





# AGRADECIMIENTO

Familia:

A mis padres, hermanos, abuelitas y sobrino.

Universidad:

Toa que me ayudó en todo este transcurso con la paciencia que necesité.

Rafa, Diego, Juan Lazo y Juan Malo.  
Facultad de Diseño.

A los amigos de los amigos de los amigos en general.



A mis padres Francisco y Esthela quienes me apoyaron me enseñaron todo lo que soy, por todo el cariño y la paciencia.

A mis hermanos Martha y David gracias por apoyarme y aguantarme.  
Gracias a todos por estar a mi lado en todos los momentos.

# DEDICATORIA

El duelo es una etapa muy dolorosa por la que todas las personas pasamos en algún momento. La situación es tan complicada que un niño no sabe como actuar ni que pensar frente a esta, y el mal manejo de la misma puede provocar en el niño problemas graves. Este proyecto pretende, mediante el estudio del Diseño Multimedia, la Interactividad, la ilustración, la comunicación visual, y el apoyo de profesionales expertos, generar un cuento interactivo multimedia que oriente a niños en situación de duelo, y los ayude a entender y superar este momento.

# RESUMEN

# ABTRACT

## A Design of a Multimedia Tale to Teach Children how to Deal with a Grieving Situation

Author: Francisco Emmanuel Méndez García

### ABSTRACT

Mourning is a painful stage most people go through at some point in their lives. This is a very complex situation for children because they do not know to react or deal with a grieving situation. Mismanagement of a grieving situation may cause serious problems for children. This project searches, through the study of Multimedia Design, interactivity, illustration, visual communication, and the support of professional experts, to create an interactive multimedia tale which may guide children in a situation of mourning and help them understand and overcome this sad moment.

#### Key words:

mourning  
orientation  
children  
design  
tale  
illustration  
multimedia  
animation  
interactive  
self-improvement



Translated by,

Rafael Argudo

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Rafael Argudo".



# INDICE

Resumen	6
Abstract	7
<b>CAPÍTULO 1 (MARCO TEÓRICO)</b>	<b>11</b>
Duelo	13
Duelo en niños	14
Métodos para afrontar el duelo en niños	16
Efecto de un mal proceso de duelo en niños	18
Diseño Multimedia	20
Producción Mulrimedia	21
Interfaz de Usuario	24
Softwares para la Interacción	25
Diseño Editorial	26
Diseño Editorial en medios digitales	27
Tipografía	28
Cromática	29
Ilustración	30
Investigación de Campo	32
Personajes	40
Análisis de homólogos	41
Conclusión	45
<b>CAPÍTULO 2 (PROGRAMACIÓN)</b>	<b>46</b>
Target	49
Plan de ventas	50
Partidos de diseño	51
Formato	52
Diagramación	53
Tipografía	54
Cromática	55
Ilustración	56
Interfaz	57
Tecnología	58
<b>CAPÍTULO 3 (DISEÑO)</b>	<b>59</b>
Lluvia de ideas	61
Bocetos	67
Digitalización	73
Tipografía	86
Animación	87
Creación de aplicación	116
Aplicación del elemento "léemelo"	120
Ícono	121
Validación	123
Coclusión	127
Bibliografía	129
Anexo	CD



The background features a series of overlapping, wavy, horizontal bands in various shades of blue and brown, creating a textured, layered effect. The colors range from deep navy blue to light sky blue, with some brownish-tan tones interspersed.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1





# EL DUELO

El duelo es todo aquel proceso que atraviesa la persona, cuando ha sufrido la pérdida de un ser querido. Muchos psicólogos coinciden con este criterio básico, acerca de su conceptualización. Durante el trascurso de la persona en duelo, puede verse afectada su capacidad para expresar emociones de distintas maneras, pueden ir desde la represión e introversión absolutas, hasta la irascibilidad, el rechazo y la exaltación o puede sumir a la persona en profundos estados de depresión. Pero llevar todo ese proceso se hace necesario, hasta que la persona acepte la pérdida, y aprenda a vivir con ella.

# EL DUELO EN NIÑOS

“Ningún niño es muy pequeño para estar  
Afectado por la muerte de alguien cercano.  
Hasta los bebés responden ante una muerte”

*David J. Schonfeld*

Todas las personas afrontamos en alguna etapa de nuestra vida, una situación de duelo. Pero ésta es más traumática durante la niñez, pues es la época en la persona en la que se afianzan los sentimientos, en base a las emociones y a los estímulos que reciben dentro y fuera del hogar.

En épocas pasadas los niños estaban considerados en un rango inferior al de los adultos. Los intereses de los hijos no superaban los intereses de los padres. El dolor de un niño no era más intenso que el dolor de un adulto. Eso era una verdad aceptada. Por consecuencia cuando faltaba un ser querido; en quien menos se preocupaban era en los niños, quienes tenían que atravesar el proceso del duelo un tanto excluidos en el entorno familiar.

Hoy en día el concepto de duelo (como el concepto de familia) se ha ampliado y no se remite a la ausencia definitiva del miembro de la familia por la muerte. El duelo se da también por esa ausencia impuesta como producto de la migración, o del divorcio en muchos de los casos, que son situaciones que alejan al niño de las personas que estaban más cerca, como es el caso de padres o madres; hermanos, abuelos.

Es importante detener un poco la mirada en aquellos factores que influyen en el duelo en los niños como son: Edad, Madurez, Capacidad de comprensión, Valores, Creencias religiosas

Para que un niño pueda comprender una situación, tiene que entender sus razones, por ejemplo, lo primero que el niño debe saber siempre, no sólo porque se dé el

caso de perder a un ser querido o a un familiar, es que la muerte es un proceso universal y obligatorio, que es irreversible, inevitable y no tiene solución. Dependiendo de la edad y madurez del niño es la noción que éste tiene de la muerte.

Yolanda Santesteban Zazpe y Rakel Mateo Sebastián(2007) quienes son integrantes de la Fundación SENDA (Especialistas en Intervención en Duelo/ España) a la que acudieron buscando ayuda y que han dado testimonio de sus experiencias personales, sobre la forma cómo ellas superaron la pérdida de sus hijos; hablan sobre una diferenciación en la forma de afrontar el duelo en los niños:

“(…) En Bebés de 0 a 2 años: No hay una comprensión de la muerte La viven como separación o abandono. Su respuesta incluye irritabilidad, llanto, alteraciones intestinales. De 2 a 5 años: Las necesidades físicas son parecidas, sin embargo ahora pueden hablar. Para ellos: La muerte es reversible o temporal: Muerto es igual a menos vivo, y no para siempre. Se puede percibir como un castigo por malos pensamientos o conductas. Hay preguntas que pueden sorprendernos: ¿por qué no buscamos a otro papá...? Puede mostrar indiferencia: es normal ya que los niños no soportan durante mucho tiempo el dolor. De 5 a 9 años: Razonamiento concreto: comprenden la realidad, pero creen que les ocurre solo a los demás. Son especialmente vulnerables los niños de estas edades, La negación es muy frecuente. Alternan el rechazar y admitir (...)” (Santesteban y Mateo Sebastián, 2014)



Según lo expuesto, los niños perciben las cosas de forma diferente que los adultos, por eso ellos enfrentan la pérdida de un ser querido, en la medida de cómo han sido tratados por los adultos y su percepción de la realidad en el entorno familiar y social en el que se desarrolla. Dependiendo de la forma cómo los adultos que están cerca del niño, manejen la situación del duelo con ellos, estará cimentada la forma de superar su dolor por perder el ser querido. De ello depende también su estabilidad psicológica y emocional futura.

<http://pixabay.com/>

# MÉTODOS PARA AFRONTAR EL DUELO EN NIÑOS

No existe un procedimiento o una metodología cierta para ayudar a los niños a superar una situación de duelo. Cada niño es un universo distinto en el que confluyen una serie de características psicológicas, sociales, familiares. Sin embargo varios estudios coinciden en algunos procesos psicológicos que pueden ser el punto de partida para tratar y ayudar a un niño en situación de duelo. Estos procesos constituyen sobre todo una ayuda para los padres y familiares de los niños, ofreciéndoles normas de comportamiento que son útiles para que puedan ayudarles a superar el trauma de perder a un ser querido sin que ello afecte en su desarrollo personal, afectivo y social a largo plazo.

Cuando el niño afronta la pérdida de uno de sus padres, el que sobrevive tiene que hacer acopio de fuerzas para superar su propio dolor y poder ser un apoyo para sus hijos en esos momentos, pues ellos aprenden a lidiar con su dolor observando lo que él o ella hacen para sobrellevar la pérdida. Por ningún motivo se debe excluir al niño o niñas de actividades, como ceremonias, reuniones, diálogos. Ellos deben por sobre todo, sentirse acompañados. Los momentos en familia, hablando sobre lo que ha pasado de forma natural, ayuda a que los niños asimilen el concepto de muerte como algo inherente a la vida y que sin embargo de ello la vida continúa. Es importante dejar que el niño o niña expresen libremente

sus sentimientos, dentro del ambiente familiar. En el diálogo con niños y adultos debe primar la confianza, hablar suavemente y de forma natural, con la certeza de la idea de la muerte. Utilizando los términos “muerto” y “murió” de forma que el niño asimile su concepto y lo aplique a su nueva realidad.

No se debe descartar el hecho de que los niños pueden reaccionar de diferentes maneras. Pueden volverse irritables o eludir el tema de la muerte incluso sentir rabia o enojo. Ante esta situación se debe hacer pausas en el diálogo demostrar sus propios sentimientos, tratando de inducir en ellos la expresión de los suyos. Si el niño no quiere hablar de ello de forma natural, no hay que presionar para que lo haga, la aceptación de todo lo que está pasando en su vida, depende mucho de su receptibilidad y el apoyo constante de los familiares cercanos.

Se pueden dar ocasiones en que los niños encuentren otras formas de manifestar sus sentimientos, como dibujar, escribir, cantar, incluso con el juego y la creatividad, pero no por ello los familiares deben asumir que el niño no está sufriendo. Esto puede incluso ser una señal de que el niño no está preparado para asumir el proceso del duelo. En estos casos es importante permanecer atento a sus reacciones para poder orientarlos y acompañarlos.



cuando son pequeños no pierdan ese aspecto lúdico que les caracteriza, porque ello implica un duelo mal orientado que puede concluir con consecuencias negativas para su desarrollo psicológico, emocional y comportamental.

Puede suceder también que los niños sientan culpa por la muerte del familiar, relacionando este hecho con alguna actitud negativa de su parte, toma la muerte como un castigo a sus acciones. En este caso los familiares deben ser claros con este sentimiento de los niños al que llegarán por medio del diálogo, la comprensión y sobre todo mucho cariño.

Se debe incluir a los niños en todas las actividades relacionadas con el sepelio y entierro, es importante que ellos presencien todo el proceso, para que su asimilación pueda afirmarse en ello.

# EFECTOS DE UN MAL PROCESO DE DUELO EN NIÑOS

Hablar de duelo implica tristeza, las personas adultas la mayoría de las veces podemos superar el duelo de forma más natural. Los niños afrontan la muerte de forma diferente. Un niño o niña que ha perdido un familiar querido, uno de los padres, hermanos, abuelitos, pueden reaccionar de forma compleja, su comportamiento y la asimilación del duelo varía como dijimos antes de la edad y entorno familiar y social. Suele suceder que inicialmente sientan temor, confusión y escepticismo el referirse a la muerte. Sienten tristeza y a menudo tienen la convicción de que la persona regrese, por eso se hace necesario que conceptualicen la muerte como lo que es. Como consecuencia de todo este trauma

que viven, más si son aislados y no son tomados en cuenta en su verdadera magnitud, con la absurda idea de “protegerlos” excluyéndolos de la realidad en la que están sumergidos los adultos por la falsa idea que suelen tener de que los niños no comprenden ciertas cosas, cuando la realidad no es así, y lo que se consigue con estas actitudes es un perjuicio para el niño o niña que se ve limitado y confundido y no encuentra los espacios para aclarar las dudas que deben ser muchas, y poder expresar libremente lo que siente. Sin embargo, no todos los niños se expresan de la misma forma, ya que según su comprensión de la muerte y su nivel de desarrollo pueden tener manifestaciones distintas

" La unidad psíquica (familia) usa a sus componentes de forma diversa, y es esa manera particular en la que cada persona es utilizada y el modo en el que está inscrita en la historia actual y transgeneracional lo determinante en la resolución del fenómeno de la separación, la muerte y el duelo. La muerte de un miembro de la familia rompe la unidad psíquica del grupo, por lo tanto se pierde parte de la estructura del sistema para siempre y se alteran los elementos que la caracterizan, la corporalidad, las relaciones, los vínculos, los nexos, las conexiones y las pautas" (Lozano y Chaskel, 2009)

Dependiendo de cómo se le conduzca al niño en su proceso de duelo será su desarrollo psicosocial futuro. Un niño que ha perdido a un familiar y su duelo no ha sido orientado a superar el dolor, puede convertirse en un adolescente con graves problemas de adaptarse a situaciones adversas, puede acarrear traumas y frustraciones que no le dejarán desarrollarse en forma sana. Sus emociones pueden ir desde la extrema rebeldía a una pasividad absoluta dependiendo de la cercanía con el familiar fallecido y de cómo los familiares cercanos le ayudaron a atravesar su duelo. Incluso se pueden dar casos de jóvenes que se vuelven reacios a la religión, y no terminan de aceptar la pérdida, e incluso inconscientemente pueden sentir incluso culpabilidad por ella.





CAPERUCITA ROJA - ITBOOK EDITORIAL

# DISEÑO MULTIMEDIA

La Tecnología en las últimas décadas se ha nutrido con un elemento que se ha convertido en indispensable si hablamos de desarrollo de la comunicación en todos los niveles: La tecnología multimedia.

Este concepto tiene un ámbito claro de aplicación sobre todo en aquello que tiene que ver con el diseño. Como lo dice la diseñadora de multimedia, Lisa Lopuck (1996) quien define a la Multimedia como una colección de diversos medios de comunicación, un video, sonido, gráficos, animación y texto; que se unen para formar una sola unidad. La misma

diseñadora define el concepto de "Multimedios interactivos" como la estructuración de todos estos medios de tal forma que el público puede controlar las acciones sobre su presentación.

En el ámbito del diseño moderno dice Lopuck, (1996) "se combina esta variedad de elementos en una estructura que es a la vez fácil de usar y posible de modificar en más de una de sus partes. Esta combinación de medios debe responder a una necesidad que cubra las aspiraciones del producto, para que justifique los costos que por separado pueden significar una inversión menor"

# PRODUCCIÓN MULTIMEDIA



La fusión de todos los elementos multimedia como video, sonido, imagen y texto, permite presentar la información de una manera más atractiva, constituyéndose por ende en una herramienta didáctica, cuyo uso se va masificando en el ámbito educativo, empresarial y de negocios. La producción de materiales de estas características, tiene asidero en la combinación de los mismos, de forma que represente y cumpla los objetivos propuestos al momento de esbozarla.

Para ampliar un poco nuestra visión acerca de lo que es la producción multimedia, hemos tomado como referente a Eva Cazado de Amezua (2013) quien es una joven diseñadora, desarrolladora y formadora en Multimedia, que ha compartido su experiencia en la rama, publicando una serie de ensayos académicos relacionados, define a la Multimedia como: "Un término no falto de cierta ambigüedad, que se refiere tanto a las técnicas utilizadas para presentar contenidos como a dichos contenidos en sí, y que puede estar implicada desde la creación de un portal web de noticias hasta un videojuego para smartphones. Al tratarse de una disciplina joven y en auge, impulsada por las posibilidades de los nuevos medios e Internet, así como de una gran masa de nuevos especialistas y unas tecnologías extremadamente mutables, muchos de sus conceptos o bien están en consolidación o bien los adoptan otros sectores como la ingeniería informática o el periodismo gráfico" (Eva Cazado de Amezua, 2013)

Con esta amplia definición nos queda claro el abanico de posibilidades que nos ofrece el recurso Multimedia sobre todo al ser aplicado en el diseño. Refiriéndonos en concreto a lo que es la producción multimedia la misma autora nos aclara un poco el panorama al manifestar que: "La producción de servicios o productos multimedia es un campo complejo, en el que se entrelazan no solo muy diferentes áreas de conocimiento y tecnologías, sino también la dimensión de la gestión del proyecto desde

su conceptualización hasta el lanzamiento, y a veces aún más allá, a través del laberinto de la gestión de productos en un mercado competitivo. En general, la producción multimedia engloba todos los aspectos de la creación de un producto multimedia. Dependiendo de dicho producto o servicio, las fases, responsabilidades y dominios de acción variarán tanto en contenido como en orden y sincronía" "(Eva Cazado de Amezua, 2013)

Como diseñadores que somos debemos basar nuestro trabajo en el desarrollo y producción de multimedia, con el mercado del software en constante actualización y aplicación en el proceso del producto del que no se puede deslindar. Ubicando en todo el proceso tareas de desarrollo y programación informática que involucra fases concretas que van como eslabones básicos desde la fase de análisis preliminar, en la que se especifican los involucrados, técnicas creativas para definir el concepto base, determinación del tiempo, etc. En el ámbito multimedia, esta fase es de importancia vital, ya que ayuda a formalizar el proceso creativo: "En la fase de definición y planificación se formulan los objetivos y requisitos en detalle, a manera de una guía clara del trabajo que se llevará a cabo durante todo el proceso de creación. Se definen las tecnologías, métodos y estrategias a utilizar, recomendaciones para plataforma de desarrollo e implantación. En esta fase de la producción se debe definir la también la audiencia y el presupuesto del proyecto. En la fase de Diseño y desarrollo se establece ya la puesta en marcha de la creatividad, en las tareas del diseño propiamente dicho; las actividades que van moldeando el producto multimedia que resultará, para luego dar paso a la fase de Despliegue/implementación/lanzamiento en la que se podrá llevar a cabo el producto finalizado, en la estructura definitiva que utilizarán los usuarios o destinatarios finales" (Cazado de Amezua, 2013)



Con esta herramienta se busca transmitir la idea y crear un nivel de pregnancia en la memoria del consumidor, en este caso niños.

La producción de multimedia mezcla la gráfica, el sonido y el movimiento, para crear un tipo de aprendizaje en el niño que ayude a este a superar estos momentos. El buen diseño multimedia necesita una gráfica concretamente dirigida al niño, que este se identifique con el libro. Y obviamente la animación y la musica deben estar dirigidas al niño. Debe tener movimientos y sonidos que llamen y mantengan la atención del niño.

# PRINCIPIOS DE LA MULTIMEDIA

Los productos basados en sistemas multimedia en un documento, son producidos, controlados, mostrados y ejecutados por un ordenador. Suponen una combinación de estas tecnologías perfeccionadas a fin de ofrecer un producto atractivo y eficiente para los usuarios. La integración de los componentes de multimedia generan un impacto visual, producto de la sinergia entre ellos ante la cual las posibilidades son infinitas.

Una de las características fundamentales de un programa multimedia es la interacción de este con el usuario, el mismo que puede desplazarse a su antojo dentro de la aplicación.

Es en base a esta interacción entre el programa y el usuario que se anclan varios principios que lo hacen funcional y apto para el target al que está destinado. Estos principios se encuentran delimitados por varios autores y diseñadores.

- El principio multicanal establece que para lograr una buena comunicación hay que utilizar todos los canales. Debido a que un sistema multimedia es el que transmite una información mediante imagen, sonido y texto de forma sincronizada, y que hace uso adecuado de la capacidad de usar los diferentes canales de comunicación.

- La interactividad es un recurso propio de sistemas informáticos, permite acceder a cualquier tipo de información no se apega a la secuencialidad, con el único objetivo de reforzar el mensaje que se quiere transmitir. Los niveles de interacción no deben afectar el objetivo del mensaje original. Así, el usuario debe interactuar con la aplicación cuando sea estrictamente necesario. Dentro de este mismo apartado, se deben evitar los períodos largos de tiempo en los que el usuario no interviene: como una lectura de textos extensos en pantalla, secuencias prologadas de sonido e imagen animada. También debe evitarse la

interacción basada en la repetición de gestos por parte del usuario.

- El principio de vitalidad se refiere al hecho prosopopeico de que toda pantalla debe estar viva. Es decir, el usuario debe percibir la aplicación como algo que funciona autónomamente, como un mundo al que se asoma. Con ello se va más allá del principio de interactividad: en la aplicación siempre sucede algo, aunque el usuario no haga nada.

- El usuario se convierte en actor de la aplicación multimedia, esto se logra cuando, el usuario no es un mero espectador de los acontecimientos. El objetivo del diseñador de una aplicación multimedia es que el usuario piense que navega libremente, mientras que en realidad está inmerso en un esquema de etapas predeterminado, de esta forma se está consiguiendo el principio de libertad en el desarrollo multimedia

- El principio de retroalimentación es propio de las aplicaciones destinadas a la educación. Se trata de informar a los usuarios / aprendices de sus errores, cómo corregirlos y de los progresos conseguidos desde que comenzaron con la aplicación.

- El principio de atención se apega al objetivo de las aplicaciones multimedia que es el de mantener la atención sostenida del usuario; es decir, conseguir que el receptor mantenga una actitud continua de expectación ante la aplicación. Para ello se dispone de dos factores: la naturaleza misma de la aplicación y la apariencia, que generan atención cognitiva que se basa en el valor de la información suministrada y atención afectiva que se basa en el lazo afectivo que se establece entre el usuario y la aplicación por ejemplo y en el caso que nos compete sería llegar al desenlace literario. Esto consiste en que si se empieza a contar una historia se está sembrando en el receptor una inquietud por conocer el final. Ayudando a establecer atención afectiva y enfocar la aplicación como una narración que al mismo tiempo sirva de apoyo emocional en casos de duelo.

Con esta herramienta se busca transmitir la idea y crear un nivel de pregnancia en la memoria del consumidor, en este caso, niños. La producción de multimedia mezcla la gráfica, el sonido y el movimiento, para crear un tipo de aprendizaje en el niño que ayude a este a superar estos momentos.

El buen diseño multimedia necesita una gráfica concretamente dirigida al niño, que este se identifique con el libro. Y obviamente la animación y la música deben estar dirigidas al niño. Debe tener movimientos y sonidos que llamen y mantengan la atención del niño. (Montoya E, 2014)



# Henry Bayle

 DayZ100

Trophies



33%

2738  
Trophies



See More

Now Playing



**KNACK**

Monte Verde  
40 minutes



Recent Activity



Trophies

Now Playing

Recent Activity

6

About

Friends

46

Henry Bayle shared a video from KNACK

Interfaz de la PS4, SONY

# Interfaz de usuario

Los niños aprecian positivamente los efectos de sonido y animaciones. Les provocan una buena impresión inicial y les motivan para continuar interactuando. Les gustan los diseños ricos en colores, pero prefieren que la navegación y el texto sean sencillos. Intentan encontrar en la pantalla elementos que les puedan sorprender. Por esta razón, la recorren frecuentemente con el puntero, con el fin de encontrar áreas activas o efectos de sonido y animaciones. Contrariamente a lo que generalmente se suele pensar, los niños no presentan una habilidad especial para utilizar productos tecnológicos o superar fácilmente problemas de usabilidad. Al contrario, la navegación debe ser sencilla y directa, orientada a los objetivos. (Tona Monjo Palao, 2014)

La interfaz, es una parte muy importante en el diseño de una herramienta multimedia. Al hacer un ambiente multimedia, éste tiene que ser intuitivo, más aún si se trata de un cuento para niños. Ya que, si se hace algo muy complejo, es muy probable que el niño se canse, se aburra o pierda el interés en el producto.

Se necesita un diseño sencillo, fácil de recordar. Que el niño pueda entender el funcionamiento del cuento, de manera rápida y logre entretenerse con el mismo.

# Softwares para la interacción



Servirá para la digitalización de personajes y entornos.



Para la edición fotográfica en la creación de los escenarios y personajes.



Para la creación de las animaciones de personajes.



Para la creación de las animaciones de escenarios y agrupación de todo el cuento.



Para la creación de la aplicación para los diferentes dispositivos.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur quis eros. Sed mollis malesuada libero. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam rhoncus massa sed mauris.

*Maeconas eget turpis. Vivamus ut quam quis sapien placerat blandit. In hac habitasse platea dictumst. Sed mattis sollicitudin*

urna. Ut dapibus. Etiam non massa sit amet nunc rutrum auctor. Nullam varius nisi sed tellus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Aenean ut erat. Aenean et diam sed orci molestie euismod. Etiam pretium, dui ac sagittis fringilla, nulla quam adipiscing mi, vehicula fermentum mauris metus sed nulla. Curabitur et massa eget neque fermentum tincidunt. Curabitur eu turpis.

*Cras auctor. Donec tincidunt augue nec odio. Etiam semper libero pharetra felis. Donec luctus, nisi quis ultrices faucibus*

lectus risus volutpat diam, in rhoncus lectus ipsum a erat. Pellentesque posuere. Sed ac sapien sagittis risus tempor gravida. Nam congue, nulla quis posuere imperdiet, elit lacus vulputate dolor, id suscipit leo risus posuere erat. Aliquam fringilla aliquam turpis. Praesent ac sapien



Clarice Lispector (1920-1977), Brasil

auris eu mauris quis neque condimentum auctor. Fusce sollicitudin, est quis iaculis sagittis, lorem turpis rhoncus orci, et bibendum sapien tellus ad dolor. Nullam cursus justo sit amet dui. Morbi ante. Suspendisse a libero eget sem tincidunt pellentesque. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos.

*Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Phasellus placerat, est sit amet gravida aliquam, eros sapien luctus libero, sed eleifend leo arcu vel urna. Praesent in ligula ut sem cursus adipiscing. Fusce a lectus et libero porttitor pretium. Etiam ac quam.*

Integer sollicitudin, elit vitae sagittis porta, mauris nibh aliquam est, eget congue mi lectus sagittis tortor. Vivamus lectus. Etiam aliquam diam id erat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus sagittis mi. Nullam rhoncus semper purus. Sed varius, mi eu vestibulum aliquam, enim orci consectetur dolor, scelerisque aliquam quam neque auctor est. Suspendisse potenti. Integer leo.

*Praesent tincidunt nisi sit amet ante. Praesent tincidunt nisi sit amet ante.*

Aliquam fringilla aliquam turpis. Praesent ac sapien adipiscing massa pos vestibulum leo sed erat. Sed metus. Nullam rutrum fringilla purus. Donec condimentum vulputate tortor. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Donec consequat pretium felis.

*Donec a dolor. Sed dapibus ultrices ipsum.*

Pellentesque justo metus, congue et, viverra quis, tincidunt vel, lectus. In venenatis porta ligula. Nulla nibh nisi tincidunt quam. Etiam tristique. Cras arcu, dui, consequat sit amet, tincidunt sit amet, dignissim ea, justo. Sed commodo, dui iaculis blandit pharetra, lorem ligula lobortis odio, ut consectetur felis elit non pede. Sed at ante. Vestibulum scelerisque, sed id mollis posuere, pede nunc sagittis dolor, ut pellentesque libero tellus quis est.

# DISEÑO EDITORIAL

Gracias a los recursos tecnológicos y la globalización, el diseño se nos plantea con un abanico de posibilidades para realizar proyectos y programas de cualquier índole. El diseño hoy tiene relación con todas las actividades del hombre en sociedad. Existe diseño en todos los países y comunidades que están vinculadas de una u otra manera al entorno publicitario, comercial, económico, e incluso el lúdico y de entretenimiento.

Mauricio Vico (2013) define al diseño Editorial como "la Rama del diseño de información, especializada en el área de los impresos gráficos (libros, revistas, folletos, etc.) El diseño editorial ordena y construye a partir de imágenes y símbolos (textos). Mejora, sintetiza y jerarquiza información necesaria. Editorial es una empresa dedicada a la edición de libros, revistas, folletos, etc.

Manifiesta que el diseño debe reflejar un valor con un concepto, dándole identidad. Con esto genera: Sensaciones en el usuario, Motivaciones, y hace una fácil comprensión del entorno. (Mauricio Vico, 2013)

Tratándose de niños el Diseño Editorial tiene un apartado especial dado la complejidad comprensiva que puede tener el niño. Por ello la estructura del diseño editorial, debe sencilla para evitar una recarga visual a la vista de los pequeños usuarios, pero debe ser muy ordenado y consistente para evitar que los niños se pierdan a la hora de continuar con la lectura. Al mismo tiempo debe ser llamativo, interesando. Tener un equilibrio en la fusión de sus componentes y estar apegado a los principios del diseño en relación a la edad.

# DISEÑO EDITORIAL EN MEDIOS DIGITALES

“El diseño editorial en medios digitales, tiene como meta utilizar estos últimos para que el proyecto editorial llegue y penetre donde el papel no ha llegado por limitaciones tanto en medios de distribución como en condiciones económicas, para sufragar los gastos que genera sobre montar estas limitantes; es la opción o forma de romper las talanqueras que llevan por se las ediciones impresas, limitaciones que las dejan a medio camino tanto en la parte geográfica, como en la parte de cobertura de los

lectores con intereses comunes, por los temas trabajados o desarrollados en la composición editorial.

Al llevar el diseño editorial al medio digital y sobre todo para un público como son los niños, se necesita estudiar de manera especial, cómo se estructuran los párrafos, alturas y orden, para no producir una confusión en los niños al leer el contenido. Y que al mismo tiempo enganche su atención con el producto” (Mauricio Villamizar, 2012)



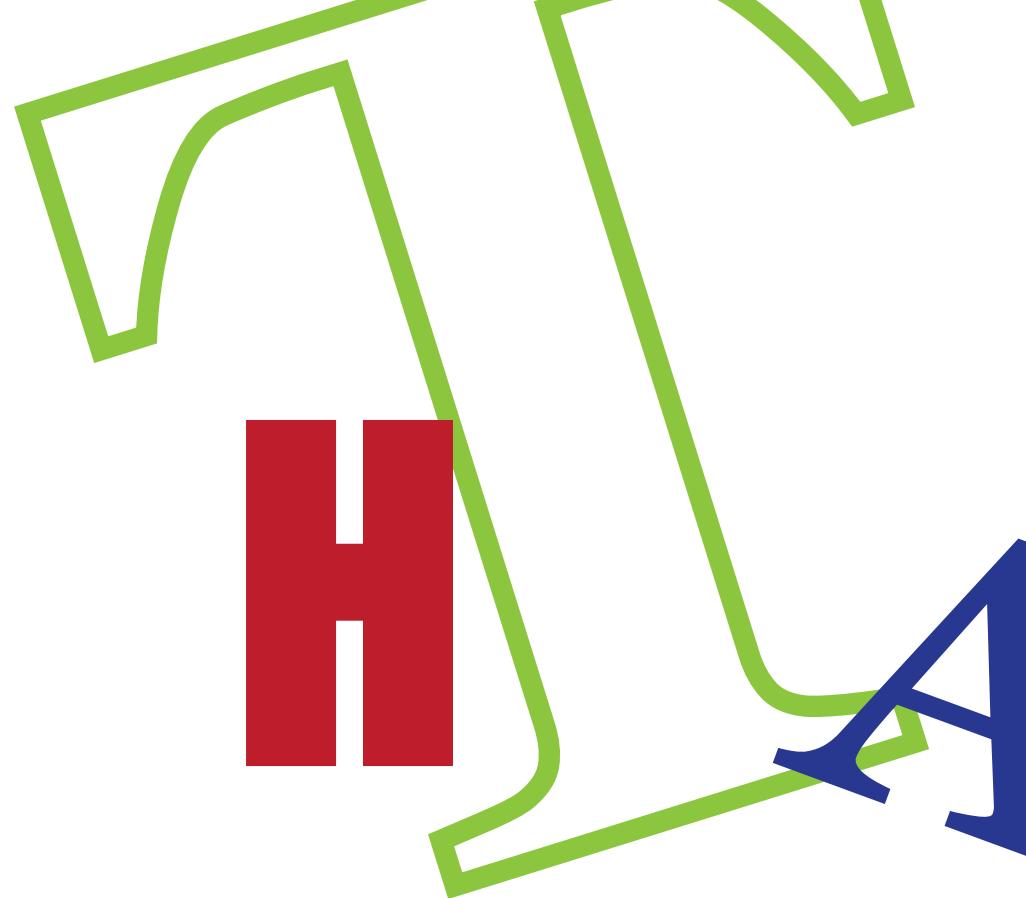
# TIPO GRA FÍA

Todos los elementos que forman parte del diseño de un componente multimedia deben estar coordinados en función de los objetivos para los que ha sido creado. El diseñador tiene que visualizar con ojos de niño el proyecto y en función de ello determinar los estilos gráficos que llevará el producto final. La tipografía por ejemplo es muy importante, porque es el enlace visual del usuario con el texto.

La elección tipográfica debe realizarse luego de una evaluación de estilos, para encontrar el más adecuado, sobre todo legible. Los niños necesitan formas claras y homogéneas para comenzar a leer. Tipografías sencillas, pero también lúdicas y muy atractivas visualmente. Las Formas circulares son una buena elección, ya que son amables y cálidas.

## TÍTULOS Y LECTURA

Ainara García Miguel hace alusión a la importancia de los títulos en la lectura, según la joven diseñadora; para los títulos se puede utilizar letras que sean más divertidas, que destaquen, usar las mayúsculas, etc., pero si estamos hablando de un libro de texto, un cuento o un libreto, el cual va dirigido a niños que están empezando a leer, no podemos utilizar una tipografía que dificulte la lectura. Las tipografías con adornos o que simulan formas están totalmente descartadas, pues provocan distracciones, confusiones y pueden producir una comprensión ambigua del texto. (Ainara García Miguel, "tipografía para niños" 2014)



Encontramos gran utilidad en un blog temático de diseño creado por Ainara García Miguel, que se considera a sí misma como freelance. Diseñadora por vocación que tiene aportes considerables en temas de diseño gráfico, que nos dice que: "el diseño para niños debe utilizar formas sencillas ya que la cultura visual de un niño es menor que la de un adulto. No debe haber distracciones. Por ejemplo la figura de Pocoyo, en la que nos deja ver sólo personajes, los fondos son blancos. Haciendo alusión a esto – nos dice- que las formas debes ser sinuosas, redondas, que no contengan ángulos. Pues las tipografías que son más angulares son agresivas" (Ainara García Miguel, "tipografía para niños" 2014)

La Tipografía es muy importante ya que si no se elige de una manera correcta, el niño podrá perder el interés en el texto o producirle cansancio, entonces la elección debe ser precisa.

Debe existir una diferenciación clara entre el título y el texto, no solo en cuanto a su tinta sino también en cuanto a forma y tamaño para lograr un nivel alto de atención por parte de los niños. El tipo de letra debe estar en armonía con las ilustraciones, y los otros elementos del proyecto multimedia.



