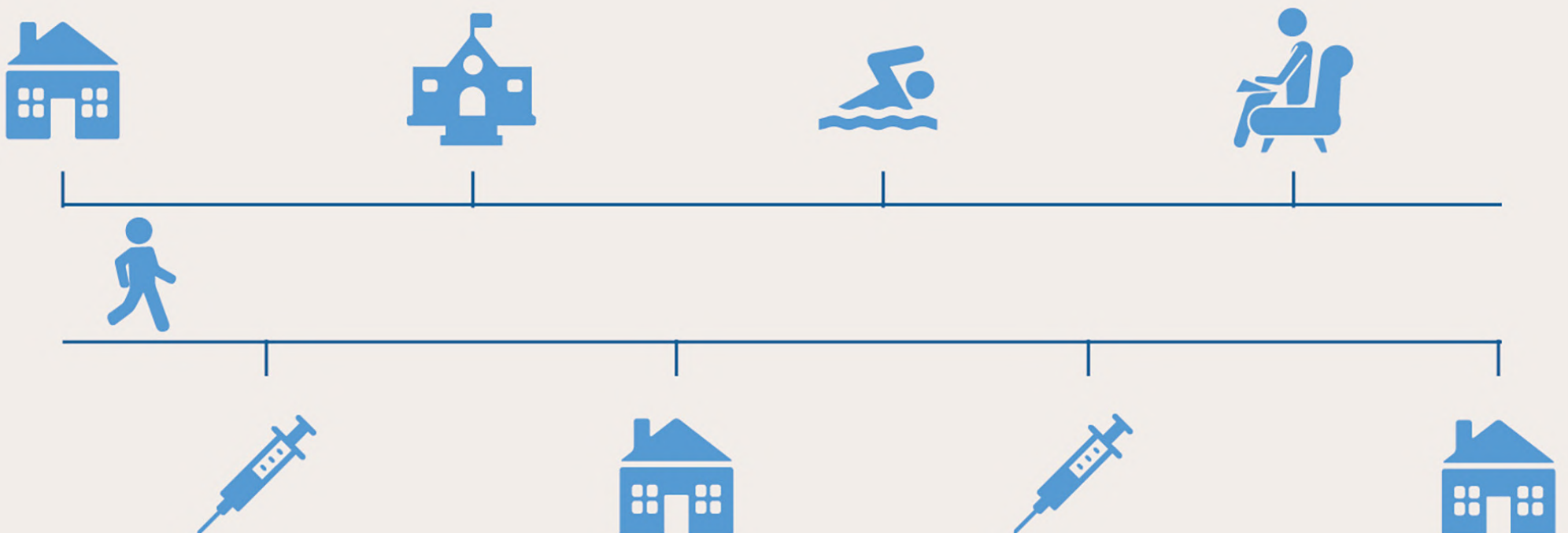


## 2.2.5 Viaje de Usuario

Martín se levanta a las 7 de la mañana para comenzar su día. Posterior a esto su mamá le prepara el desayuno, cuando acaba de desayunar se inyecta su primera dosis de insulina.

Asiste a la escuela en donde pasa toda la mañana, hasta las 12 de la tarde que es cuando su madre le va a retirar. Después de almorzar se dedica a hacer sus tareas y alrededor de las 4 de la tarde se dirige a sus clases de natación. Después de sus clases, se administra su segunda dosis de insulina.

A las 5:30 de la tarde asiste a su psicólogo, y después su madre lo lleva a casa. Antes de la merienda siempre toma su baño, y después se sienta con sus padres y ve una película. Después de esto se va a dormir.



## 2.3 Partidos de Diseño

## 2.3.1 Forma

**Estilo Gráfico:** En cuanto al estilo gráfico, éste será una narrativa, esto con la intención de conectar con los usuarios. Éste estará visualmente compuesto por texto e imágenes (en su mayoría) que se complementarán entre sí. Este producto editorial, podrá ayudar a los niños con diabetes a controlar las emociones que ellos sienten, de esta manera se logrará una conexión entre usuario y producto.

**Tamaño:** El tamaño considerado para el producto deberá ser ergonómicamente bien diseñado, tomando en cuenta que debe ser fácil

de manipular para el público objetivo, y que deberá adecuarse a la técnica pop-up que se utilizará.

**Personajes:** Se crearán personajes para que los niños se sientan más familiarizados con la historia, aquí tenemos: un niño de sexo masculino de 6 años de edad (personaje principal), niña, los padres del niño, doctora, psicóloga (personajes secundarios).

**Cromática:** En cuanto a la cromática se aplicarán colores llamativos tanto cálidos como fríos, para de esta manera captar la atención de los usuarios,

también se utilizará contrastes entre los colores que cautiven al lector, para ello se deberá mantener una buena armonía entre ellos.

**Tipografía:** Para los niños es recomendable usar una tipografía sin serifas, pues estas facilitan la lectura y los guían, el tamaño también no deberá ser muy pequeño ni muy grande, pues esto podría complicar la lectura del usuario, las formas redondeadas son las adecuadas para estos usuarios.

**Ilustración:** Debido a que la ilustración va dirigida hacia los niños, esta

debe ser muy atractiva, divertida e interesante, para que el usuario se sienta muy identificada con ella. La ilustración debe transmitirles las ideas y los mensajes objetivos, de esta manera se conectan y familiarizan con ella.

**Interactividad:** Como técnica principal se utilizará el pop-up para captar la atención de los usuarios de una manera más eficaz, aquí algunas ilustraciones sobresaldrán, también se considerará otras técnicas de interactividad como solapas, paper toys, etc.



Img  
76



Img  
77



Img  
78

## 2.3.2 Función

Este producto editorial tiene como función aportar a la mejora del estado anímico de un paciente pediátrico con Diabetes Mellitus Tipo 1. El libro, podrá acompañar a los niños en su proceso de tratamiento, haciendo que el mismo sea mucho más llevadero.

El niño podrá entender que la Diabetes no es una enfermedad que le impide dejar de hacer cosas, y también aprenderá temas acerca de su tratamiento, como: colocación de la insulina, dieta, medición del azúcar, etc.

Los niños podrán usar esta narrativa cuando ellos deseen, cuando sean diagnosticados con la enfermedad, cuando sean consientes de la misma o cuando estén pasando por la etapa de duelo.



## 2.3.3 Tecnología

En cuanto a la tecnología esta se divide en dos partes, la primera es la de diseño, en donde lo primero se realizarán bocetos en papel de las ilustraciones, después con el uso de la herramienta digital Procreate se ilustrarán todos los contenidos, posteriormente se diagramará el texto y las imágenes en Adobe Indesign CC 2021.

En cuanto a la segunda parte se refiere a la impresión, esta será impresa en alta calidad, la portada y contraportada serán duras y rígidas para una fácil manipulación, y ten-

drá una lámina de plastificado para que no se deteriore, las hojas serán de gramaje alto para la resistencia del pop-up y este será armado a mano.



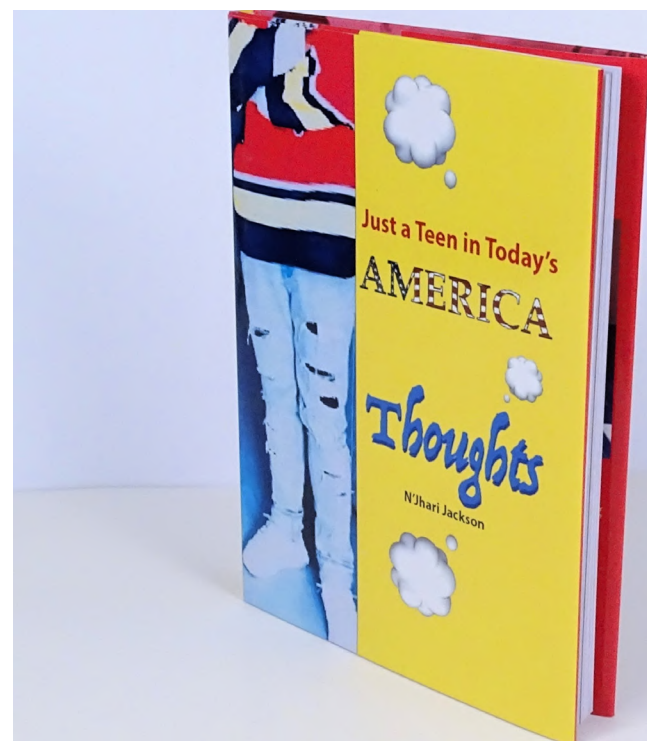
Img  
80



Img  
81



Img  
82



Img  
83

## 2.4 Plan de negocios

## 2.4.1 Producto

---

Se realizará un producto editorial para niños entre 6 y 10 años de edad. Este será una narrativa, que cuente la historia de un paciente pediátrico que padece de Diabetes Mellitus Tipo 1, en donde se observa mediante los gráficos el proceso de duelo del paciente.

También se tendrá en cuenta al aprendizaje, porque mediante el producto gráfico se enseñará acerca del tratamiento que siguen como las dietas, la aplicación de la insulina, etc.

## 2.4.2 Precio

---

El precio del producto será medio-medio alto en relación al target establecido, logrando que este sea asequible para que el público lo pueda obtener. El precio también dependerá de los gastos de materiales y acabados que se usen para su elaboración.

También se deberá tomar en cuenta: el equipo, el software, tiempo, entre otros. Algo muy importante que también se deberá tomar en cuenta en relación al precio, será si este va a ser producido en masa o no, pues de esta manera los costos podrían ser altos o bajos.



Img  
84



Img  
85

### 2.4.3 Plaza

El producto se distribuirá en hospitales, clínicas y fundaciones que traten a pacientes con Diabetes Mellitus tipo 1 en el país.

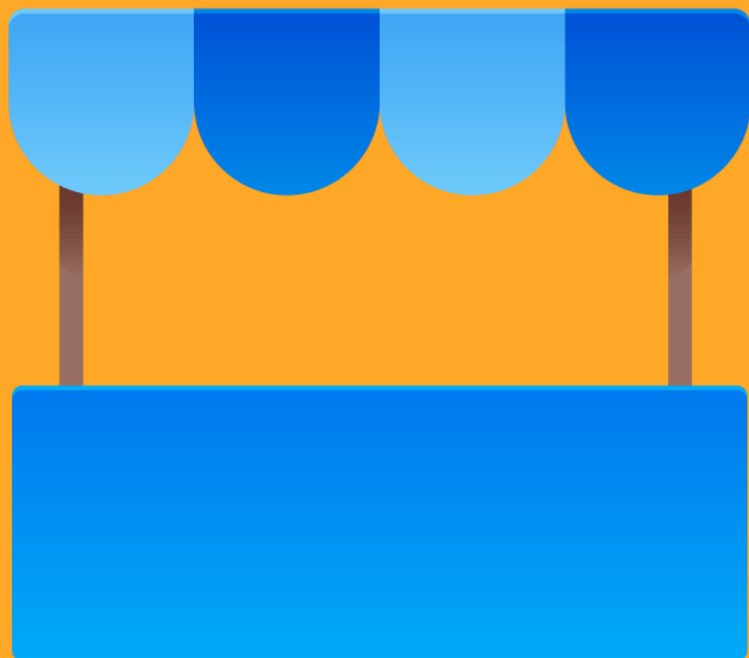
No se descarta la idea de venderlos en librerías, pues también es importante que las personas que no padecen de esta enfermedad

conozcan más acerca de esta, y del proceso de duelo que se tiene para poder entender a las personas con diabetes.

### 2.4.4 Promoción

Se propondrá un convenio con las fundaciones, hospitales, centros de salud y clínicas que traten pacientes con Diabetes en Ecuador, incluso con el Ministerio de Salud para que apoyen al producto y que este sea auspiciado por estas instituciones, así se logrará una mayor acogida.

También se lo podrá promocionar en las distintas redes sociales más conocidas como Facebook e Instagram para llegar a más público objetivo.











# CAPÍTULO 3

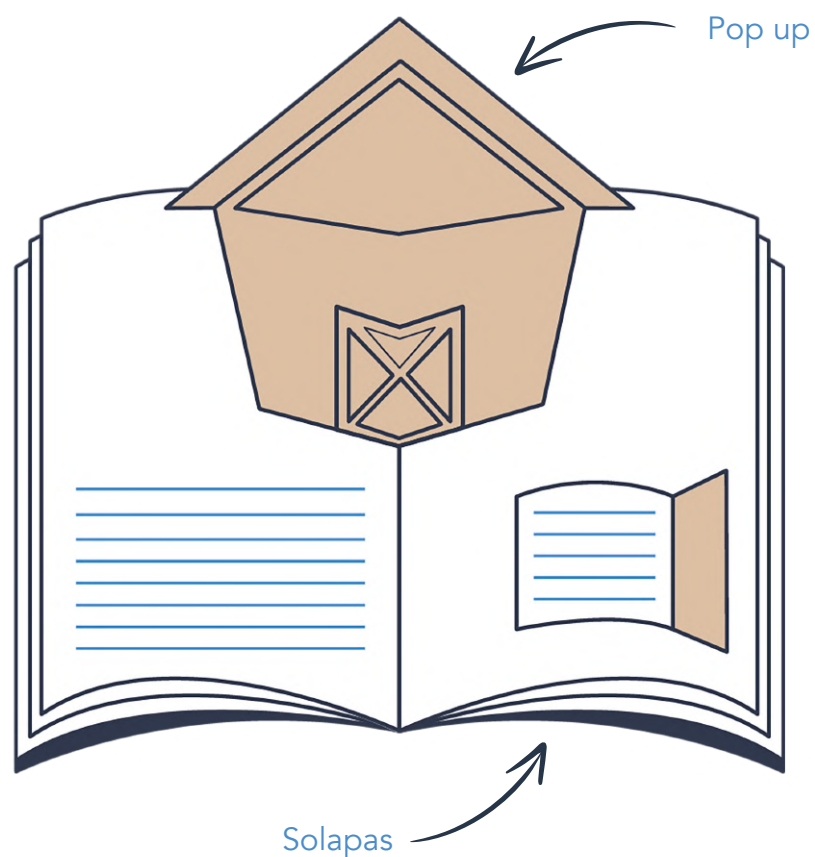
## IDEACIÓN

# 3.1 Generación de 10 ideas

Los problemas emocionales que tienen los niños con diabetes tipo 1, pueden llegar a afectarlos en su salud mental, es por eso que mediante un producto que lo acompañe en su tratamiento hará que se sienta mejor emocionalmente.

Las 10 ideas que se seleccionaron fue en base al objetivo que se tiene con el producto editorial, y también en relación al público hacia quien va dirigido. Primero se desarrolló una lluvia de ideas, tomando en cuenta distintos aspectos que deben ser analizados.

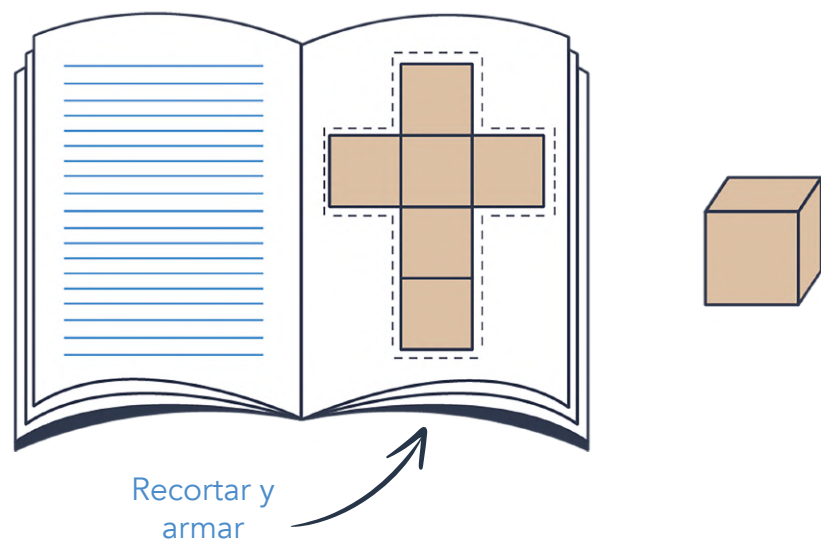




### 3.1.1 Libro Pop up + Solapas

Su forma de interactividad mediante los mecanismos que componen este libro es atractiva para el público objetivo. Le da una vista tridimensional a las imágenes que se encuentran en él.

Cuando el lector destapa una solapa descubre una imagen o texto que se encuentran ocultas, por lo tanto, mediante el producto el usuario interactúa de manera más eficaz e interactiva con el.



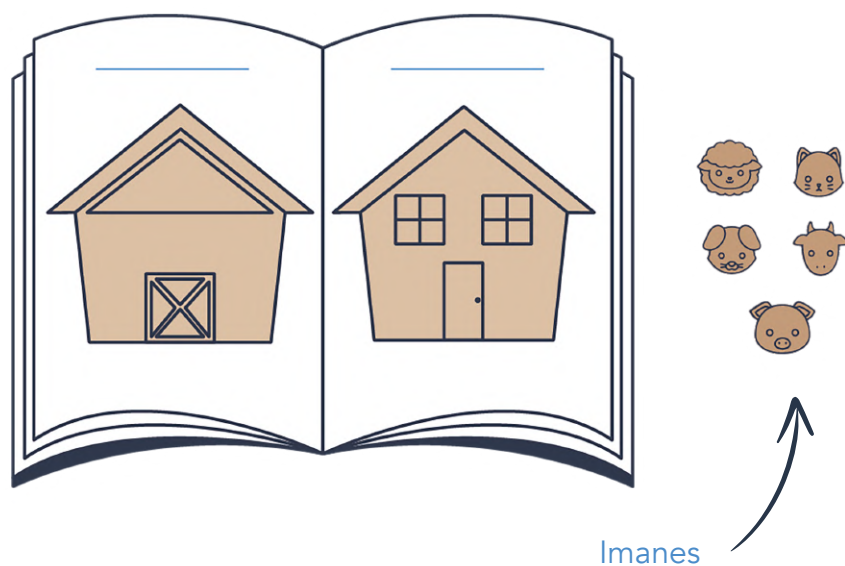
### 3.1.2 Libro Paper Toy

Mediante este producto, el niño podrá recortar y armar toys que se relacionen con él, esta forma de mecanismo hace que el usuario se conecte e interactúe de manera directa con el mismo, haciendo que quiera coleccionar estas figuras.

El diseño de los toys dependerá del objetivo que se quiera cumplir.

### 3.1.3 Libro Magnético

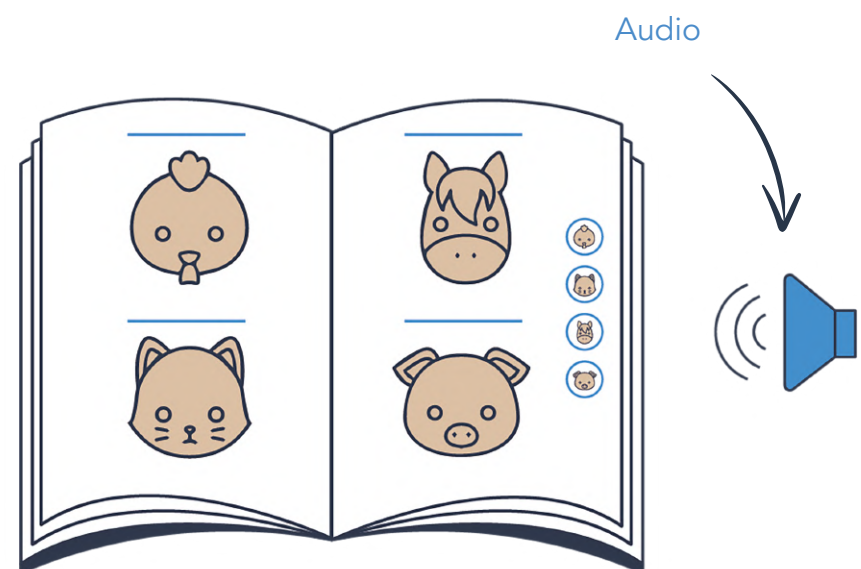
Este tipo de libro posee un mecanismo de imanes, de esta manera facilita a la manipulación del lector con el producto editorial, haciendo que el mismo se entretenga e interactúe de manera más divertida y directa con el objeto.