BIBLIOTECA DEL INSTITUTO CERVANTES  
DE AMMÁN

# CROMÁTICA

El color es posiblemente la herramienta más fuerte con la que cuenta un artista. Afecta las emociones, puede producirnos interés, generar algún deseo e incluso rechazo o desagrado, según como sea utilizado.

Se han realizado diversos y muy completos estudios sobre la psicología del color, en los que se consigna estos, cómo pueden afectar la psiquis humana y obtener este conocimiento, es una de las habilidades con las que debe contar un director de arte, o cualquier persona que esté trabajando en la producción de un producto editorial, bien sea impreso o digital. “El color, debe ser usado según los intereses de la publicación y en función de la lectura que pueda dar de este el consumidor. Una mala elección de colores puede hacer que un diseño no sea lo suficientemente llamativo y pase desapercibido o por el contrario, una combinación de colores estridentes, en un espacio en que se requiere prolongada atención como la lectura de un artículo, puede llegar a cansar; haciendo que esto genere rechazo. Es

uno de los elementos más importantes en el diseño editorial y de su buen o mal uso puede depender el éxito o fracaso de una publicación.

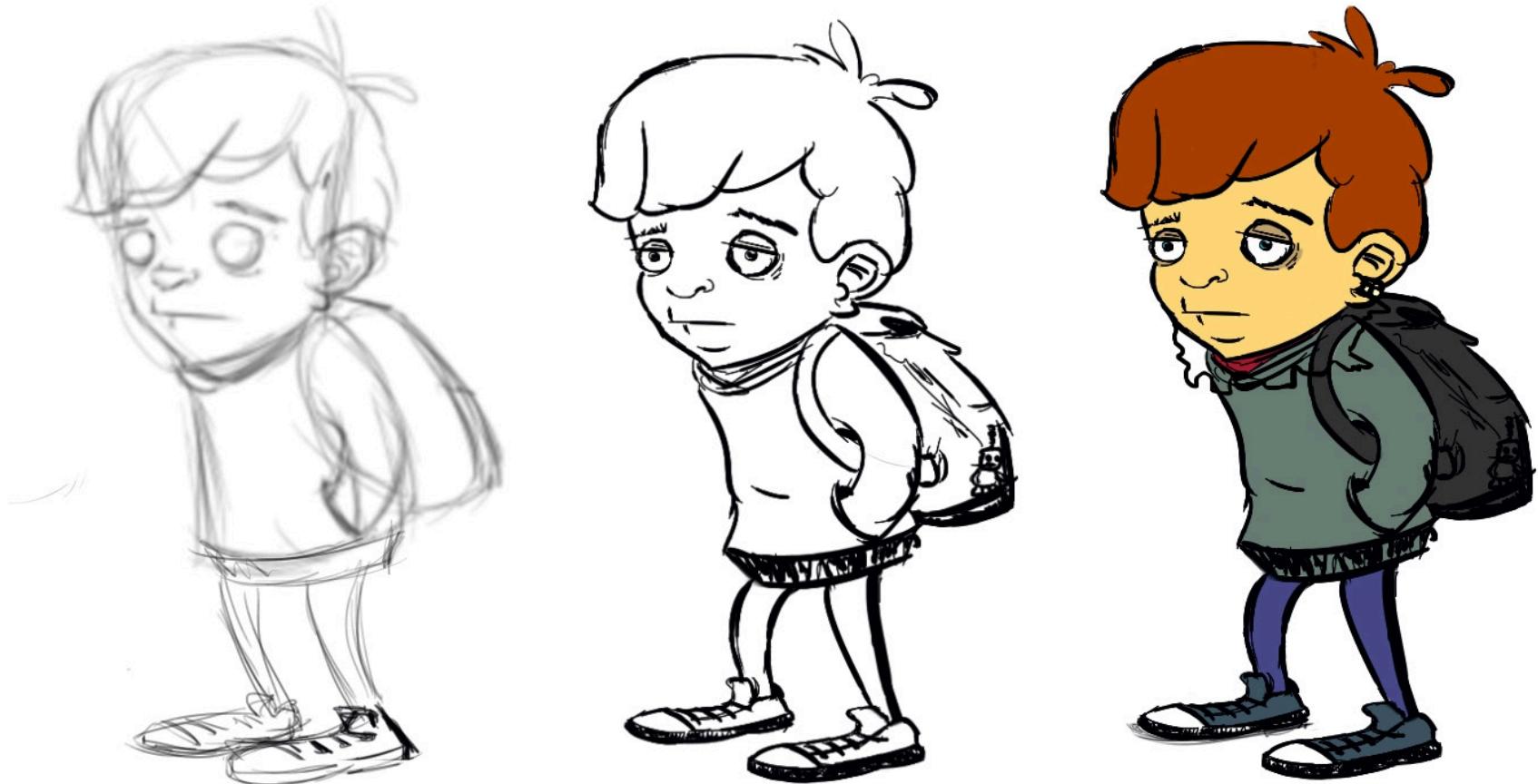
La cromática puede ser una herramienta muy fuerte, pero si no se le utiliza de manera correcta puede crear problemas en el usuario, en este caso al ser niños los que van a utilizar el cuento, los colores deben ser atractivos. Debe tener colores tanto para niños como para niñas. En resumen sus colores deben ser neutros. Pero tampoco deberá perder color ya que puede ser aburrido tanto para los niños como para las niñas” (Mauricio Villamizar Ezpinel, “Dirección de arte en nuevas tecnologías” Universidad de Palermo, 2012)

# ILUSTRACIÓN

Ilustrar, según su definición original, aplicada a la corriente artística literaria, significa “dar luz al entendimiento”.

Dentro de la rama del diseño, constituye en el centro alrededor del cual gira todo el contenido de un proyecto multimedia como de sus componentes originales por separado. Con esto queremos manifestar que la ilustración es con palabras sencillas: “adornar” un impreso con láminas, grabados o dibujos que tienen íntima relación con el contenido.

La ilustración tal vez sea la parte más importante del proyecto, ya que es la encargada de comunicar con imágenes lo que el texto relata. La ilustración en este caso y refiriéndonos un contenido infantil, debe ser sencilla para que los niños la entiendan pero a la vez tener un nivel de complejidad para que su estética llame la atención de los usuarios



[javimakru.blogspot.com](http://javimakru.blogspot.com)

# TIPOS DE ILUSTRACIÓN

1

Es la que narra la historia completa sin necesidad de texto ni inscripción alguna que sirva de guía. Las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros son ejemplos de este tipo de ilustración.

2

Es la que ilustra un título, o que visualiza un eslogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro, por lo tanto su función consiste en dar mayor fuerza al mensaje. La narración y la ilustración trabajan conjuntamente. A este grupo pertenecen las ilustraciones de con texto corto, letreros, tarjetas de propaganda, anuncios y revistas.

3

Es aquella en la que la narración contada por el cuadro en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que éste encuentre la respuesta en el texto que la acompaña. Muchos anuncios obedecen a este plan, para asegurar la lectura del texto, ya que si la historia estuviera expresada completamente en ilustración sería posible que se omitiera leer el texto.  
(ilustración editorial y publicitaria, 2012)



# INVESTIGACIÓN DE CAMPO



# ENTREVISTA A

## PSICÓLOGO RÓMULO BARRETO



### 1. ¿En qué consiste el duelo?

El duelo es la respuesta psicológica, sentimiento y pensamiento, que se presenta ante la pérdida de un ser querido. Dicha respuesta es totalmente subjetiva y depende de las estructuras mentales y emocionales de quien la vive, lo cual determina si se involucran o no síntomas físicos en ella.

### 2. ¿A qué edad un niño está listo para entender lo que la muerte de un ser querido significa?

Se cree que entre los 3 y 5 años, se tiene conciencia parcial del hecho; por lo general se actúa como si no se hubiera muerto el ser querido y se cree y manifiesta que éste regresará a la vida.

### 3. ¿Cuál es el comportamiento general de un niño que sufre la pérdida de un ser querido, Cómo afecta esta pérdida en la vida de un niño o niña?

Depende de la edad en la que se encuentre el niño, pero generalmente su comportamiento es el siguiente: Llanto con aferramiento, trastornos del sueño y de la alimentación y hasta conductas regresivas. Aumentan los miedos, suelen aferrarse más a los sobrevivientes, presentando mayor número de pataletas y rabieta. Alteraciones del carácter diversas, que llevan a trastornos en las relaciones interpersonales y los estudios. Puede presentarse aislamiento voluntario

### 4. ¿Qué suelen hacer las personas adultas en referencia a los niños que han perdido a un ser querido cercano a ellos?

Se puntualiza que depende de la edad del niño, para que las personas adultas actúen de una u otra manera frente al duelo; también se debe considerar el grado de parentesco, del fallecido; pero en general se suele exagerar la protección del niño, en ciertos casos se les mira con compasión, no permitiéndoles que su desarrollo sea normal, a pesar del hecho doloroso, en otros casos se les oculta la verdad de los hechos, dejándolos con dudas e incertidumbres.

### 5. ¿Cuál es la actitud correcta que deben mantener los familiares que están cerca de un niño o niña que ha sufrido la pérdida de un ser querido?

Brindarles toda la atención, frente a cada actitud o conducta del niño, pero sin caer en la atención exagerada que redunde en sobreprotección.

Saber escucharlos, y darles respuestas asertivas a todas sus inquietudes sobre el fallecido y el hecho mismo de la muerte.

Se debe mirar al niño como una persona normal, sin mirarlo con lástima, por más doloroso que sea el hecho de la muerte, pues está en juego su autoestima

Y en conclusión cuando los familiares no saben cómo manejar el duelo, lo más recomendable es que se busque ayuda especializada.

**6. ¿Se hace necesario el soporte psicológico para los niños o niñas que atraviesan el duelo? ¿por qué?**

El soporte psicológico es indispensable, urgente y oportuno, especialmente cuando los familiares no están preparados para enfrentar el hecho, pues suele suceder que en algunos casos se busca ayuda luego de la intervención poco acertada de algún familiar, lo cual entorpece de alguna manera la intervención técnica y terapéutica del psicólogo.

**7. Como profesional ¿conoce Métodos para afrontar el duelo en los niños? (breve descripción)**

Primeramente se debe empezar brindando toda la confianza al paciente, utilizando la empatía, es decir poniéndose en el lugar del otro. Se trabajará con terapia racional emotiva y sus técnicas.

Ejercicios de relajación y meditación.

En general trabajar en los siguientes aspectos: 1.- Aceptar la realidad de la pérdida. 2.- Liberar las emociones y sentimientos que acompañen al duelo. 3.- Capacitarse para desenvolverse sin la persona perdida. 4.- Recuperar el interés por la vida y por las personas que aún viven.

Y en sí, depende de la habilidad del psicólogo y de las técnicas que éste crea pertinente utilizarlas, según sea el caso.

**8. ¿Con qué frecuencia los familiares piden ayuda a un profesional, para ayudar al niño a superar el duelo?**

Actualmente existe mucha concientización sobre la necesidad de buscar ayuda profesional, es decir en un considerable número de niños que han sufrido el duelo, buscan al psicólogo.

**9. ¿Cuáles considera que son los efectos de un mal proceso de duelo en los niños?**

Un duelo no superado en su totalidad, deja vacíos emocionales, traumas, vulnerabilidad interior, cuadros clínicos recurrentes de angustia, ansiedad y hasta depresión, con toda su sintomatología, lo cual como es lógico supone afecta en su vida familiar, social, educativa, interrelacional, conductual, etc.

**10. ¿Qué tipo de ayuda adicional existen en nuestro medio, para los niños que atraviesan el duelo?**

- Personalmente no la conozco, pero debería existir ayuda adicional en la escuela, por parte de los maestros. Terapia espiritual considerando las creencias religiosas. Ludo terapia, deportes, y cualquier tipo de actividad recreativa que permita que el niño proyecte sus pensamientos, afectos y actitudes en otras situaciones o circunstancias que lo alejen del dolor y del estrés del duelo.

# ENTREVISTA A

## LCDA. NOHEMÍ ZUMBA

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 16 DE ABRIL, TIENE TREINTA Y OCHO AÑOS DE SERVICIO DOCENTE. TRABAJA CON NIÑOS Y NIÑAS ENTRE CINCO Y DOCE AÑOS DE EDAD

### 1. ¿A qué edad un niño está listo para entender lo que la muerte de un ser querido significa?

Hay una variedad de factores que influyen en el entendimiento del niño, pues el hogar el entorno en el que se desarrollan puede ser más o menos propicio para entender un hecho de esa naturaleza, pero por lo general desde 6 años.

### 2. ¿Cuál es el comportamiento general de un niño que sufre la pérdida de un ser querido, en el entorno escolar?

Depende mucho de la personalidad del niño y puede ser extrema, demasiada actividad o demasiada pasividad, búsqueda de atención de afecto, o rechazo total. Introversión o extroversión.

No se concentra en clase, no cumple sus tareas, está triste y callado, a veces se tornan agresivos

### 3. ¿Cómo afecta la pérdida de un ser querido en la vida estudiantil de un niño o niña?

Sobre todo cuando la pérdida es reciente el niño sufre gran desilusión incluso ha querido dejar de ir a la escuela, sus calificaciones se ven afectadas, su relación con los demás niños también se ve afectada. Pero con la debida atención y orientación que reciba de los miembros de la familia el niño puede superar y volver a ser el mismo niño.

### 4. ¿Qué suelen hacer las personas adultas en referencia a los niños que han perdido a un ser querido cercano a ellos?

Es común ver que los adultos en un afán de proteger al niño, oculta muchas veces la realidad de lo que está pasando, para evitarle el dolor, pero en realidad le está causando más confusión e incertidumbre y el niño suele sentirse aislado.

Muchas veces les dan más atención para compensar la falta del ser querido. Les consienten demasiado, les miman y hasta les facultan a no cumplir con sus pequeñas responsabilidades

### 5. ¿Cuál es la actitud correcta que deben mantener los docentes, y compañeros que están cerca de un niño o niña que ha sufrido la pérdida de un ser querido?

En primer lugar la comprensión, evitar señalamientos y juzgamientos.



Evitar la demasiada complacencia y los sentimientos de lástima. Dentro de lo posible debe ser una relación normal en la que el diálogo y la conversación sobre el tema puedan ser abordados con naturalidad sin tabús, ni cosas ocultas. El niño debe comprender su situación aceptarla y lograr que los demás lo acepten así.

**6. ¿Se hace necesario el soporte psicológico para los niños o niñas que atraviesan el duelo? ¿por qué?**

Pienso que sí, A veces si es necesaria la intervención de un profesional, cuando sus familiares, docentes y las personas que están cerca de los niños no pueden abordar con pertinencia la situación

**7. ¿Considera necesario algún programa especializado para asistir a niños que sufren la pérdida de un ser querido cercano?**

Es necesario tener una pauta, una herramienta o un asesoramiento para poder actuar con asertividad sin herir al niño o provocar más dolor.

**8. Conoce de la existencia de métodos para afrontar el duelo en los niños ¿**

En una situación de duelo que vivimos en la escuela, los estudiantes recibieron ayuda profesional y los docentes recibimos ciertos consejos para actuar en estos casos, pero a veces éstos se vuelven poco prácticos. Sé que el mejor método que hay es que el niño siga en lo posible dentro de un ambiente armónico, que vaya acostumbrándose poco a poco a la pérdida, sobre todo si es repentina. Considero hablarle en forma clara, sin esconder ni darle otro matiz a la realidad.

**9. ¿Cuál considera que pueden ser los efectos de un mal proceso de duelo en los niños?**

Pues su desarrollo psicológico en la adolescencia podría verse afectado, su relación afectiva, su percepción de la vida y de la muerte también puede sufrir vulnerabilidades que se harían más fuertes en estados de estrés. Entre otros traumas que afecten su personalidad.

**10. ¿Qué tipo de ayuda adicional existen en nuestro medio, para los niños que atraviesan el duelo?**

A más de la ayuda de un psicólogo o de la que se recibe a través de la fe, no conozco otro tipo de ayuda. Sé que es importante el apoyo psicológico de un profesional, él sabrá dar las herramientas necesarias a los familiares para ayudar a que el niño o la niña pueda superar el trance de perder a un ser querido.

# ENTREVISTA A UN FAMILIAR

NOMBRE: SRA. MÉLIDA GONZALEZ

EDAD: 60 AÑOS

PROFESIÓN: PROFESORA



**1. ¿Qué edad tenía el niño o la niña al momento de sufrir la pérdida de su familiar cercano?**

Ocho

**2. ¿Qué parentesco tenía el niño con el familiar fallecido, cuál era el grado de su cercanía?**

Es mi nieta

**3. ¿Qué familiar tuvo a su cargo el cuidado del niño?**

Mi esposo y yo que somos sus abuelos

**4. ¿Hubo tiempo de preparar al niño o niña de la partida del familiar? O ¿la pérdida fue imprevista?**

No. fue un accidente de tránsito, murieron la madre y el padre de la niña

**5. ¿Cuál fue la actitud de los adultos: familiares y amigos, hacia el niño o niña, durante el tiempo de velación y ceremonias religiosas?**

Fue un tiempo muy difícil, todos queríamos protegerla al principio quisimos ocultarle pero ella es muy inteligente y enseguida se dio cuenta, sufrió mucho. pero siempre estuvimos ahí. creo que si hubo un poco de sobreprotección de nuestra parte.

**6. ¿Cuál fue el comportamiento del niño luego del proceso del duelo?**

Lloraba mucho, se despertaba por las noches, no quería ir a la escuela, no quería comer bien. y como no se le exigía nada, al cabo de un tiempo se volvió un poco caprichosa.

**7. ¿Considera que el niño o niña que sufrió la pérdida ha logrado superar la pena? ¿por qué?**

Han pasado muchos años la niña es ahora una mujer bien formada gracias a dios nosotros le pudimos dar el amor de sus padres. desde luego que siempre los recuerda, pero nunca le faltó cariño, comprensión, atención.

**8. ¿Buscaron apoyo psicológico para ayudarse a manejar el duelo del niño? Y de ser así ¿se obtuvieron los resultados esperados?**

Si la ayuda psicológica fue de gran ayuda para todos nosotros, en realidad perder a un hijo es muy duro y tratar de manejar el dolor para criar a una niña, es difícil, pero sí, acudimos a un profesional que nos ayudó bastante

**9. ¿Tienen conocimiento de otro tipo de ayuda adicional existente en nuestro medio, para los niños que atraviesan el duelo?**

Además de la ayuda psicológica, hasta hace un tiempo nada más en realidad, comprendimos que debimos superarlo todo por ella, por esa niña que quedó huérfana tan pequeña.

# “EL VENADO MARTÍN”

El bosque siempre fue un lugar seguro, en él vivían muchos animalitos: Venados, conejos, ardillas, ranas, ratones, caracoles; y otros.

Cada animalito tenía su familia, eran muy felices. Los conejos tenían madrigueras que los mantenían frescos en el calor y abrigados durante la época de frío.

Las ardillas tenían su guarida en lo alto de los árboles. Mientras que la familia de ranas vivía en un estanque, junto con otros amigables peces.

Los venados eran los más grandes, todos los admiraban por su velocidad y elegancia al caminar. Eran los guardianes en aquel sector del bosque, porque podían trepar por las rocas y avisar a los demás, sobre cualquier peligro, desde lo alto del risco.

La familia de venados era muy amigable con todos los demás animales del bosque. Papá venado siempre vigilante, cuidaba de mamá y de sus dos pequeños venados Lulú y Martín, que sin temor corrían por el bosque.

Martín por ser el macho recibía las enseñanzas de su padre, conversaban y pasaban mucho tiempo, juntos. Lo admiraba mucho, soñaba ser como él cuando creciera y tuviese todo el respeto de los animales.

Una mañana fría, de esas que avisan que el invierno está por llegar, trajo consigo pasos ajenos al bosque, voces extrañas, ruidos nunca antes escuchados.

Papá venado le dijo a papá conejo, que riegue la noticia de que había humanos, merodeando por el bosque y que nadie salga de su casa o madriguera, que todos cuiden de los niños.

La familia de venados estaba oculta en lo alto de un risco, detrás de unas rocas donde podían ver gran parte del bosque, pero difícilmente podían ser vistos, por la presencia de arbustos.

Así pasaron escondidos de las personas un día con su noche. En el bosque no se escuchaban juegos ni risas de los animales, sólo las voces ajenas de aquellos extraños que incluso habían encendido una fogata en el centro de un pequeño escampado.

En el segundo día Lulú y Martín estaban aburridos por no poder salir a jugar y se quedaron dormidos. Papá venado que vigilaba desde lo alto observó que uno de los conejos estaba jugando cerca de la fogata de los hombres y vio que papá conejo trataba en vano de hacer que regresara a la madriguera.

Uno de los hombres, se percató de la presencia del pequeño conejo y apuntó su arma con dirección a éste. Papá venado al ver la desesperación del pobre conejito, sin pensarlo, salió de su escondite en el risco y corrió para que los hombres pudiesen verlo y se olvidara del conejito.

Al ver que los hombres se dieron cuenta de su presencia, emprendió la carrera en dirección opuesta, consiguiendo que los cazadores lo siguieran. Por varias horas, el bosque se quedó en absoluto silencio,

poco a poco iban saliendo los animales de sus escondites, pensando haberse liberado de los cazadores.

Lulú y Martín despertaron de su largo sueño y preguntaron a mamá venado por su padre, a lo que ella no les supo responder, porque no sabía lo que había sucedido.

A la mañana del tercer día en que papá venado no regresaba, Papá conejo llamo a todos para contarles lo que había pasado. Mamá venado temiendo lo peor les dijo a sus niños que tal vez su padre, no regrese nunca.

Lulú lloró mucho, pero Martín se negaba a creerlo, esperó que oscureciera y aprovechando el sueño de todos, salió en búsqueda de su padre.

Caminó por muchos lugares, conoció a otros animales, subió riscos, atravesó ríos, habló con los halcones, preguntó a los pájaros del día y las lechuzas de la noche. Nadie había visto a su padre, sólo habían visto unos cazadores llevando el fruto de su cacería.

Pasaron muchas lunas y viendo que las palabras de mamá venado eran verdad, pensó en no regresar nunca donde su familia, sería imposible vivir con ellos, sin su papá.

Trató de encontrar una nueva familia, pero no cabía en la guarida de los conejos, no podía trepar a la casa de las ardillas, menos vivir en un estanque con las ranas. Tampoco podía volar como los pájaros.

Cuando pasaron algunas lunas más, cansado de llorar llamando a su papá, la imagen de su mamá venado y

de su hermana Lulú se le aparecieron en las estrellas.

¿Cómo estarían? se preguntó. ¿Acaso ellas extrañarían tanto a papá como él?

Entonces se dio cuenta de que su madre le había hablado con la verdad, su papá venado no volvería por muchos lugares que recorriera buscándolo. En ese momento sintió que la brisa le traía la voz de su padre diciendo: - ve a casa Martín, con tu familia, con tus amigos, cuida de ellos que mi espíritu y mi amor siempre vivirán dentro de ti.

Muy por la mañana aún con el rocío de la mañana, emprendió su camino de regreso a casa.

Fueron varios días los que anduvo tratando de recordar el camino. Cuando llegó a ese claro del bosque que había sido su hogar, vio que todo estaba igual. Los conejos, las ardillas, las ranas todos eran felices como siempre lo habían sido.

Cuando mamá venado lo vio corrió a abrazarlo, su hermana Lulú le confesó lo mucho que lo habían extrañado, agradecían a los espíritus del bosque que lo regresaran con vida.

Cuando Martín trató de explicarle a su madre, las razones por las que se había ido, ella le dijo que lo entendía, que siempre es dura la ausencia de un ser querido, que por mucho que duela, es bueno refugiarse en la familia que está cerca, brindándole su amor. Esa es la ley del bosque y la vida sigue. Que de una u otra forma papá venado siempre estaría con ellos.

Martín entendió y recordó la voz de su padre que le trajo el viento, miró al cielo y sonrió. cobijándose en el cálido abrazo de su madre.

Este cuento está desarrollado con el propósito de que un niño que está atravesando una situación de duelo, identifique su realidad con la historia y pueda asimilar mejor el concepto universal de la muerte.

## PERSONAJES:

Se tomó la figura central de un venado, porque es un animal típico del páramo y bosques de la sierra ecuatoriana, donde interactúa con otros animales más pequeños como; conejos, ardillas, sapos, caracoles, búhos, etc. El papá venado, es el guardián de ese sector del bosque. Fuerte y robusto domina la parte alta y custodia a todos los animales. Vive con su familia mamá venado y sus hijos, Martín y Lulú. Cerca de ellos y bajo su protección están los otros animales más pequeños. Se da el caso de que el papa venado llama la atención de unos malvados cazadores, para que no maten a los conejitos, y resultó siendo él, el cazado. A partir de ese momento el hijo varón no acepta que su padre no volverá y sale a buscarlo. (Esta actitud del venado Martín, refleja la actitud de los niños que no entienden o no aceptan la pérdida de un familiar querido) y va atravesando lugares inhóspitos, exponiéndose a incontables peligros y a la soledad. Cuando se da cuenta de que por más que camine por todas partes, y que lo llame a gritos, su padre se ha ido definitivamente y que él, en lugar de estar solo deambulando tiene al resto de su familia de venados: su mamá y su hermana que están ahí para hacerle compañía y consolarse mutuamente, entonces decide regresar a su hogar. Y aceptar que su padre no va a estar con ellos nunca más, pero el recuerdo permanecerá siempre guiando su camino.

Este cuento está construido para niños entre ocho y nueve años de edad, que tienen un proceso mental en el que pueden seguir una lectura, entender el lenguaje escrito, inferir e interpretar los gráficos y captar el mensaje. Más aún, si el cuento se lo realiza con una herramienta interactiva, porque conocemos, que la tecnología es atractiva y puede ser de gran ayuda para motivar y generar el interés en la lectura. Con ella, entender conceptos, asumir una realidad parafraseada en esta historia.

# ANÁLISIS DE HOMOLOGOS





Captura del Juego

# EL CUENTO DE LAS COSQUILLAS TAP TAP KIDS

Este cuento tiene un nivel de interactividad que ayuda al niño/a a saber qué tiene que hacer y donde tiene que pulsar para que las animaciones se muevan.

## FORMA

Sus ilustraciones son redondeadas con un estilo único en el cual se reconoce su orientación para niños. Su cromática es propia del diseño de la ilustración con colores pasteles y sombreados.

## FUNCIÓN

La función del cuento es crear una relación interactiva con el niño/a enseñando también como funciona el movimiento de los personajes y a la vez reforzando el nivel de lectura en los niños/as.

## TECNOLOGÍA

La tecnología utilizada en este cuento es táctil para dispositivos móviles, es hecha en un programa de animación y interactividad.

# YO QUIERO SER PIRATA

## TAP TAP KIDS

Este cuento tiene un nivel de interactividad que indica el deseo de ser un pirata este no le indica al niño donde pulsar, con este cuento el niño aprende a explorar por la interfaz para llegar a conocer las animaciones y sonidos.

### FORMA

Sus ilustraciones son redondeadas con un estilo parecido al anterior en el cual se reconoce su orientación para niños. Su cromática es propia del diseño de la ilustración con colores pasteles y sombreados.

### FUNCIÓN

La función del cuento es crear una relación interactiva con el niño/a enseñando también las diferentes cosas que piensan los niños acerca de los piratas.

### TECNOLOGÍA

La tecnología utilizada en este cuento es táctil para dispositivos móviles, es hecha en un programa de animación e interactividad.





Captura del Juego



# POCOYÓ, LAS MIL PUERTAS TAP TAP KIDS

Este cuento tiene un nivel de interactividad que relata una historia de este personaje con relación a las puertas, por lo tanto la interactividad se relaciona con movimiento de puertas, golpes, y movimientos de los personajes, además de los sonidos.

## FORMA

Sus ilustraciones son redondeadas con un estilo ya conocido de este personaje con sus diferentes amigos, su cromática es la misma que en la televisión, su figura es tridimensional.

## FUNCIÓN

La función del cuento es crear una relación interactiva con el niño/a relatando una historia desarrollando un nivel de aprendizaje en el niño/a.

## TECNOLOGÍA

La tecnología utilizada en este cuento es táctil para dispositivos móviles, es hecha en un programa de animación 3D e interactividad.

# CONCLUSIÓN

El cuento ha sido desde siempre un elemento cuyo objetivo a más de entretener, es de proporcionar un mensaje a quien lo lee. Los cuentos se han usados como apoyo pedagógico en la época escolar, porque a esta edad, los niños entienden y captan mejor las cosas de esa manera.

El desarrollo de la tecnología de la comunicación obliga a insertar el recurso multimedia en la elaboración de cuentos interactivos de diferente índole y temática. Por eso se hace necesario también utilizar esta valiosa herramienta multimedia en un cuento interactivo especialmente destinado a ser usado, para niños que han sufrido la pérdida de un ser querido y a atravesar la etapa de duelo, en la que a veces se vuelve complicada la interacción entre adultos y niños.

El diseño de este cuento interactivo, debe ser sencillo y llamativo al mismo tiempo, con la combinación perfecta de elementos, en la medida apropiada para llamar la atención, generar atracción hacia este elemento de ayuda lúdica - psicológica.



The background is a vibrant red color with a complex, textured appearance. It features numerous brushstrokes of varying directions and thicknesses, creating a sense of movement and depth. There are also several prominent, irregular cracks or creases that run across the surface, adding to the tactile quality of the image. The overall effect is that of a rich, layered material, possibly a piece of aged paper or a specific type of paint application.

PROGRAMACIÓN

# CAPÍTULO 2





<http://pequebebes.com>

# TARGET

“Se considera que alrededor de los 5-7 años se establece el concepto de muerte, aunque aún “rudimentario”. En adelante, los niños de edad escolar necesitan que se les participe del problema brindándoles información correcta y sencilla, que deberá ser acompañada de apoyo emocional, tal como seguridad y comprensión para afrontar la pérdida” (Weisinger 2002)

El target va dirigido a niños y niñas de 8 y 9 años, que tienen cierto dominio en la lectura básica, en la comprensión de la misma. En inferir significados a través de los paratextos. Los niños en este rango de edad, están en capacidad de comprender de forma más clara la idea de la vida y de la muerte, la forma cómo afrontar y superar la muerte de un ser querido.

# PLAN DE VENTAS

Esta aplicación no persigue beneficios lucrativos para el creador, por lo mismo es difícil elaborar una estrategia real de ventas.

Pero si el producto estaría destinado para la venta tendría que estar apegado a una estrategia determinada por:

## DEFINICION DEL PRODUCTO

Cuento interactivo "Venado Martín", permite que los niños interactúen con el desarrollo del cuento, al tiempo que escuche la lectura del mismo en una Plataforma de Pc, Tablet. Smart phone

**PRECIO:** \$ 0,99 por descarga en app. O play store

**CLIENTES:** niños desde los 7 años de edad.

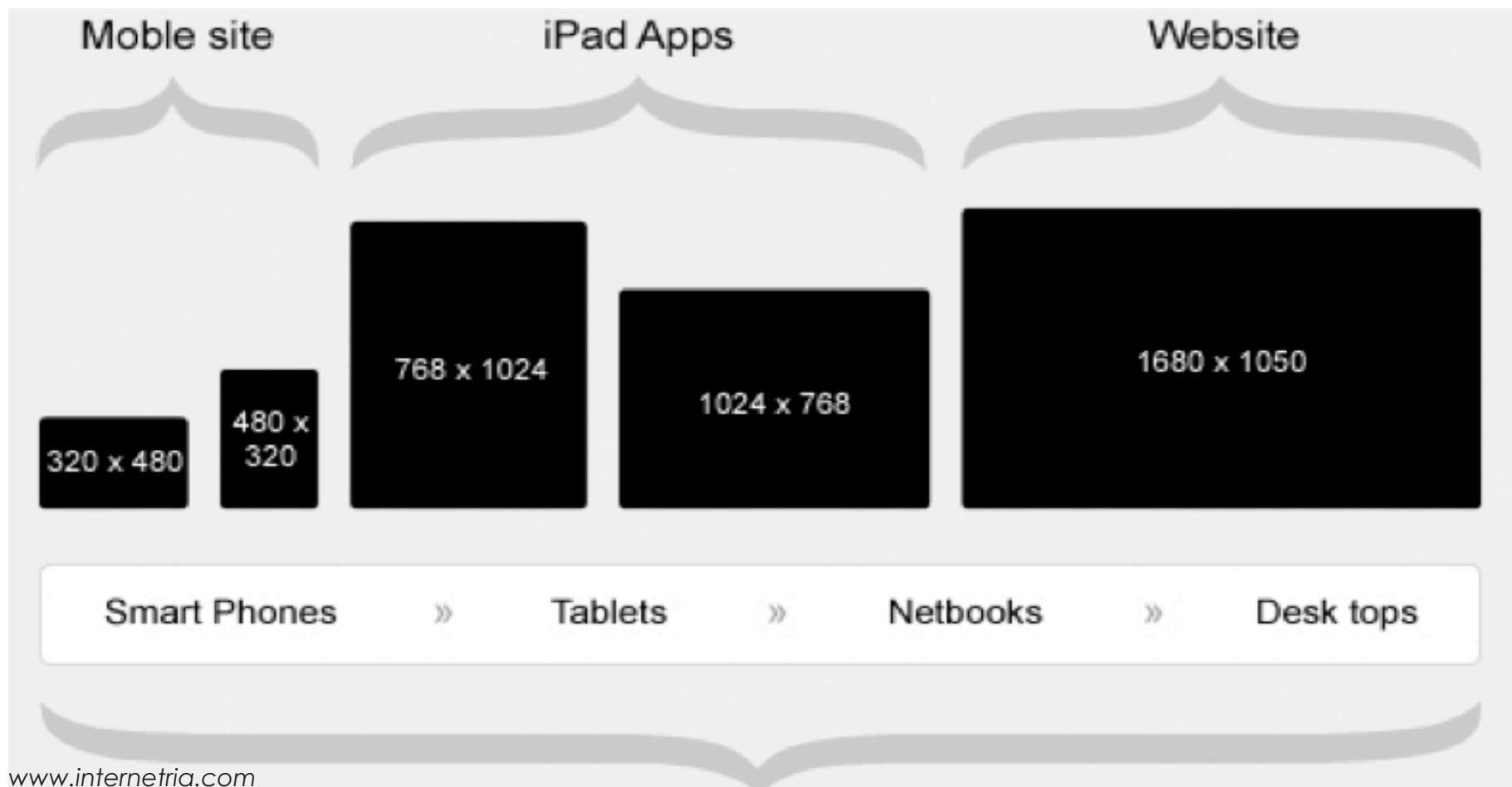
**PROMOCIÓN:** PR dirigidos a blogs especializados, concursos en Facebook, posicionamiento en Twitter, campaña de coste per clic y campaña de performance. Objetivo: desde lanzamiento, entrar antes de cuatro semanas en Rankings AppStore



# PARTIDOS DE DISEÑO

Se ha considerado hacer un cuento interactivo multimedia como ayuda en la guía para los niños en situación de duelo. En el cual se relacione la gráfica con el sonido y el movimiento para crear una brecha con la que el niño llegue a comprender el momento por el que está pasando. Se deben considerar las siguientes características en el momento de diseñar el cuento.

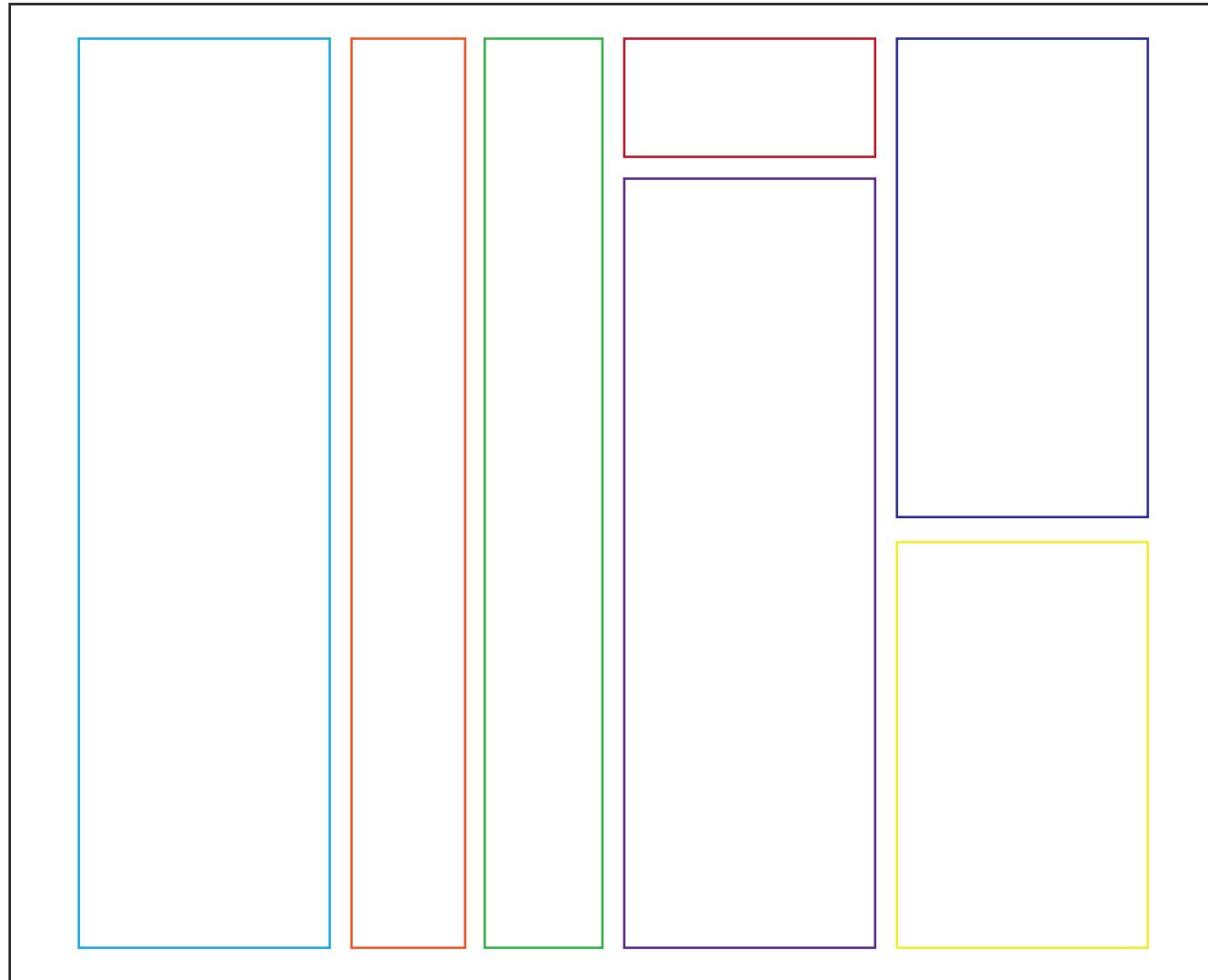
# FORMATO



Dado que es una aplicación para distintos dispositivos, en cada uno la diferencia estará en la resolución del mismo: Por ejemplo para smart pone con sistema operativo android, se hará con una resolución de 480 x 320 pix. Tablets con sistema operativo andriod, en una resolución de 1024 x 768 pixeles. Para PC tendrá acceso en sistema operativo mac, Windows. Con una resolución de la pantalla de 16800 x1050 pixeles.

(Revista de Inteligencia Emocional, Hendrie Weinsinger, 2002)

# DIAGRAMACIÓN



La diagramación del proyecto debe ser enfocada en los niños, pero al ser un cuento para niños no tendrá demasiado texto y su diagramación será sencilla.

Pero que sea sencilla no significa que deba ser ordenada y bien estudiada ya que al realizar una diagramación desordenada podría producir confusión y que el niño se pierda entre los textos.

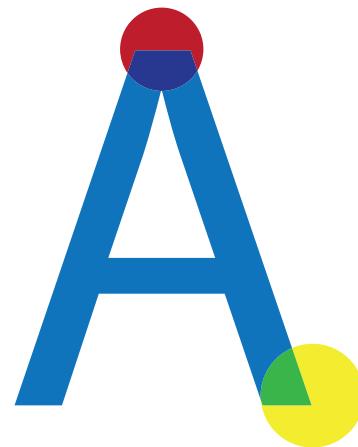
# TIPOGRAFÍA

Para el proyecto se utilizarán tipografías “palo seco” ya que esta es más sencilla para los niños en el momento de leer, si se coloca una tipografía muy compleja el niño se podría perder en el texto y perder el interés.



[blog.progravix.com](http://blog.progravix.com)

“PALO SECO”



Terminaciones sin detalles en ápices, ascendentes, descendentes, etc.

# CROMÁTICA



[www.cartoonnetwork.com.mx](http://www.cartoonnetwork.com.mx)

La cromática del proyecto será con planos vivos en los personajes y en los escenarios colores con degradado , aunque se trate de un tema delicado y serio al ser un cuento para niños tiene que tener una cromática colorida para que el niño/a se interese en el.



<http://pequebebes.com>



<http://www.cartoonnetwork.com.mx/>

# ILUSTRACIÓN

El estilo de la ilustración será narrativo, es decir este contará la historia en conjunto con el texto.

Además el estilo será plano con ilustraciones muy irregulares con el estilo de las gráficas de Cartoon Network



<http://www.cartoonnetwork.com.mx/>

# INTERFAZ



flickeflu.com

El diseño de la interfaz será sencillo fácil e intuitivo, ya que al ser niños los usuarios no podrá tener muchos botones que podrían confundirlo.

La interfaz tendrá un botón de leémelo, un botón para poner o quitar el sonido.

De ahí la interactividad estructurada por botones oculos los cuales activarán animaciones según el niño le de la orden al cuento.

Para avanzar en el cuento el niño/a simplemente deslizaría con el scroll o el dedo si es pantalla táctil hacia abajo para avanzar.

# TECNOLOGÍA

## SISTEMA OPERATIVO

A los sistemas operativos a los que irá son:  
Microsoft Windows, OSX, iOS, Android.

## DISEÑO DE INTERFAZ

En el diseño de interfaces se utilizarán los siguientes programas para la concepción de la estética y la funcionalidad. Estos programas serán:

Para la creación de los bocetos a mano alzada, para la ilustración se utilizarán programas

de ilustración digital. Para el retoque de las imágenes se usará Adobe Photoshop.

Para las animaciones se utilizará Adobe Edge.

Para la creación del espacio se utilizará Adobe Muse y para la creación de la aplicación se utilizará Intel. XDK.

## FORMATO

El formato será distinto para los diferentes dispositivos ya que será para smartphone, tablet y ordenador.



DISEÑO

CAPÍTULO 3



# LLUVIA DE IDEAS

Primero se realiza una lluvia de ideas tomando el aspecto más representativo de proyecto en este caso al ser un cuento multimedia la interactividad.

Se realizan diez ideas de como realizar la interactividad del cuento.

El siguiente paso es escoger de estas diez ideas las tres mejores para con estas tener las mejores opciones.

Finalmente para la selección de la idea final se puede tanto elegir una sola de estas o fusionar lo mejor de cada una y formar una idea final mas compleja.



# DIEZ IDEAS CREATIVAS

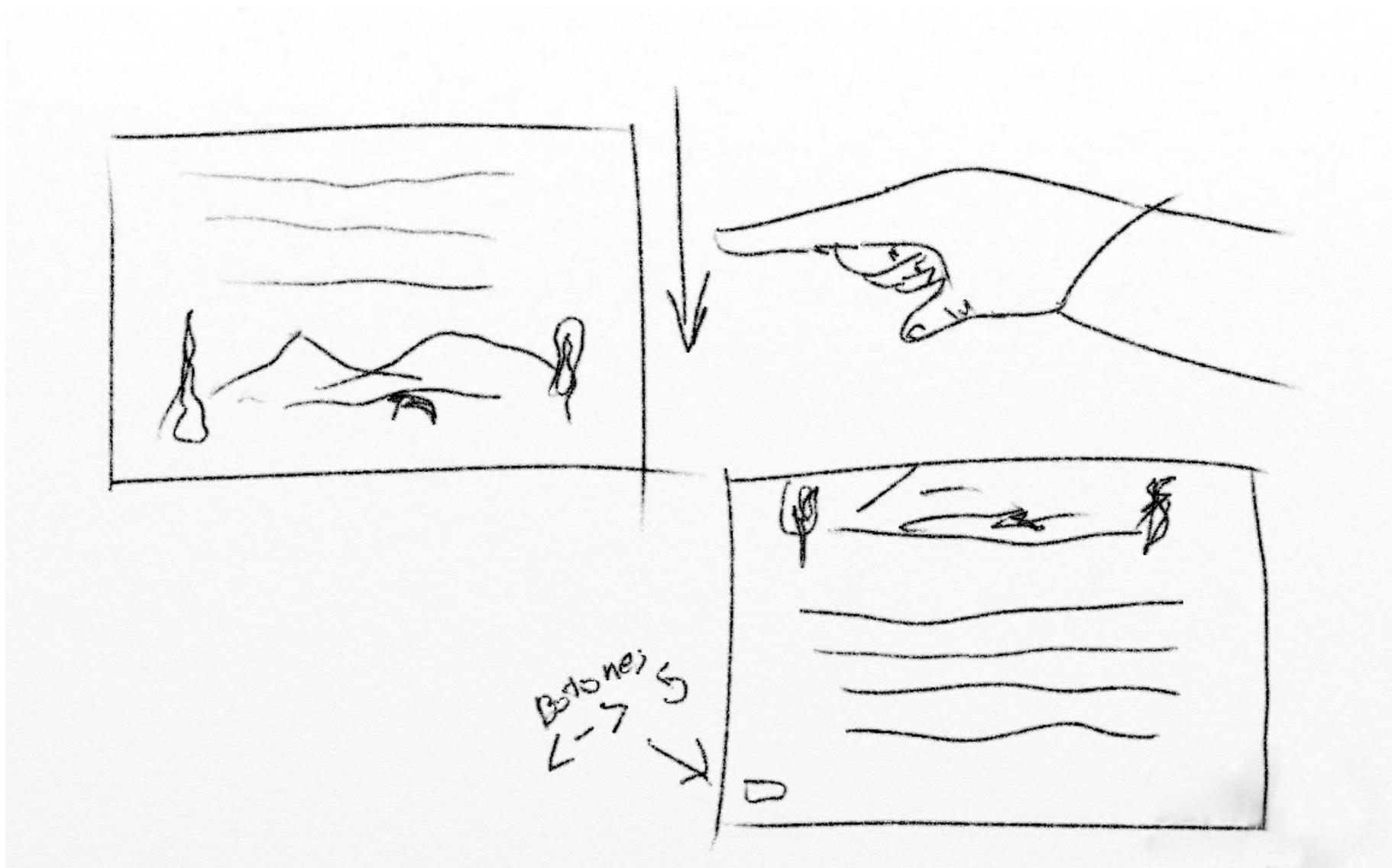
Se pensó en las siguientes ideas las cuales conforman los diferentes tipos de interactividad que se le puede dar a un cuento multimedia, van desde las mas sencillas ya muy vistas, hasta las ideas mas novedosas nunca antes vistas en un cuento multimedia.

- 1.- Interfaz sin interactividad solo limitada a un botón play y pause.
- 2.- Interactividad tipo novela gráfica separados los textos de las ilustraciones que se animarían al tocarlas.
- 3.- Interactividad con una barra multimedia en la que solo se pulsa en la barra y se anima sola la ilustración.
- 4.- La interactividad sería que el texto se lea solo y luego se pueda hacer una especie de puzzle.
- 5.- Interfaz sencilla con una interactividad especie de narrativa en la que se encuentre un objeto el cual desbloquee la siguiente página.
- 6.- Una interfaz en la cual se vaya para abajo como un texto corrido en la que la interactividad sería solo el bajar y las animaciones se den solas.
- 7.- Una interactividad en la que el usuario tenga que encontrar al personaje que le indica el cuento para poder avanzar y leer el texto y así se llegaría a tener una atención mayor en el usuario.
- 8.- Interactividad en la que el cuento se reproduzca con la animación por si solo, pero para pasar las hojas se tendría que inclinar el dispositivo y si es en computadora con el mouse normalmente.
- 9.- Interactividad en la cual el texto y la imagen permanecen estáticos pero al darle click al texto se lee solo el texto y al darle click al gráfico se reproduce la animación.
- 10.- Interactividad en la que el niño tiene que encontrar a los animales ocultos que se le pide para desbloquear el texto y se lo narre.

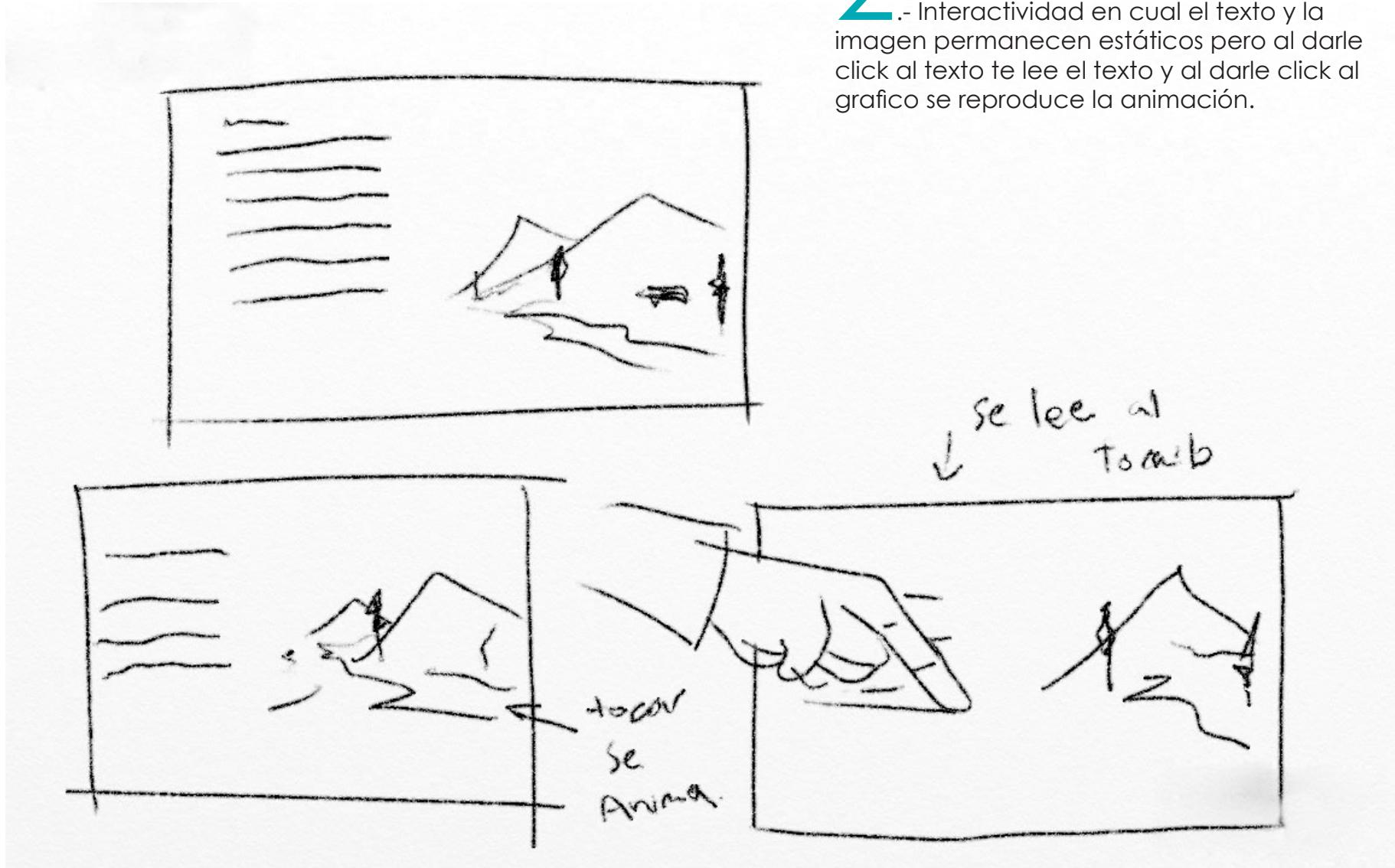
# TRES IDEAS CREATIVAS

Después de seleccionar tres ideas, las cuales tienen una interactividad fuera de lo común, estas crean una brecha entre los textos y la gráfica que en conjunto con la interactividad llegan a llamar y mantener la atención del usuario.

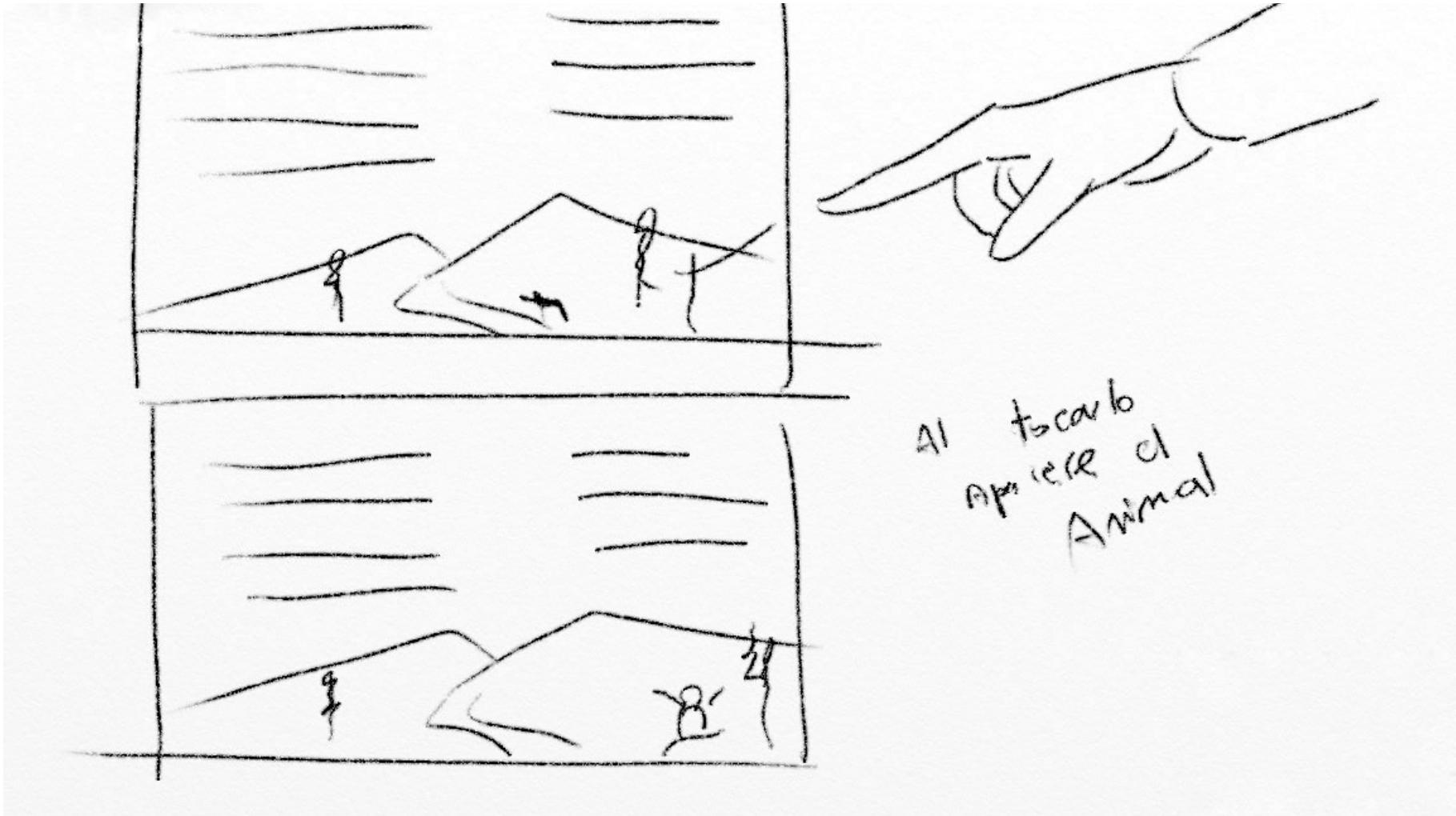
1.- Una interfaz en la cual se vaya para abajo como un texto corrido en la que la interactividad sería solo el bajar y las animaciones se den solas.



2.- Interactividad en cual el texto y la imagen permanecen estáticos pero al darle click al texto se lee el texto y al darle click al grafico se reproduce la animación.



**3**.- Interactividad en la que el niño tiene que encontrar a los animales ocultos que le se le pide para desbloquear el texto y se lo narre.

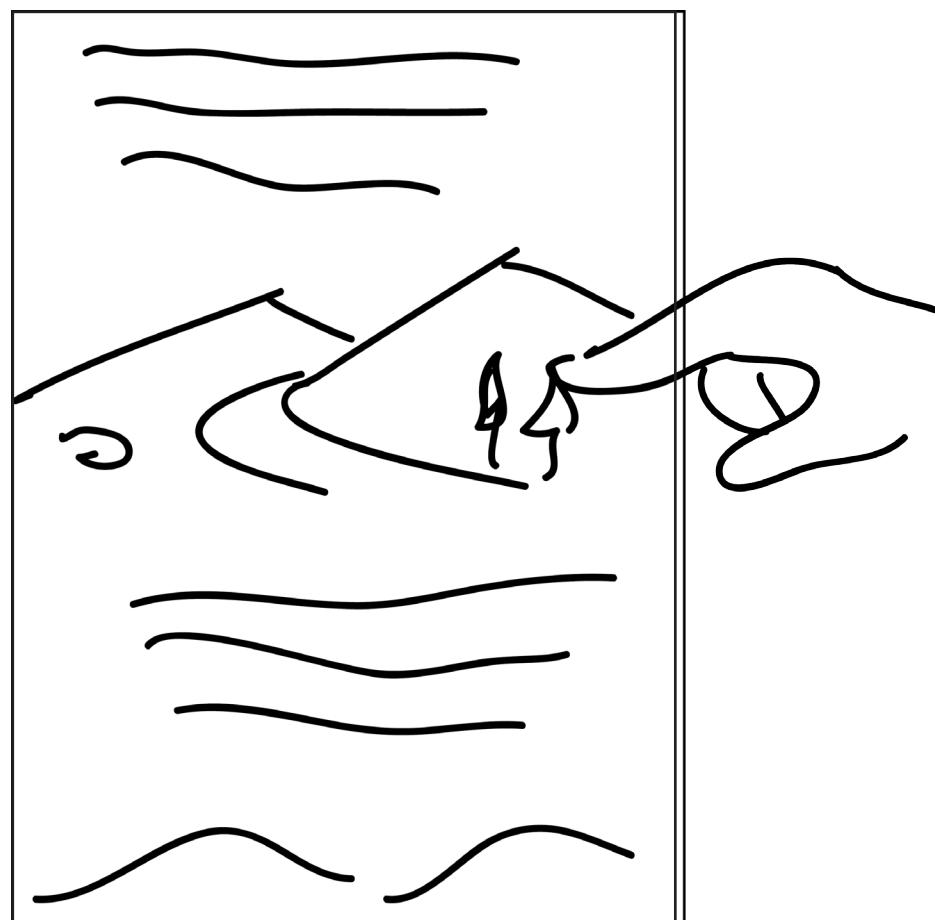


# IDEA FINAL

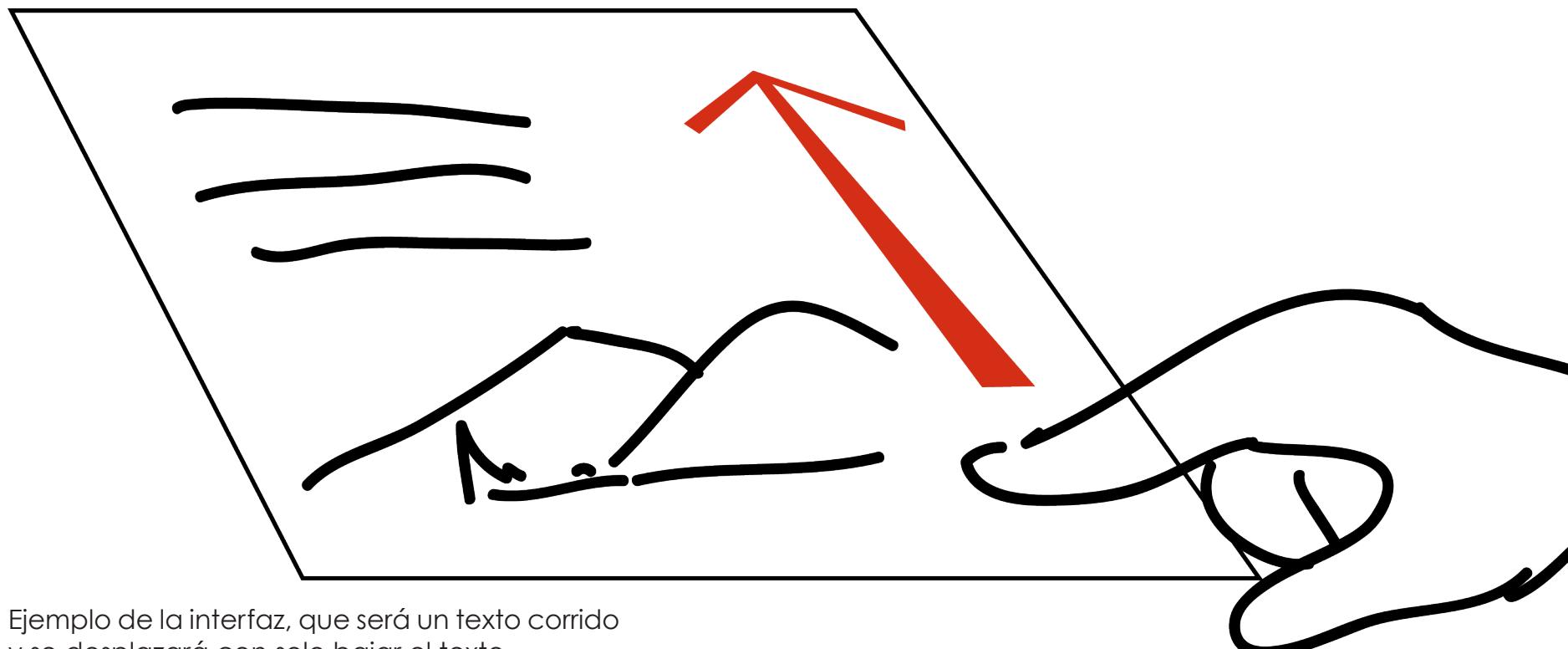
Se escoge una interfaz en la cual se vaya para abajo como un texto corrido, la interactividad sería solo el bajar y las animaciones se den solas, además se añade una interactividad en la cual el texto y la imagen permanecen estáticos pero al darle click al gráfico se reproduce la animación.

## RESULTADO:

Se creó un un cuento multimedia el cual está dirigido a un target de niños y niñas entre 8-9 años en el cual se gana la atención del niño/a mediante la gráfica, la animación y se llega a mantenerlo con el texto muy acorde a la situación por la que está pasando.



Al darle click o tocar el gráfico se animara el entorno.



Ejemplo de la interfaz, que será un texto corrido y se desplazará con solo bajar el texto.

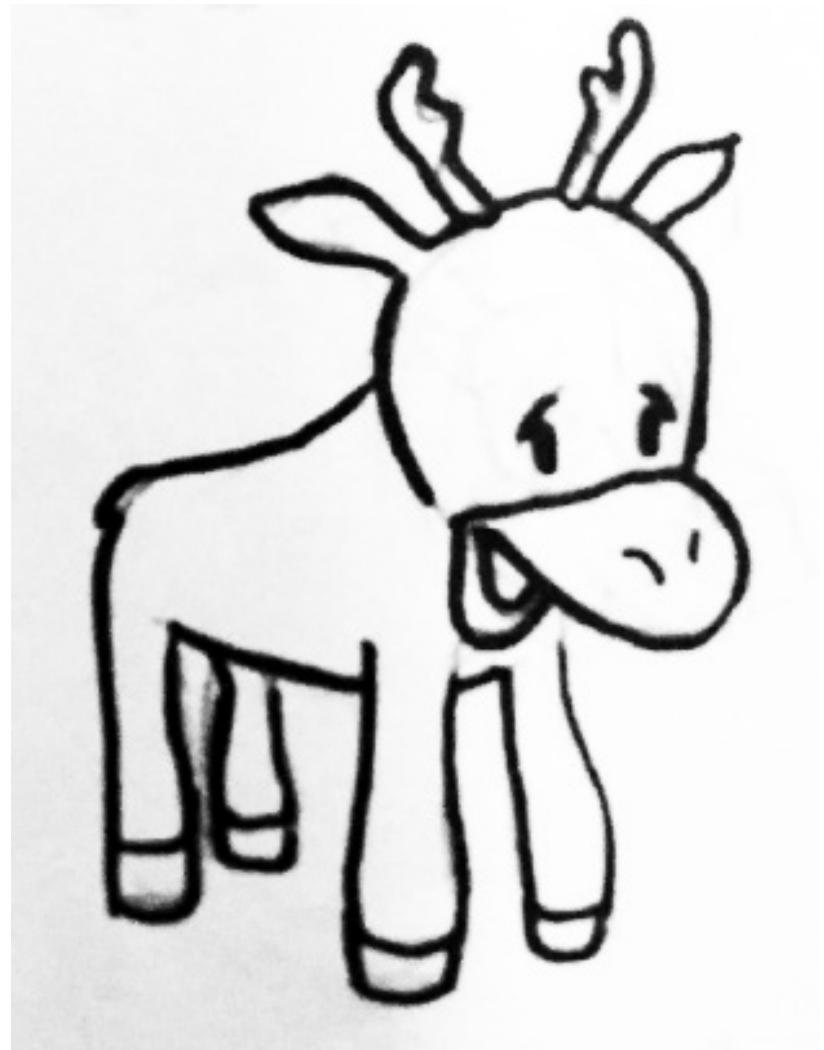
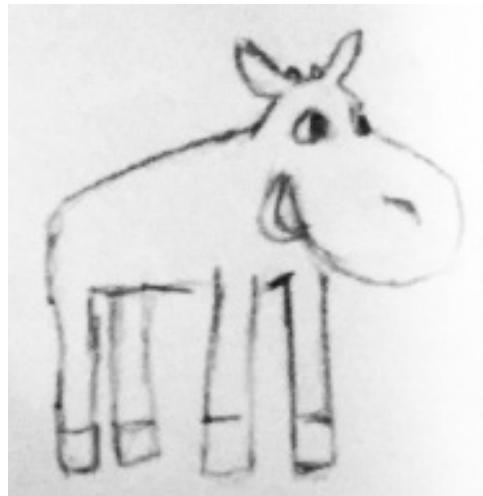
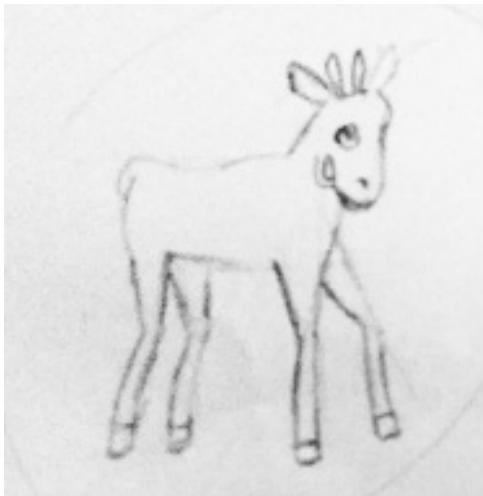


# BOCETOS

# BOCETOS

## PERSONAJES

Se empezó diseñando el estilo de la gráfica de los personajes a mano, para lo cual se tomó al protagonista "Martín" y se buscó diferentes tipos de gráficas, realista, exageración en ciertos aspectos, formas planas, etc.



Una vez seleccionado el estilo de ilustración se procede a editar las partes, hacer al personaje mas reconocible por los niños del target viendo referentes de medios de televisión, en la web, etc.