### 3.1.4 Libro con Sonidos

Contiene mecanismos de audio, es interesante, ya que los sonidos acompañan y complementan a las imágenes y texto que hay en el producto, haciendo que este sea mucho más interesante.

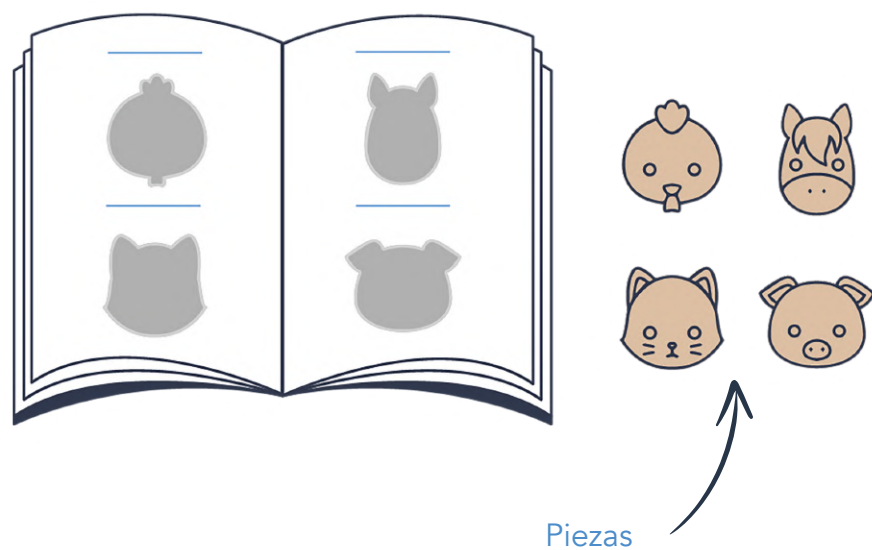
También facilita la comprensión a los usuarios que se les dificulta la lectura.



### 3.1.5 Libro roompecabezas

Este libro es interesante ya que, posee piezas y el usuario tiene que armar y completar la imagen que se encuentre en el producto para ir describiendo poco a poco el mensaje o la historia.

Esta manera de interacción es más divertida y eficaz para el usuario.



### 3.1.6 Libro Digital Interactivo

Esta forma de interactividad permite llegar a muchos más usuarios, mediante este producto se estimula la interacción que los lectores pueden hacer con el material.

Contiene distintos elementos multimedia como videos, imágenes, gifs, etc. Es un mecanismo muy usado en la actualidad.

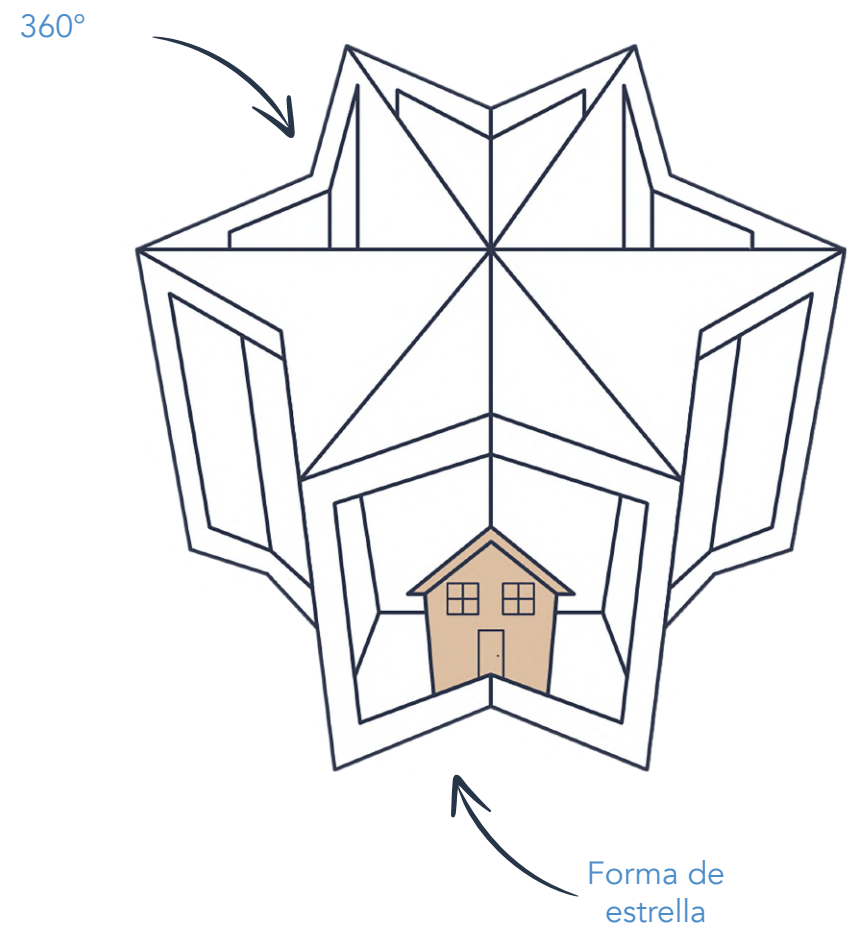




### 3.1.7 Libro Carrusel

Este tipo de libro, se abre de manera completa a 360° a manera de estrella, por lo tanto, el lector puede ver de manera completa la historia que se cuenta, este libro es interactivo.

Por su aspecto que presenta, muchas de las veces no es necesario colocar texto, pues las imágenes narran la historia.

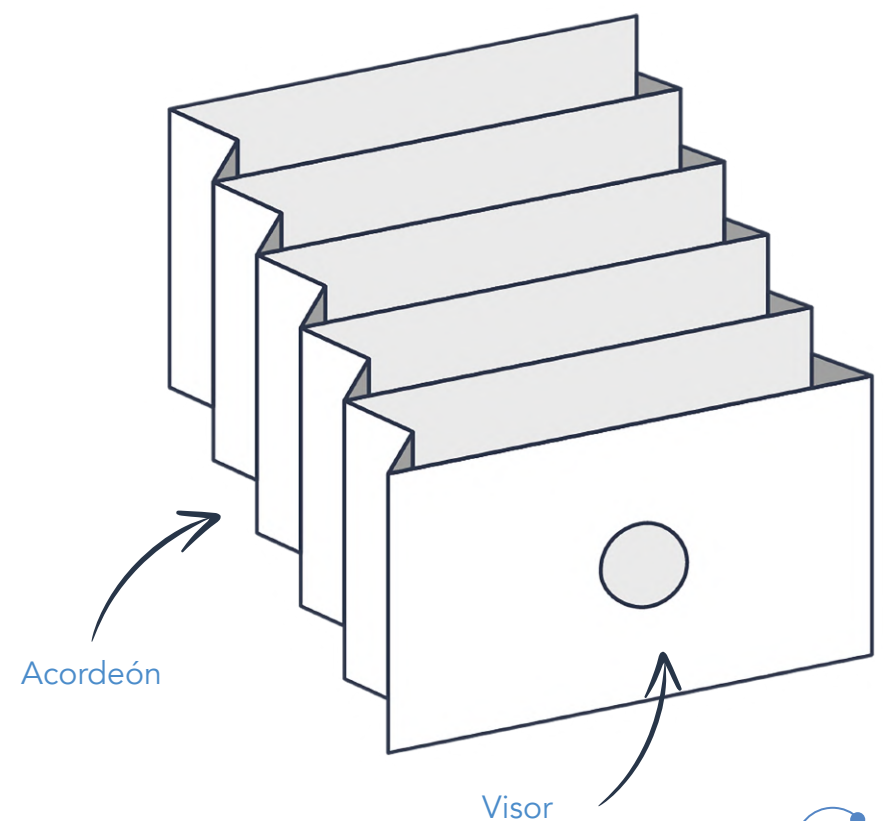


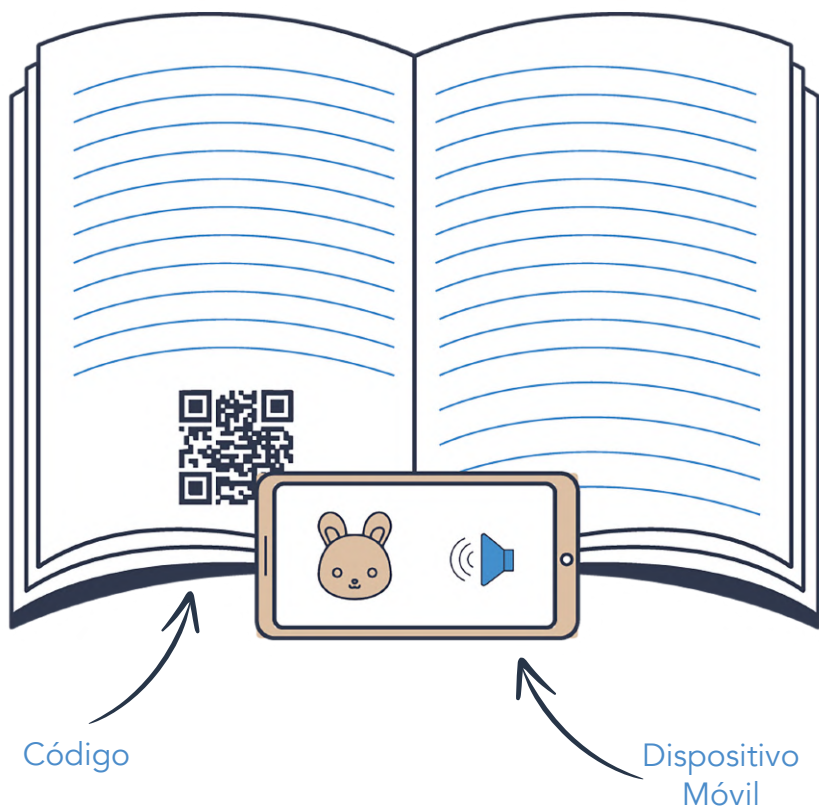
### 3.1.8 Libro Túnel

Cuando este libro se despliega, tiene una particular forma de acordeón, por ende, le da profundidad al producto editorial.

Contiene un visor, que cuando se mira a través de él, se ven en pers-

pectiva las páginas formando una imagen tridimensional, se interactúa de manera entretenida con el usuario.

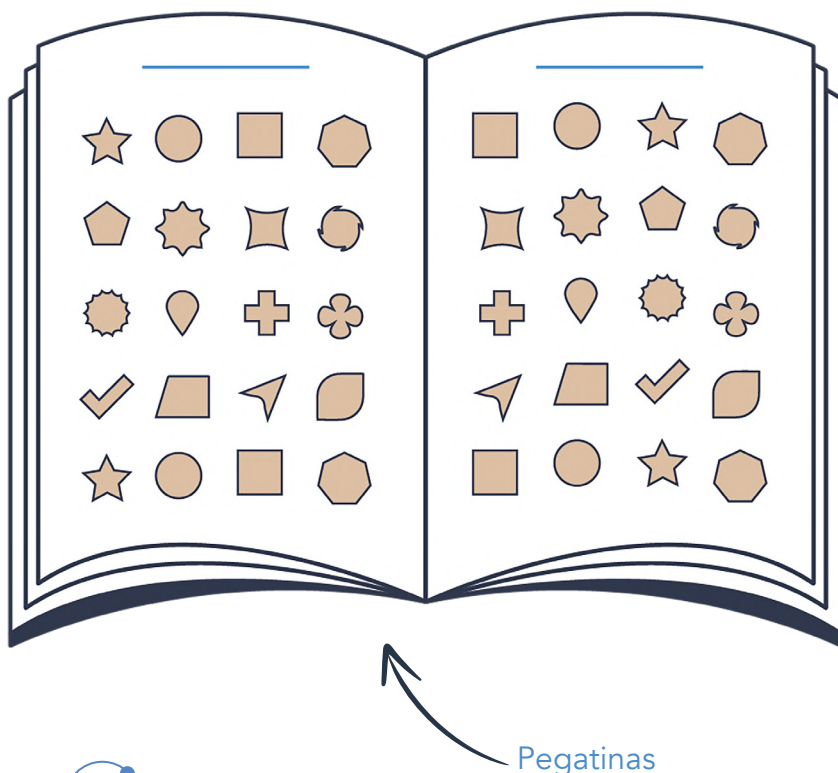




### 3.1.9 Libro con Realidad Aumentada

Este producto escanea códigos que revelan una imagen o texto a través de un dispositivo móvil. entretenida con los consumidores, los transporta a otro mundo.

Este tipo de interactividad es interesante porque, se interactúa de manera más creativa, divertida y en-



### 3.1.10 Libro con Pegatinas

El libro con pegatinas es interesante porque ayudan a complementar la información que se tiene en el producto editorial. caz, se interactúa directamente con el producto.

Es interactivo porque el niño, aprende de manera más entretenida y efi-



## 3.2 Selección de 3 ideas

Para seleccionar las 3 ideas, se realizó una tabla de valoraciones, en donde se tomo en cuenta distintos aspectos como la innovación, factibilidad de realización, relevancia ante la problemática, trascendencia, factibilidad de uso y la opinión de los expertos.

Esta tabla sirvió como ayuda y como guía para poder tomar la decisión de cuales serían las 3 ideas más factibles y adecuadas para realizar el producto editorial tomando en cuenta el usuario al que va dirigido.

10 Ideas	Innovación	Factibilidad de realización	Relevancia ante la problemática	Trascendencia	Factibilidad de uso	Opinión de expertos	Total
Pop up + Solapas	10	9	9	9	10	10	57
Paper toy	8	9	9	9	9	10	54
Magnético	10	7	9	9	10	9	54
Con sonido	9	7	9	9	9	9	52
Rompecabezas	9	8	9	9	9	9	53
Digital Interactivo	9	8	9	9	8	10	53
Carrusel	10	7	9	9	9	10	54
Túnel	10	7	9	9	8	10	53
Realidad aumentada	10	7	9	10	8	10	54
Pegatinas	8	10	9	9	10	10	56

## 3.2.1 Libro Pop up + Solapas

### ¿Cómo ayuda?

Ayuda a atraer la atención del usuario, ya que al ser tridimensional despierta el interés del niño, de esta manera su atención se centrará en los contenidos que este producto contiene.

### ¿Porqué se lo considera?

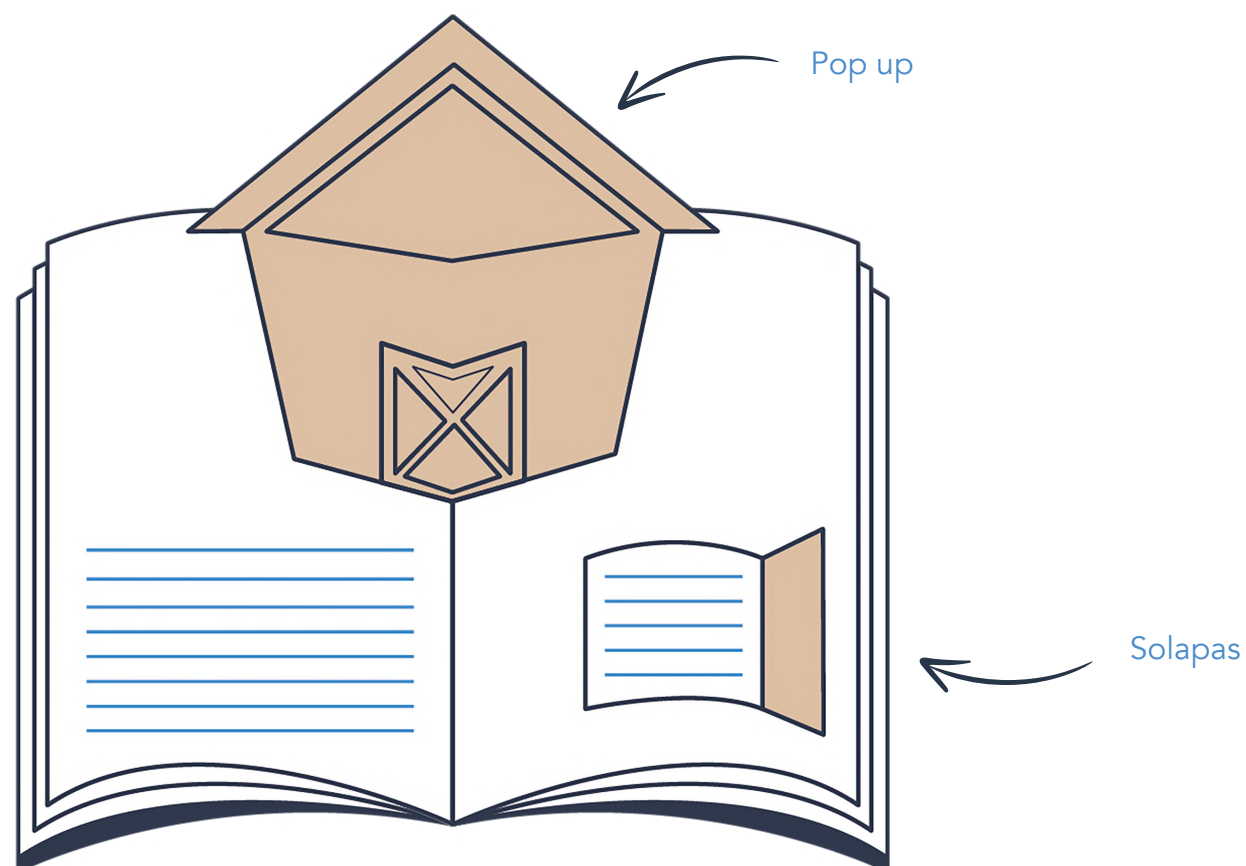
Porque es un producto editorial interactivo, en donde los niños interactúan con él y se divierten de manera directa con el producto. Ven sus emociones reflejadas en él de una manera diferente.

### Ventajas

- Aspecto de tridimensionalidad.
- Fácil de manipular.
- Despierta el interés y la curiosidad.
- Interactividad con el usuario.
- Facilidad de uso.

### Desventajas

- Costos elevados.
- Mucho tiempo para la realización.
- Desgaste del material al ser manipulado.



## 3.2.1 Libro Paper Toy

### ¿Cómo ayuda?

Ayuda a fomentar el interés y la participación del niño mediante el mecanismo de recortar y armar que presenta, también ayudará a ver desde otra perspectiva la enfermedad que padece.

### ¿Por qué se lo considera?

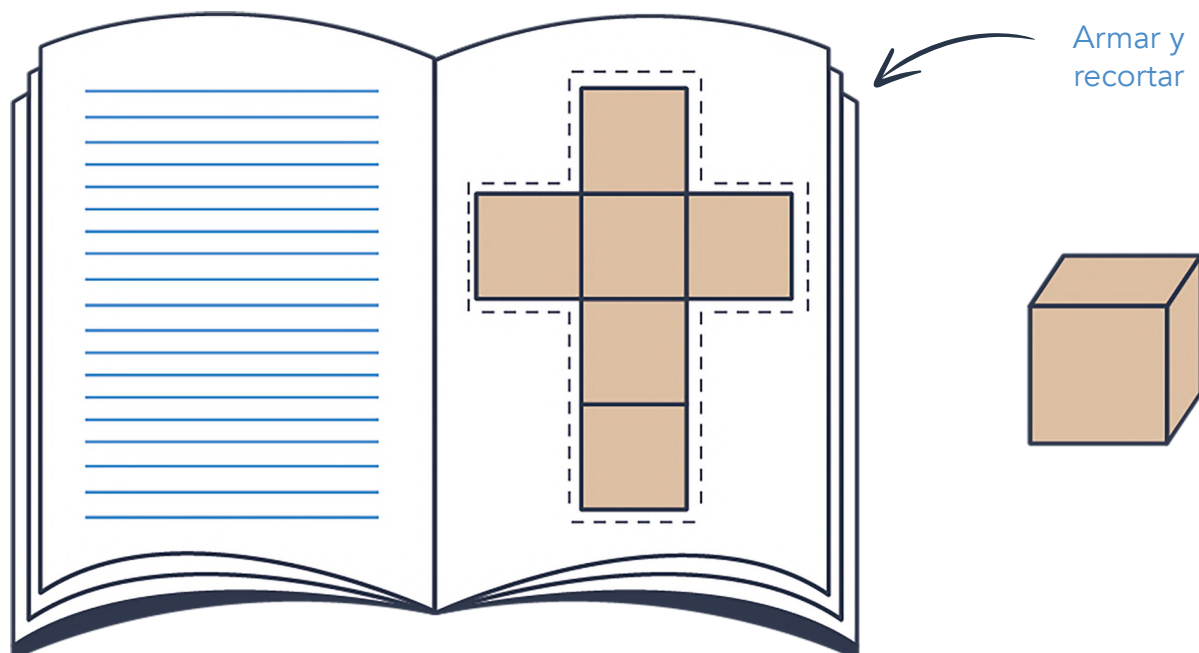
Es un producto editorial interactivo, en donde los niños participan e interactúan, crear figuras coleccionables en relación a su enfermedad, de esta manera se involucrarán con el producto de manera más eficiente.

### Ventajas

Fácil de usar y manipular.  
Costos bajos.  
Interactúa y atrae al usuario.  
Figuras coleccionables.

### Desventajas

Desgaste del material al ser usado.  
Los toys solo pueden ser recortados y armados una sola vez.



## 3.2.3 Libro con Pegatinas

### ¿Cómo ayuda?

Ayuda a que el niño participe y se involucre de manera participativa con el producto, mediante el uso de pegatinas, éstas despiertan el interés del usuario objetivo.

### ¿Por qué se lo considera?

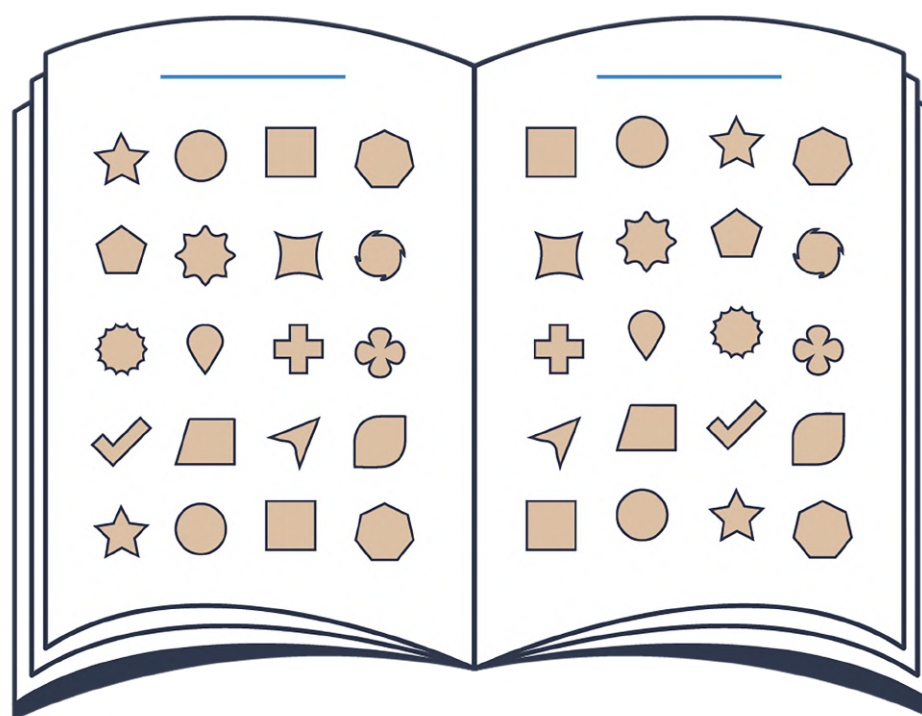
Porque es un producto editorial que atrae la atención del niño y hace que interactúe, también mediante el uso de este mecanismo se pueden realizar actividades para que el usuario entienda mejor su enfermedad.

### Ventajas

Fácil de usar  
Fácil de realizar  
Entretiene al usuario  
Genera interactividad con el usuario  
Costo asequible

### Desventajas

Es común  
Un solo uso  
Desgaste del material



← Pegatinas





# 3.3 Selección idea final

### 3.3.1 Idea Final

Para la idea final se concluyó que lo mejor era fusionar las 3 ideas mencionadas anteriormente, esto se dio porque estas 3 ideas cumplen con el objetivo que se tiene con el producto editorial, es importante mencionar que este contendrá una narrativa como elemento principal.

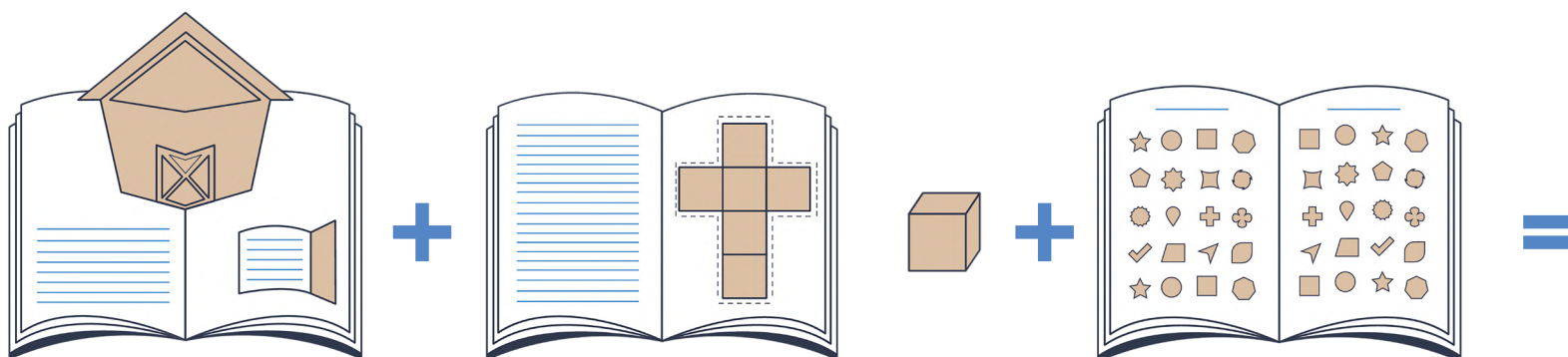
El pop up reforzará el contenido de la narrativa mediante sus imágenes tridimensionales, haciendo que el niño vea y entienda su enfermedad y su proceso de duelo de una manera más entretenida; con las solapas irá descubriendo información clave

que se relacione con su enfermedad como, por ejemplo: cómo inyectarse la insulina, cómo medirse el azúcar, etc.

Con el paper toy el niño podrá armar figuras que se relacionen con su enfermedad como por ejemplo el glucómetro, jeringas, insulina, etc. De esta manera el niño verá desde otra manera los objetos que usa diariamente, y estas figuras podrán ser coleccionables.

Cómo se pretende que el niño también aprenda con el producto edi-

torial, mediante las pegatinas se podrán realizar actividades cómo armar tu plato saludable o colocar la jeringa de insulina en la parte correcta del cuerpo, etc., de esta manera se complementará y reforzará el contenido del producto.







Img  
89

# CAPÍTULO 4

## DISEÑO

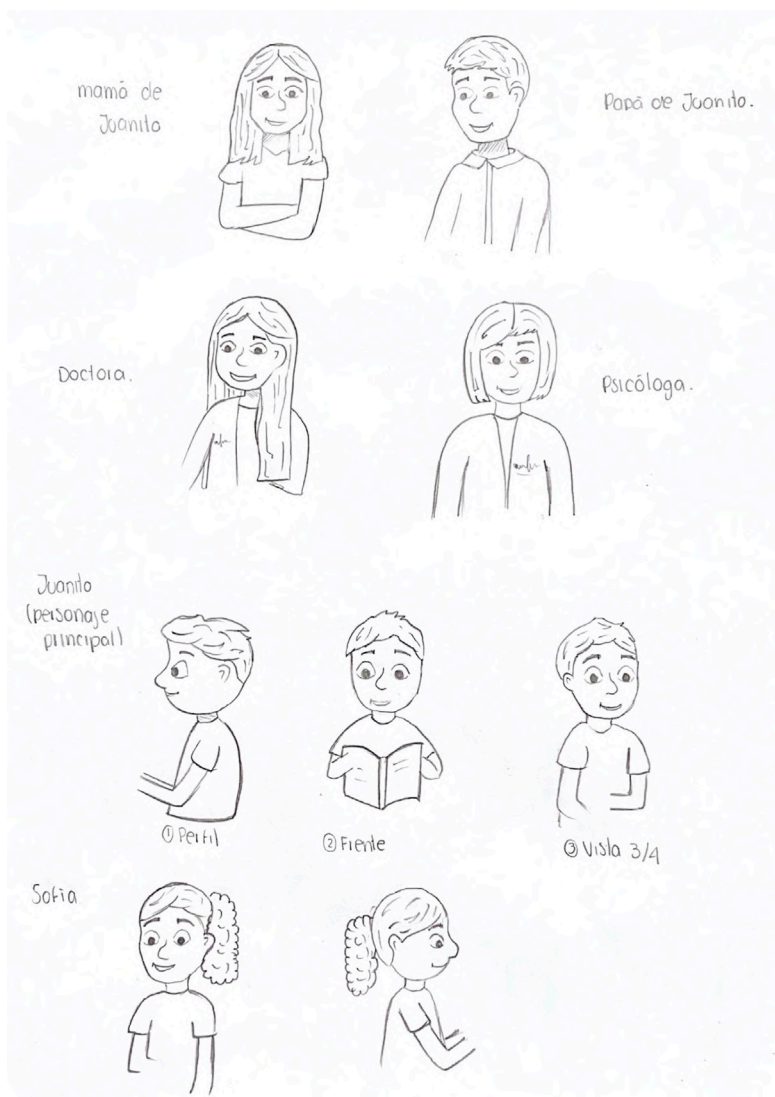
# 4.1 Proceso creativo

## 4.1.1 Inspiración

Para empezar con todo el proceso creativo del diseño del producto editorial, primero se tomó en cuenta la inspiración, para esto se realizó un moodboard, en donde podemos apreciar estilos de ilustración de distintas ilustradoras como Teresa Martínez y Beatrice Blu, se consideró a estas artistas, ya que ellas ilus-

tran productos editoriales que van dirigidos hacia niños de entre 6 y 10 años de edad.





## 4.1.2 Bocetación

Para el proceso de bocetación se tomaron en cuenta distintos aspectos como el estilo gráfico que se iba a utilizar, considerando a los referentes visuales que le agradan al público hacia quién nos vamos a dirigir.

Considerando el estilo infantil y amigable con el público objetivo, se realizaron trazos generales de cómo sería la composición. Primero se realizaron esbozos del rostro del personaje principal para así poder mantener un mismo estilo gráfico en toda la composición, aquí también se tomó en cuenta a los escenarios.

Para el proceso de bocetación se tuvo en cuenta el contenido que se iba a plasmar en el producto, pues es importante ya que este transmitirá el mensaje de una manera más clara, en este caso se quiso mostrar la información de una manera cercana a la realidad, por lo tanto se consideró ilustrar los escenarios lo

más parecidos a esta siempre tomando en cuenta el estilo.

### •Constantes

Aplicación de luces y sombras

Aplicación de texturas

Colores Planos

Estética de los personajes

Escenarios mantienen la misma estética

### •Variables

Cromática

Expresiones de los personajes

Detalles





### 4.1.3 Diseño de personajes

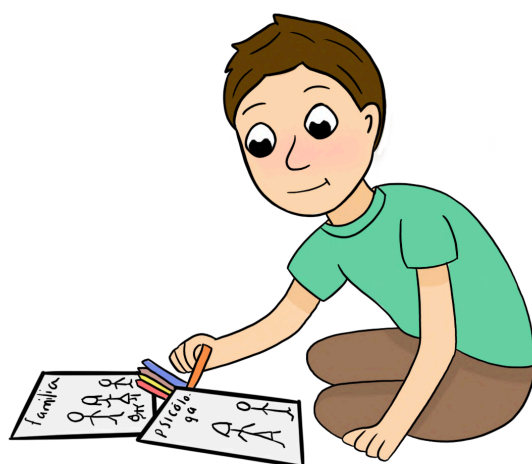
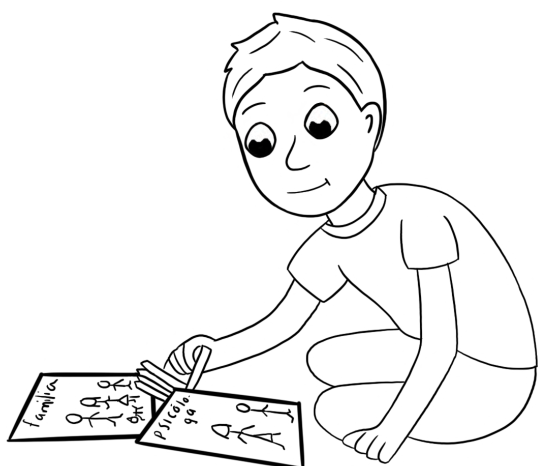
Se realizó un análisis del contenido, que tuvo como objetivo principal identificar cuáles eran los personajes que aparecían en él. Después de haber definido el estilo gráfico en el proceso de bocetación, se tomaron en cuenta los aspectos más esenciales que se mantendrán en los personajes para considerarlos al momento de diseñar los mismos.

Se pretende que con el diseño de estos personajes los usuarios se sientan identificados aún más con la historia. Se realizaron distintas vistas

y posiciones del personaje principal, para obtener mejores vistas del mismo.

También se consideró las expresiones faciales, pues estos darán más vida a los personajes y de esta manera empatizarán con el target.





## 4.1.4 Digitalización

Para el proceso de digitalización lo que se hizo fue escanear a los personajes bocetados en papel, de esta manera se facilitó el proceso de digitalización.

Posteriormente a esto, se digitalizó los personajes y los escenarios en la aplicación Procreate, se escogió esta aplicación porque permite generar composiciones bastante llamativas, también se pueden reciclar elementos, en donde no se pierde la calidad de los mismos, además ofrece muchas funciones que facilitan la digitalización de los persona-

jes y escenarios, por último posee una variedad de pinceles que se utilizarán para dar vida a las ilustraciones.

Esta aplicación permite dar acabados más profesionales a la ilustración, pero es importante mantener el estilo gráfico en todas las composiciones para que así las ilustraciones se vean conectadas unas con otras.



## 4.2 Proceso de diseño

Al día siguiente los padres de Juanito acudieron a su médico de cabecera, en donde ahí lo revisaron y pidió algunos exámenes.



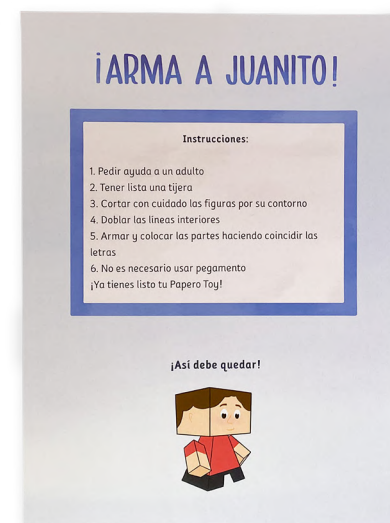
## 4.2.1 Contenido

El contenido fue escrito por mi persona en un inicio y después revisado por Ana Fernanda Sánchez, directora de la Casa de la Diabetes. Posteriormente, la narrativa fue revisada y editada por Sebastián Carrasco Hermida, esto con la intención de utilizar un vocabulario adecuado para los niños.

El contenido del libro es una narrativa que cuenta la historia de un niño al que le detectan diabetes, muestra todo el proceso de duelo que vive junto a su familia, y también cómo en el camino se va encontrando

con personas que le brindan apoyo como su doctora, su psicóloga, etc. Para el desarrollo de la narrativa se consideró que los niños se sientan identificados con la misma, por tal razón se trata de asemejar a la realidad el contenido.

Aquí también se podrán encontrar distintas actividades que ayudarán al niño a que entienda de mejor manera la enfermedad que tiene, siendo un apoyo para cuando su salud mental no se encuentre estable.



## 4.2.2 Tipografía

Para la tipografía se consideraron aspectos como el target hacia quien va dirigido el producto, esto para que al momento de escoger la tipografía se considere una que sea legible y entendible para los usuarios.

Considerando estos aspectos, la tipografía para el texto corrido del contenido es 'Folder' y para el título 'Clafoutis Rapide'. El tamaño considerado para los niños de entre 6 y 10 años de edad es un tamaño entre 18 y 24 puntos, sin embargo se decidió utilizar el tamaño de 18 puntos, debido a que este tamaño

en la tipografía escogida es adecuada para los usuarios, siendo esta ni muy grande ni muy pequeña.

En cuanto a la tipografía Folder, que es la que los niños estarán viendo todo el tiempo, ya que, esta se utiliza en los párrafos, fue considerada por sus características como:

•Posee remates que los niños están acostumbrados a ver, ya que cuando les enseñan a leer y escribir hacen uso de estos para facilitar su lectura.

•La tipografía es legible para estos usuarios.

•Las ascendentes y descendentes son claras ayudándolos a identificar de manera mucho más clara las palabras.

•Dentro de los párrafos no existe la separación de las palabras para no confundir a los niños y para facilitar su lectura.