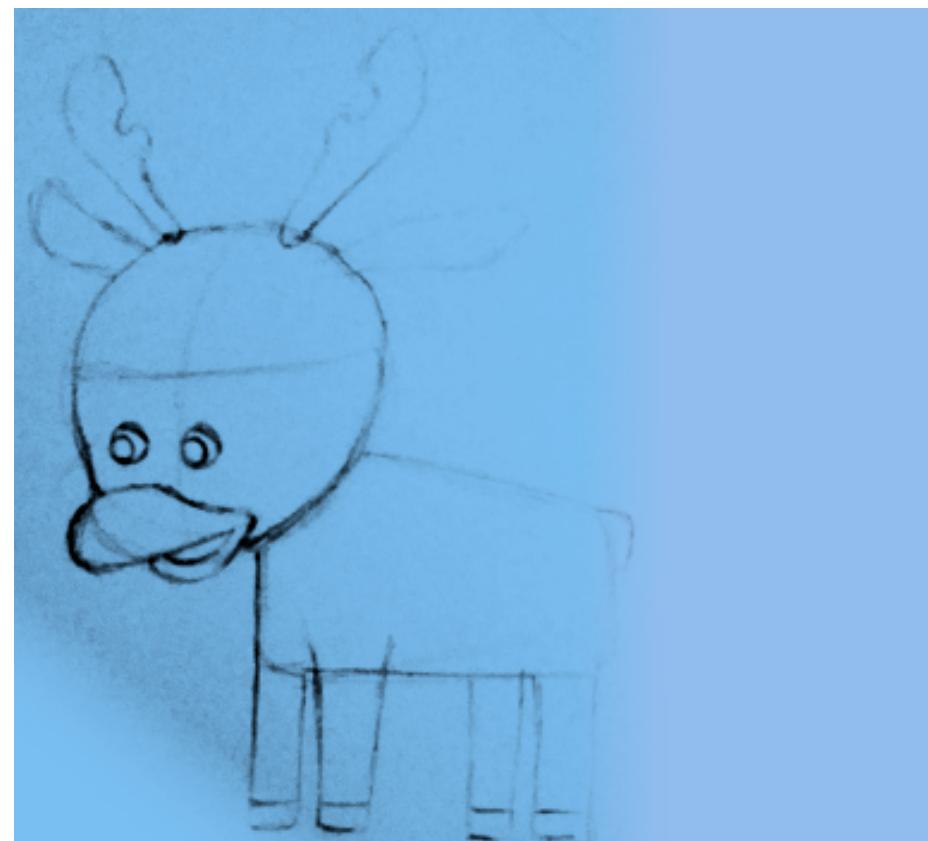
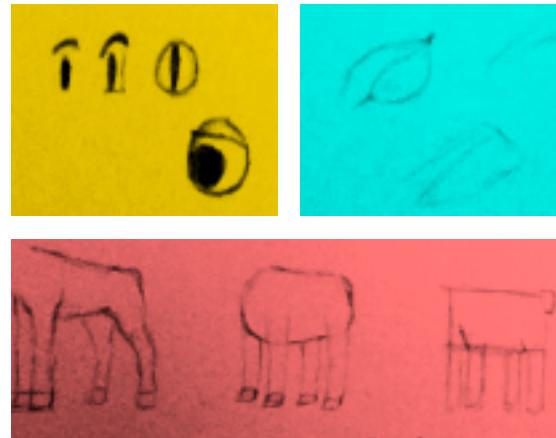


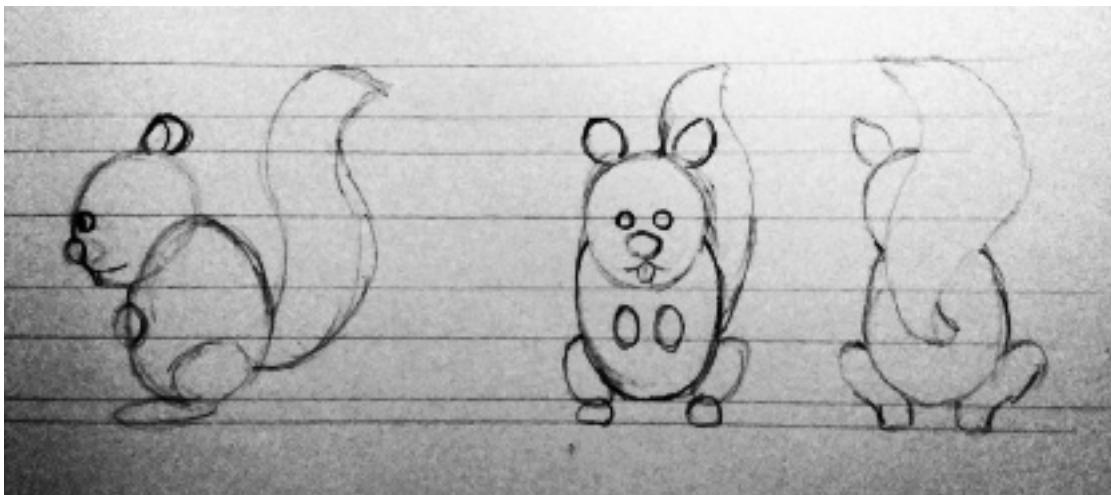
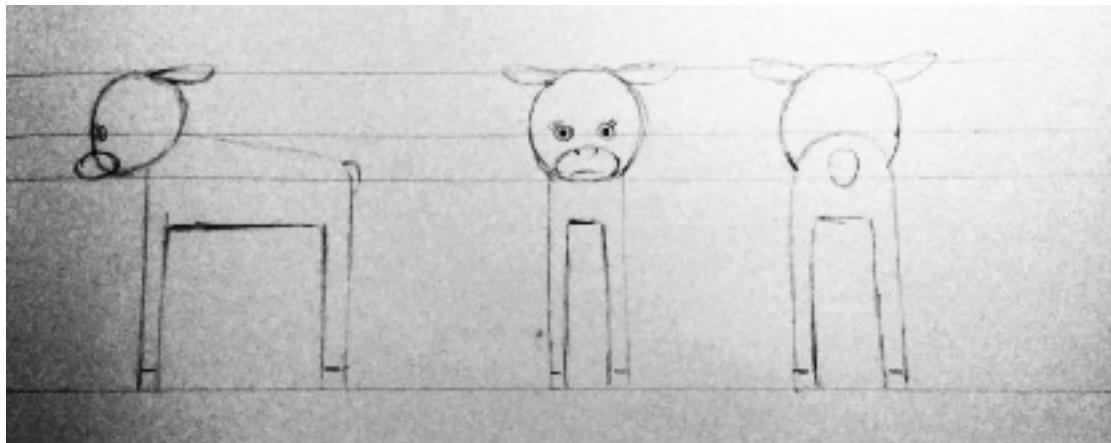
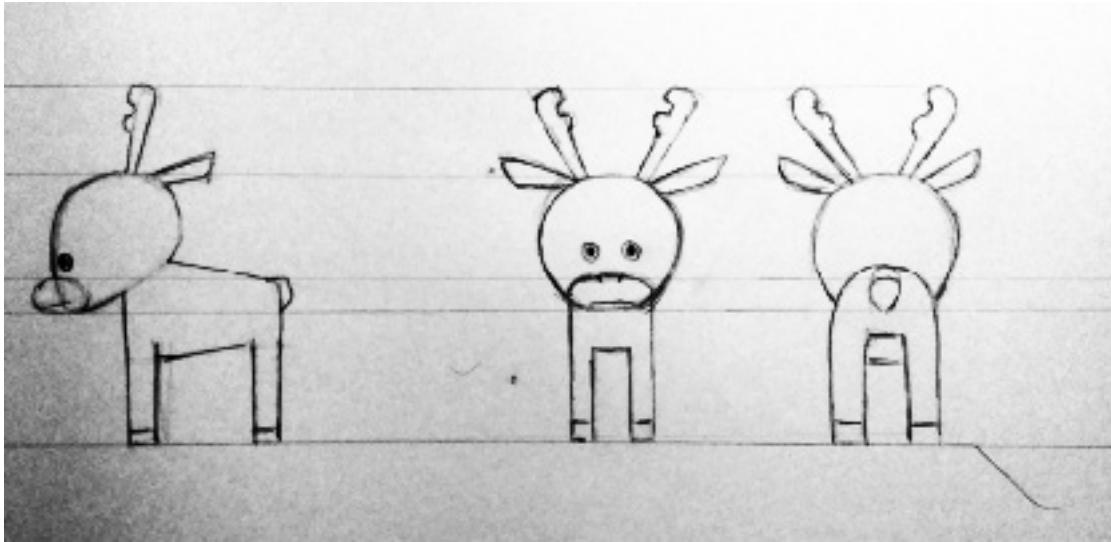
El personaje empieza a adoptar formas mas irregulares, planas y se le da un aspecto mas llamativo y reconocible por los niños.



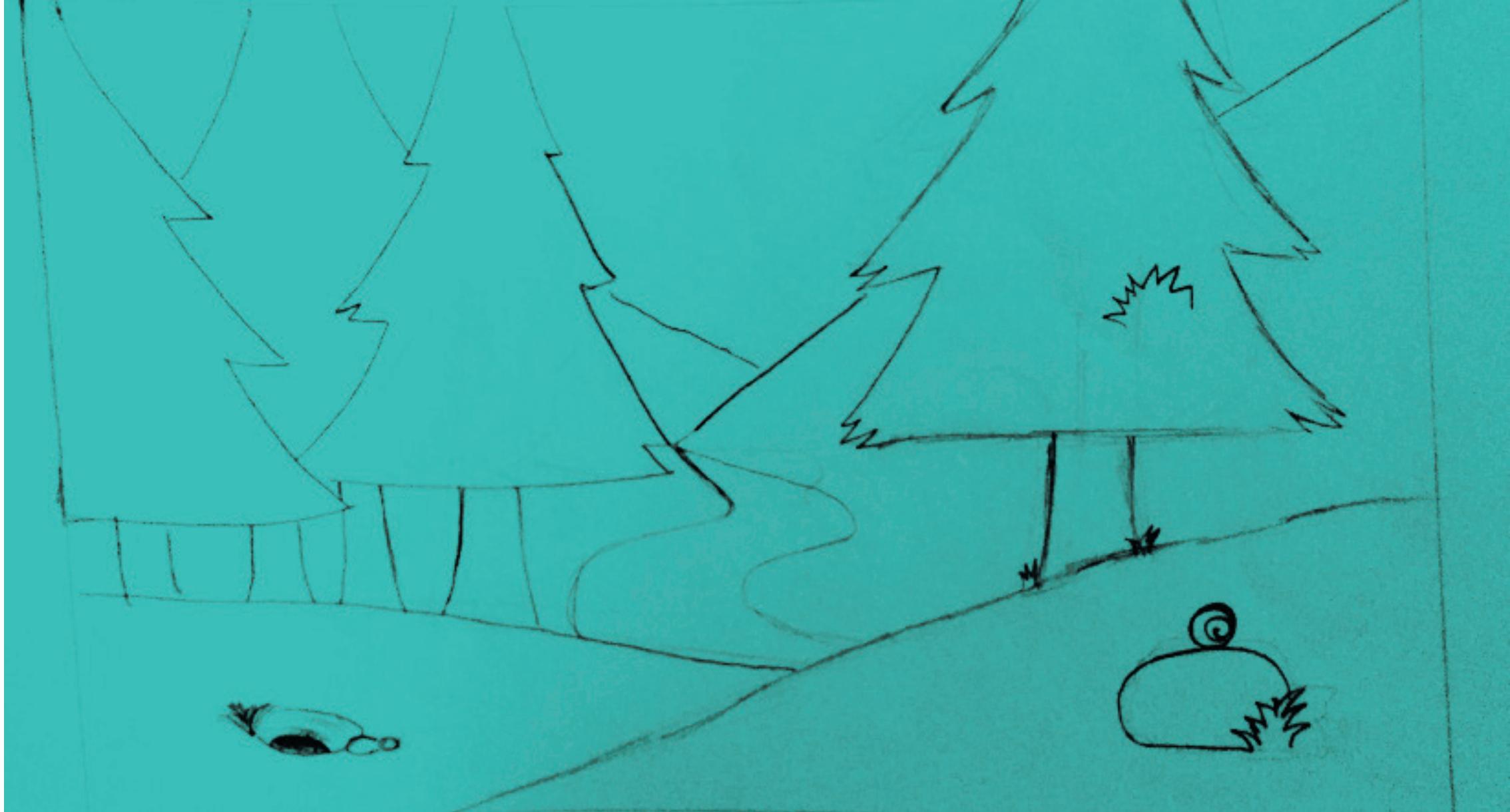
Lo que se puede ver, es que, estamos en una época en la que los dibujos no son detallados, son planos, sin sombreado, con figuras irregulares y muchas formas exageradas.

Se va probando diferentes rasgos según los estilos de los análisis de homólogos.





Bocetación de personajes una vez seleccionada la estética se crearon cada uno de los personajes con los rasgos y características creados previamente en los bocetos de Martín.

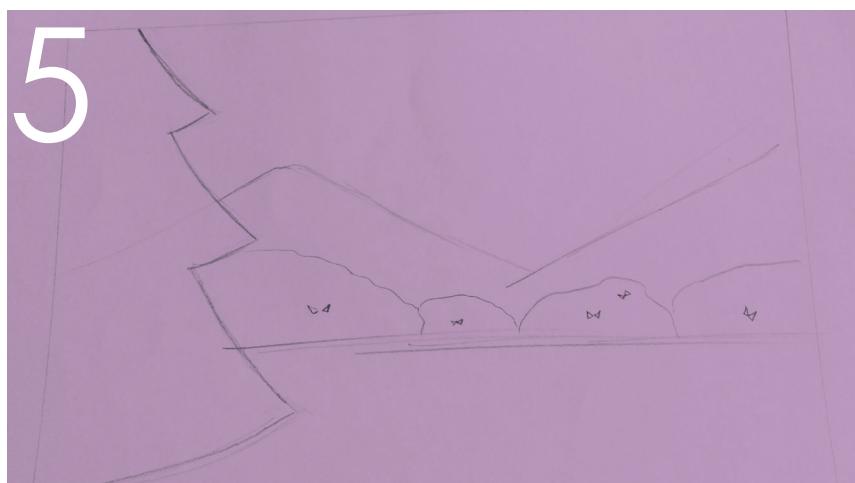
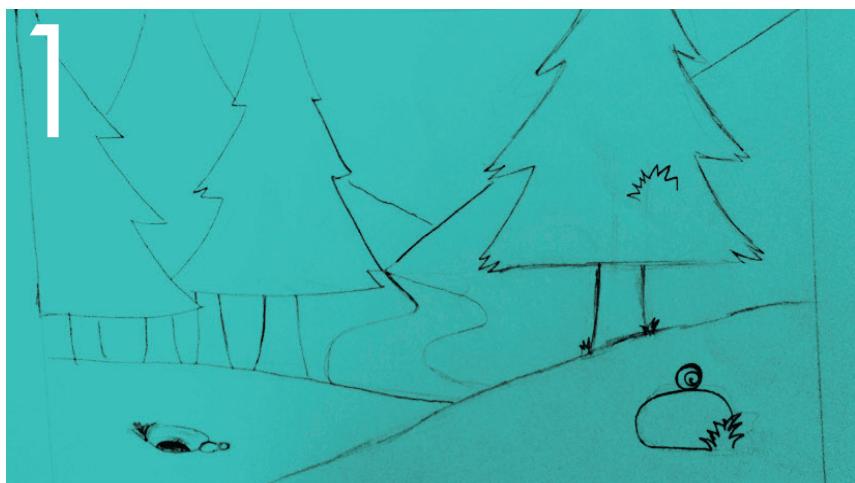


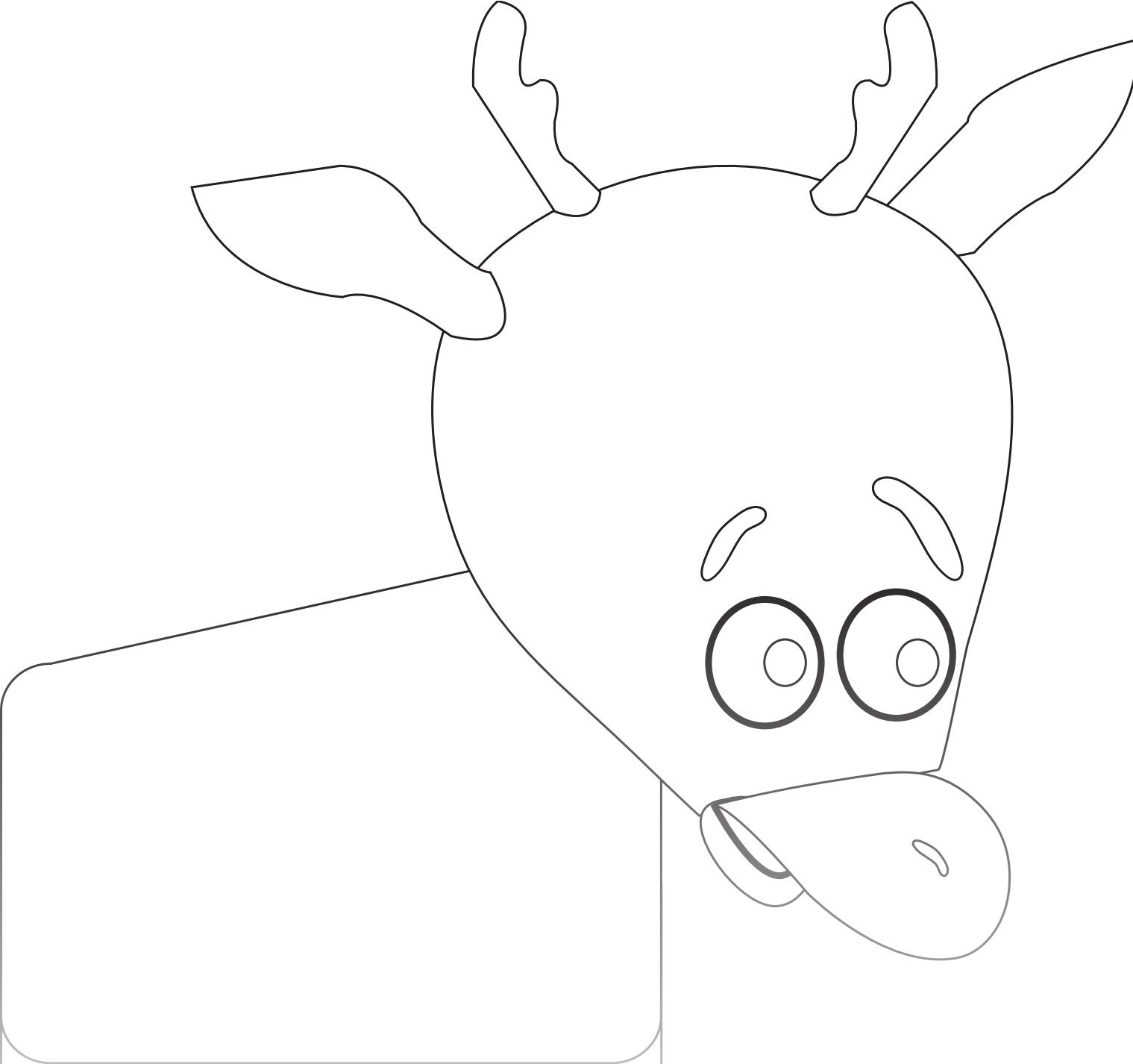
# ESCENARIOS

Hacer un escenario es clave para mostrar un entorno de donde se da el relato, para que el niño se identifique dentro del lugar, hacerlo familiar para el/ella.

Escenario de la primera escena del cuento en la que se aprecia el bosque con algunos animalitos.

# BOCETOS DE LOS ESCENARIOS





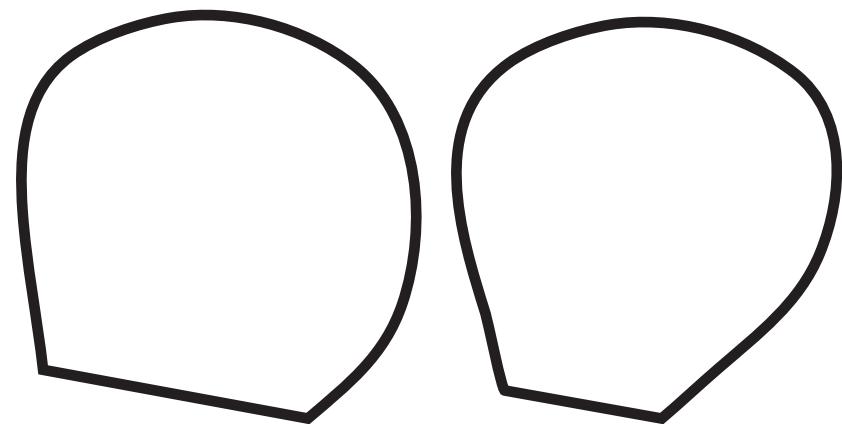
# DIGITALIZACIÓN

Los gráficos fueron hechos en diferentes programas ya que los programas para crear las animaciones más adelante no aceptan imágenes vectoriales ni otro tipo de archivos así que una vez digitalizados los gráficos se los tuvo que retocar y convertirlos en png.

# DIGITALIZACIÓN

## PERSONAJES

Una vez escogida la apariencia a mano se procedió con la digitalización, se aplicaron cambios en la morfología en los cuales se le da aún más características de gráficos populares para los niños, aquí más adelante se le aplicaría la cromática.



Se fueron escogiendo los cambios morfológicos en la cabeza.

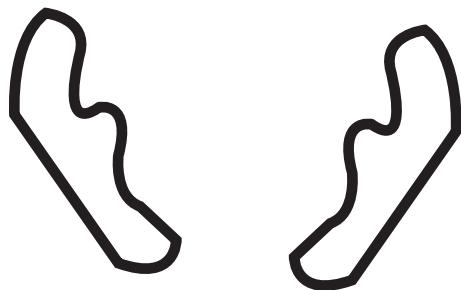
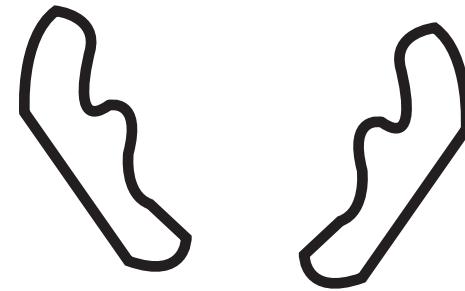


En los ojos se fué probando una forma con la que el niño se identifique y son necesarias las cejas, ya que le dan esa apariencia de humanidad y eso llega a crear una relación visual en la memoria del niño.

En los cuernos fué muy difícil decidir una gráfica, ya que los niños del target saben e investigan mucho y si los cuernos del venado no serían a corde con la edad que tiene el protagonista crearía confusión en el.

Por eso se tuvo que investigar mucho sobre los cuernos de un venado.

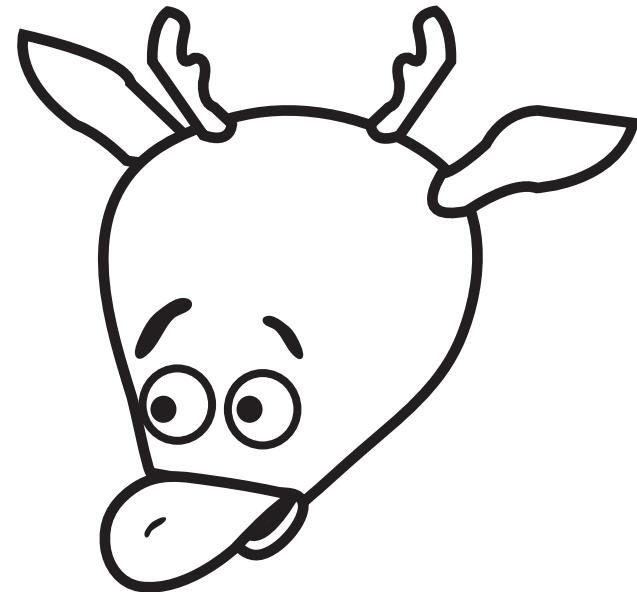
La idea principal era un venado sin cuernos para hacerlo ver mas infantil.



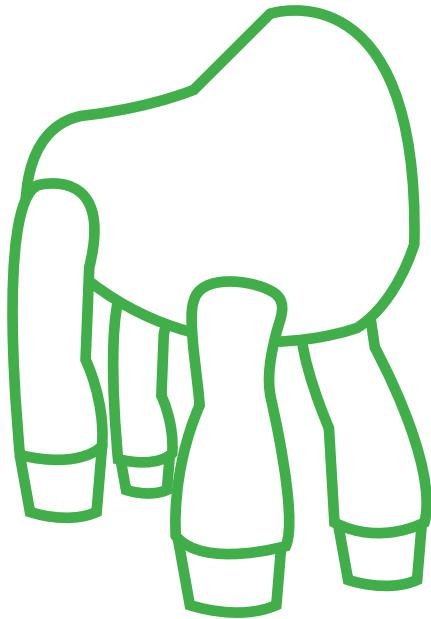
Luego se pensó en unos cuernos muy pequeños pero según la investigación los venados en esta edad ya tienen los cuernos un poco crecidos.

Entonces se pensó en unos cuernos grandes ya mostrando ramificaciones, pero se encontro otro problema.

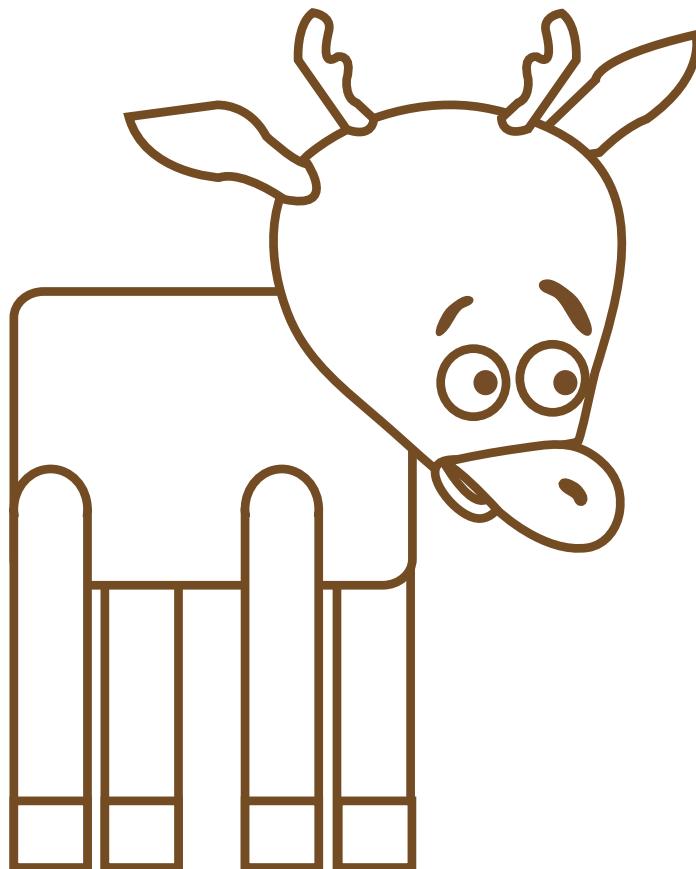
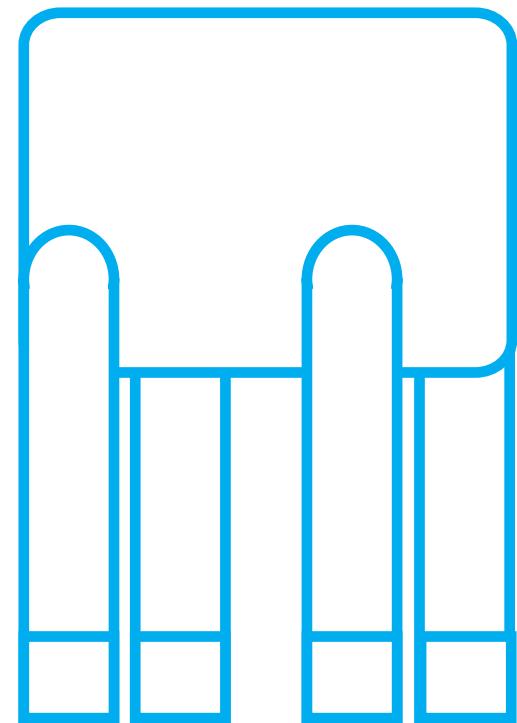
Al hacer los cuernos grandes tenían que estar acorde con la morfología y el tamaño de la cabeza



Al hacer el cuerpo en la morfología se pensaron dos diferentes propuestas, ya que al ser un cuento para esta edad se intentó hacer una estética mas realista, con formas orgánicas e irregulares pero al hacer esto la forma de la cabeza y la del cuerpo chocaban perdiendo identidad.



Entonces se pensó en una morfología con un estilo mas simple, con formas más rectas dando más sencillez a la gráfica y relacionándola con la cabeza crea un sistema.



La forma final sería esta, como se puede observar es simple pero crea una relación con el usuario el cual encontrará una familiaridad con el gráfico a corde con los gráficos de moda y no tendrá confusiones creadas por la gráfica.

# CROMÁTICA

El color es sin duda una parte esencial en el momento de crear un proyecto para niños, con él se puede expresar sentimientos tanto como con la forma, se procedió a probar la gráfica con diferentes estilos de color.

C=70 M=67  
Y=64 K=74

C=14 M=11  
Y=34 K=0

1 RO

Se probó una cromática sombreada la cual daría una sensación de tridimensionalidad con bordes muy pronunciados.

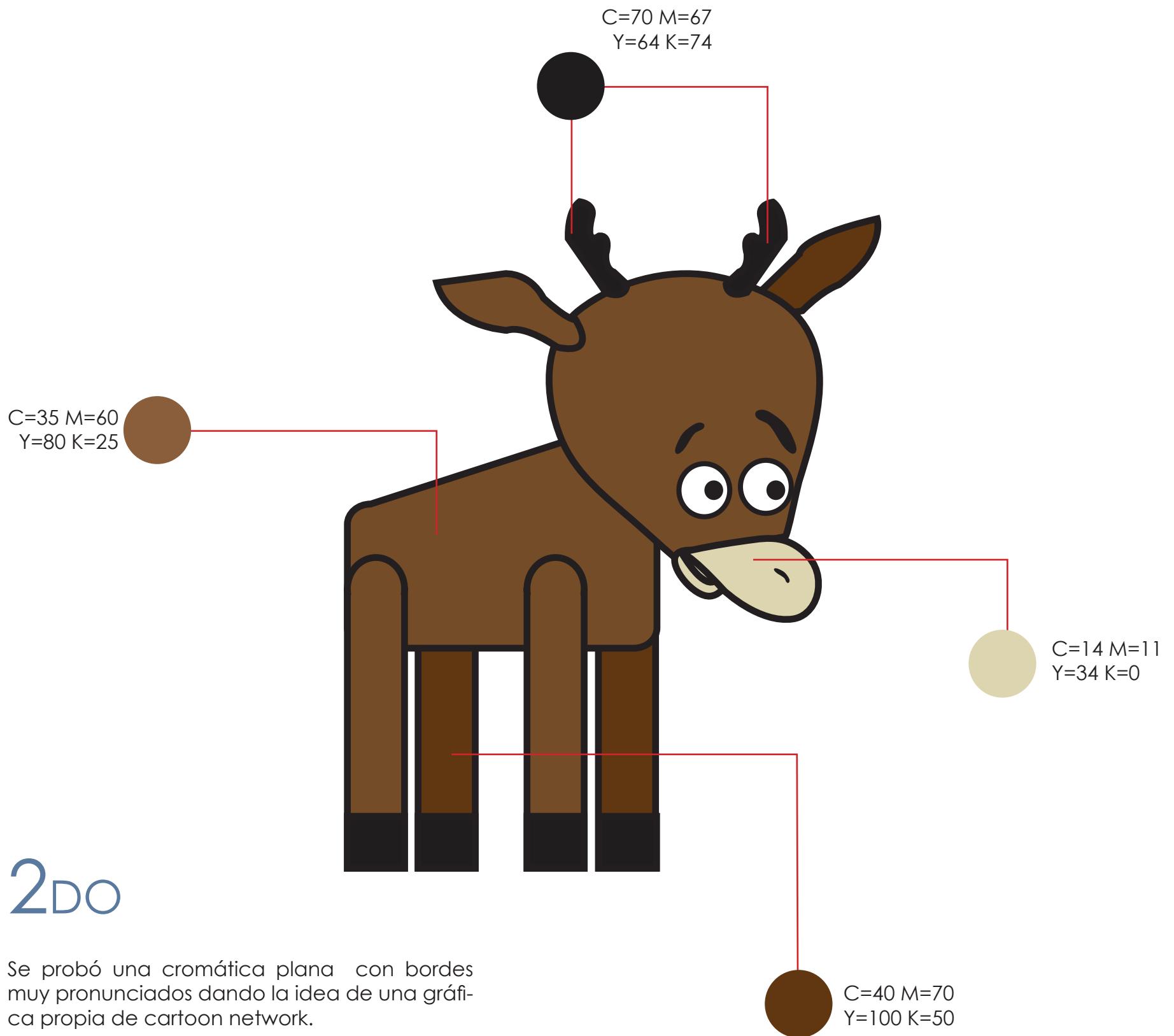


C=40 M=70  
Y=100 K=50



C=35 M=60  
Y=80 K=25





## 2DO

Se probó una cromática plana con bordes muy pronunciados dando la idea de una gráfica propia de cartoon network.

# 3RO

Se probó una cromática plana sin bordes en la mayoría del cuerpo solo dejándolos en los ojos y la boca, dando con esto una estética muy atractiva y tierna.

C=14 M=11  
Y=34 K=0



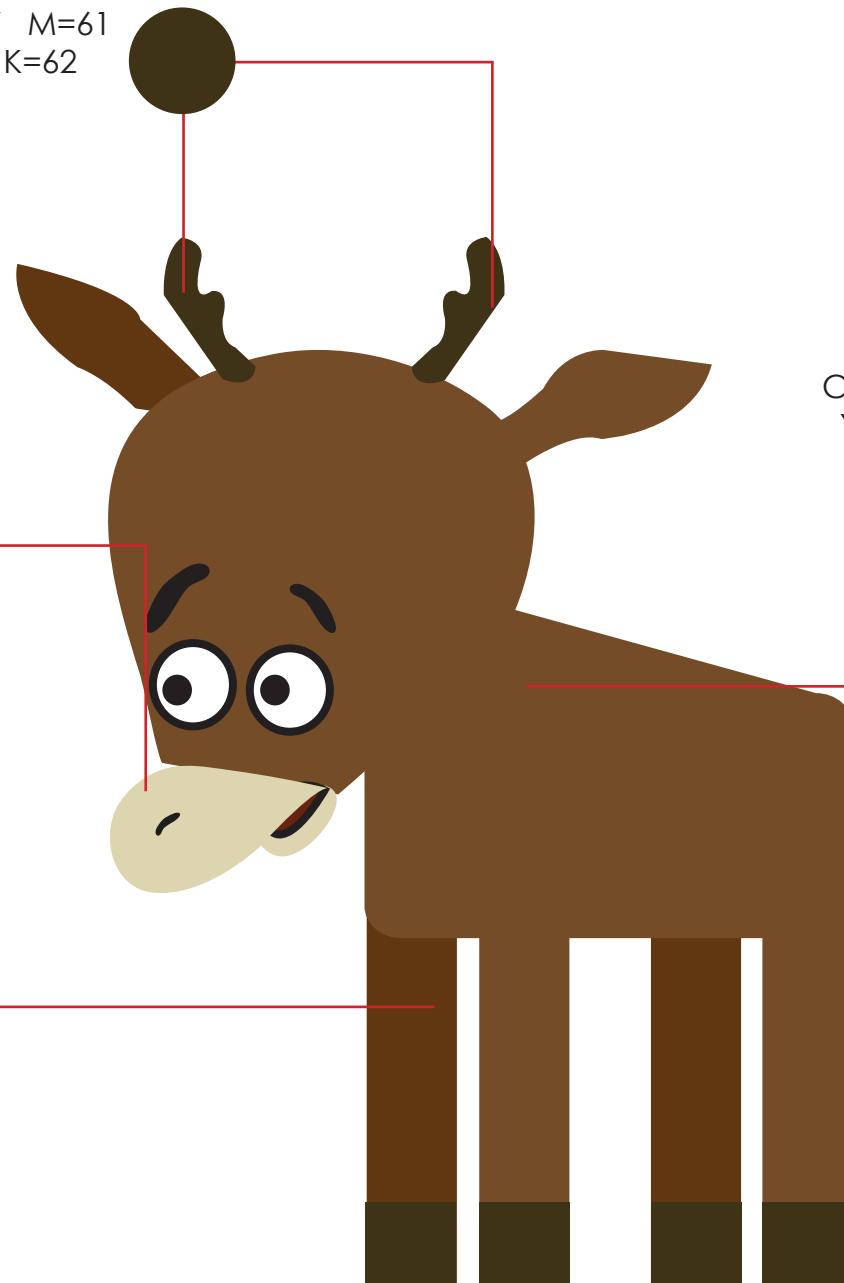
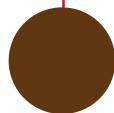
C=57 M=61  
Y=88 K=62



C=35 M=60  
Y=80 K=25



C=40 M=70  
Y=100 K=50



Este siendo el estilo escogido se le aplica a los demás personajes, dejando como constante que en todos los personajes la mayoría del cuerpo será sin bordes, con características en las cuales irán bordes pronunciados.