### CLAFOUTIS RAPIDE

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

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

### FOLDER

A B C D E F G H I J K L M N Ñ 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 ñ o p q r s  
t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

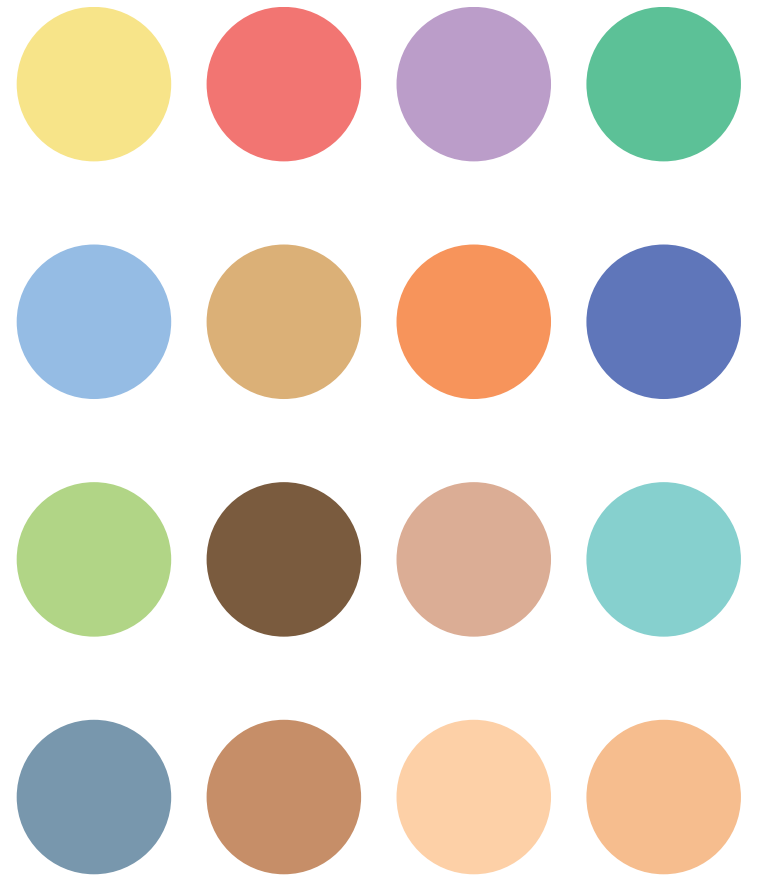
### 4.2.3 Cromática

---

Para la cromática del producto editorial se consideró una paleta cromática llamativa y saturada pero no muy fuerte, considerando el contraste entre fondo y figura.

La paleta cromática en cada una de las composiciones varía, sin embargo se mantiene el mismo estilo y la

misma esencia; el uso de color a pesar de ser plano, contiene sombras para darle más profundidad a los personajes y a los escenarios.

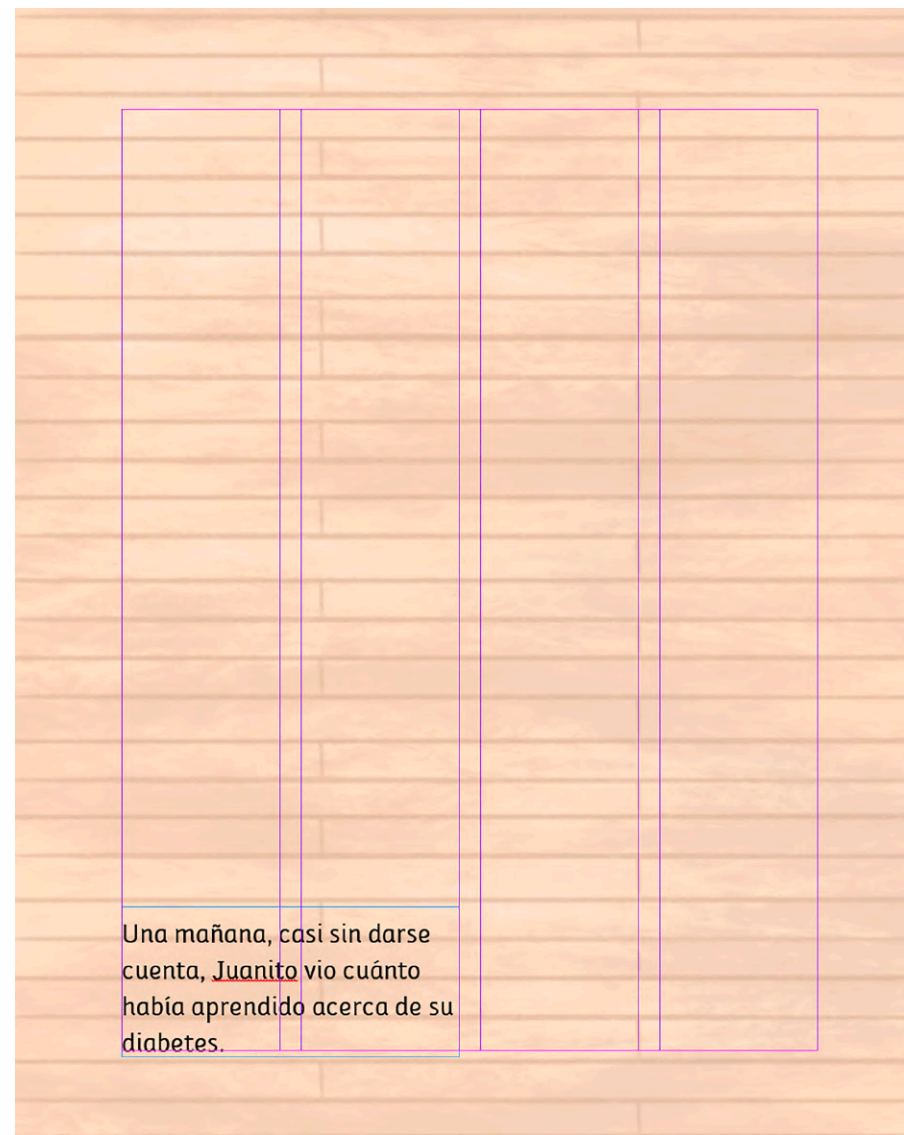


### 4.2.4 Retículas y márgenes

---

Para el producto editorial, considerando que las páginas no tendrán mucho texto, se tomó en cuenta que estas estén divididas en 4 columnas con un medianil de 5mm, de esta manera se podrá colocar el texto de una manera más adecuada.

En cuanto a los márgenes, se utilizará 2,5 cm para todos ellos (superior, inferior, interno y externo) esto para que cuando los usuarios cojan el libro no tapen la tipografía.



## 4.2.5 Formato

El formato del producto editorial es vertical, se consideró este tamaño tomando en cuenta al público hacia quien va dirigido el mismo, para que pueda ser manipulado de una manera mucho más fácil y eficaz.

Considerando esto, se definió que el formato sea de 21cm por 27cm

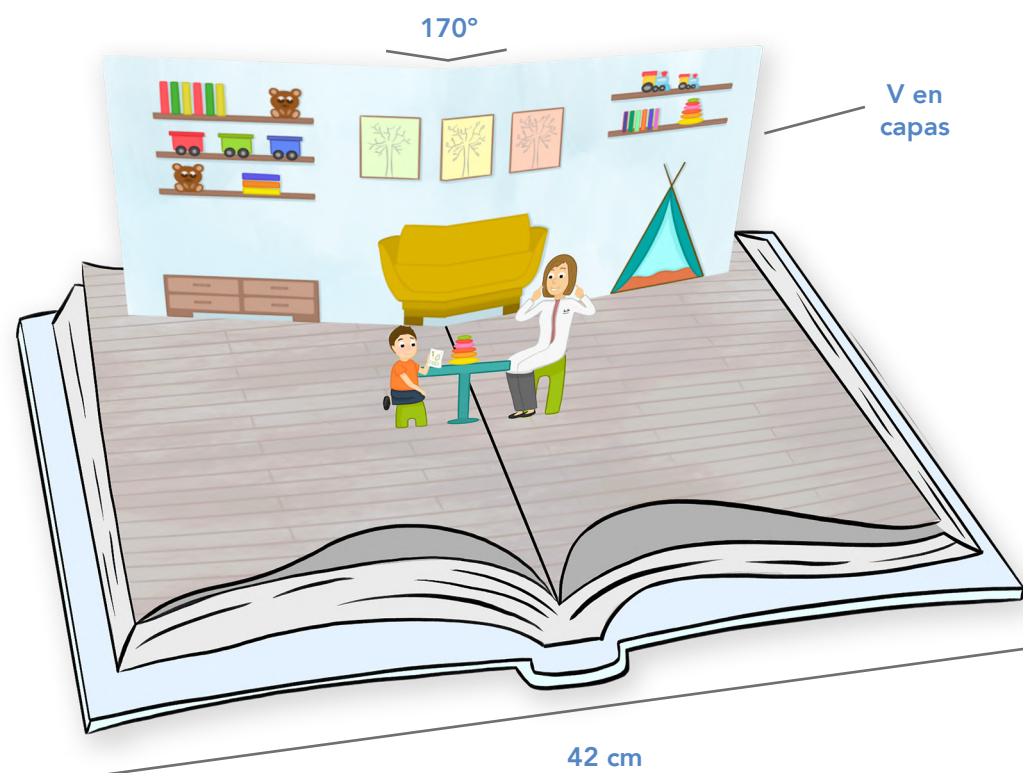
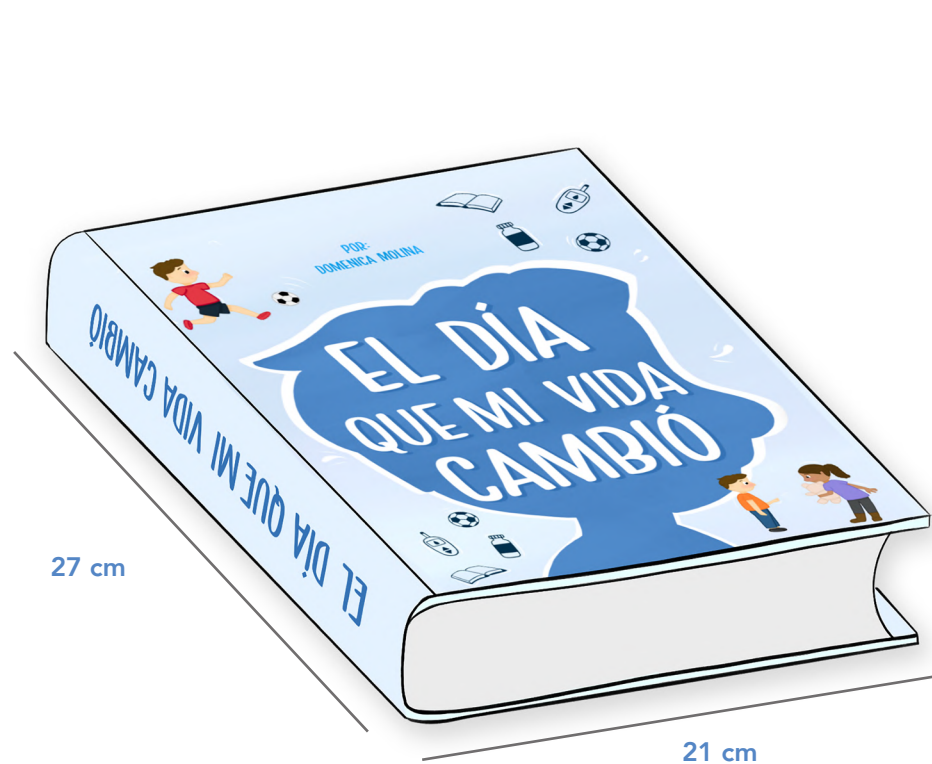
en libro cerrado y 42cm por 27cm en libro abierto. El libro contendrá un total de 24 páginas (48 hojas).

## 4.2.6 Pop up

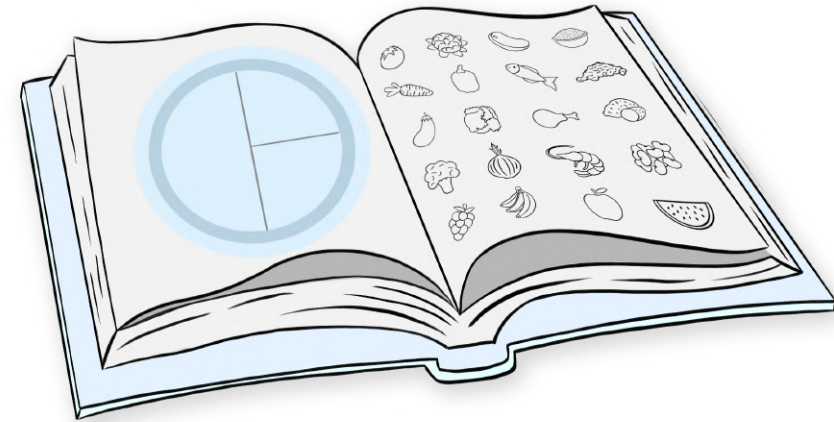
El pop up al ser un libro que contiene elementos tridimensionales, se consideró utilizar un mecanismo conocido como "V en capas" a 170°, en donde el producto editorial contendrá entre 2 y 3 capas por página, para esto también es importante mencionar que estará impreso a los dos lados para poder apreciar

al producto desde perspectivas diferentes.

Este será ensamblado a mano y será elaborado en cartulina marfil de 200 gramos.







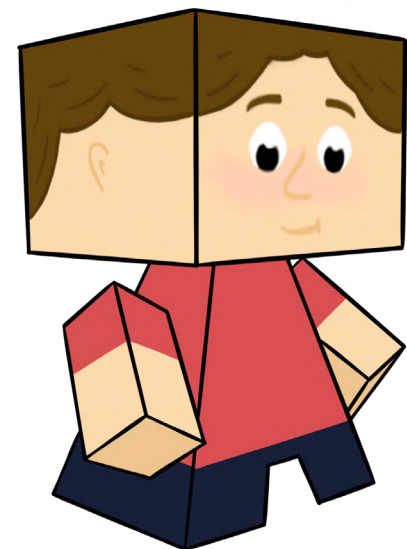
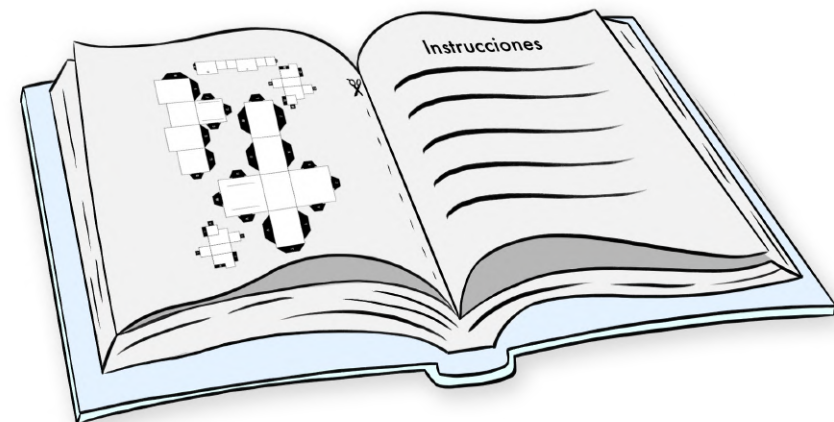
## 4.2.7 Paper toy y pegatinas

Para la construcción del paper toy, se realizó primero la plantilla a mano, considerando distintos aspectos como el tamaño, y la facilidad de uso. El mismo deberá contener pestañas que faciliten al niño elaborar el paper toy de una manera sencilla y eficaz.

Éste también será elaborado en marfil de 200 gramos para que sea resistente ante su manipulación.

En cuanto a las pegatinas se consideró que estas sean elaboradas en papel resistente como lo es el ad-

hesivo polipropileno, y también se utilizará plotter de corte para que las mismas se puedan despegar de una manera mucho más fácil y adecuada.



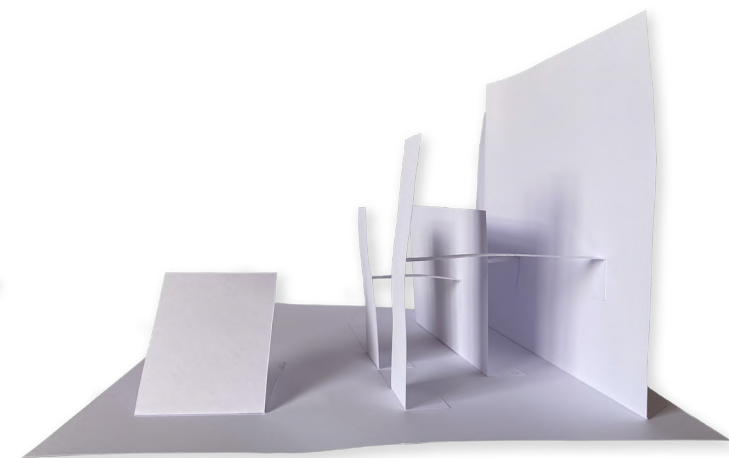
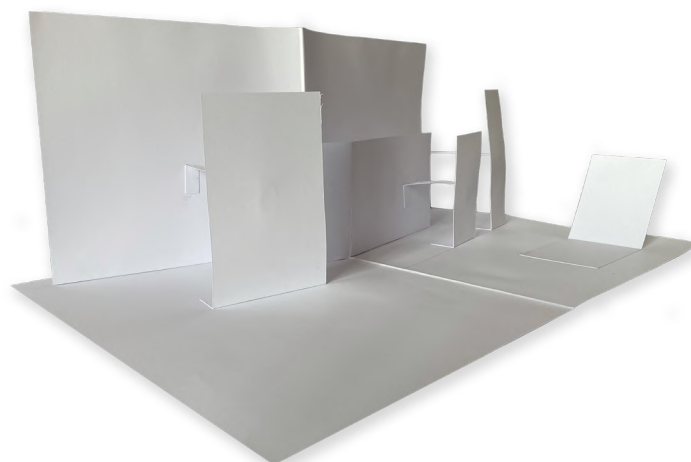
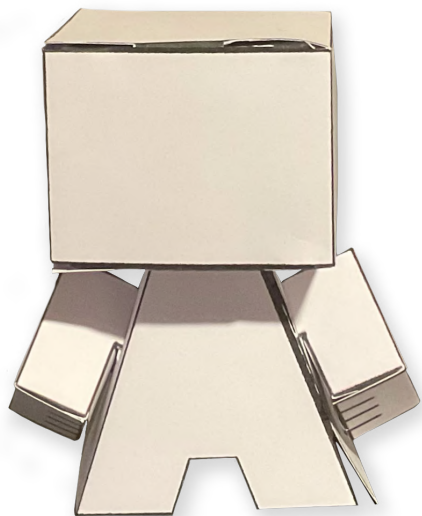
## 4.2.8 Pruebas de interactividad

Primero se realizó un storyboard en donde se vio el contenido que va en cada página, que ilustraciones se deben realizar y cómo estas van a ser distribuidas en las páginas.

Se realizaron distintos machotes del pop up que fueron realizados a escala real, esto para verificar que el mecanismo seleccionado sea fun-

cional y también para corregir los diferentes defectos que se iban encontrando en el camino.

También se realizó un prototipo de cómo quedaría el paper toy, para verificar el tamaño correcto y la resistencia del mismo.





## 4.3 Producto final

## 4.3.1. Diagramación final

### Portada y contraportada



## Páginas internas





La mamá de Juanito, preocupada, habló con su esposo sobre lo que había notado en la práctica, y él le señaló que su hijo estaba yendo con más frecuencia de lo normal al baño.

Los dos, algo angustiados, acordaron llevarlo al médico lo más pronto posible.



La mañana siguiente, visitaron a su doctora de confianza, quien inmediatamente pidió una serie de exámenes para evaluar a Juanito.

La doctora tenía una idea de lo que podía ser.

Cuando estos exámenes regresaron, la doctora confirmó su sospecha y les dijo que Juanito tenía diabetes tipo 1.

Tras el shock inicial, el padre, angustiado, preguntó si el diagnóstico es definitivo; no podía creer que su hijo padeciera de diabetes.

La doctora, muy serena, explicó nuevamente los resultados de los exámenes, así como la nueva realidad de la vida de Juanito.

Además, para calmarles, les indicó que no debían asustarse, la diabetes es tratable, solo había que tener algunos cuidados.



Volvieron a casa, y los tres se sentaron a hablar.

Los padres explicaron a su hijo sobre la diabetes, cómo esta iba a acompañarlo toda la vida y qué debía hacer para cuidarse.

Juanito lloró mucho, tanto que no pudo dormir bien. Se preguntaba qué había hecho mal, por qué le había tocado a él esa enfermedad.

¿Habían sido los dulces en el recreo? ¿Habría sido pura mala suerte?