## MARTÍN



El hijo varón muy unido a su padre en quien se ve reflejado. Lo admira quiere hacer todo lo que él hace y aspira ser igual que su padre cuando sea grande y cuidar de todos en el bosque

Valiente, siempre cuidando a su hermanita hasta el momento más duro de su vida en el que tiene que entender que es quien tiene que cuidar a todos, un poco temperamental, pero a la larga entiende la ley del bosque y él tiene que ser fuerte.



## LULÚ

tierna venadita que está siempre a la sombra de su madre.

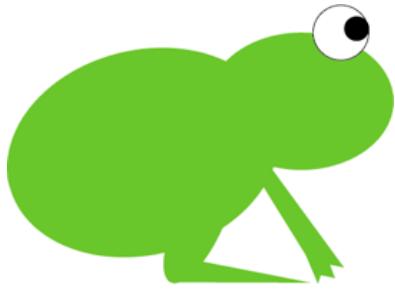
Ella es muy pequeña para entender lo que pasa a su alrededor solo piensa en jugar y estar con su hermano y su madre.



## ARDILLA

Más tímida y esquiva lo ven todo desde los árboles en donde tienen sus casas.

Ayuda a alertar siempre esta al tanto de todo lo que pasa en el bosque.



Pequeña, vive en el estanque, es juguetona y saltarina.  
Le encanta pasarla con Martín y Lulú.

RANA

PAPÁ  
VENADO

MAMÁ VENADO



joven hembra de venado que acompaña a papá venado y cuida de sus hijos.

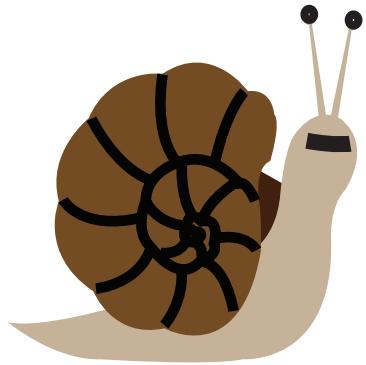
Muy cariñosa, ama a sus hijos y su esposo.



Es el más veloz y elegante, todos lo admiran por su porte, se ha convertido en el guardián de los animales de ese sector del bosque.

Serio pero no por eso dejó de ganarse el cariño de sus pequeños.

# CARACOL



Vive entre unas rocas húmedas cerca del estanque cuando hay peligro.

Siempre al tanto de su amiga la ardilla y los pequeños venados.

# LOS CAZADORES

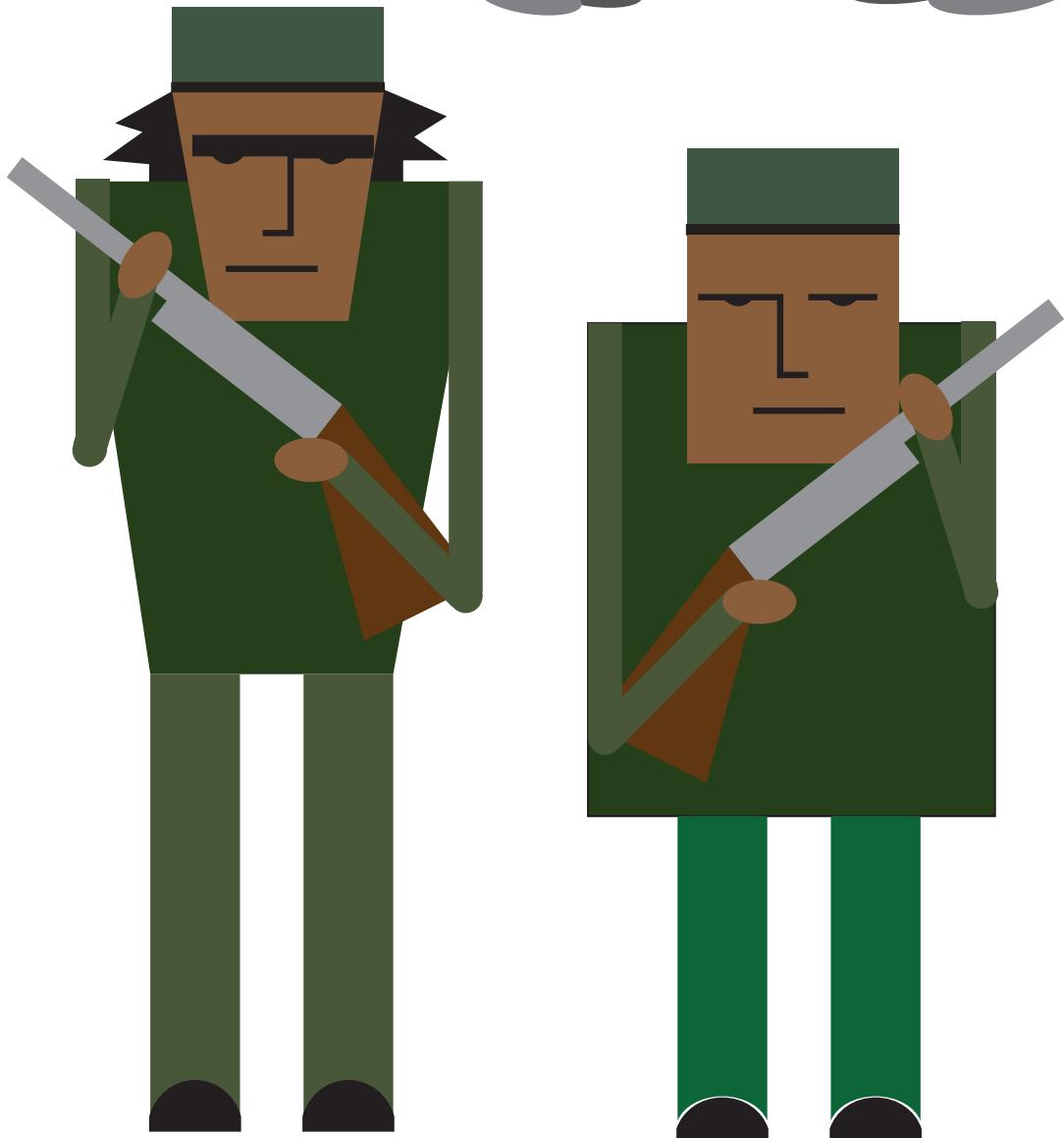
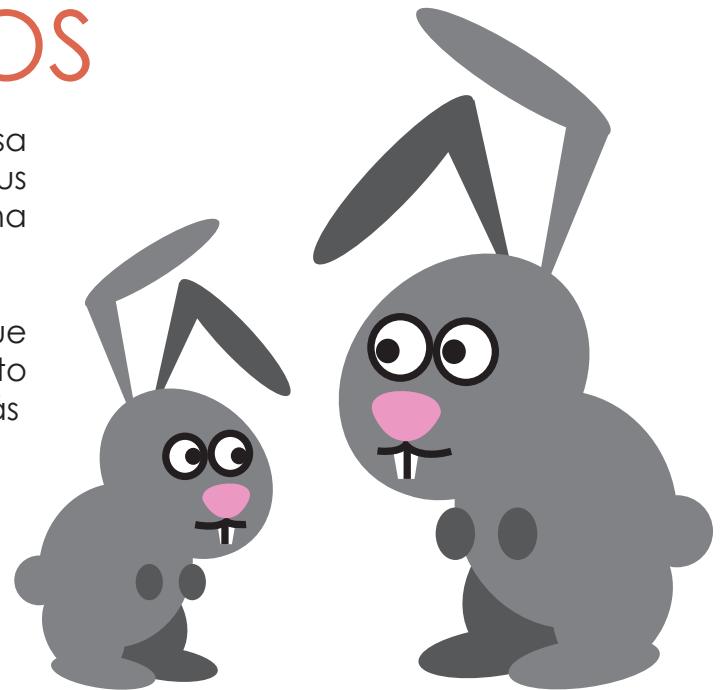
Una pareja de hombres que acampan en el bosque buscando algún animal para cazar y llevar carne y pieles, pero también pequeños conejos para alimentarse.

Con mirada fría y atemorizante ya que no tienen buen humor y le disparan a lo que se mueva.

# CONEJOS

Forman una familia numerosa y cuando no están en sus madrigueras hacen mucha algarabía por el lugar

Son un poco distraídos lo que puede crear problemas tanto para ellos como para los demás



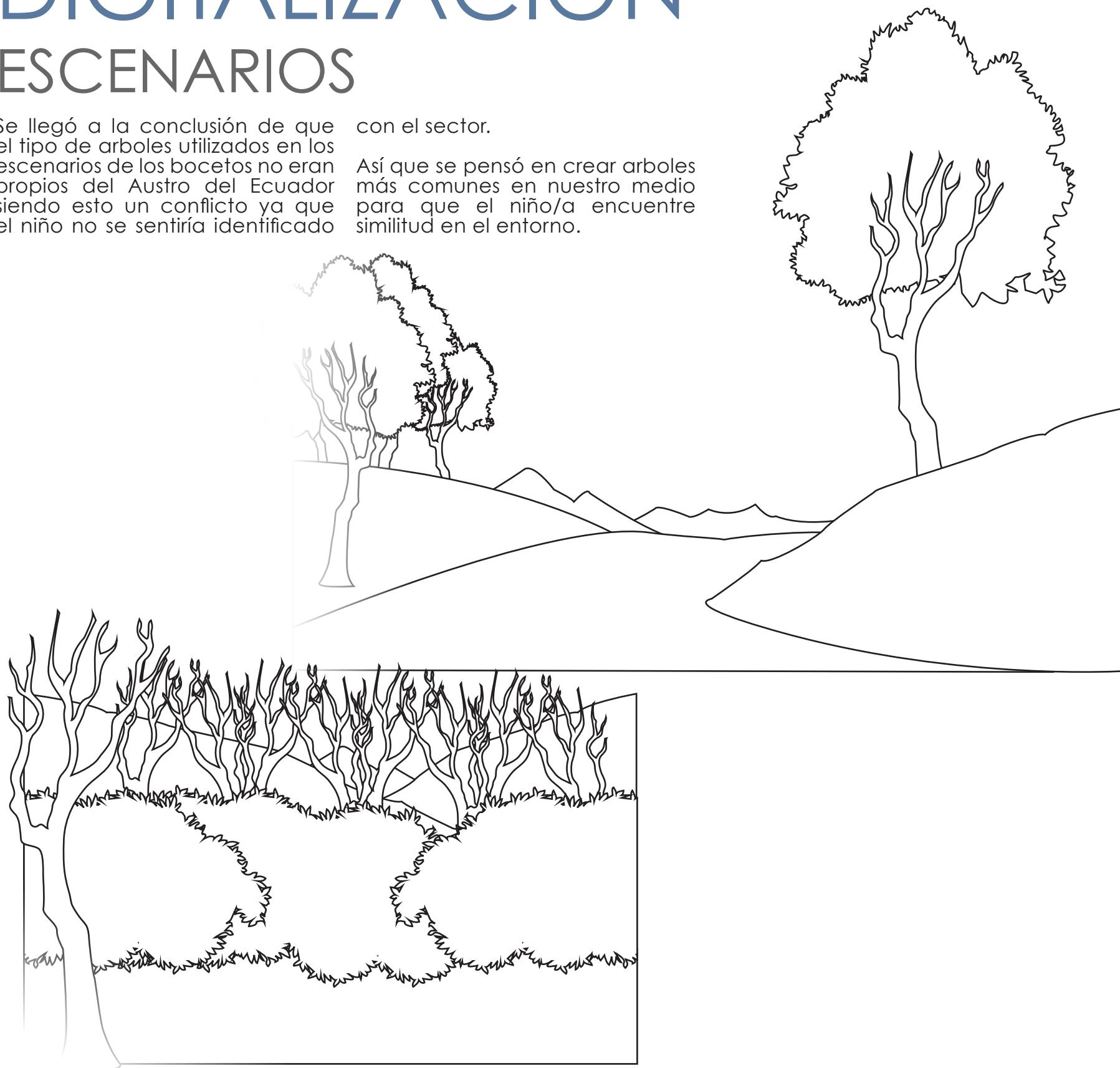
# DIGITALIZACIÓN

## ESCENARIOS

Se llegó a la conclusión de que el tipo de arboles utilizados en los escenarios de los bocetos no eran propios del Austro del Ecuador siendo esto un conflicto ya que el niño no se sentiría identificado

con el sector.

Así que se pensó en crear arboles más comunes en nuestro medio para que el niño/a encuentre similitud en el entorno.



# CROMÁTICA

Al aplicarle color al escenario se optó por hacerlo más estilizado con más elementos y degradados dando así un acabado mas artístico el cual dejará de que diferencie el escenario de los personajes y animaciones.





# TIPOGRAFÍA

La tipografía es clave en la creación de un cuento en especial si es para niños ya que si la letra no se entiende el niño pierde interés, así como si la tipografía por más clara que sea si no es atractiva para el niño/a de igual manera perderá el interés y se aburrirá con el texto.

Elegí las siguientes tipografías por su diferenciación.

La tipografía "Amandine" que es una tipografía con un estilo manuscrito muy similar a una escritura a mano de un niño la cual solo se utilizará en su título y mensajes cortos.

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  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Para texto se escogió la tipografía "Folder" por que esta hecha especialmente para textos para niños, en cualquier tamaño es muy funcional sin perder la estética, es de fácil lectura.

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  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



# ANIMACIÓN

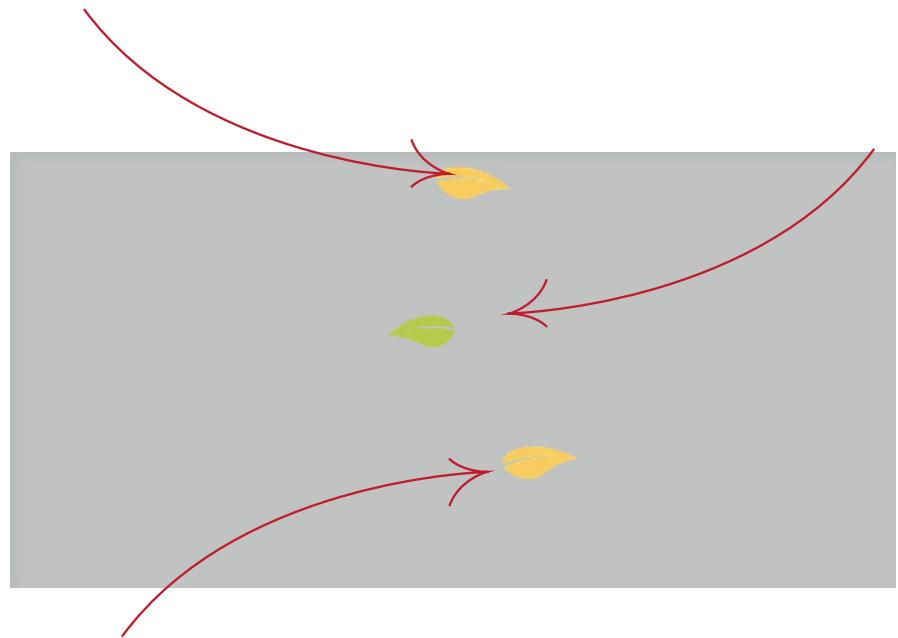
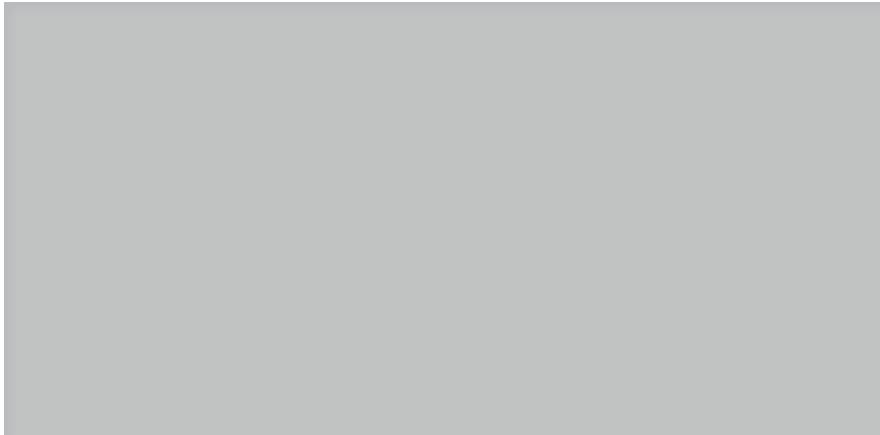
La animación fué concebida a partir de las ideas creativas, ya que al ser un texto corrido en HTML5 no existe un programa que anime y cree aplicaciones así.

Se tuvieron que utilizar diferentes programas para lograr la animación.

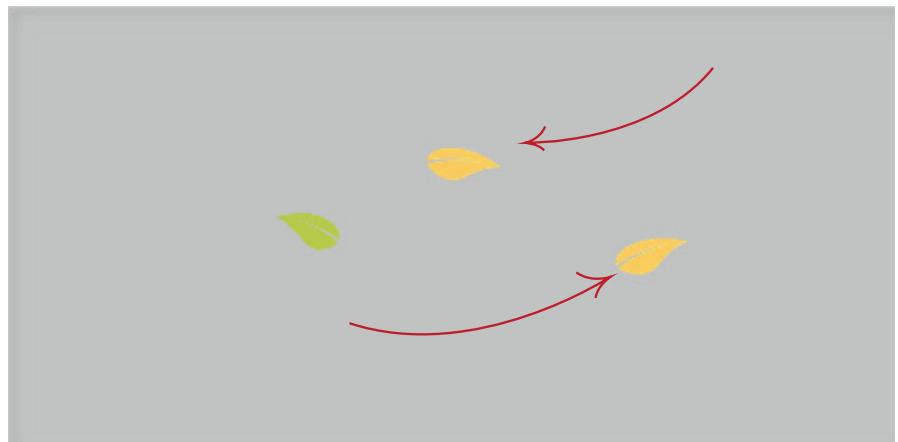
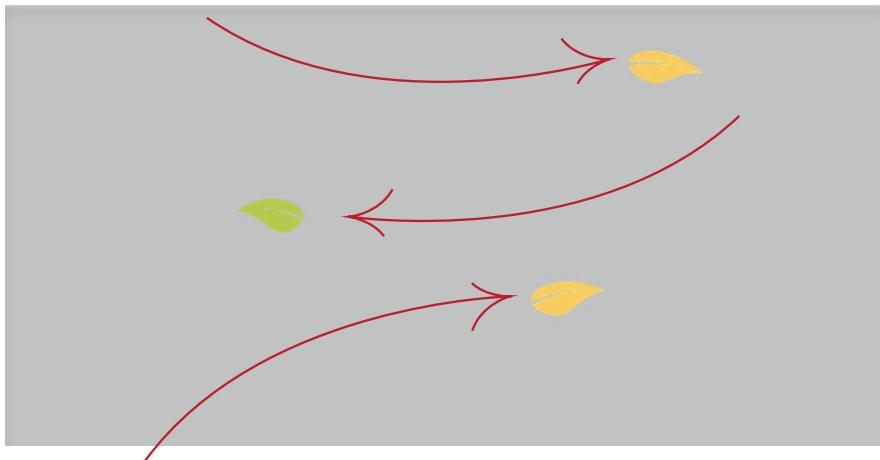
Las animaciones se hicieron desde la vectorización, adelantándose con la gráfica para luego ser transformada en PNG para a continuación comenzar a animar cada parte.

Luego se fué trabajando la animación en Adobe Edge Animate ya que el cuento al ser en HTML5 y las animaciones para que se reproduzcan en la aplicación se necesita que sean en formato OAM no podía ser creado en Adobe Flash.

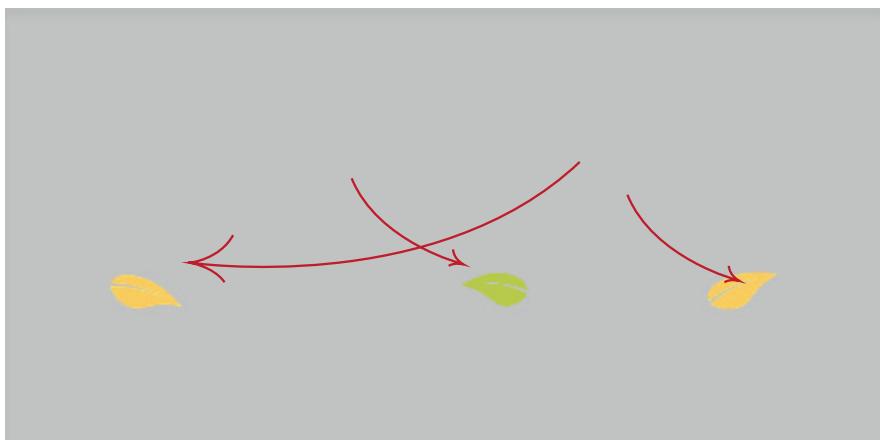
En el título del cuento se creó una animación de unas hojas cayendo la cual anima el título y a la vez da ese aire de otoño, que al ser la caída de las hojas se relaciona con la tristeza



El escenario transparente ya que se le colocó sobre el título.

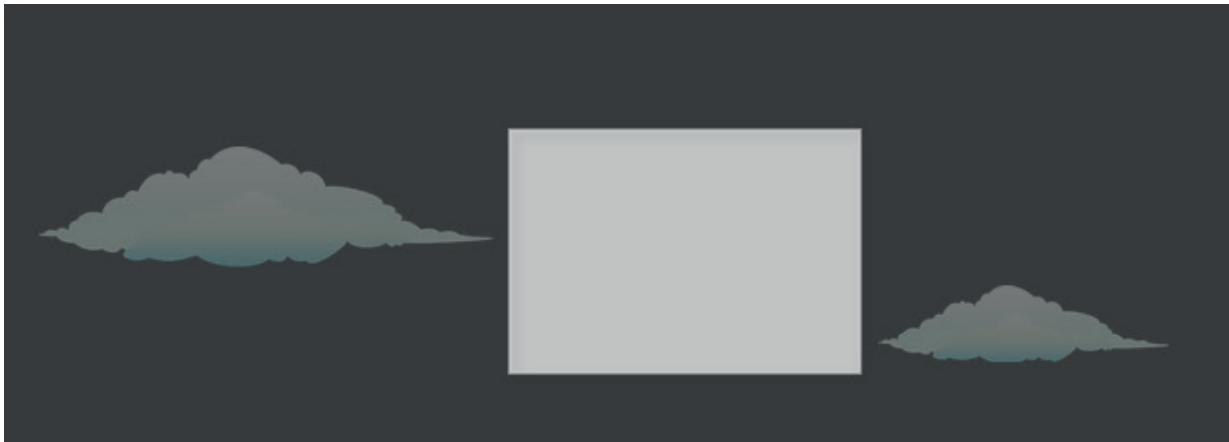


Aparecen las hojas cayendo como si el viento las llevara.

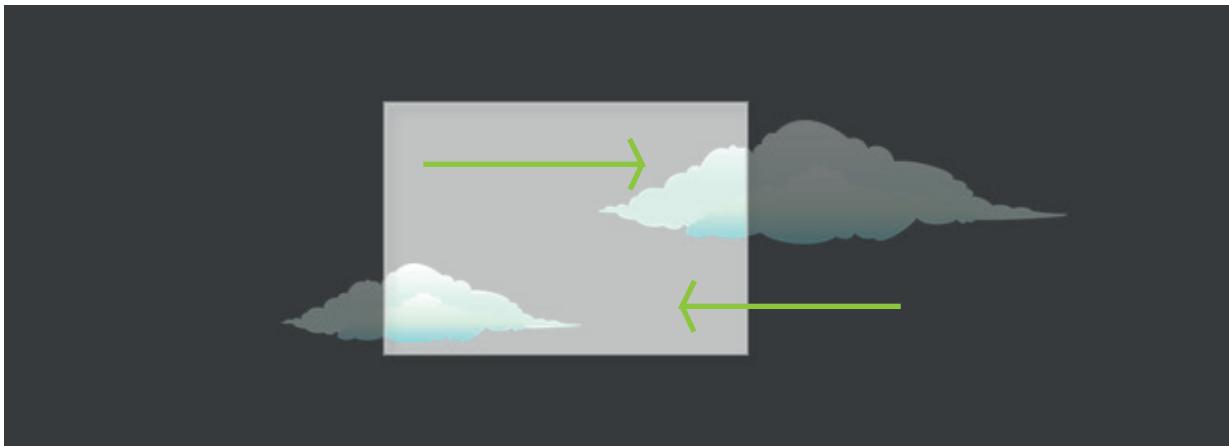


Las hojas salen del escenario con un efecto de viento.

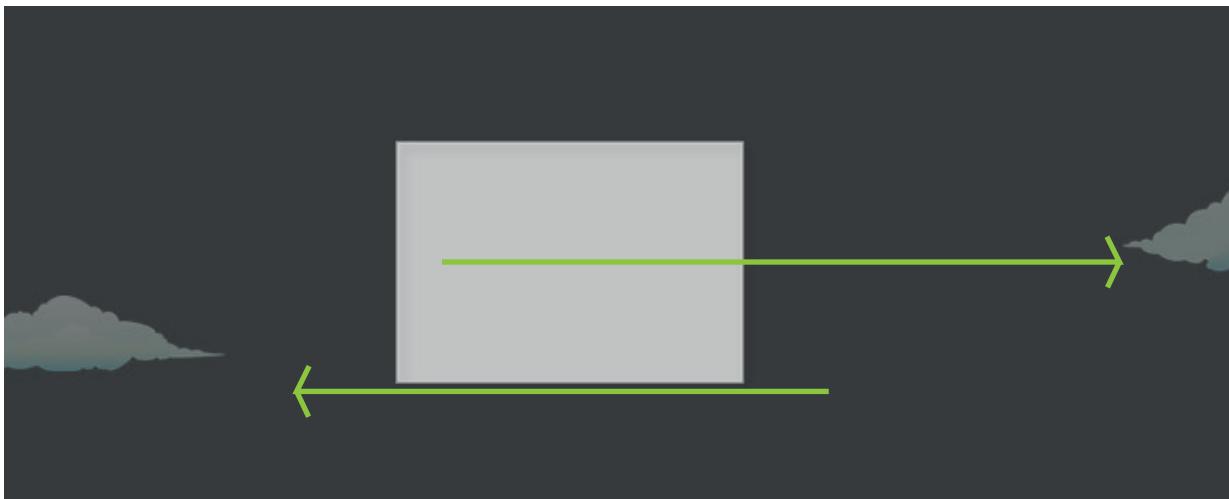
## Escena 1



Para las nubes se colocaron las nubes fuera del escenario.

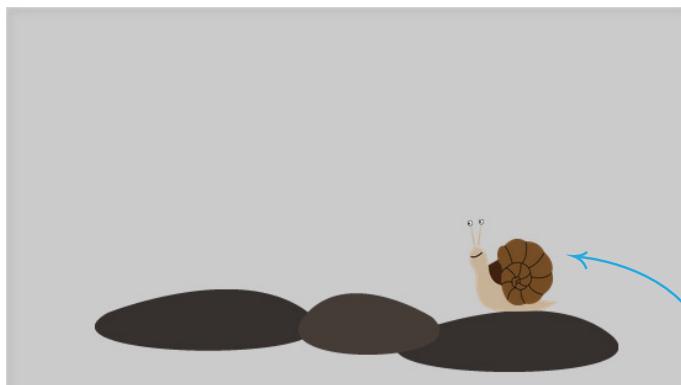


Las nubes entran al escenario muy despacio dando una sensación de calma.

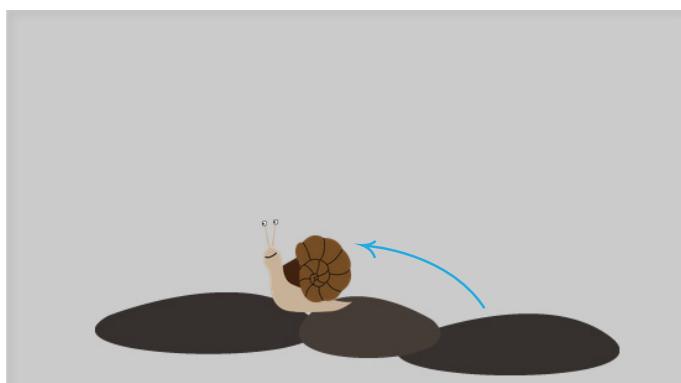
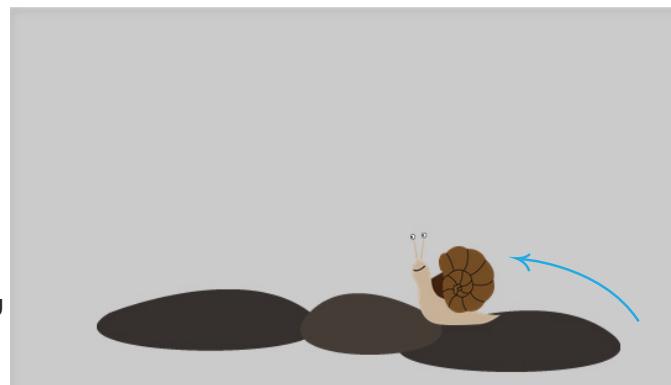


Con la misma velocidad salen las nubes del escenario.

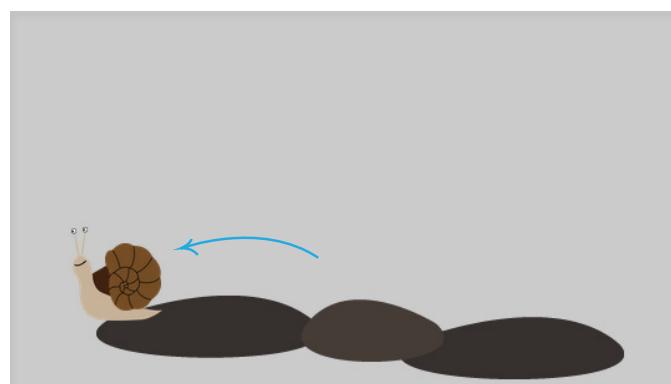
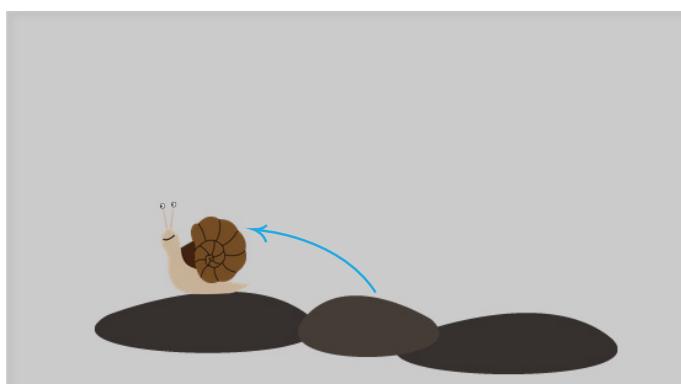
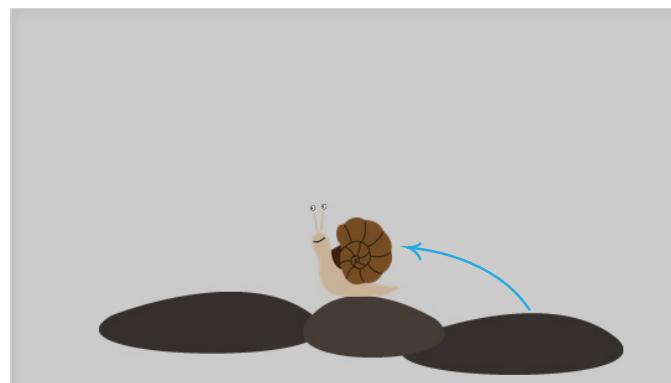
Así se repiten las animaciones dando la idea de mas nubes.



El caracol empieza su avance por las rocas.



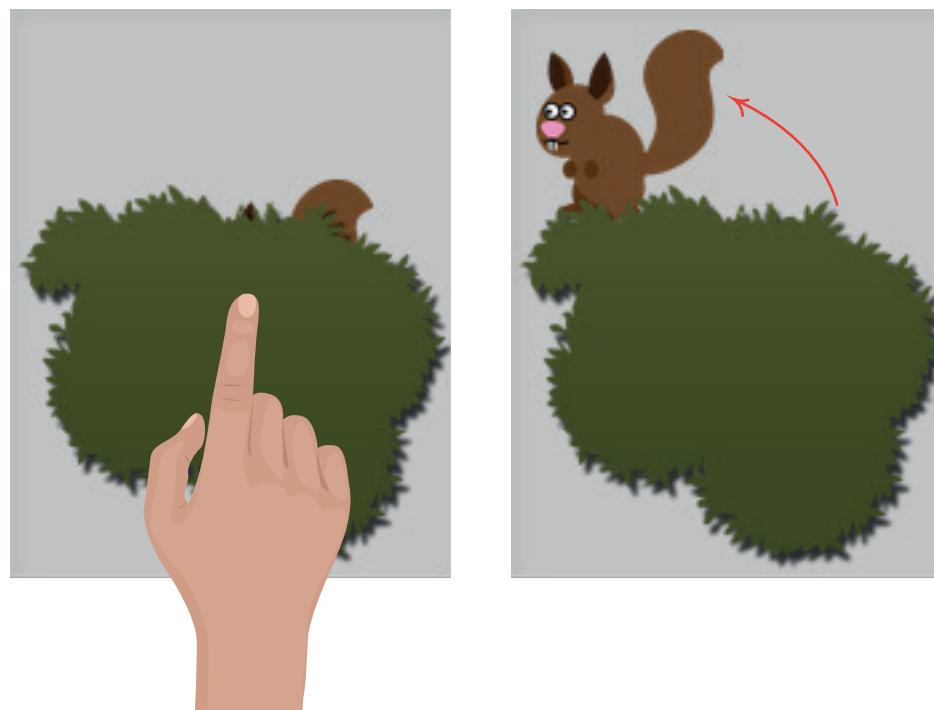
En cada roca se puede observar como se mueven de manera diferentes en cuestión de velocidad el caracol y el caparazón.