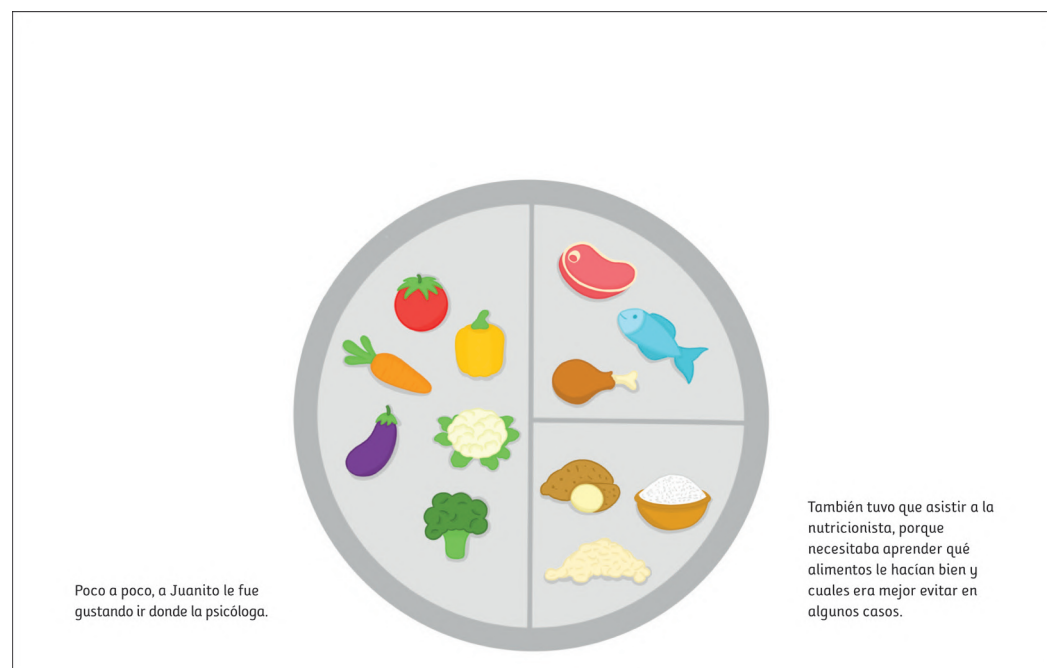


La primera reacción de Juanito fue de negación, no quería seguir el tratamiento. Las agujas de insulina le molestaban y la ira le ganaba cuando veía a otros niños comer postre en los cumpleaños.

Juanito sentía rabia y tristeza, por eso sus padres lo llevaron al psicólogo.



Poco tiempo después, mientras se encontraban en la sala de espera de la psicóloga, Juanito conoció a Sofía, una niña curiosa, despierta y alegre, quien se acercó a él y le contó que ella también tenía diabetes.





A Juanito le seguía costando ponerse la insulina, porque las agujas le dolían y le causaban temor. Sin embargo, su amiga Sofía, con una gran sonrisa en el rostro, le enseñaba cómo ella se ponía las inyecciones sin problema ni dolor.



Rápidamente, Sofía se volvió muy amiga de Juanito. Ella siempre le enseñaba cosas que ayudaban a hacer más llevadero el tratamiento de la diabetes, le mostraba lo normal que todo podía ser y que a pesar de tener días felices y tristeza siempre debe de cuidar su salud.

Una mañana, casi sin darse cuenta, Juanito vio cuánto había aprendido acerca de su diabetes.

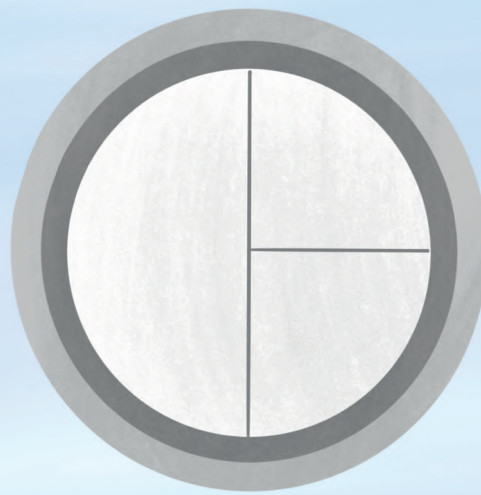
Gracias a su familia, a su amiga Sofia, a su psicóloga, a su doctora y a su equipo de salud, ahora era mucho más responsable y se sentía más seguro.

Se dio cuenta que la Diabetes no le impide hacer nada, que si él la sabe controlar puede hacer las cosas que todos los niños hacen.

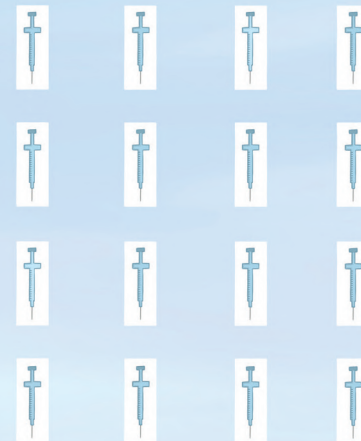
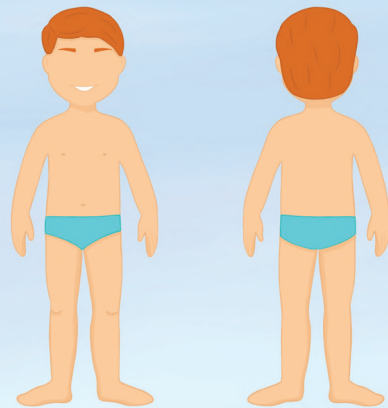
Puede seguir yendo a su escuela, puede seguir haciendo tres goles por partido, puede asistir a fiestas de sus amigos y mucho más.

Juanito ha aprendido a vivir con su diabetes y todos los días está agradecido con su familia, amigos y quienes lo rodean por el apoyo que le dan.

### ¡ARMA TU PLATO SALUDABLE!



### ¡COLOCA LA INSULINA EN SU LUGAR!

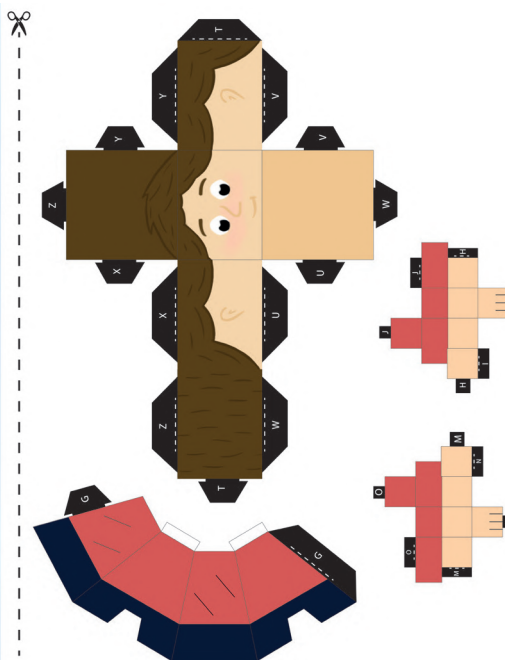


### ¡ARMA A JUANITO!

**Instrucciones:**

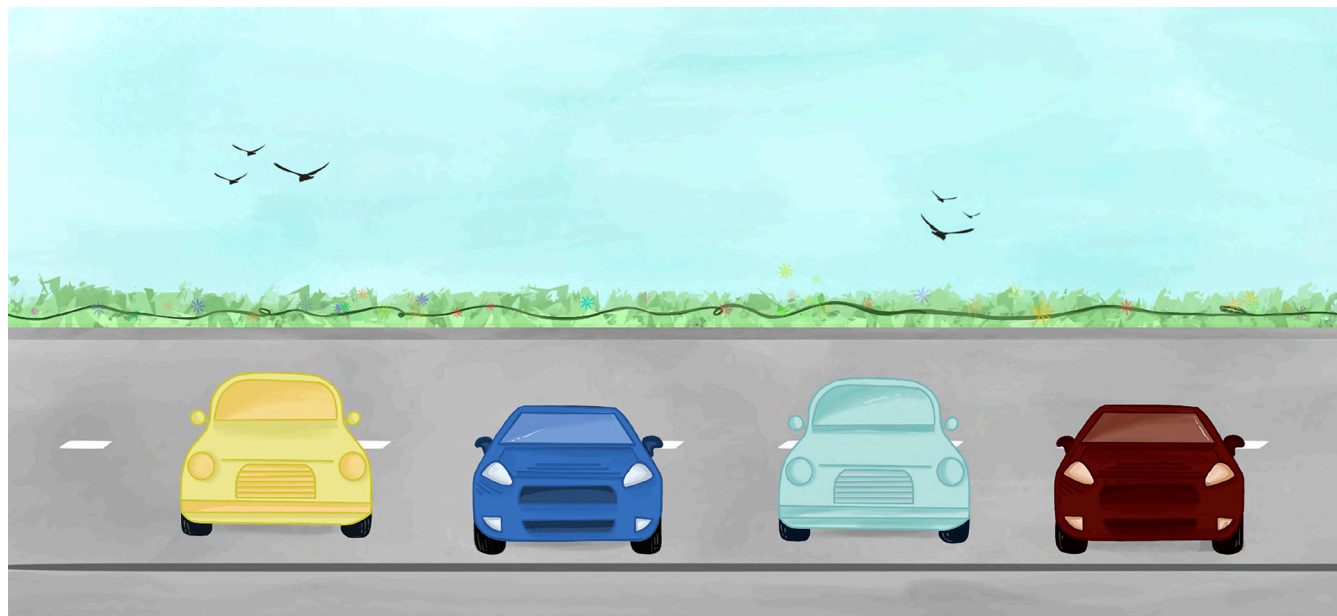
1. Pedir ayuda a un adulto
  2. Tener lista una tijera
  3. Cortar con cuidado las figuras por su contorno
  4. Doblar las líneas interiores
  5. Armar y colocar las partes haciendo coincidir las letras
  6. No es necesario usar pegamento
- ¡Ya tienes listo tu Paper Toy!

¡Así debe quedar!