Al llegar a la última roca el caracol dice un mensaje en el que da la pista de buscar a la ardilla que esta en el mismo escenario.

El niño al ver el mensaje del caracol se dispondrá a buscar a la ardilla por el escenario para lo cual esta deberá estar oculta en este.

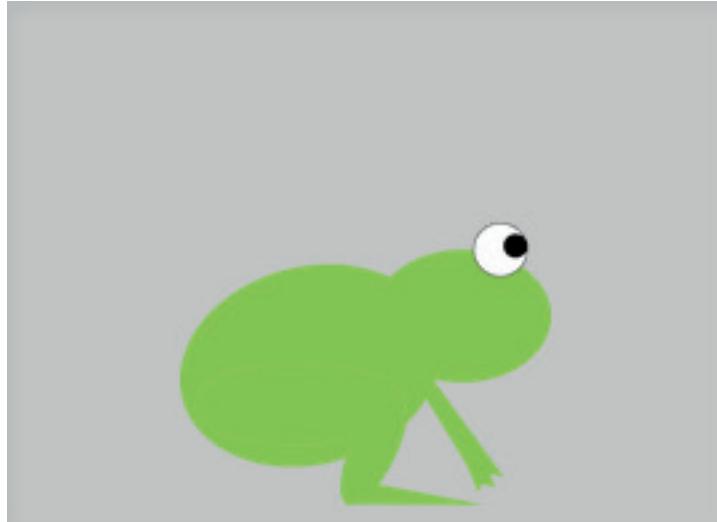
Entonces el reto fue hacer un objeto oculto que cuando el niño/a toque o le de click este aparezca.



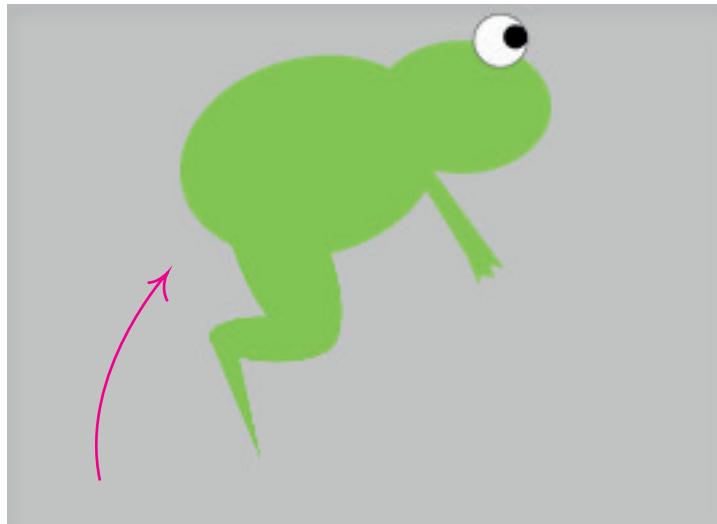
Se encuentra el arbusco con la ardilla escondida, el niño buscará a la ardilla, cuando le de click al lugar donde se encuentra el animal este saltara a la vista del niño.

## Escena 2

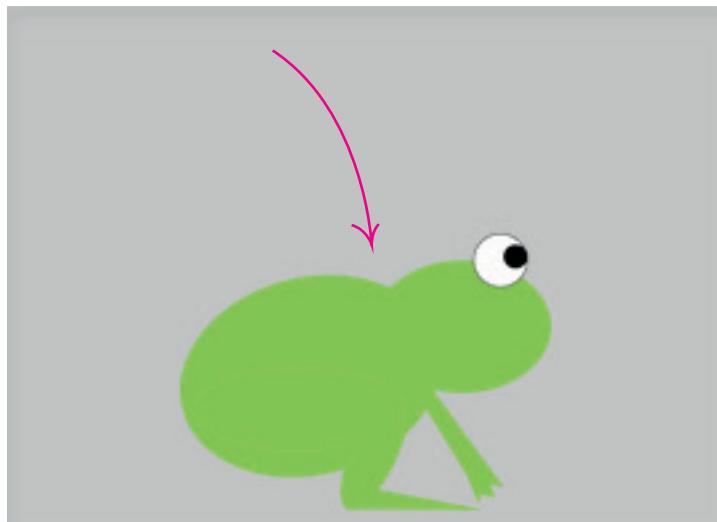
En esta escena la rana es quien le indica al usuario lo que tiene que buscar en el escenario.



La rana esta en el piso a punto de saltar



Entonces da un brinco el cual llama la atención del niño/a para que se fije en lo que tiene que buscar.



La rana cae a la misma posición del inicio, con esto se logra la repetición del salto durante todo el cuento.

Una vez despertada la atención del niño/a en buscar otro animal en el escenario, en este caso al protagonista y a su hermana, el niño los busca y cuando le da click al arbusto las cabezas de los venados aparecen entre este dando una sensación de sorpresa en el usuario.



El arbusto esta en el escenario escondiendo a los personajes, pero como pista el arbusto se mueve indicando que hay algo ahi.

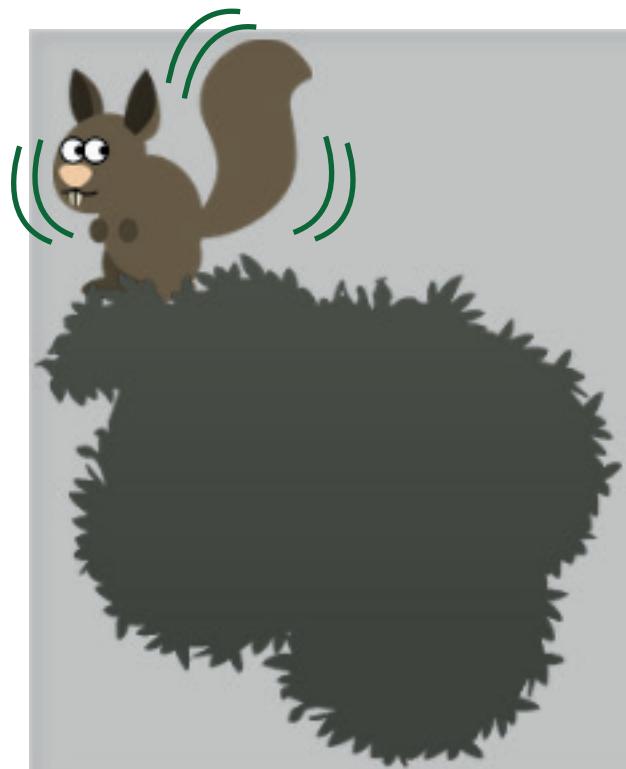


Al darle click en el arbusto las cabezas aparecen en este.

# Escena 3

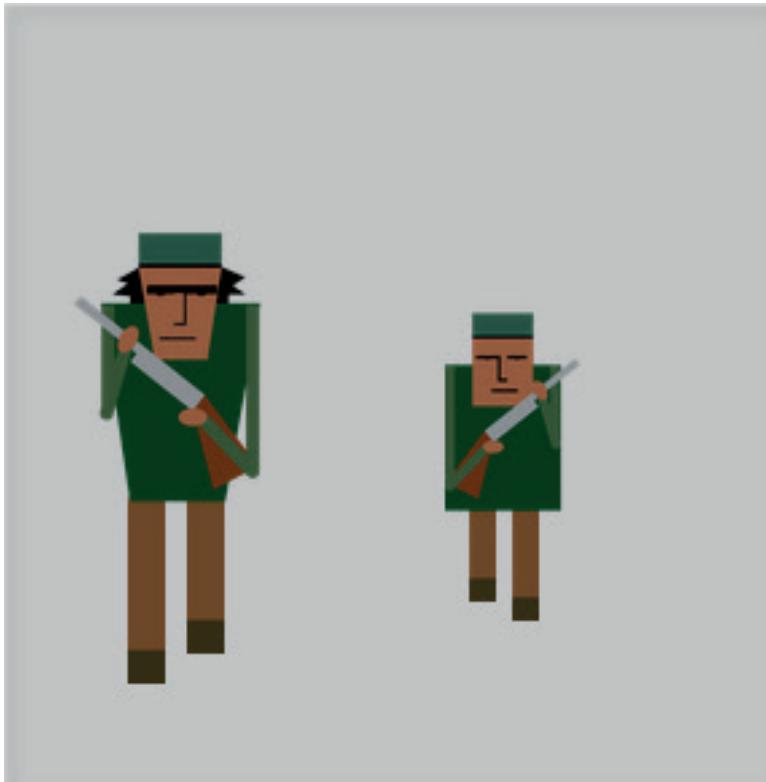
La idea es que mientras los cazadores se acercan en el bosque al lugar donde se encuentran los animales, estos demuestren miedo ya que al no conocer a los seres humanos les tienen miedo.

Entonces se pensó en demostrar este miedo con un temblor en la ardilla ella con los ojos muy abiertos y un temblor en su cuerpo indica que se acercan los humanos.

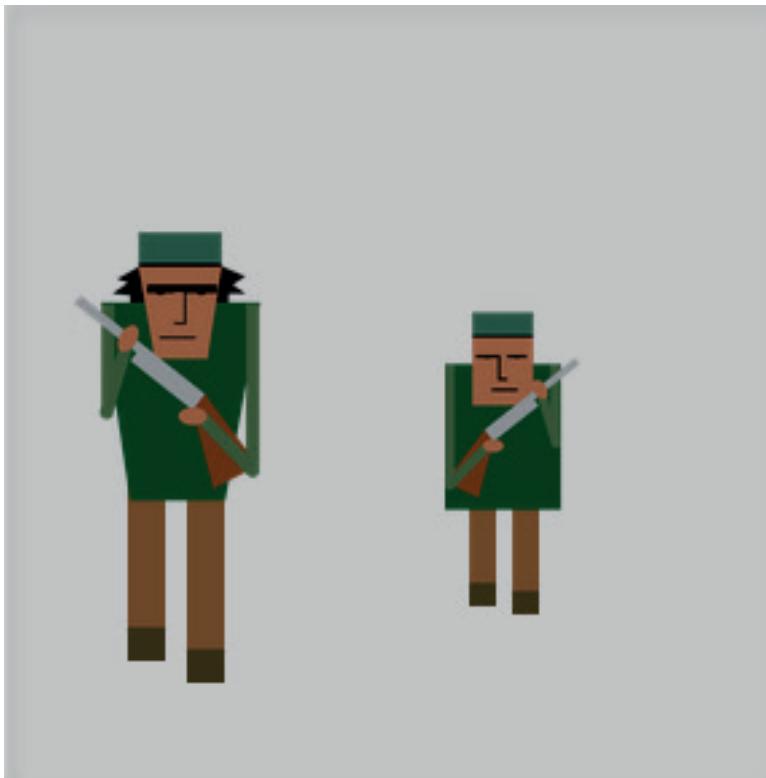


La ardilla se mueve como si temblara y a la vez indica que se busque al conejo porque ya vienen los humanos y quien sabe que le podrían hacer a este.

Entonces esto despierta de nuevo el interés del niño en encontrar al animal en el escenario.



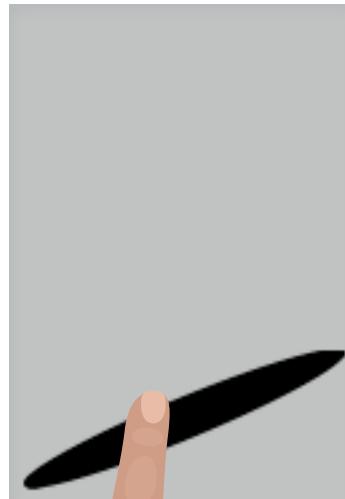
Los humanos se acercan, cada cazador tiene un paso independiente en comparazon del otro, el mas grande al estar mas cerca da unos pasos mas despacio mientras que el que esta más atrás da pasos mas veloces.



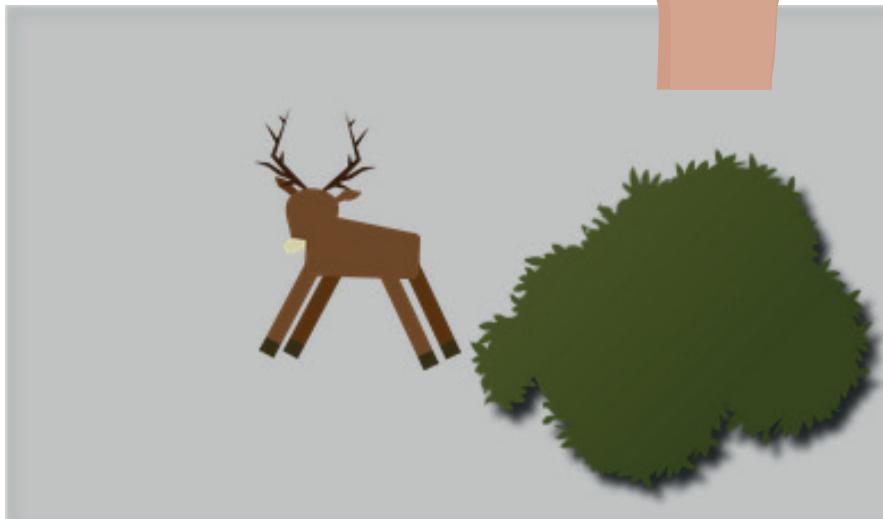
Los pasos y el cuerpo es independiente uno del otro dando la sensación de que se acercan los cazadores.

Mientras los cazadores se acercan el niño tiene que encontrar al conejo para lo cual este debe estar escondido en el escenario.

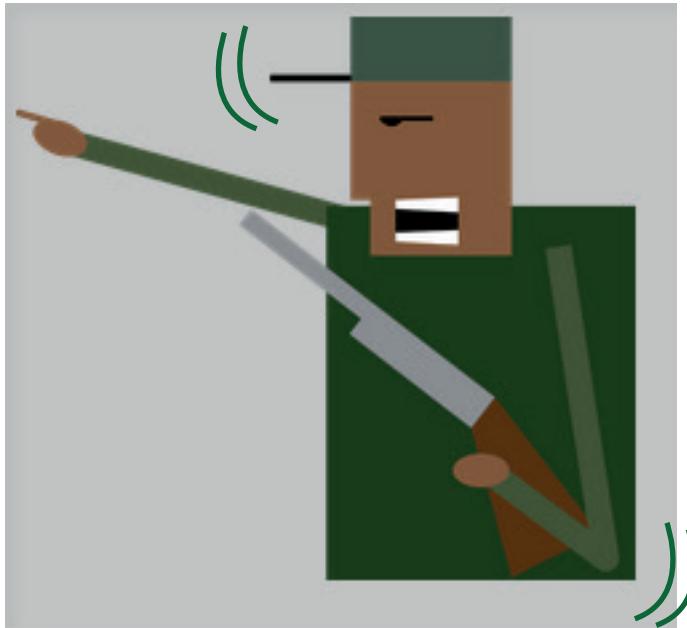
Primero se verá un agujero en el piso que se movera hasta que se le de click o toque.



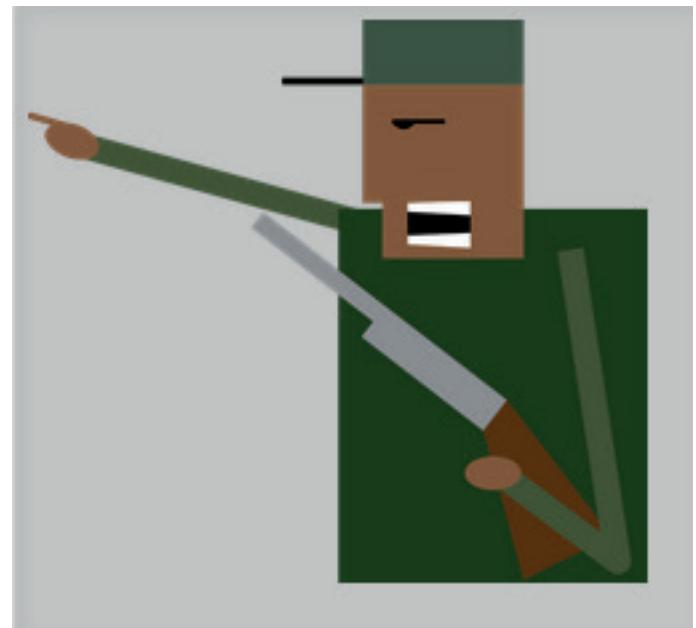
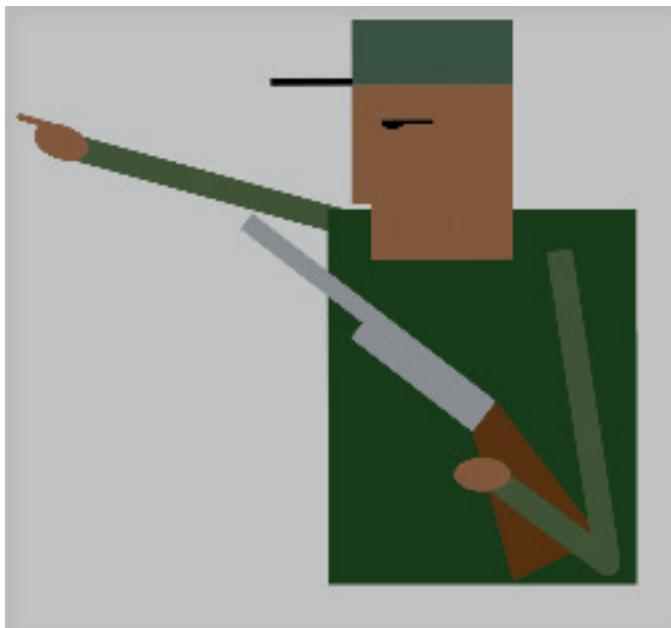
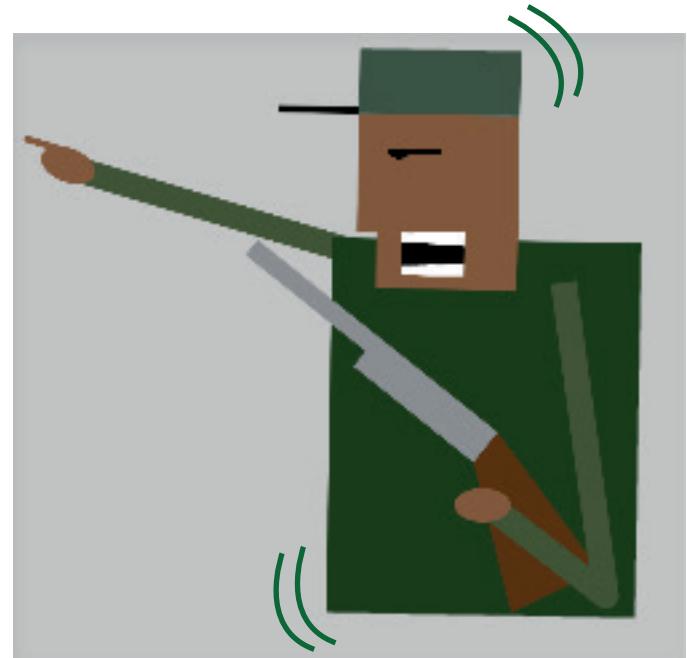
Al darle click o tocar el agujero, de este saldrá el conejo muy asustado ya que los humanos se acercan.



El cazador quiere encontrar a Papá Venado, ya indica donde está el, entonces el niño tiene que tocar el arbusto para que Papá Venado salga corriendo para poder escapar de los cazadores.



El cazador se mueve mientras grita, indicando con el dedo donde está Papá Venado.



Abre y cierra la boca mientras indica la posición del venado.

Aquí aparece mensaje en el que indica que ahí está el venado.

# Escena 5

Cuando el protagonista pasa por el bosque los ojos le acecharán, estos parpadearan en momentos.



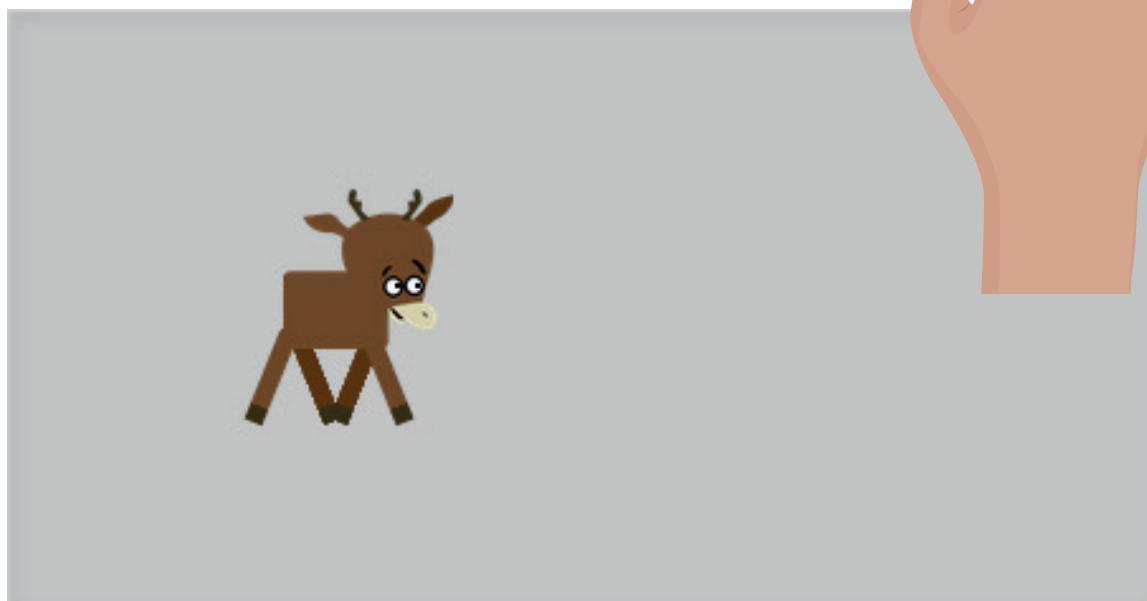
Los ojos estan atendfos viendo al protagonista que pasa muy asustado por el bosque.



Algunos de los ojos parpadean dando la idea de que se encuentran en diferentes niveles.



El protagonista esta parado asustado en el bosue sin poder cruzarlo, el niño tend´ra que quitar el arbusto en el camino para que el venado pueda cruzarlo.

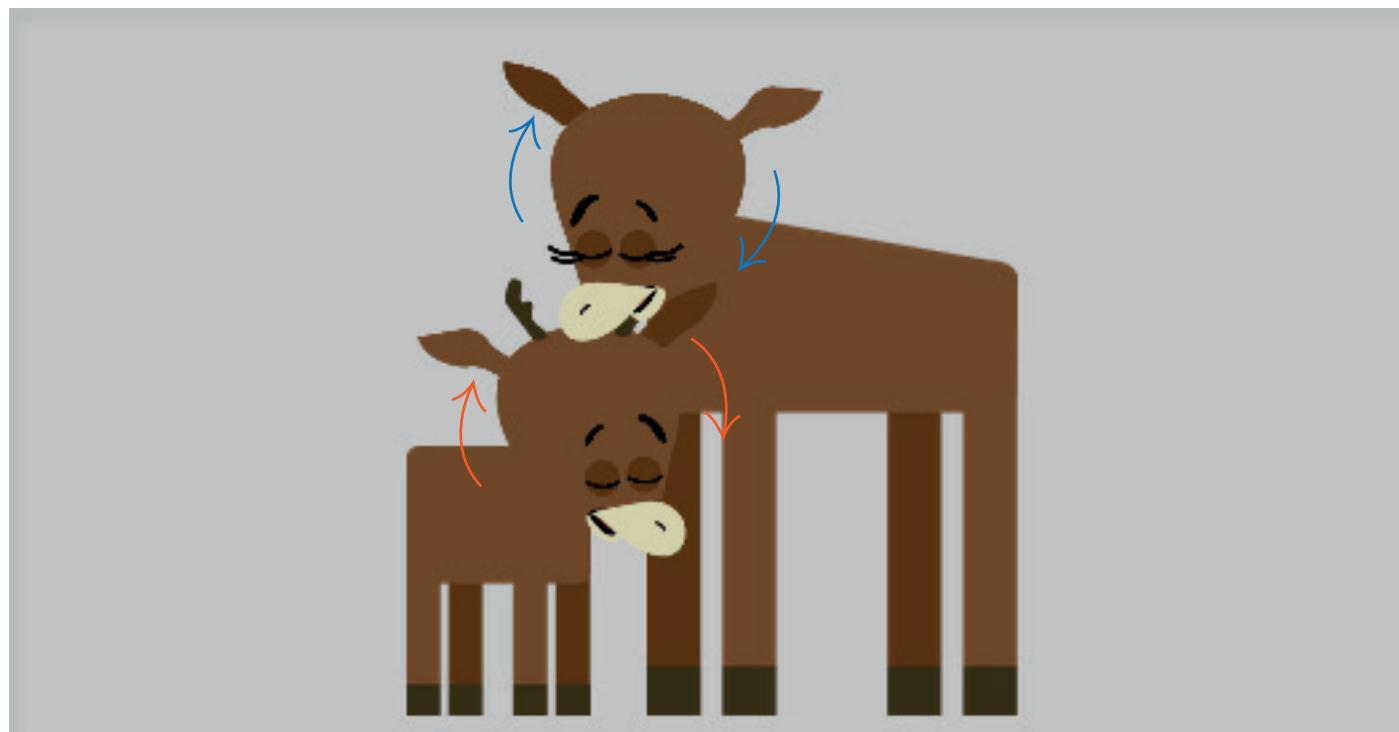


Una vez que el arbusto se quite del camino, el venado empeiza a cruzar el bosque auqne este muy asustado viendo a los alrededores.



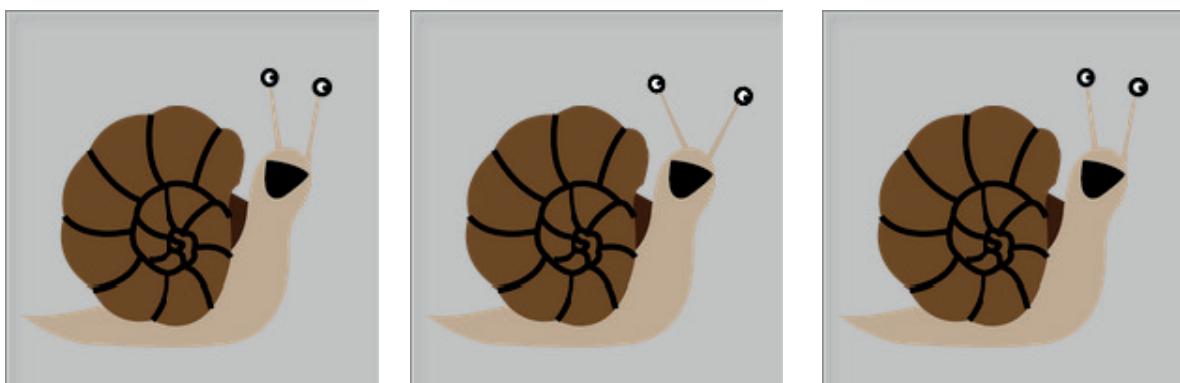
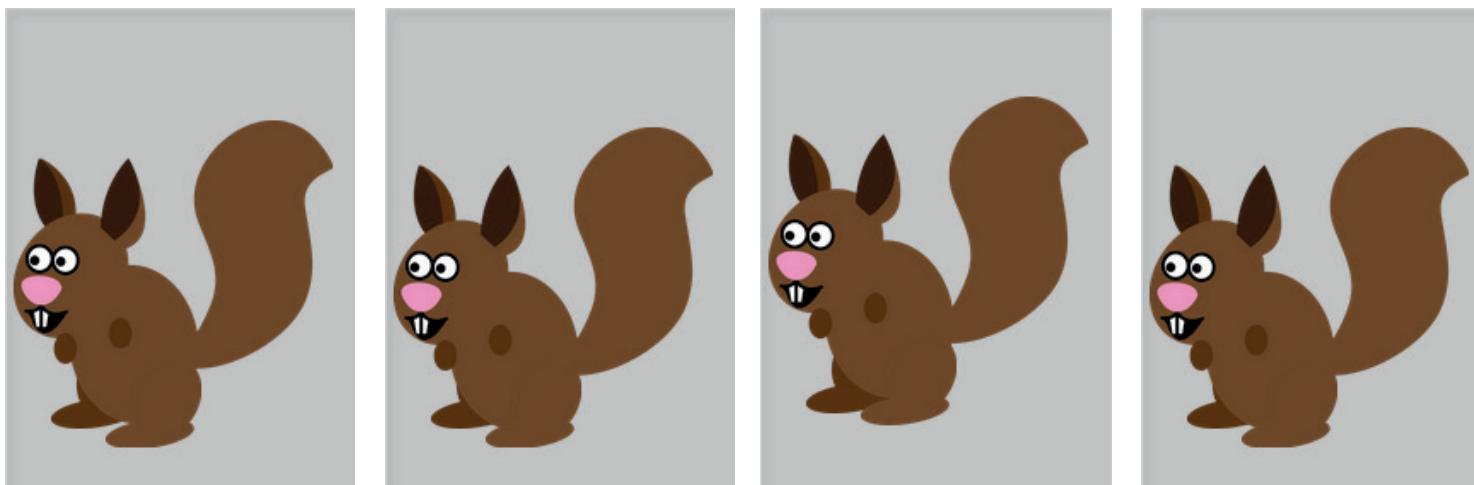
Martín finalmente cruza el bosque

Martín ha vuelto, su madre lo acaricia con ternura y Martín le corresponde la caricia

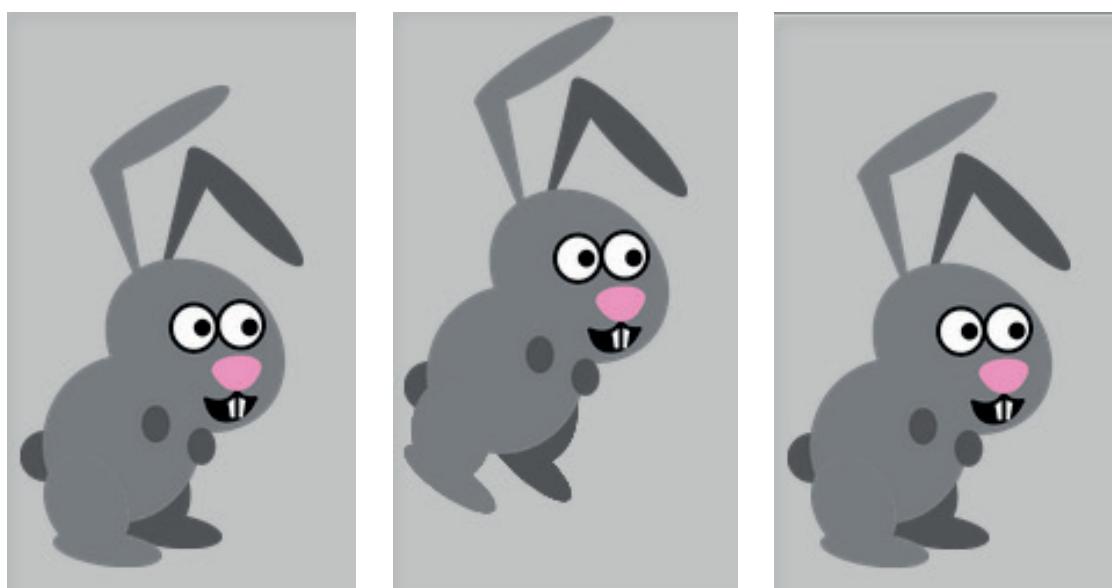


El movimiento de Martín y su mamá es solo una pequeña rotación cada uno en su cabeza en diferentes direcciones

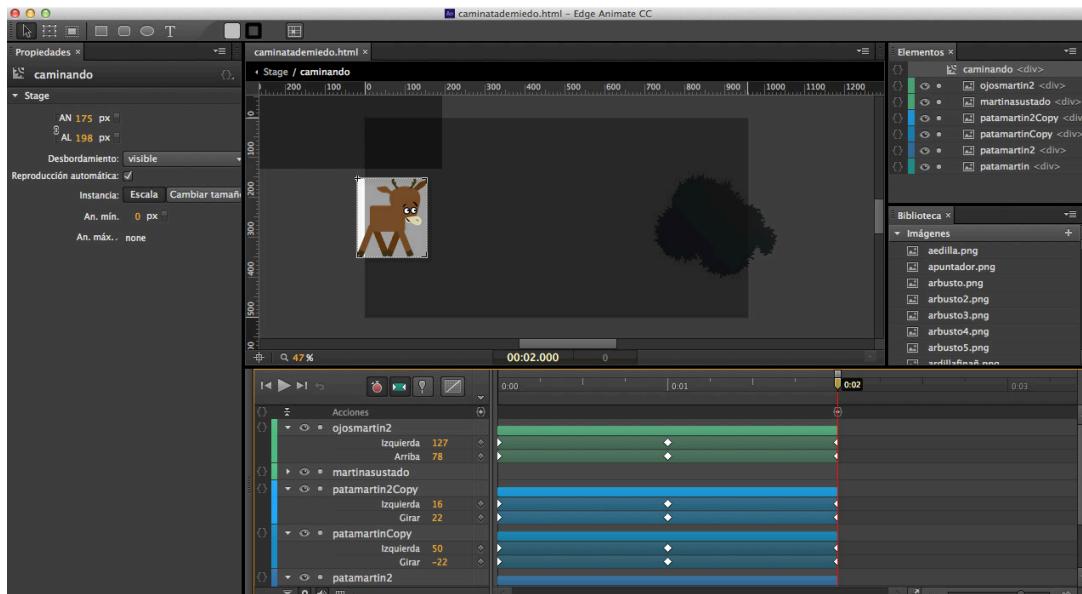
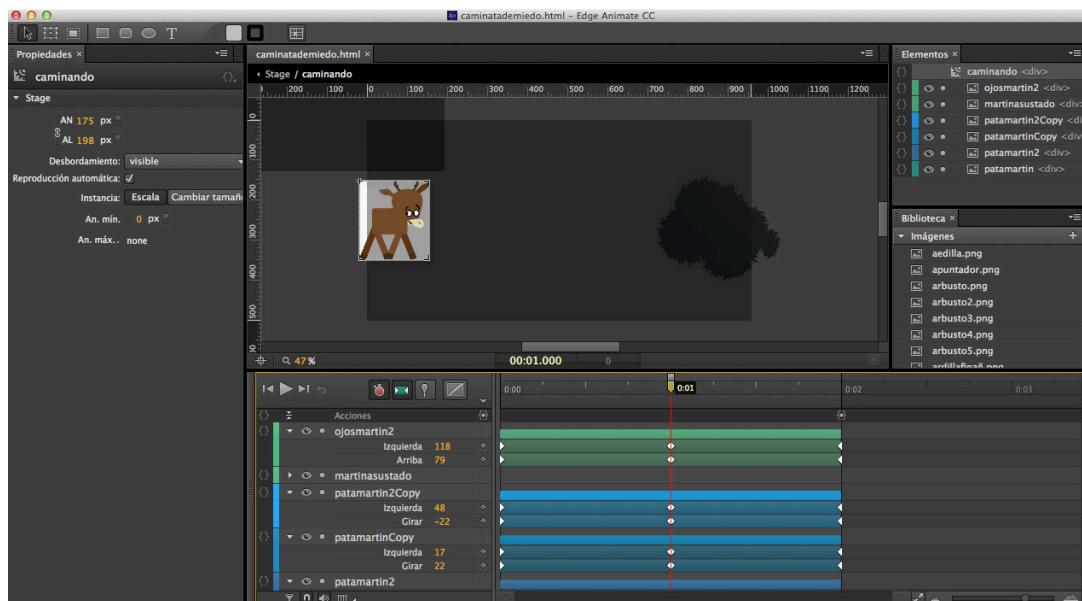
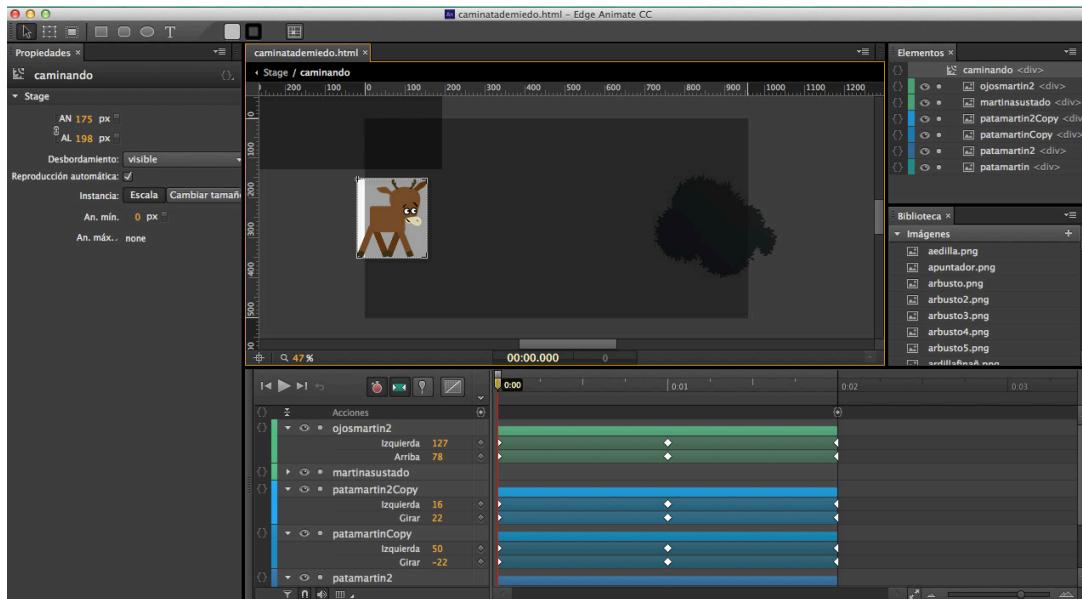
Los animales estan felices, entonces la ardilla da un pequeño salto de felicidad.



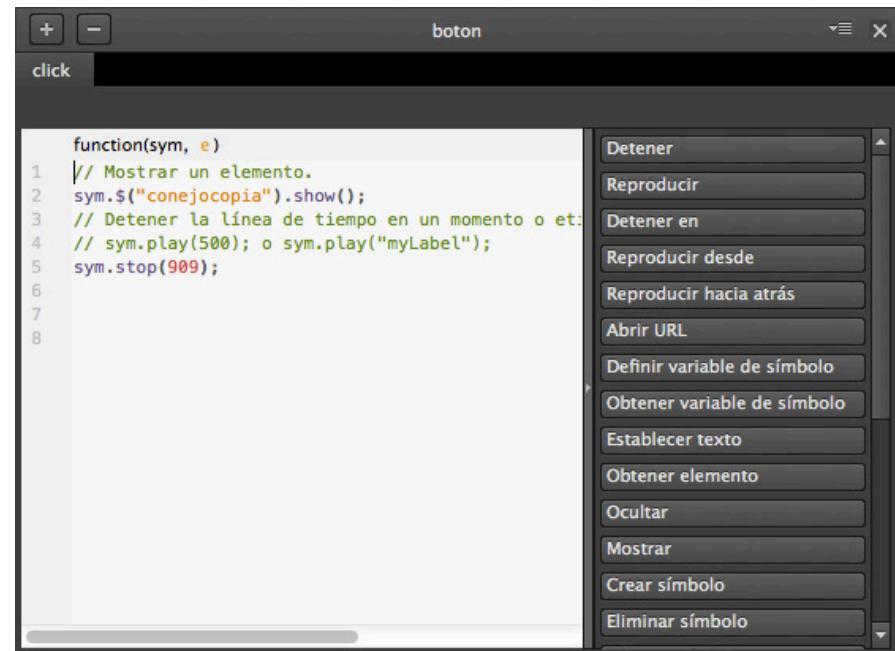
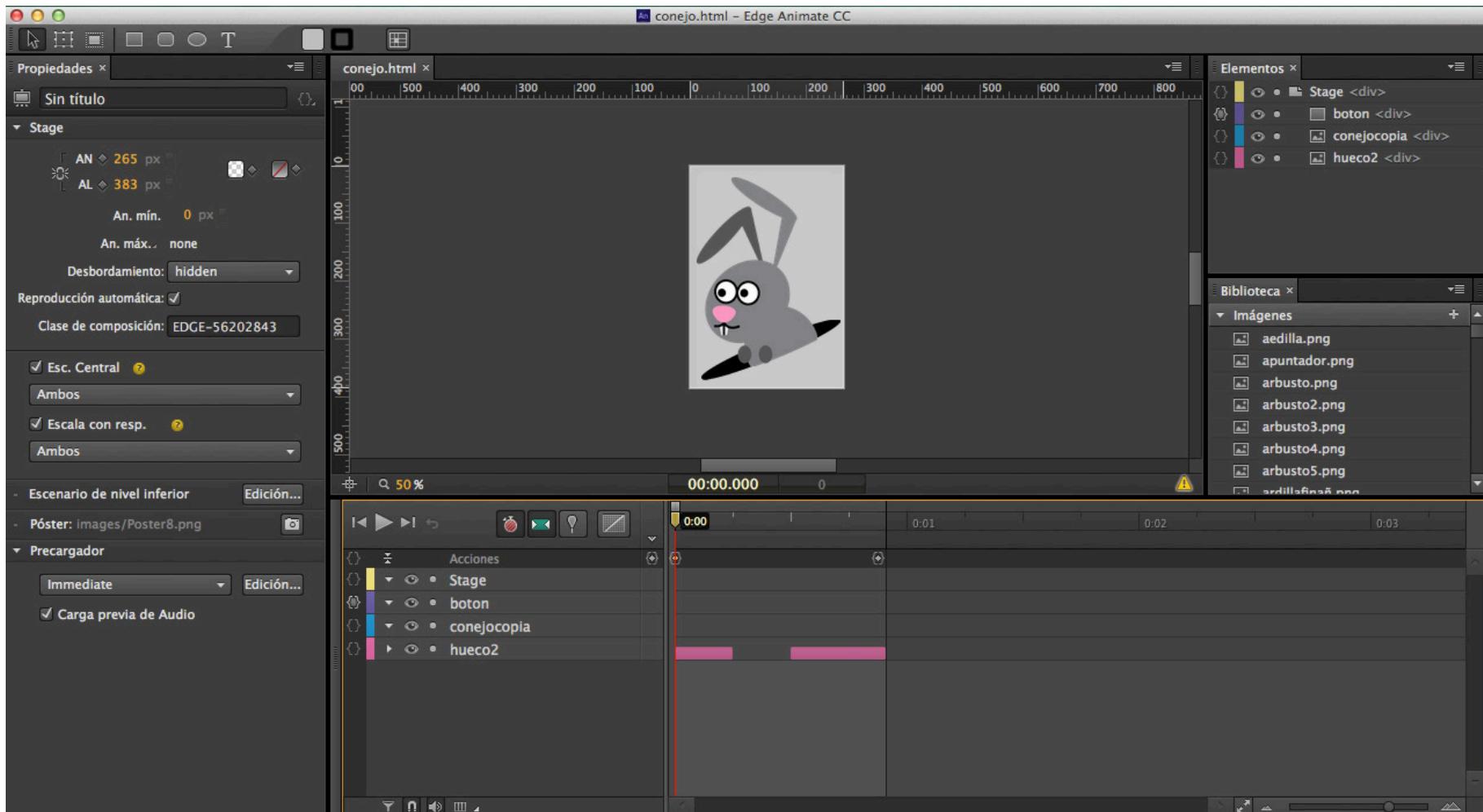
El caracol no puede dar un brindó, entonces el solo mueve sus ojos con felicidad



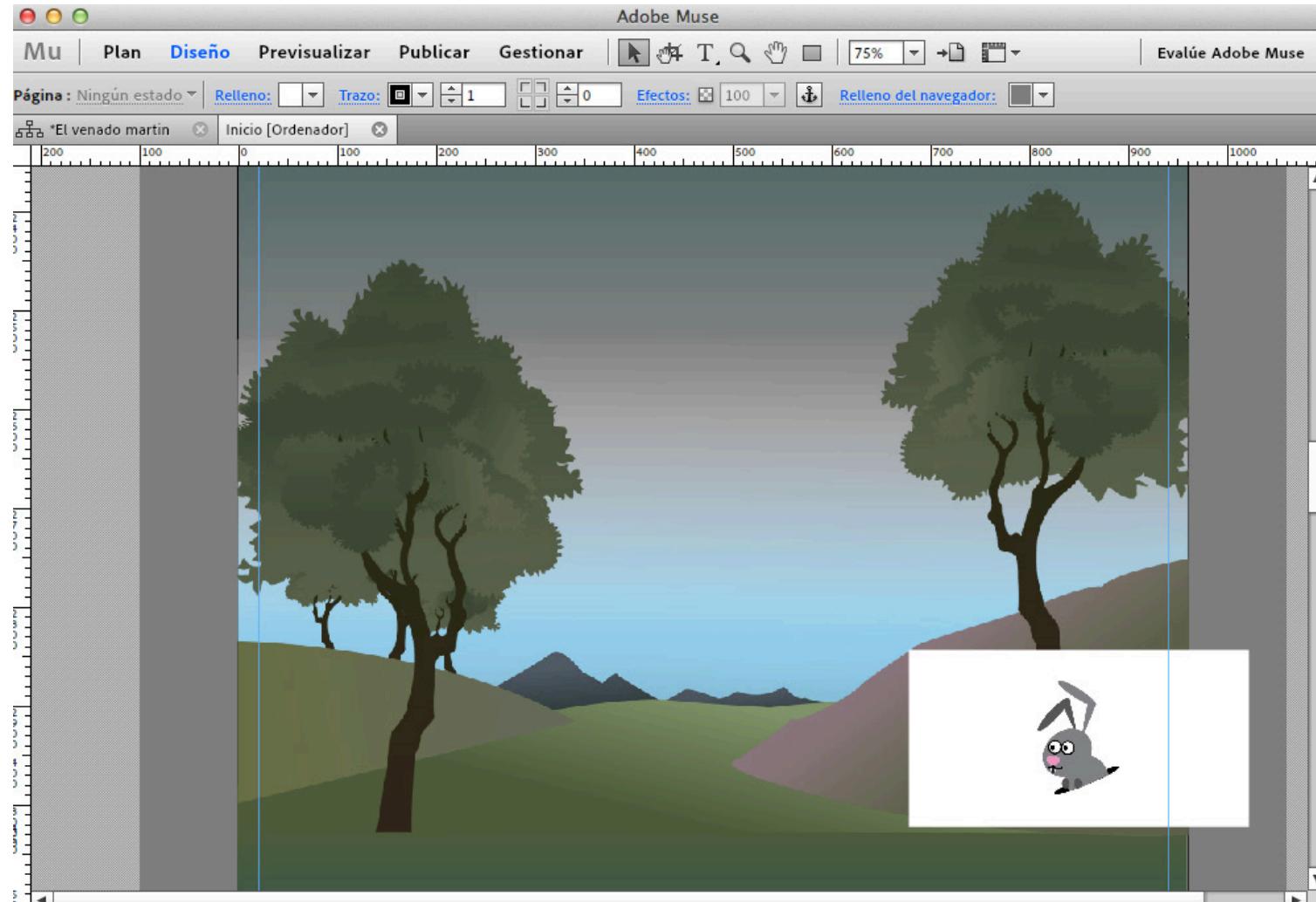
El conejo al ser un animal saltarín da un gran salto de alegría.



Una vez colocadas las partes clave en el escenario se iba creando los movimientos, en este caso se muestra una caminata en el mismo lugar para luego ser llevada de un lugar a otro, pero esta animación al igual que muchas creadas no podría avanzar sin pulsar en un botón creado para que el niño tenga esa relación interactiva con el cuento que se busca.

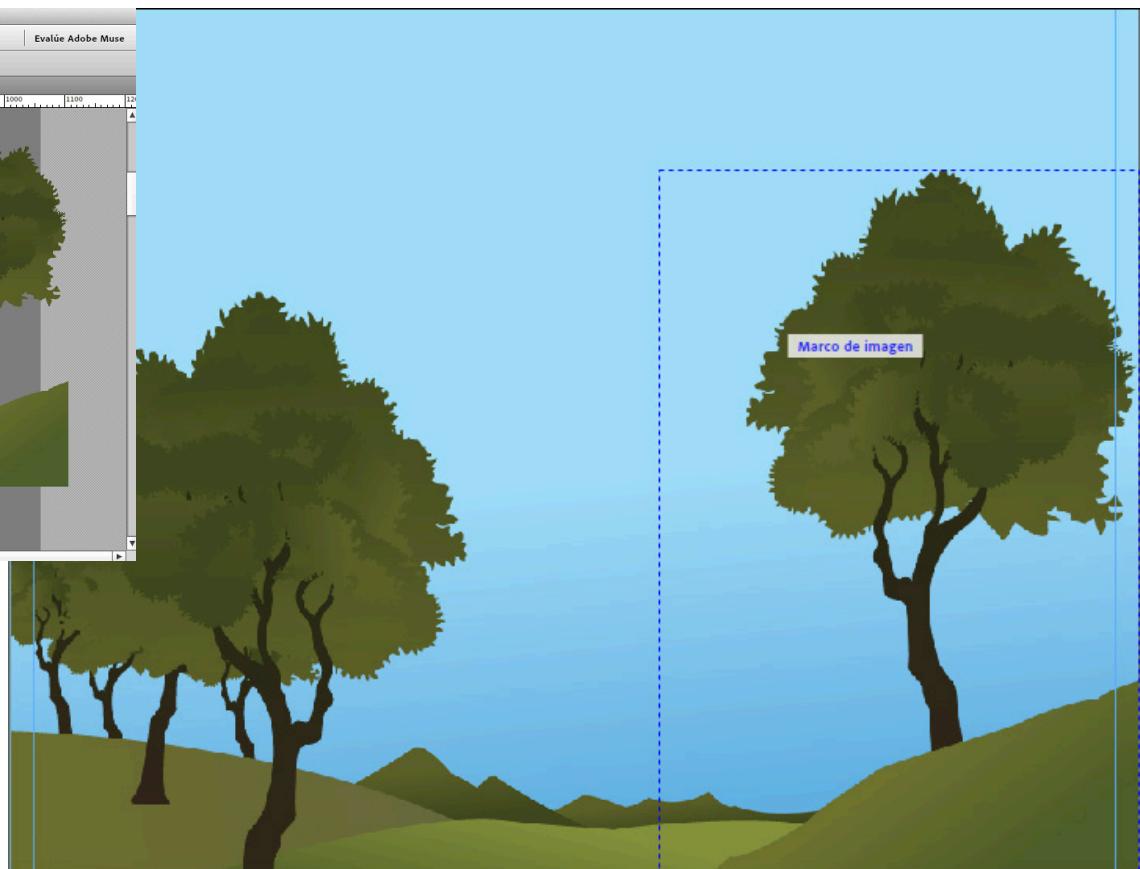
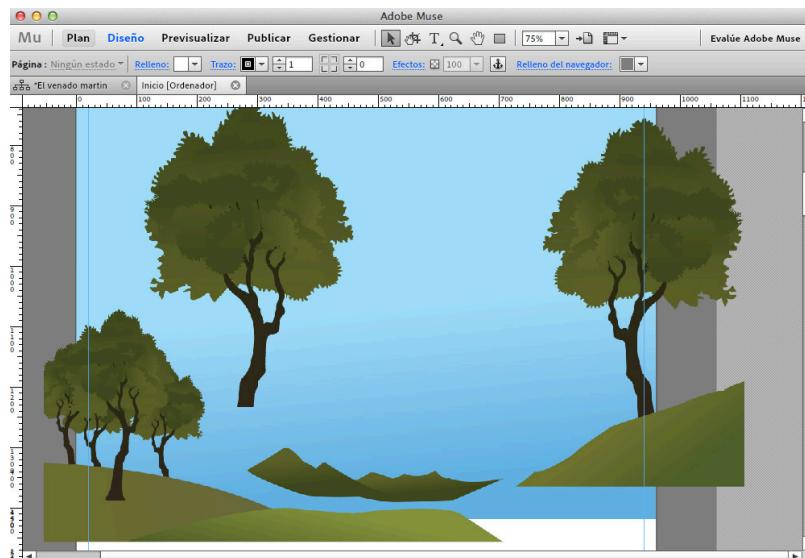


Creación de un botón con la respectiva animación la cual crearía una relación interactiva con el niño/a.

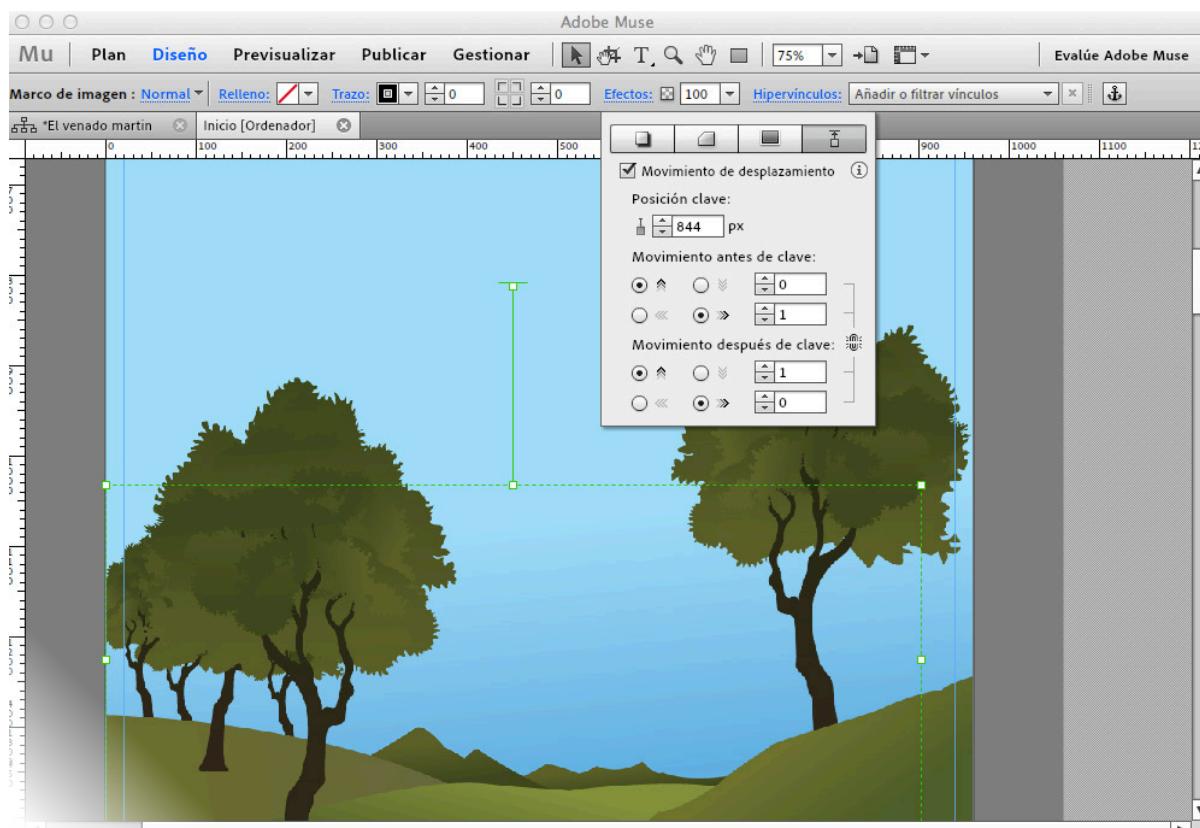


Una vez hecha la animación se le exporta en formato OAM pero para esto se necesita crear una publicación especial en el mismo programa.

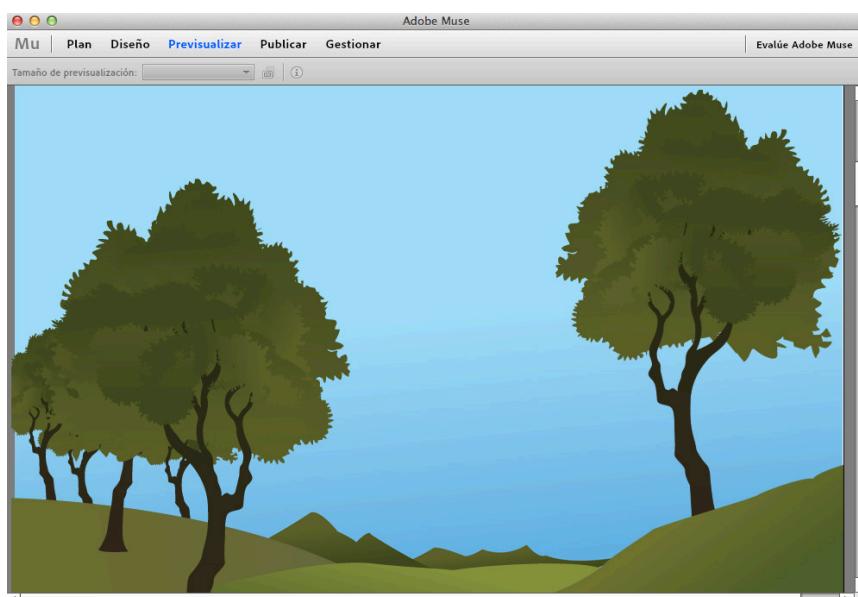
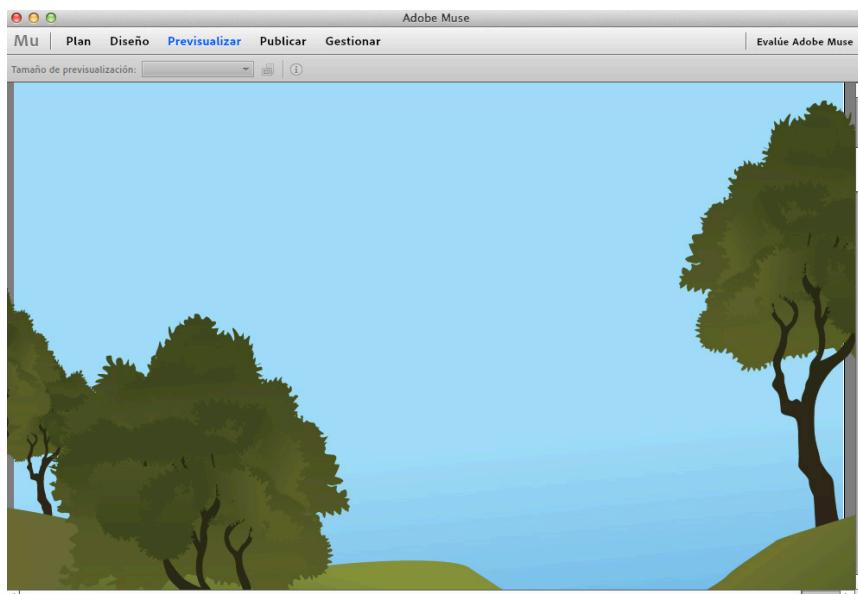
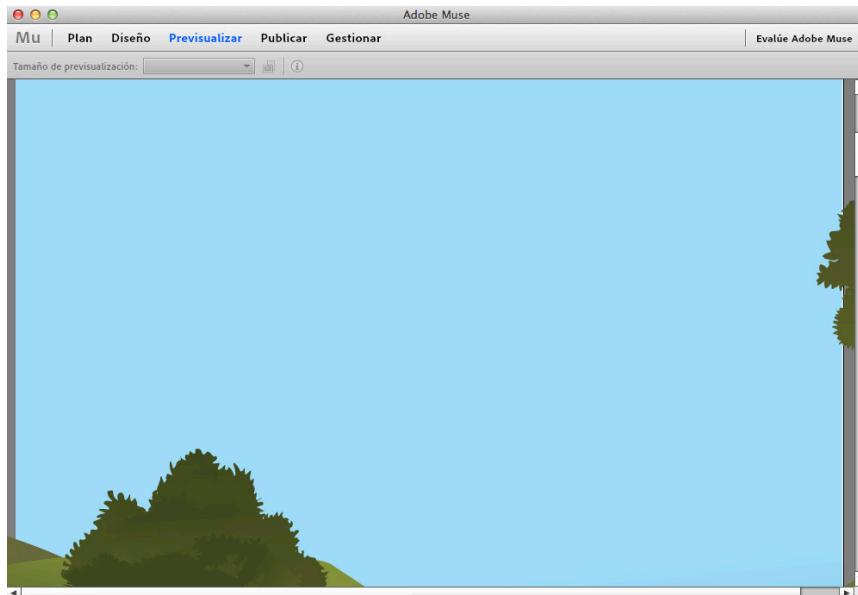
En Adobe Muse se le importa como una imagen más se coloca en el lugar y luego veremos como se reproduce en la página web.



Una vez creadas las animaciones de los personajes, había que crear los espacios en la página, entonces se crearon en Adobe Muse, aquí se creó el espacio para cada dispositivo, en el caso del ordenador permite crear un tipo de animación llamado "efecto parallax" el cual crea una transición 3D en la página.

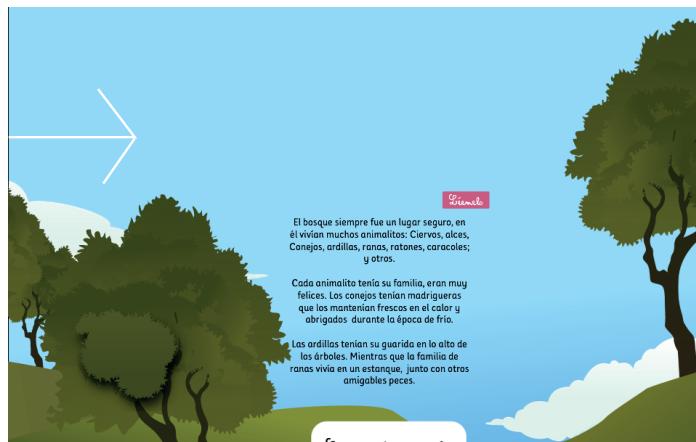
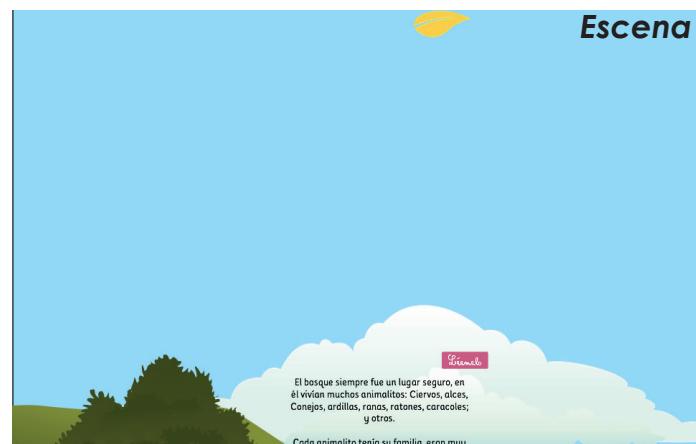


Para crear este efecto se utiliza una herramienta en el programa que podemos ver en la imagen esta crea el efecto según las medias y proporciones que nosotros pongamos.



Este movimiento se consiguió con este efecto al bajar el scroll se puede apreciar como en el ejemplo la imagen va apareciendo en la pantalla.

# El Venado Martín



Título del cuento, junto a las animaciones de hojas que se mueven con el viento ya precargadas.

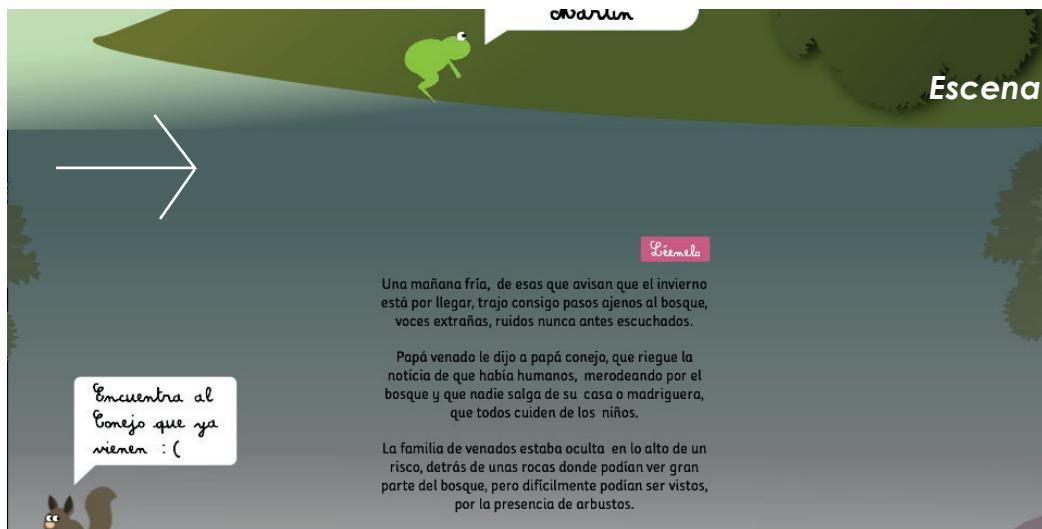
Dicho esto les muestro el orden y como se darán las animaciones de los escenarios con sus respectivas animaciones.

Como se puede observar al bajar con el scroll o deslizarse por la pantalla se anima el escenario, osea, van entrando los diferentes elementos según como se baje.

# 2



En el escenario solo se encuentra estático el horizonte y los venados, entonces al seguir bajando va entrando en escena el árbol y los demás objetos y animales.



# 3

*Píemelo*

Una mañana fría, de esas que avisan que el invierno está por llegar, trajo consigo pasos ajenos al bosque, voces extrañas, ruidos nunca antes escuchados.

Papá venado le dijo a papá conejo, que riegue la noticia de que había humanos, merodeando por el bosque y que nadie salga de su casa o madriguera, que todos cuiden de los niños.

La familia de venados estaba oculta en lo alto de un risco, detrás de unas rocas donde podían ver gran parte del bosque, pero difícilmente podían ser vistos, por la presencia de arbustos.

Encuentra al Conejo que ya vienen : (



*Píemelo*

Una mañana fría, de esas que avisan que el invierno está por llegar, trajo consigo pasos ajenos al bosque, voces extrañas, ruidos nunca antes escuchados.

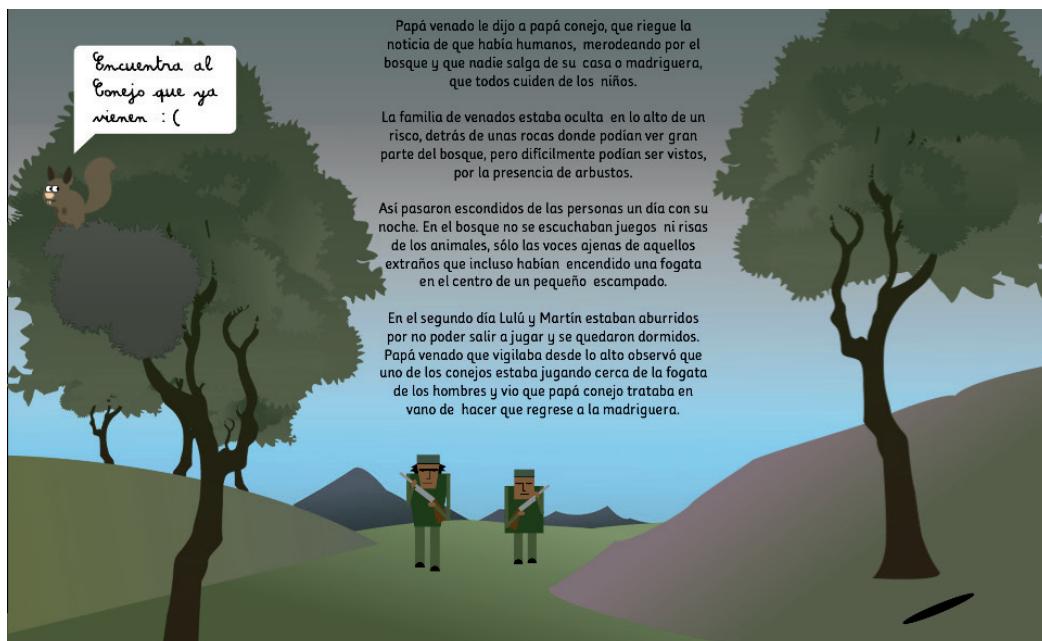
Papá venado le dijo a papá conejo, que riegue la noticia de que había humanos, merodeando por el bosque y que nadie salga de su casa o madriguera, que todos cuiden de los niños.