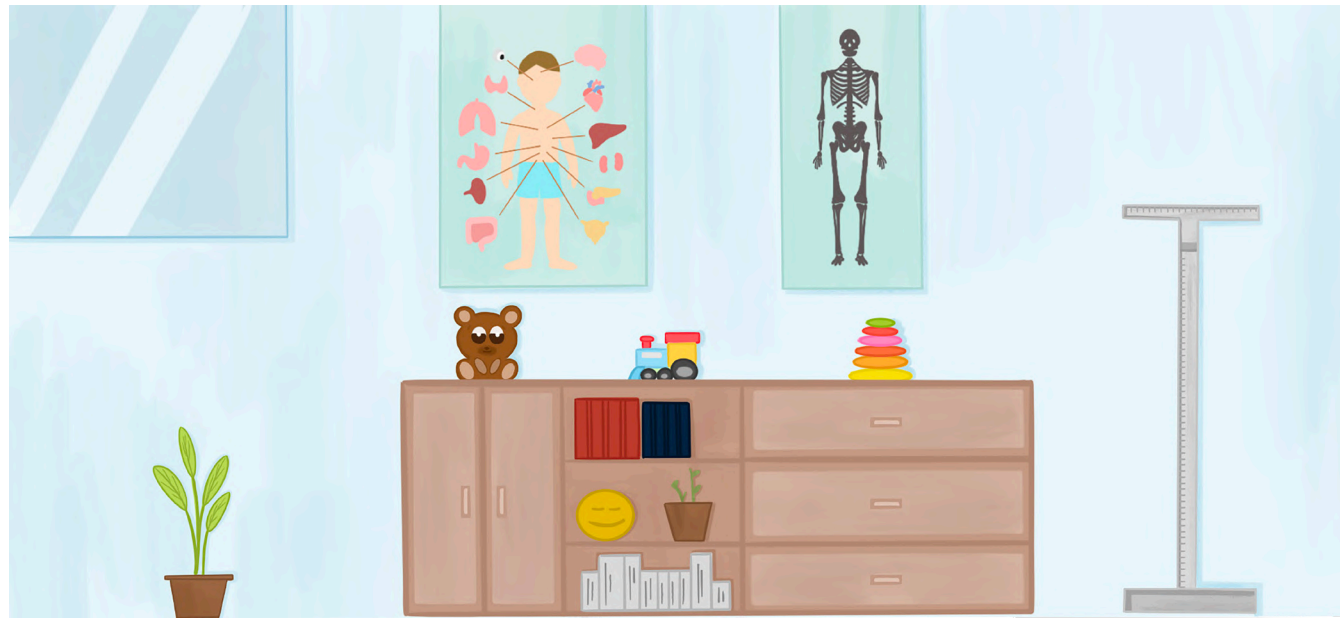


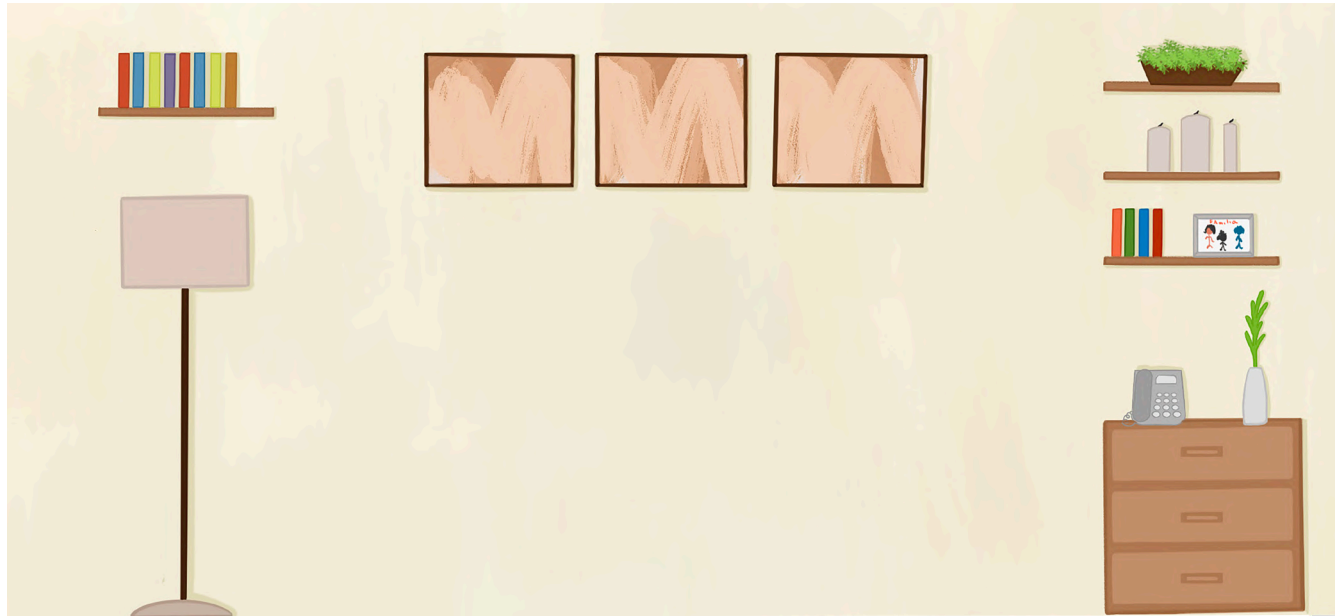
## 4.3.2. Ilustraciones finales

Fondos





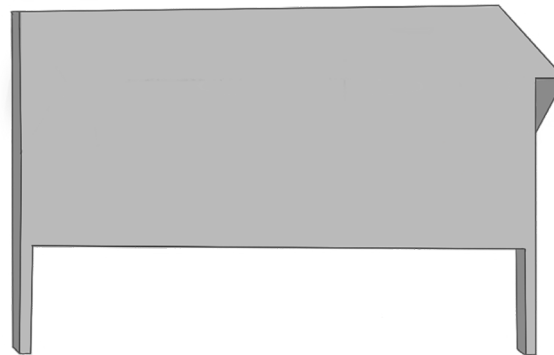






## Contenido (personajes)

Página 1



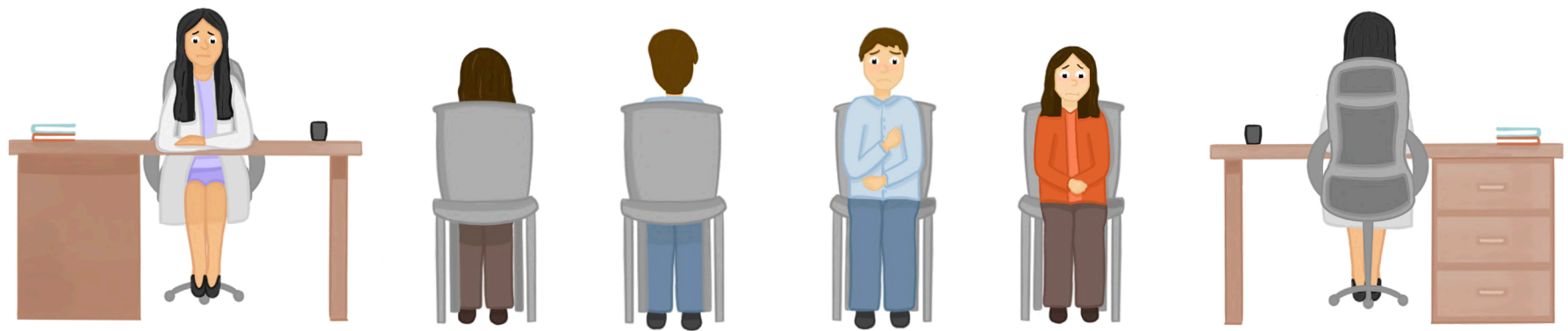
Página 2



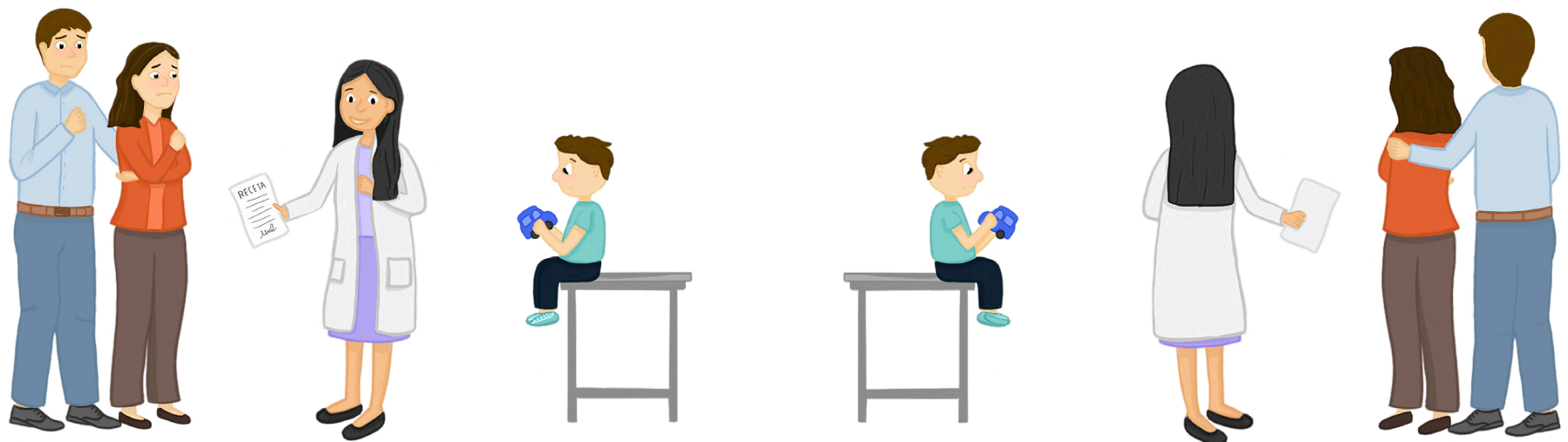
Página 3



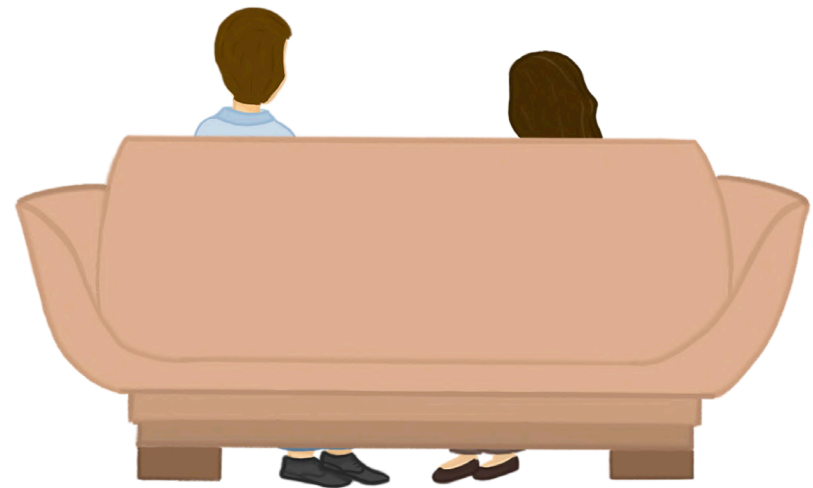
Página 4



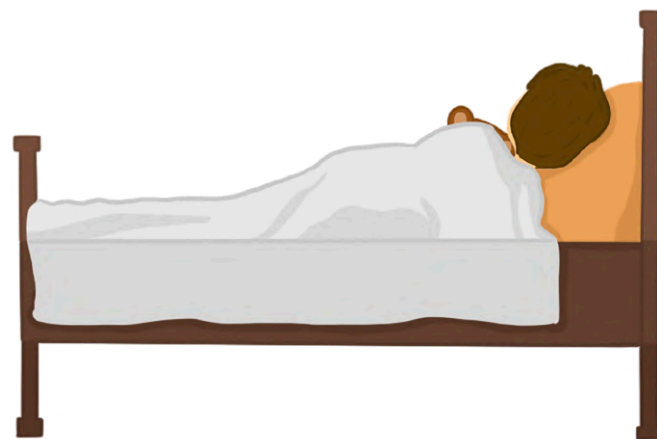
Página 5



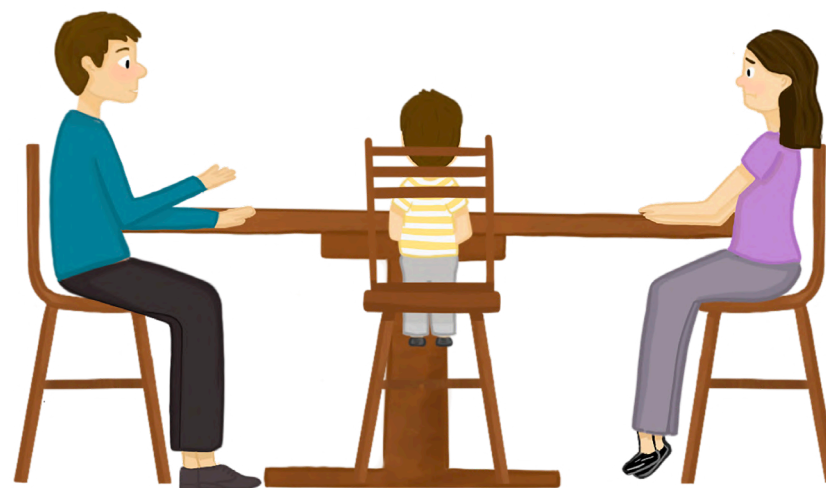
Página 6



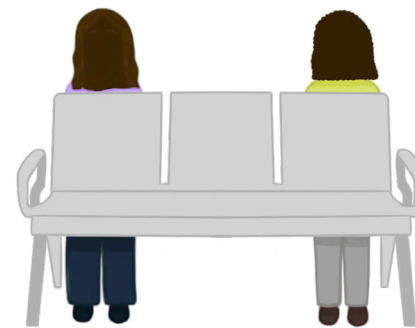
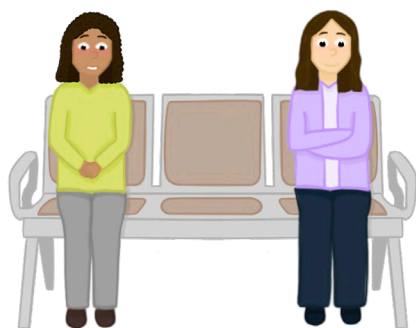
Página 7



Página 8

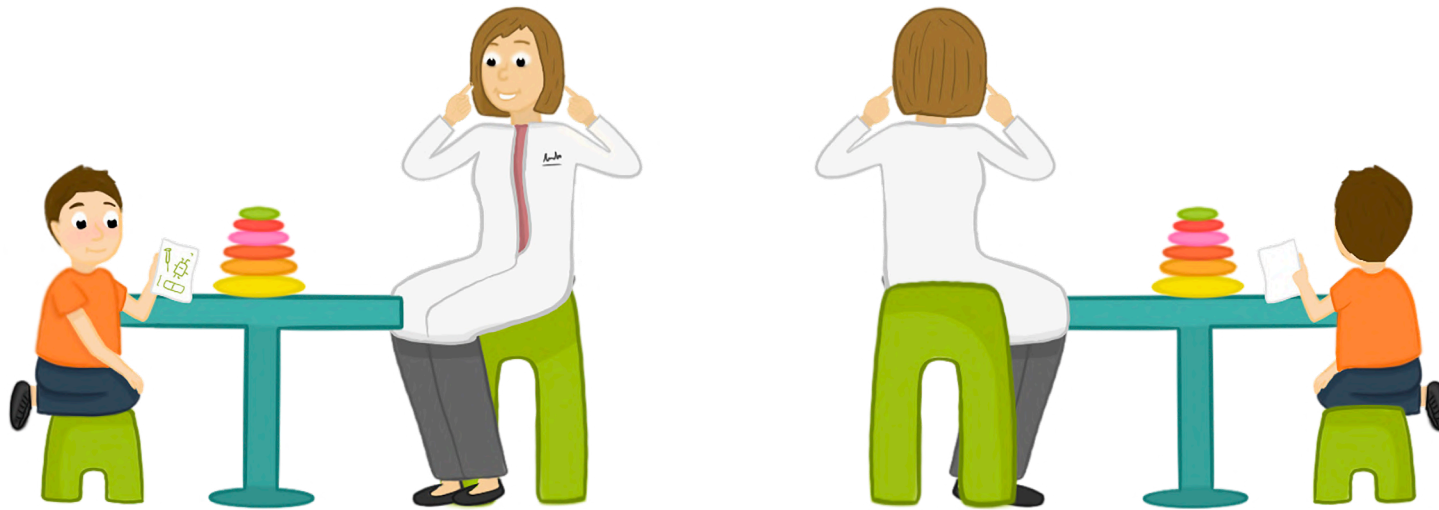


Página 9

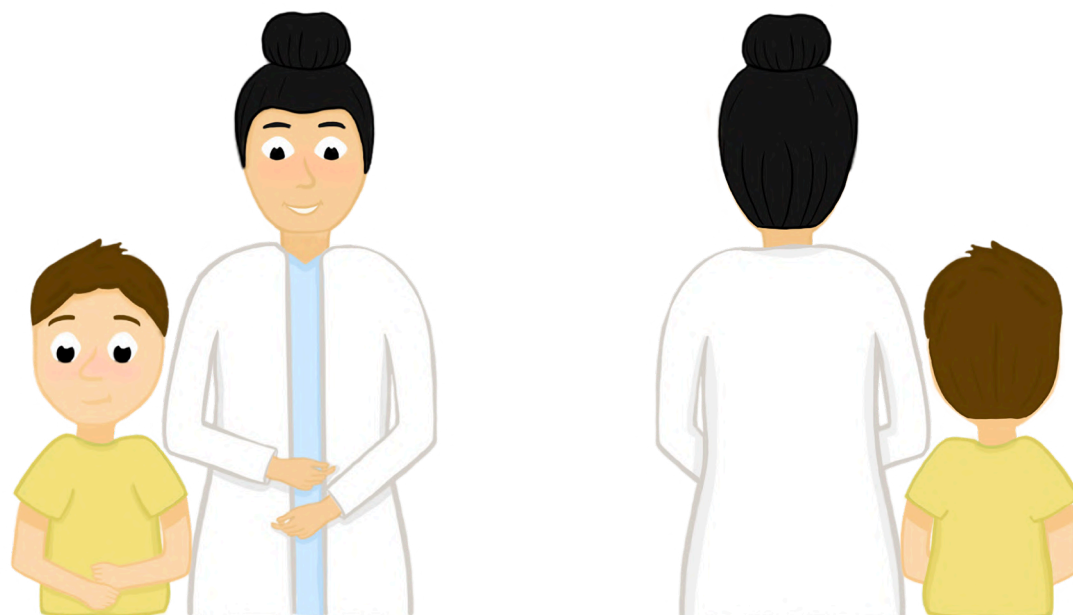




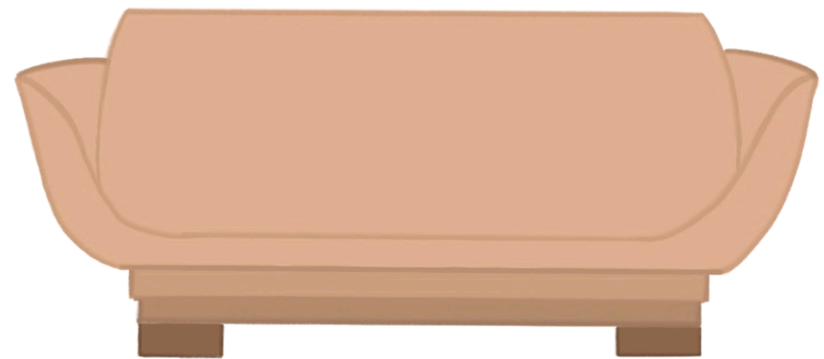
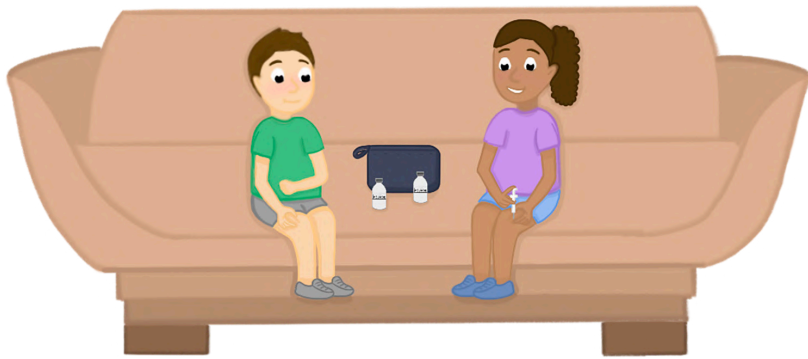
Página 10



Página 11



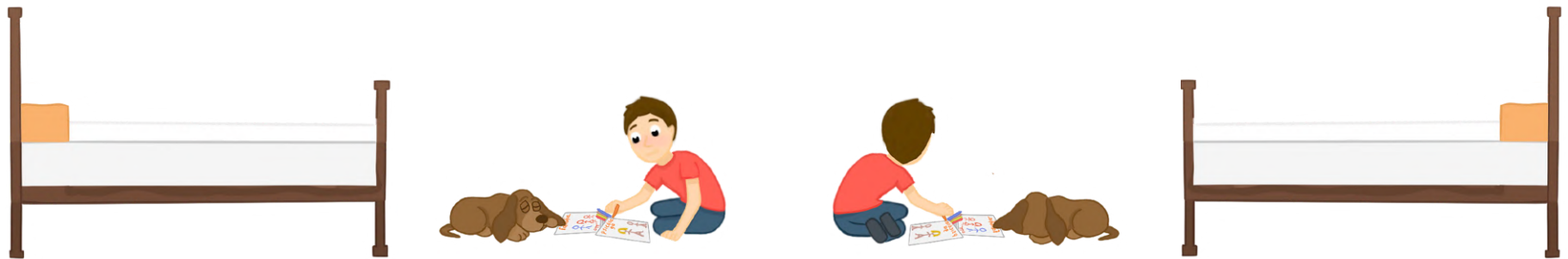
Página 12



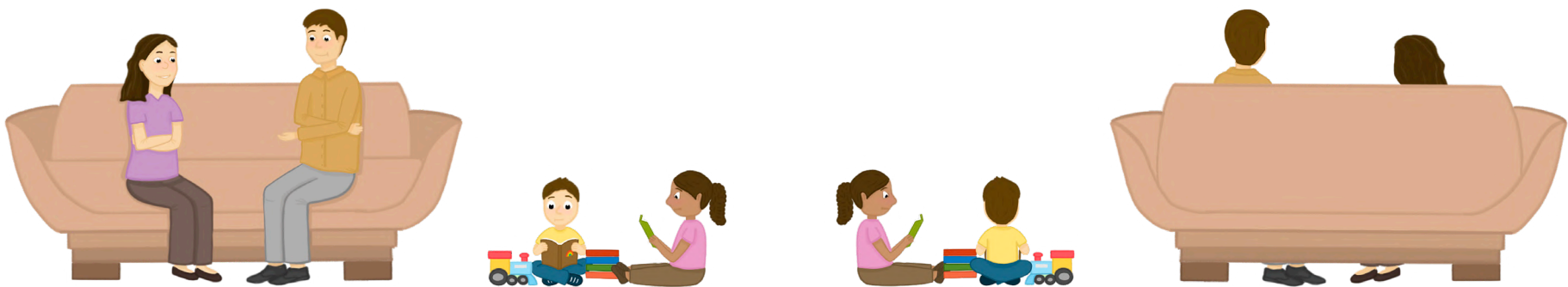
Página 13

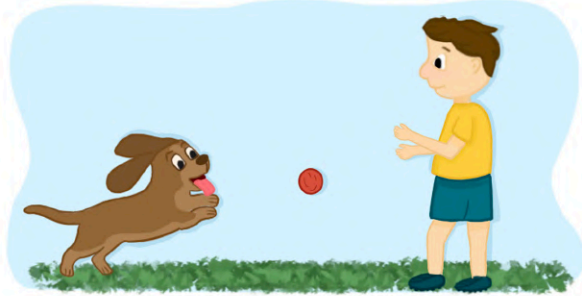


Página 14



Página 16



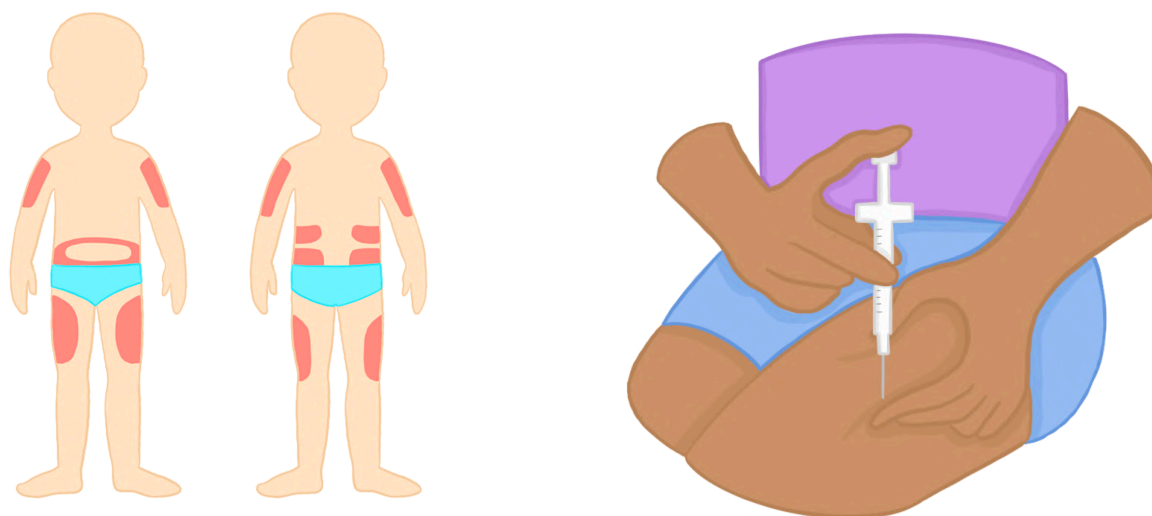


## Solapas

Página 12



Página 13



### 4.3.3 Producto final

#### Portada y contraportada



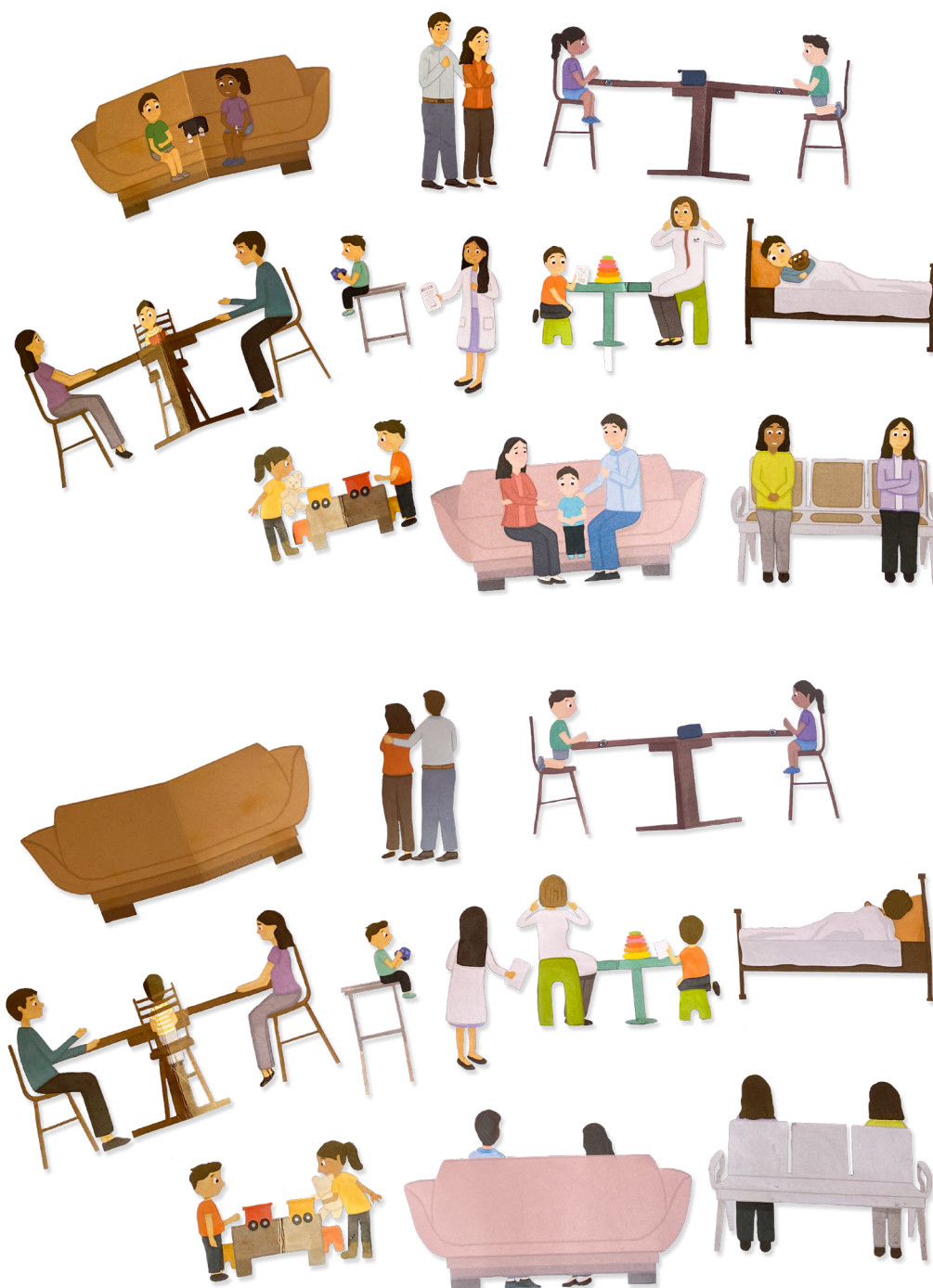
## Páginas internas sin pop up





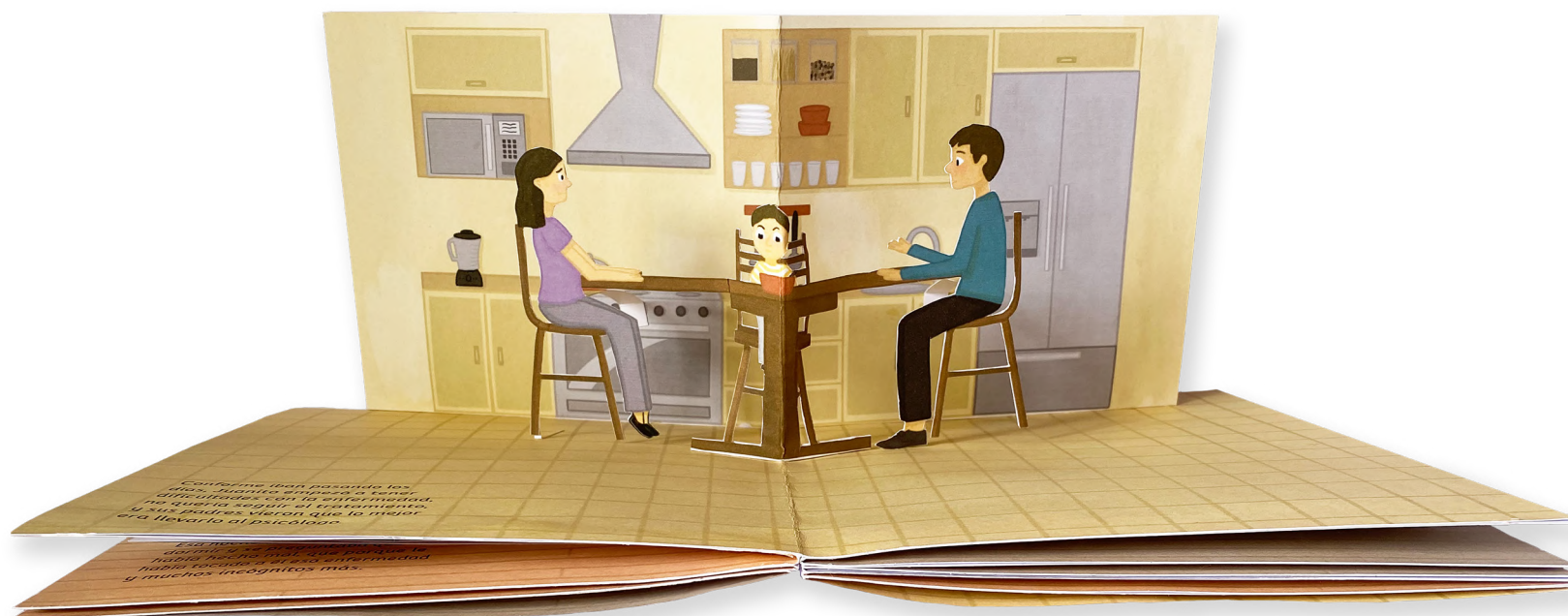


# Ilustraciones del pop up



## Páginas internas con Pop up









Así iban pasando los días, y Juanito también asistía a la nutricionista.

Era importante que aprenda sobre qué alimentos le hacen bien y cuáles es mejor evitar en ciertos casos.



Pasaron los días y Sofía se volvió muy amiga de Juanito, ella siempre le enseñaba cosas que ayudaban a hacer más llevadero el proceso de tratamiento de la diabetes.

Aplicación



1. Examinar la zona de administración.
2. Limpiar el área de inyección.
3. Realizar suavemente la piel.
4. Cargar la dosis requerida.
5. Con agujas de 4, 5 o 6 mm de largo, inserte la aguja entera a 90°.
6. Apretar el émbolo e inyectar la insulina.
7. Saltar 15 antes de retirar la aguja.
8. Contar 15 antes de sacar la aguja.
9. No frote la piel después de sacar la aguja.

# 4.4 Validación

## 4.4.1 Validación virtual

Para la validación con niños que padecen de Diabetes Tipo 1, se realizó una validación de manera virtual por la plataforma Zoom, debido a la situación de pandemia por el COVID-19 que se sigue viviendo en el país y en el mundo, considerando a los niños con Diabetes como un grupo vulnerable.

Para esta validación lo que se hizo fue realizar el producto editorial en una versión digital, de esta manera los niños entenderían mucho mejor de lo que se trata la historia, aquí participaron niños de entre 6 y 10

años de edad de distintas provincias del país como Portoviejo y Cuenca.

También se realizó un banco de preguntas para que los niños respondan, en donde a manera general, supieron indicar que el producto les interesaba y gustaba mucho porque se relacionaba con ellos.

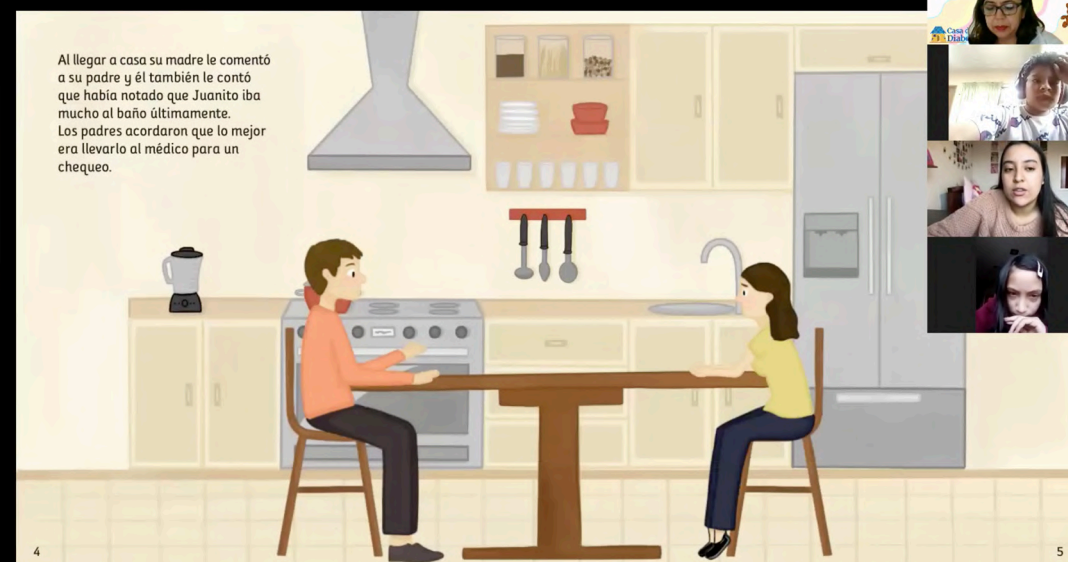
En esta validación se pudo constatar que la gráfica y la historia captó de manera rápida su atención, por lo tanto querían seguir leyendo y conociendo la historia.

El lenguaje que se utilizó ayudó a comprender de manera eficaz la información y también realizaron comentarios como:

*"Me sentí identificada porque me paso lo mismo que lo que dice el cuento"* -Romina

*"Este cuento me hizo sentir feliz, porque sé que no solo yo tengo Diabetes"* - Marlene

*"Si volvería a leer este cuento, porque es una historia que yo pase"* - Misael





## 4.4.2 Validación física

También se realizó una validación en la ciudad de Cuenca de manera física con niños entre edades de 6 a 10 años, y aquí es importante mencionar que estos niños no padecían de Diabetes Tipo 1; se realizó esta validación física con el propósito de observar la interactividad que el niño tenía con el producto editorial para constatar que este sea eficaz, aquí también se realizó un banco de preguntas para que respondan.

A los niños se les mostró todo el cuento de manera digital y después se procedió a mostrarles de manera física. Al momento en el que abrieron el libro, el pop up captó su atención de manera inmediata, sus rostros se vieron asombrados y quisieron seguir pasando las hojas para continuar con la lectura del cuento.

La gráfica también captó su atención por los colores, siendo así entretenida para los mismos. En cuanto a la tipografía, se pudo evidenciar que el tamaño y la familia tipográfica

escogidos fue la correcta, ya que leían de manera corrida el texto y no tuvieron complicaciones. Los niños interactuaron con los pop up y con las solapas, les emocionaba ir descubriendo nueva información, así mismo las actividades con las pegatinas y con el paper toy también fueron de mucho agrado para ellos, pudieron realizar las mismas de manera fácil y comprendieron cómo tenían que hacerlas. Realizaron comentarios como :

*"Lo que más me gustó del libro es que los dibujos de levantan"* - Isabel

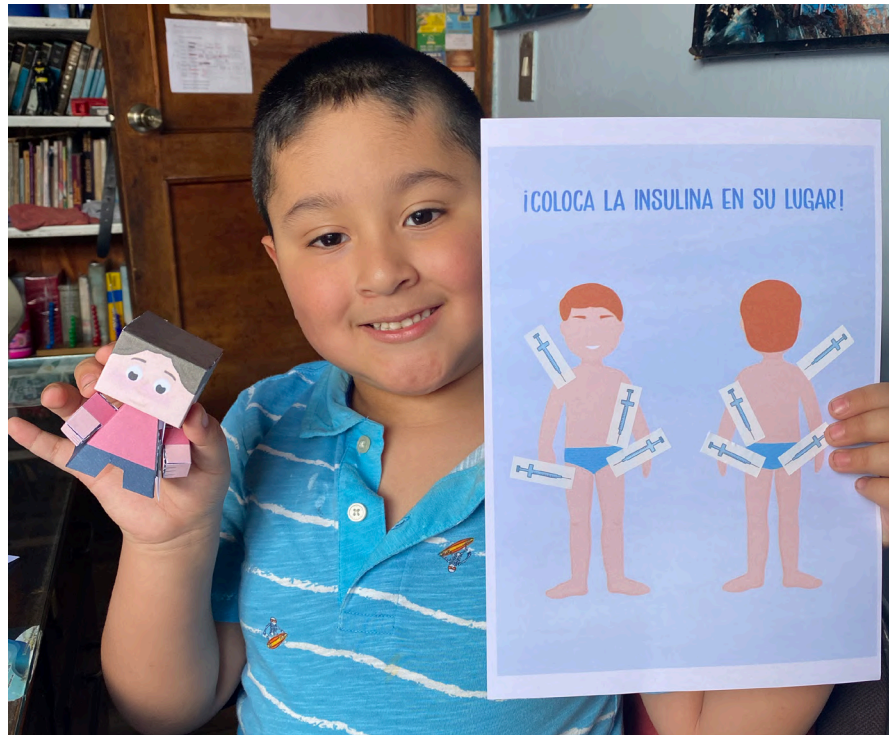
*"Si volvería a leer el libro, me gusto como los dibujos se paraban"* - Camila

*"El libro estaba muy chévere, me gustó que había imágenes de frente y de atrás"* - José

*"Siempre había querido un libro así"* - Pablito

*"Fue fácil manejar el libro"* - Yadira





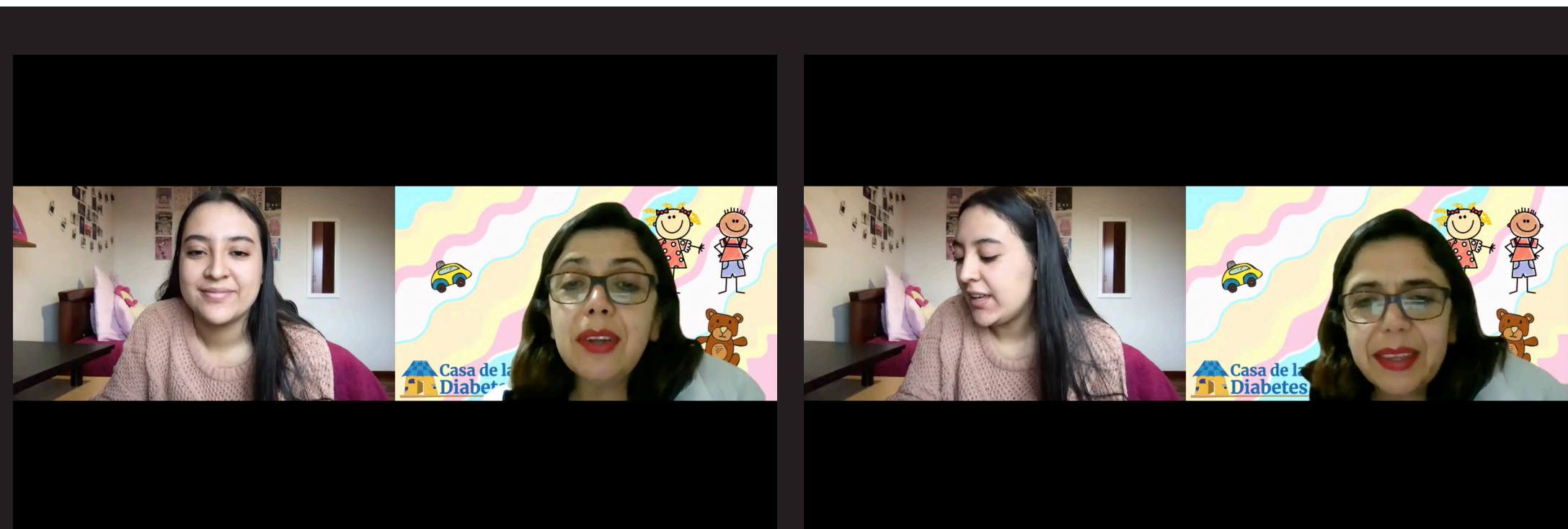
## 4.4.3 Validación a profesional

También se realizó una validación con un profesional, en este caso con Ana Fernanda Sánchez, directora de "La Casa de la Diabetes", y aquí de igual manera se realizó un banco de preguntas, en donde ella supo indicar que estaba contenta al saber que existe nuevo material de apoyo para pacientes diagnosticados con Diabetes Tipo 1, ella mencionó que:

*"Es importante que los niños se vean reflejados en historias que narren sus realidades"*

*"Este producto si aporta al estado anímico de los niños, hace que confíen más y que se adapten de mejor manera"*

*"Por supuesto que recomendaría este libro, va a ser un libro de referencia para nuevos pacientes diagnosticados"*





# 4.5 Aplicaciones

## Diario personal



## Camiseta



## Mochila



# 4.6 Conclusiones y recomendaciones



## 4.6.1 Conclusiones

---

La diabetes, así como todas las enfermedades crónicas y su relación con la salud mental, deberían ser más tomadas en cuenta. Los estados emocionales por los que pasan los pacientes con distintas enfermedades hacen que las mismas se vean más afectadas.

Todos los elementos de diseño combinados como la diagramación, las ilustraciones, la tipografía, etc., han logrado dar como resultado un producto editorial que cumple con los objetivos y alcances planteados. Así mismo la interactividad, permiti-

tió que el público objetivo se sienta satisfecho y fascinado por los temas que se tienen en el producto.

De igual manera se comprobó que el diseño gráfico ha sido una solución gráfica aplicada a un producto editorial, esto mediante las validaciones realizadas, en donde se pudo observar que este producto aporta a la mejora del estado anímico de niños con Diabetes Mellitus Tipo 1.



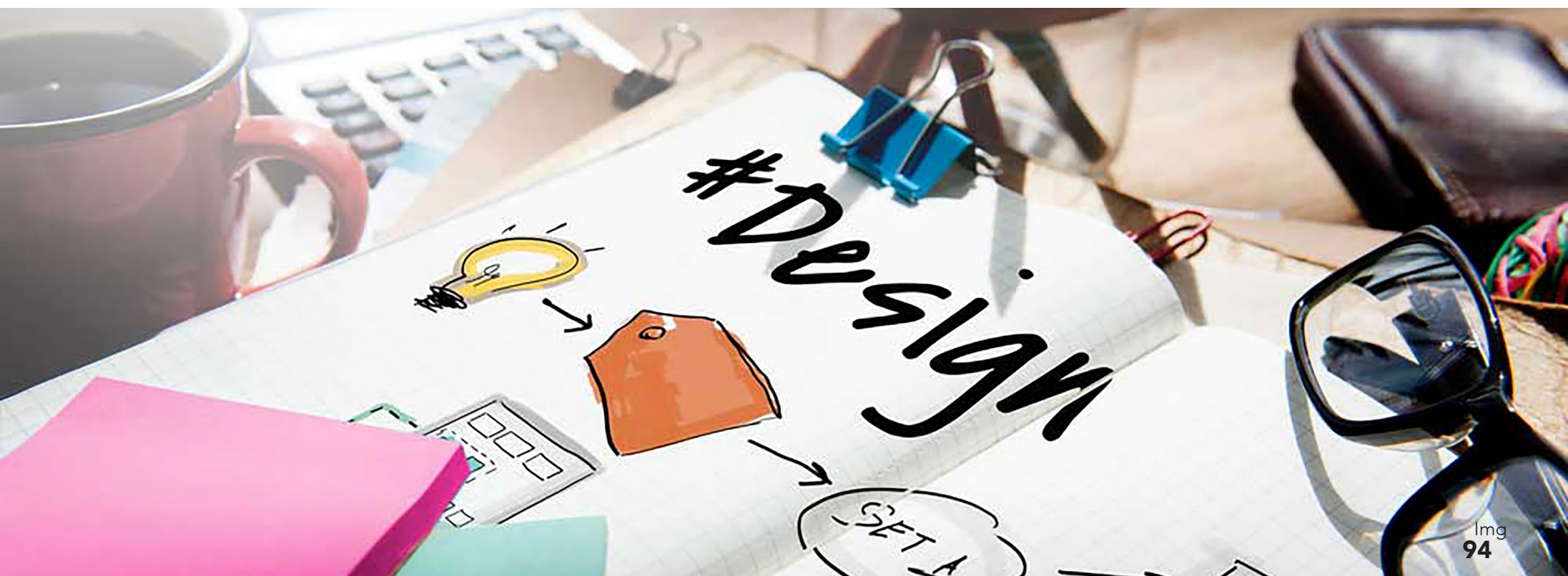
## 4.6.2 Recomendaciones

Como recomendaciones es importante siempre tomar en cuenta la opinión de los profesionales, ya que ellos sirven como una guía de ayuda, de esta manera se podrán obtener resultados mucho más eficaces.

En cuanto al diseño, es importante considerar el material para el producto y también para quién va dirigido, en este caso, este debe ser elaborado con material que sea resistente, ya que va a ser manipulado por niños. También se deben considerar los mecanismos que se van a utilizar en el libro, estos deben

ser fáciles de manipular para evitar que el niño tenga complicaciones al momento que esté utilizando el producto.

Otra recomendación es que se propongan soluciones creativas ante distintas problemáticas que se tienen en el diario vivir, de esta manera podemos aportar creativamente a la sociedad, sobresaliendo mediante soluciones gráficas, en donde el diseñador destaque por su trabajo, haciendo lo que le apasiona.





# Bibliografía

- Acevedo Flores, R.** (29 de Abril de 2013). Erase una vez... Manual tipográfico para cuentos de niños. Recuperado el Enero de 2021, de Issuu: <https://issuu.com/lolette/docs/erasureunavez-manualtesina>
- Álvarez, D.** (2009). Diseño Editorial: Lo Que Debes Saber . SL The Sing Haus.
- Ambrose, G., & Harris, P.** (2006). Color. Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.
- Ambrose, G., & Harris, P.** (2004). Formato. Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A
- Ambrose, G., & Harris, P.** (2007). Fundamentos de la Tipografía. España: Editorial Parramón.
- Andreu, M. d., & García, M.** (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Centro Virtual Cervantes, 121-125. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)
- Aguaded, M., & Valencia, J.** (2017). Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en la educación infantil: Aplicación del modelo de Mayer y Salovey. Revista Tendencias Pedagógicas, (30), 175-190. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6164814>
- Aparici, R., & Silva, M.** (2012). Pedagogía de la interactividad. Revista Científica de Edocomunicación, (38), 51-58. <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>
- Asenjo, S., Muzzo, S., Pérez, M., Ugarte, F., & Willshaw, M.** (2007). Con-  
senso en el diagnóstico y tratamiento de la diabetes tipo 1 del niño y del adolescente. Revista Chilena de Pediatría, 78(5), 534-541. <http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062007000500012>
- Ardila, R.** (2003). Calidad de vida: una definición integradora. Revista Latinoamericana de Psicología, 35(2), 161-164. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80535203.pdf>
- Ariza, S.** (2018). Diseño emocional para niños: explorando el marco reflexivo. Economía Creativa, 28-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6583625>
- Association American Diabetes.** (s.f.). Diabetes Overview. The path to understanding diabetes starts here. Recuperado el Diciembre de 2020, de <https://www.diabetes.org/diabetes>
- Barrio, J., Suárez, C., Bandeira, M., Muñoz, C., Beca, M., Lozano, C., & Del Cura, I.** (2020). Enfermedades crónicas en población pediátrica: comorbilidades y uso de atención primaria. Revista Anales de Pediatría, 93(3), 183-193. <https://doi.org/10.1016/j.anpedi.2019.12.019>
- Bedoya, A.** (1997). ¿Qué es interactividad? Revista Electrónica SinPapel. <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>
- Beltrán Castillo, P.** (2011). Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos. Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (38), 83-164. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5331052>

- Bhaskaran, L.** (2006). ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona, España: Editorial RotoVision SA.
- Bisquerra, R.** (2009). Psicopedagogía de las emociones. España: Editorial Síntesis. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788497566261.pdf>
- Cabello Salguero, M. J.** (2011). IMPORTANCIA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL COMO CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑO/AS DE EDUCACIÓN INFANTIL. *Revista Pedagogía Magna*, (11), 178-188. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629180>
- Caldwell, C., & Zapatero, Y.** (2014). Diseño Editorial: Periódicos y Revistas/Medios Impresos y Digitales. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Carbache, C., Ureta, S., & Nevarez, J.** (2019). Aporte del storytelling para la creación del marketing emocional en empresa de agua purificada de bahía de Caráquez, Ecuador 2019. *Comuni@ccion: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 10(2), 140-150. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682019000200005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682019000200005&script=sci_arttext)
- Cárdenas, V., Pedraza, C., & Lerma, R.** (2005). CALIDAD DE VIDA DEL PACIENTE CON DIABETES MELLITUS TIPO 2. *Revista Ciencia UANL*, 8(3), 351-357. <https://www.redalyc.org/pdf/402/40280308.pdf>
- Carvajal, M.** (2015). ¿Cómo responder al desafío de la producción de medios editoriales impresos ante el aumento de medios editoriales digitales? *Revista Oblicua* (7), 38-41. <https://www.fadp.edu.co/wp-content/uploads/2017/12/oblicua-7-38-41.pdf>
- Cervantes, M., Gómez, G., Loera, R., López, M., Ochoa, K., Ornelas, R., . . . Soto, J.** (2014). Manual de Diseño Editorial Profesional. Aguascalientes: Imprenta Acuario Evolución Impresa.
- Chulvi, V., María, A., Garré, R., Ruíz, L., & García, C.** (2017). DISEÑO EMOCIONAL EN EL DESARROLLO DE PROYECTOS DE PRODUCTOS DIRIGIDOS A NIÑOS. 909-919. <https://www.researchgate.net/publication/320868615>
- Clark, J.** (1993). Diseño Tipográfico. Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.
- De León, O.** (1993). La medición del ajuste emocional del diabético. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 56(1), 16-24. <https://doi.org/10.20453/rnp.v56i1.1297>
- De los Ríos, J., Sánchez, J., Barrios, V., & Guerrero, S.** (2004). Calidad de vida en pacientes con diabetes mellitus tipo 2. *Revista Médica del IMSS*, 42(2), 109-116. <https://www.medigraphic.com/pdfs/imss/im-2004/im042d.pdf>
- Dris, M.** (2010). ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EDUCACIÓN INFANTIL. *Innovación y experiencias educativas*, 1-10. <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/04/Actividades-para-desarrollar-la-inteligencia-emocional-en-educación-infantil.pdf>
- Dowshen, S.** (2018). La diabetes: cómo afrontar los sentimientos. Recuperado el 4 de Enero de 2021, de <https://kidshealth.org/es/parents/feelings-diabetes-esp.html>
- Durán, T.** (2005). ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE. *Revista de Educación*, 239-253. [http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005\\_18.pdf](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005_18.pdf)
- Erro, A.** (2000). La ilustración en la literatura infantil. *Revista de filología hispánica*, 16(3), 501-511. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codi->

go=108101

**Forero La Rotta, A., & Ospina, D.** (2013). Diseño de Experiencias. *Revista de Arquitectura*, 15(1), 78-83. <https://www.redalyc.org/pdf/1251/125130521009.pdf>

**García, A.** (2013). Ainaragm Diseño e Ilustración. Recuperado el Diciembre de 2020, de <https://www.ainaragm.es/tipografia-para-ninos/#sthash.moWSP5f6.ee2mOtpc.dpbs>

**Goleman, D.** (1996). *Inteligencia Emocional*. Editorial Kairós. [https://books.google.com.ec/books?id=YuybDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=YuybDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

**Gómez Rico, I., Pérez Marín, M., & Montoya Castilla, I.** (2015). Diabetes mellitus tipo 1: breve revisión de los principales factores psicológicos asociados. *Anales de Pediatría*, 82(1), 143-146. <https://doi.org/10.1016/j.anpedi.2014.04.003>

**González, R. P.** (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>

**Gerard, A.** (2015). *Un primer libro para entender la Diabetes* (13). Children's Diabetes Foundation.

**Guerrero, M., & Scolari, C.** (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info*, (38), 183-200. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7440188>

**Heller, E.** (2004). *Psicología del color: ¿cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón?* Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.A.

**Henríquez, R., & Cartes, R.** (2018). Impacto psicosocial de la diabetes me-

llitus tipo 1 en niños, adolescentes y sus familias. Revisión de la literatura. *Revista Chilena de Pediatría*, 89(3), 391-398. <http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062018005000507>

**Leyva, M., Rodríguez, Y., Rodríguez, R., & Niño, S.** (2020). Mecanismos moleculares de la secreción de insulina. *Correo Científico Médico*, 24(2), 782-798. <http://www.revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3547/1541>

**Murray, J.** (2008). DISEÑO INTERACTIVO: UNA PROFESIÓN EN BÚSQUEDA DE UNA FORMACIÓN PROFESIONAL, 45(33), 1-8. [https://www.academia.edu/31031486/DISEÑO\\_INTERACTIVO\\_UNA\\_PROFESIÓN\\_EN\\_BÚSQUEDA\\_DE\\_UNA\\_FORMACIÓN\\_PROFESIONAL\\_1](https://www.academia.edu/31031486/DISEÑO_INTERACTIVO_UNA_PROFESIÓN_EN_BÚSQUEDA_DE_UNA_FORMACIÓN_PROFESIONAL_1)

**Marín, C.** (s.f.). Creación de personajes. Comunidades Digitales Para el Aprendizaje en Educación Superior. [https://lumen.uv.mx/recursoseducativos/crear-guion/pdf/03\\_personajes.pdf](https://lumen.uv.mx/recursoseducativos/crear-guion/pdf/03_personajes.pdf)

**Marín, I.** (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

**Mateos Santa Cruz, N., & Zacarías Castillo, R.** (2002). Tratamiento farmacológico para la diabetes mellitus. *Revista del Hospital General Dr. Manuel Gea González*, 5(1), 33-41. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=10553>

**Martínez, M., Lastra, I., & Luzuriaga, C.** (2002). Perfil psicosocial de niños y adolescentes con diabetes mellitus. *Boletín de Pediatría*, 42(180), 114-119. <http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062018005000507>

**Morla Báez, E.** (2004). *MANUAL PARA EL NIÑO Y ADOLESCENTE CON DIABETES MELLITUS*. Santo Domingo, República Dominicana: Instituto Tecnológico de Santo Domingo.

- Organización Mundial de la Salud.** (1948). Constitución. La OMS mantiene su firme compromiso con los principios establecidos en el preámbulo de la constitución. Recuperado el Diciembre de 2020, de <https://www.who.int/es/about/who-we-are/constitution>
- Organización Mundial de la Salud.** (s.f.). Diabetes. Recuperado el Diciembre de 2020, de [https://www.who.int/topics/diabetes\\_mellitus/es/](https://www.who.int/topics/diabetes_mellitus/es/)
- Organización Mundial de la Salud.** (2018). Salud mental: fortalecer nuestra respuesta . Recuperado el Diciembre de 2020, de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>
- Organización Mundial de la Salud.** (2020). Salud mental del adolescente. Recuperado el Diciembre de 2020, de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Organización Mundial de la Salud.** (Marzo de 2013). 10 datos sobre las enfermedades no transmisibles. Recuperado el Diciembre de 2020, de [https://www.who.int/features/factfiles/noncommunicable\\_diseases/es/](https://www.who.int/features/factfiles/noncommunicable_diseases/es/)
- Peña, J. A.** (2010). Color como herramienta para el diseño infantil. <https://politecnico metro.edu.co/biblioteca/produccionydg/Color%20-%20Como%20Herramienta%20para%20el%20Diseño%20Infantil%20%28Jesus%20Alberto%20Peña%29.pdf>
- Pérez, P.** (2011). Construcción del personaje en cine y televisión. Universidad de Extremadura. [https://alcazaba.unex.es/asg/500359/GUION\\_CONSTRUCCION\\_DEL\\_PERSONAJE\\_JPATRICIOPEREZ.pdf](https://alcazaba.unex.es/asg/500359/GUION_CONSTRUCCION_DEL_PERSONAJE_JPATRICIOPEREZ.pdf)
- Pratt, A., & Nunes, J.** (2013). Diseño Interactivo: Teoría y aplicación del DCU. Barcelona, España: Editorial Océano, S.L.
- Real Academia Española.** (2020). Lúdico. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el Febrero de 2021, de <https://dle.rae.es/lúdico>
- Robledo, R.** (2010). Las Enfermedades Crónicas No Transmisibles en Colombia. Boletín del Observatorio en Salud, 3(4), 1-9. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/bos/article/view/17968/18857>
- Rojas, N.** (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. Revista Infancias Imágenes, 9(1), 43-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3649021>
- Rondón, M.** (2006). Salud mental: un problema de salud pública en el Perú. Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica, 23(4), 237-238. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1726-46342006000400001](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342006000400001)
- Saad, E., Belfort, E., Camarena, E., Chamorro, R., & Martínez, J. C.** (s.f.). SALUD MENTAL INFANTO JUVENIL: PRIORIDAD DE LA HUMANIDAD. 2011: Ediciones Científicas APAL.
- Sánchez, J.** (2011). En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU): definiciones, técnicas y una propuesta. No Solo Usabilidad: Revista sobre Personas, Diseño y Tecnología (10). <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm>
- Sanchez Rivero, G.** (2007). Historia de la Diabetes. Gaceta Médica Boliviana, 30(2), 74-78. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1012-29662007000200016](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-29662007000200016)
- Santana, L.** (2019). Storytelling: El poder de la narrativa en el aula de ELE con niños. Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español, (37), 43-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7440188>

- Sanzana, G., & Durruty, P.** (Marzo de 2016). OTROS TIPOS ESPECÍFICOS DE DIABETES MELLITUS. *Revista Médica Clínica Los Condes*, 27(2), 160-170. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2016.04.005>
- Schritter, I.** (2005). *La otra lectura: la ilustración en los libros para niños*. Buenos Aires, Argentina: Lugar Editorial S.A. [https://books.google.com.ec/books/about/La\\_otra\\_lectura.html?id=vtMVCyTDqTMC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/La_otra_lectura.html?id=vtMVCyTDqTMC&redir_esc=y)
- Scolari, C.** (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*, 71-81. [https://www.socialnautas.es/wp-content/uploads/2016/10/6Transmedia\\_CScolari.pdf](https://www.socialnautas.es/wp-content/uploads/2016/10/6Transmedia_CScolari.pdf)
- SM, L.** (2016). LITERATURASM.COM. Recuperado el Diciembre de 2020, de <https://es.literaturasm.com/somos-lectores/libros-pop>
- Socarrás Suárez, M. M., Bolet Astoviza, M., & Licea Puig, M.** (2002). Diabetes mellitus: tratamiento dietético. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 21(2), 102-108. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-03002002000200007](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002002000200007)
- Soler, A.** (2017). Diseño emocional, una contribución a la sostenibilidad. *Economía Creativa*, 55-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6184078>
- Torpy, J. M.** (2007). Enfermedades crónicas de los niños. *Revista de la Asociación Médica Americana*, 297(24), 2836. <https://sites.jamanetwork.com/spanish-patient-pages/2010/hoja-para-el-paciente-de-jama-100217.pdf>
- Valero, J.** (s.f.). Universidad de Pamplona. Recuperado el Enero de 2021, de *Diseño de Experiencias*: [http://ftp.unipamplona.edu.co/kmconocimiento/Congresos/archivos\\_de\\_apoyo/Dise\\_o\\_de\\_Experiencias.pdf](http://ftp.unipamplona.edu.co/kmconocimiento/Congresos/archivos_de_apoyo/Dise_o_de_Experiencias.pdf)
- Velarde, E., & Avila, C.** (2002). Evaluación de la calidad de vida. *Salud Pública de México*, 44(4), 339-361. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0036-36342002000400009](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342002000400009)
- Vergara, M., & Mondragón, S.** (2008). Ingeniería Kansei: Una potente metodología aplicada al diseño emocional. *Revista de Diseño de Interacción FAZ*, 46-59. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/17995?locale-attribute=en>
- Zanón, D.** (2007). *Introducción al Diseño Editorial*. Madrid, España: Editorial Vision Net.



# Anexos

## Preguntas-Entrevista

### Endocrinóloga Pediatra - Katherine Estévez

1. ¿Por qué se da la Diabetes Mellitus Tipo 1?
2. ¿En qué rango de edad el niño/a es consciente de su enfermedad?
3. ¿Qué tipo de tratamiento se les realiza a los pacientes pediátricos con Diabetes Tipo 1?
4. ¿Considera que un producto editorial con actividades que ayude a sobrellevar las emociones y que acompañe al niño en su tratamiento puede hacer más llevadero el proceso del mismo?

### Directora de la Casa de la Diabetes - Ana Fernanda Sánchez

1. ¿Los pacientes con diabetes presentan problemas emocionales?
2. ¿Qué cambios se presentan en la vida del paciente cuando se le diagnostica diabetes?
3. ¿Cree que la diabetes es una enfermedad que debería ser más tomada en cuenta?
4. ¿Qué es lo que les hace únicos y especiales a los pacientes con diabetes?

### Psicóloga/o de pacientes con diabetes - Mayra Gómez

1. ¿Qué emociones presentan los niños con diabetes?
2. ¿Cómo afectan las emociones negativas en la vida de los niños con diabetes?
3. ¿Existen actividades que ayuden a tratar las emociones en niños con diabetes?
4. ¿La cromática influye en los niños con diabetes?
5. ¿Qué es lo que les hace únicos y especiales a los pacientes pediátricos con Diabetes Tipo 1?

### Madre de familia - María del Mar Suarez

1. ¿Su hijo/a presenta problemas emocionales debido a su enfermedad?
2. ¿Es difícil tratar con los problemas emocionales del niño?
3. A nivel emocional ¿su hijo/a ha sobrellevado el tratamiento de buena o mala manera?
4. ¿Cree que un producto editorial con actividades emocionales pueda ayudar a sobrellevar las emociones de su hijo/a?

### Diseñadora Gráfica e Ilustradora - Carolina Izquierdo

1. ¿La ilustración le da valor a un producto editorial?
2. ¿Has ilustrado productos para niños? ¿Cuál fue tu experiencia?
3. ¿La ilustración influye en los niños?
4. ¿La ilustración permite a los niños expresar sus emociones?
5. ¿La ilustración puede ayudar a afrontar la enfermedad de un niño?

## Preguntas-Validación

### Validación virtual

1. ¿Te sientes identificado con el personaje del producto?
2. ¿Este cuento te ayuda a sentir mejor emocionalmente?
3. ¿Qué emociones sentiste al leer la historia?
4. ¿Volverías a leer este libro?
5. ¿Qué fue lo que más te gustó del libro?

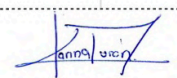
### Validación física

1. ¿Te pareció interesante el libro?
2. ¿El libro fue fácil de manejar?
3. ¿Entendiste todas las actividades que tuviste que realizar?
4. ¿Qué es lo que más te atrajo del libro?

### Validación a profesional

1. ¿Este producto editorial ayuda los niños a mejorar su estado emocional?
2. ¿Recomendaría a los niños leer este libro?
3. ¿Podría este producto editorial ser considerado como una referencia para pacientes con Diabetes Tipo 1?

## Abstract

Abstract of the project						
						7
<b>Title of the project</b>	Graphic design and its application in an interactive editorial product that stimulates the use of emotional strategies for patients with chronic diseases.					
<b>Project subtitle</b>	Type 1 Diabetes Mellitus Case					
<b>Summary:</b>	Chronic diseases are considered the main cause of death in the world. Such is the case of diabetes that has prevailed in the world population, and that not only affects the physical health of the patient, but also their mental and emotional health. This graduation project proposes the design of an editorial product that helps control emotions in child patients with type 1 diabetes when they are in their grieving process. Besides helping the patient, it is also expected to be a support tool for the family members and medical personnel involved.					
<b>Keywords</b>	Children's illustration, emotional design, character design, interactivity, emotion control, children, learning.					
<b>Student</b>	MOLINA ROBLES DOMÉNICA FABIOLA					
<b>C.I.</b>	0104737507	<b>Code</b>	84522			
<b>Director</b>	Juan Lazo					
<b>Codirector:</b>						
Para uso del Departamento de Idiomas >>>				<b>Revisor:</b>		
					Durán Andrade María Karina	
				<b>N°. Cédula Identidad</b>	010260367-7	