La familia de venados estaba oculta en lo alto de un risco, detrás de unas rocas donde podían ver gran parte del bosque, pero difícilmente podían ser vistos, por la presencia de arbustos.

Así pasaron escondidos de las personas un día con su noche. En el bosque no se escuchaban juegos ni risas de los animales, sólo las voces ajenas de aquellos extraños que incluso habían encendido una fogata en el centro de un pequeño escampado.

En el segundo día Lulú y Martín estaban aburridos por no poder salir a jugar y se quedaron dormidos. Papá venado que vigilaba desde lo alto observó que uno de los conejos estaba jugando cerca de la fogata de los hombres y vio que papá conejo trataba en vano de hacer que regresara a la madriguera.

Encuentra al Conejo que ya vienen : (



Papá venado le dijo a papá conejo, que riegue la noticia de que había humanos, merodeando por el bosque y que nadie salga de su casa o madriguera, que todos cuiden de los niños.

La familia de venados estaba oculta en lo alto de un risco, detrás de unas rocas donde podían ver gran parte del bosque, pero difícilmente podían ser vistos, por la presencia de arbustos.

Así pasaron escondidos de las personas un día con su noche. En el bosque no se escuchaban juegos ni risas de los animales, sólo las voces ajenas de aquellos extraños que incluso habían encendido una fogata en el centro de un pequeño escampado.

En el segundo día Lulú y Martín estaban aburridos por no poder salir a jugar y se quedaron dormidos. Papá venado que vigilaba desde lo alto observó que uno de los conejos estaba jugando cerca de la fogata de los hombres y vio que papá conejo trataba en vano de hacer que regresara a la madriguera.

Encuentra al Conejo que ya vienen : (

El fondo, la ardilla y los cazadores son fijos, a medida que se va bajando van entrando en escena los arboles.

Escena

4

Símbolo

Uno de los hombres, se percató de la presencia del pequeño conejo y apuntó su arma con dirección a éste. Papá alce al ver la desesperación del pobre conejito, sin pensarlo, salió de su escondite en el risco y corrió para que los hombres pudiesen verlo y se olvidara del conejito.

Al ver que los hombres se dieron cuenta de su presencia, emprendió la carrera en dirección opuesta, consiguiendo que los cazadores lo siguieran.

Por varias horas, el bosque se quedó en absoluto silencio, poco a poco iban saliendo los animales de sus escondites, pensando haberse liberado de los cazadores.

Lulú y Martín despertaron de su largo sueño y preguntaron a mamá venado por su padre, a lo que ella no les supo responder, porque no sabía lo que había sucedido.

A la mañana del tercer día en que papá alce no regresaba, Papá conejo llamó a todos para contarles lo que había pasado. Mamá venado temiendo lo peor les dijo a sus niños con dirección a éste: Papá alce al ver la desesperación del pobre conejito, sin pensarlo, salió de su escondite en el risco y corrió para que los hombres pudiesen verlo y se olvidara del conejito.

Al ver que los hombres se dieron cuenta de su presencia, emprendió la carrera en dirección opuesta, consiguiendo que los cazadores lo siguieran.

Por varias horas, el bosque se quedó en absoluto silencio, poco a poco iban saliendo los animales de sus escondites, pensando haberse liberado de los cazadores.

Lulú y Martín despertaron de su largo sueño y preguntaron a mamá venado por su padre, a lo que ella no les supo responder, porque no sabía lo que había sucedido.

A la mañana del tercer día en que papá alce no regresaba, Papá conejo llamó a todos para contarles lo que había pasado. Mamá venado temiendo lo peor les dijo a sus niños que tal vez su padre, no regrese nunca.

Lulú lloró mucho, pero Martín se negaba a creerlo, esperó que oscureciera y aprovechando el sueño de todos, salió en búsqueda de su padre.

Búscalo  
detrás de ese  
arbusto

El árbol aparece en el escenario a medida que se baja, las animaciones precargadas van asomando al igual que las animaciones interactivas.



5



La animaciones precargadas e interactivas ya están en el escenario junto al fondo, mientras se baja aparece el arbol más cercano.



6

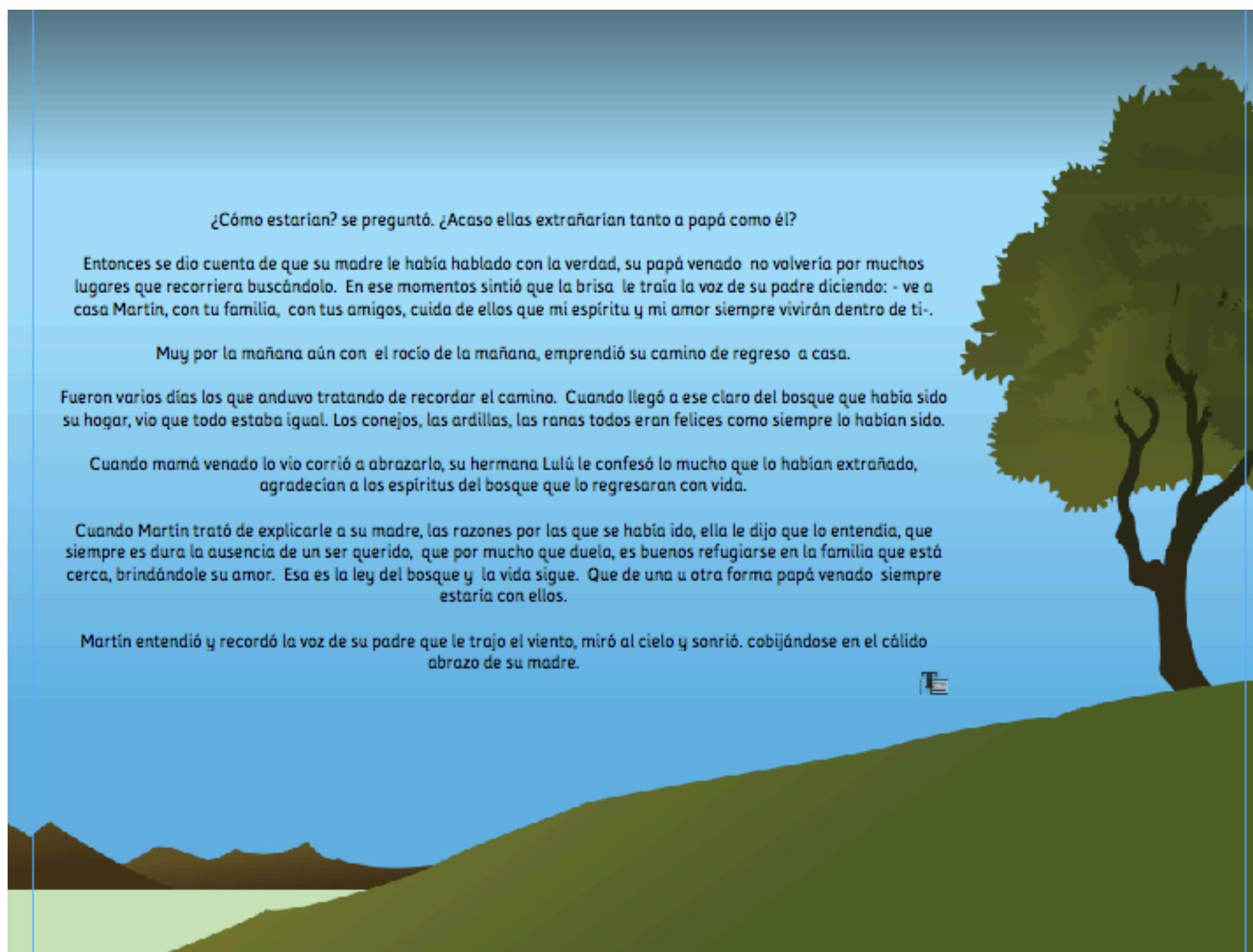
No existe una animación por el scroll, solo existen animaciones precargadas ya que es el final y están todos celebrando.



El mismo efecto que al inicio con las hojas llevadas por el viento, las nubes y el texto indicando el final del cuento.

Con la página lista con animaciones, botones e imágenes se procedió a colocar los textos. Aquí se tuvo que pensar muy bien en la diagramación ya que al principio se justificó cada texto, pero se veía muy rígido para los niños.

Finalmente se pensó en un texto centrado o normal con justificación a uno de los lados según la situación que lo amerite haciendo esto menos serio al texto pero ordenado y fácil de comprender.



# CREACIÓN DE LA APLICACIÓN



assets



css



images



index.html

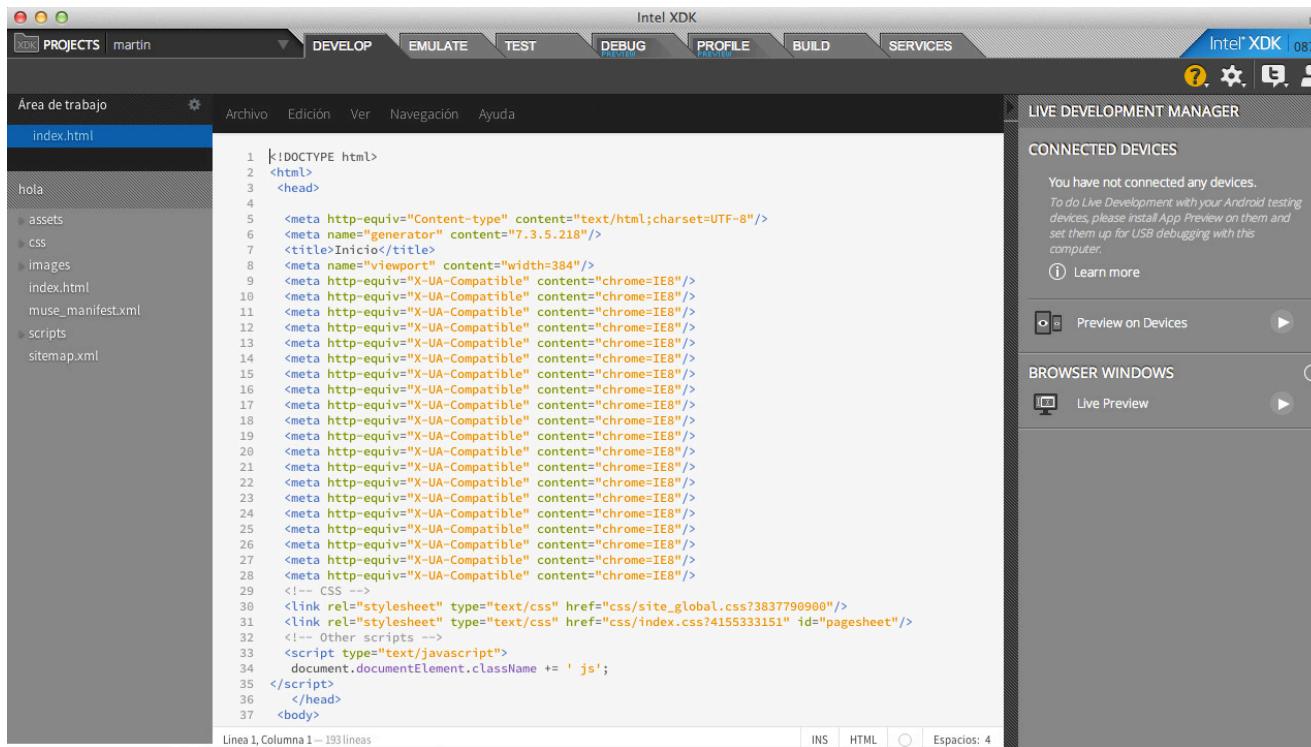


scripts

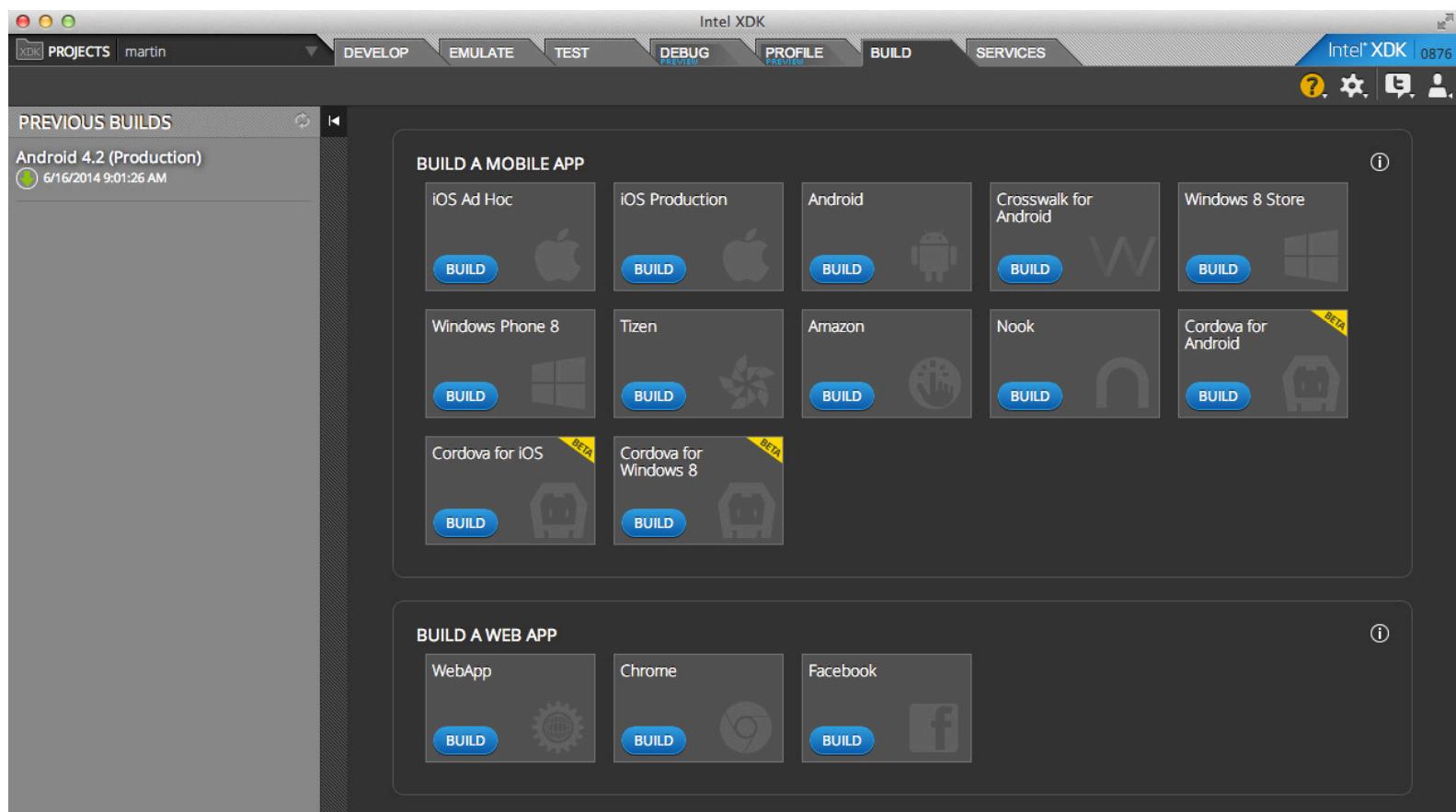


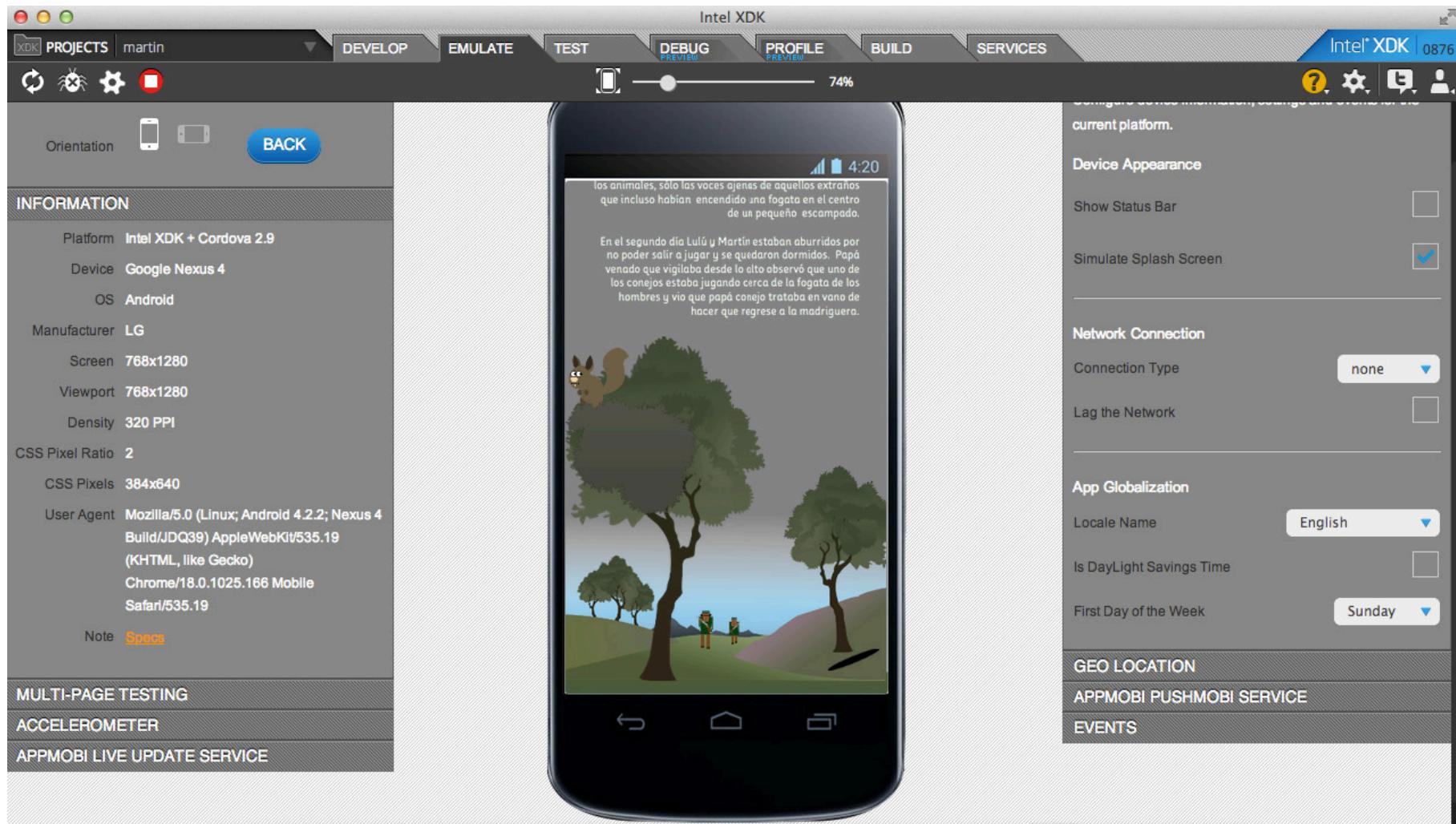
sitemap.xml

Con el cuento listo para cada dispositivo se debe crear la página web para esto se necesita un servidor en esto te ayuda Adobe para crear tu página y exportar el HTML este servirá para crear la aplicación para cada dispositivo.



En Intel XDK se importa la carpeta con todos los archivos que se mostraron, este leerá la página con todas las animaciones y textos. Aquí se puede apreciar todo el código HTML5. Este programa luego de esto crearía las aplicaciones para cada uno de los dispositivos



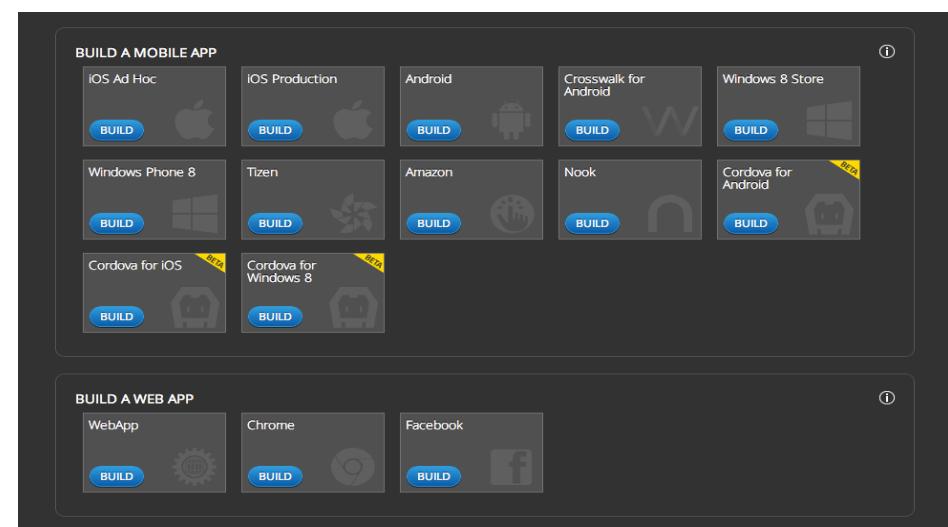


Emulación del dispositivo que realiza el mismo programa Intel XDK.

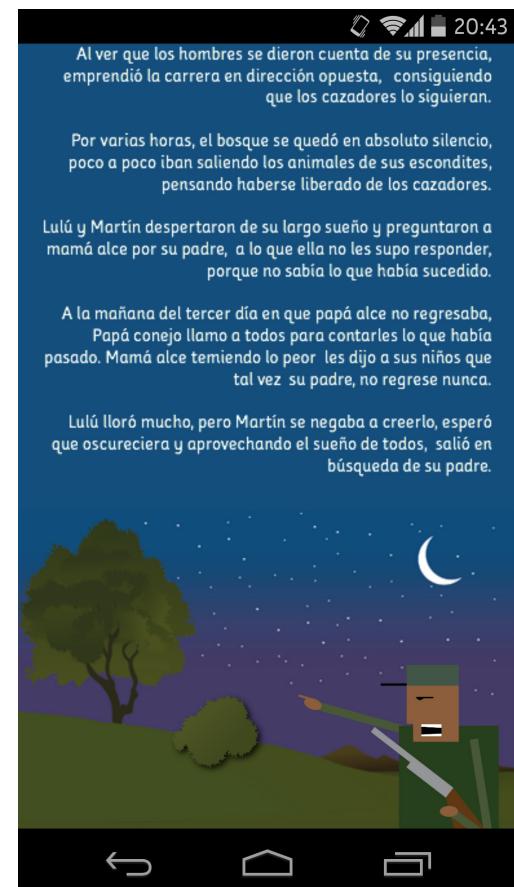
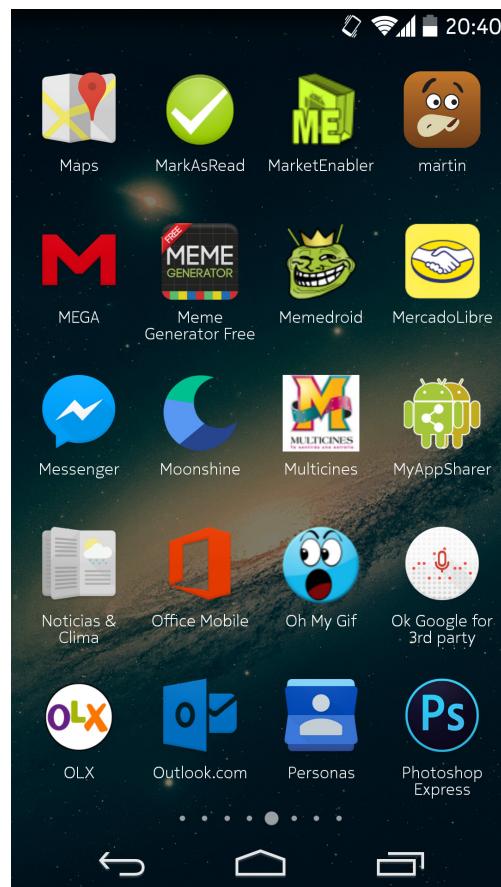
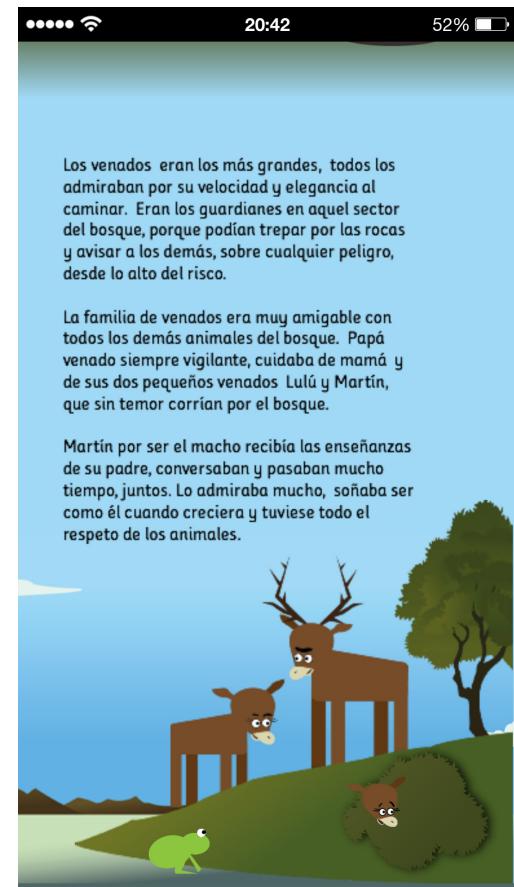


**martin.android.  
201406...0110.apk**

La aplicación lista para instalar en Android, el programa crea para diferentes dispositivos como ya se mostró



Captura de la aplicación en dispositivos iOS y Android



# APLICACIÓN DEL ELEMENTO “LÉEMELO”



En momentos duros no todos los niños quieren leer, hay niños que prefieren escuchar a alguien, al necesitar saber que sucede el niño tal vez preferirá que alguien le explique o en este caso le cuente algo parecido a lo que esta viviendo.

Por esta razón como adición se pensó en una opción en el cuento en la que el niño/a en caso de no querer leer el cuento, pueda dar click en un botón el cual empezará a leer el cuento para el/ella.

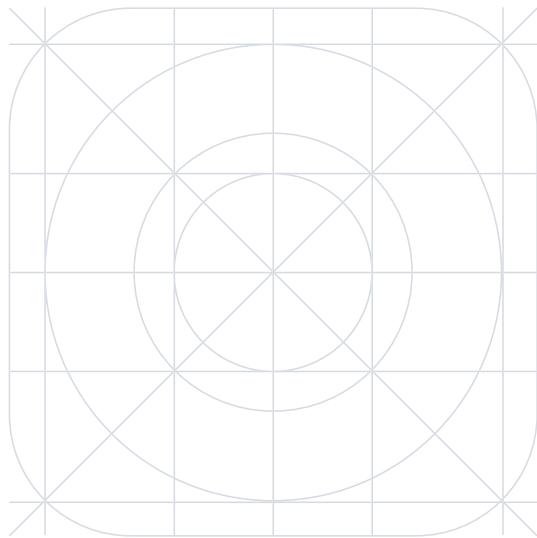
Se trata de un botón el cual al darle click despierta un comando, el cual lee el texto que se encuentra en el escenario.



# ÍCONO

Para la creación del ícono primero se tuvo que ver las normas del sistema que tienen los íconos de Apple.

Elegí hacer el ícono con ese estilo porque los demás sistemas operativos no tienen normas para sus íconos y sus íconos pueden tener la forma que sea.



*Guía con las proporciones y la malla que tiene Apple para sus íconos .*



*Se hicieron varias propuestas con lluvia de ideas de las cuales se escogieron 3.*

*Se vio que dos de ellas no cumplían con los requisitos para los íconos de Apple.*

*Así que se eligió la siguiente propuesta que según la gráfica, la cromática y la malla está de acuerdo con las normas de íconos de Apple*



Los íconos funcionan bien de cualquier tamaño mientras que la cromática está acorde con el protagonista del cuento. Las partes del rostro de Martín están dentro de la malla que dictamina Apple. Como se puede observar el ícono estética y funcionalmente, está bien trabajado.

# VALIDACIÓN

# VALIDACIÓN REALIZADA POR UN PSICÓLOGO; DR. RÓMULO BARRETO

NOMBRE DEL CUENTO: VENADO MARTÍN  
FORMATO: PC, IPHONE

## PREGUNTAS DE VALIDACIÓN

1. ¿Cree que el cuento está apto para niños de 8 a 9 años de edad? (Marque una opción)

- a.  Bastante apto
- b.  Poco apto
- c.  No es apto

2. ¿Considera que el tema del cuento puede servir de apoyo para niños en situación de duelo?  
sí, no, ¿Por qué?

Sí porque los niños pueden compararse con el personaje del cuento en caso de suceder una situación similar en el entorno familiar  
(el cuento se presenta también una aplicación para iphone)

3. ¿De qué forma esta aplicación puede ayudar a niños a superar la pérdida de un ser querido? (puede marcar todas las opciones si así lo considera)

- a.  como una herramienta lúdica que ayude al niño a distraerse
- b.  Ayuda a entender el tema de la muerte como parte de la Vida
- c.  Permite al niño que relacione su situación con la situación del personaje principal del cuento
- d.  Puede ser un tema para dialogar en familia

4. ¿cómo considera la tipografía y las ilustraciones?

- a.  Son bastante claras y adecuadas a la edad del niño que lee
- b.  Poco claras y poco adecuadas para la edad del niño que lee
- c.  No son claras ni adecuadas para la edad del niño que lee

6. ¿Cómo calificaría este cuento y su respectiva aplicación? (puede marcar más de una)

- a.  entretenida
- b.  llamativa
- c.  explicativa
- c.  sin trascendencia
- d.  de utilidad

Muchas gracias por su valiosa contribución.

# VALIDACIÓN: NOMBRE DEL NIÑO: LUIS ROMERO AGUAYZA

EDAD: 9 AÑOS  
ESCUELA: HÉROES DE VERDELOMA

1. ¿Cómo calificaría al cuento?

Excelente \_\_\_

Bueno \_\_\_ **X** \_\_\_

Malo \_\_\_

Regular \_\_\_

2. ¿El mensaje del cuento es claro?

Bastante claro \_\_\_\_\_

Claro \_\_\_ **X** \_\_\_

Poco claro \_\_\_\_\_

No se entiende \_\_\_\_\_

3. ¿cómo califica las imágenes del cuento?

a. llamativas y elegantes \_\_\_\_\_

b. interesantes y novedosas \_ **X** \_

c. entretenidas y coloridas – **X** \_

d. poco entretenidas o agradables \_\_\_\_\_

4. ¿de qué forma el cuento puede ayudar a otros niños que estén pasando por el duelo?}

a. entender mejor que el familiar ya no está \_\_\_ **X** \_\_\_

b. Ayuda para que no vayan a la escuela \_ \_

c. Una forma de entretener a los hijos \_\_\_\_\_

d. superar la pérdida de un ser querido \_\_\_ **X** \_\_\_

c. divertirse y no aburrirse en el velorio \_\_\_\_\_

5. ¿Te ha gustado la aplicación, la recomendarías?

Si \_\_\_ **X** \_\_\_

Lo pensaría antes \_\_\_\_\_

No \_\_\_

Gracias por su cooperación



Luego de presentar el trabajo final, hemos sometido a la aplicación a una validación por parte del duelo psicólogo y un niño en la edad mencionada.

El psicólogo apoya la puesta en marcha de esta aplicación, por considerarla útil en momentos difíciles.

A los niños les ha llamado la atención los personajes el colorido y la interactividad de la aplicación.

En consecuencia podemos considerar este cuento como una buena herramienta de ayuda para niños en situación de duelo.

# CONCLUSIÓN DE LA VALIDACIÓN



# CONCLUSIÓN

La idea de este proyecto empezó por apoyar a los familiares de niños en situación de duelo con una herramienta lúdica apegada a la psicología infantil, que al mismo tiempo que entretiene tiene un mensaje cuyo destino es ayudar en la recuperación psicológica y emocional de los niños que atraviesan un proceso de duelo.

El diseño inicial se hizo tomando en cuenta el target al que va dirigido, que son niños de entre 8 y 9 años. Pensado en función de elementos del entorno con un cuento adaptado a la realidad que pueden estar atravesando los niños.

Los bocetos fueron hechos a mano desde estilos realistas hasta estilos exagerados. Una vez determinado el estilo de la gráfica, se digitalizó en Illustrator, creando gráficos vectoriales. Se creó imágenes en formato PNG los cuales facilitan la animación del proyecto. Una vez creada la animación se exportó y creo una pagina web con animaciones y finalmente se creó la aplicación para cada dispositivo.

Como adición se creó la opción de "leemelo" la cual lee el texto para que el niño no tenga que leerlo si no lo desea, así como la creación de un ícono para los diferentes dispositivos.



- 1 Casado de Amenzua Eva, Desarrollo multimedia: bases conceptuales, fases y modelos, 2013. Univerdiad abierta de Ctalunya. Recuperado de:  
<http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/desarrollo-multimedia-bases-conceptuales-fases-y-modelos/>
- 2 García Miguel Ainara, "tipografía para niños" 2013 blog temático, recuperado de:  
<http://www.ainaragm.es/tipografia-para-ninos/#sthash.6sqa30ni.TVagQHny.dpbs>
- 3 García Montoya, E, "Sistemas Multimedia: Introducción A Los Sistemas Multimedia para Formación" recuperado de:  
<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1608/TOL82D.pdf?sequence=4>
- 4 Lozano Cortéz Lida Marcela y Chasquel Roberto, El diagnóstico y manejo del duelo en niños y adolescentes , en la práctica pediátrica. Reconocimiento y manejo, 2009 Sociedad colombiana de Pediatría, CCAP, volumen 8, número 3. pág 19-30, recuperado de:  
[http://www.scp.com.co/precop/precop\\_files/modulo\\_8\\_vin\\_3/Dx\\_y\\_manejo\\_duelo\\_ninos.pdf](http://www.scp.com.co/precop/precop_files/modulo_8_vin_3/Dx_y_manejo_duelo_ninos.pdf)
- 5 Lopuck, Lisa, Designing Multimedia. Foreword. Estados Unidos, Peatchpit Press, 1996
- 6 Santesteban Zazpe Yolanda y Mateo Sebastián Rakel, "El Duelo en los Niños" , 2008, recuperado de:  
[http://www.hegoaldeikastola.com/adjunto\\_adjunto/el\\_duelo.pdf](http://www.hegoaldeikastola.com/adjunto_adjunto/el_duelo.pdf)
- 7 Tona Monjo Palao, "Diseño de interfaces multimedia" 2014 23-24
- 8 Vico Mauricio, "Diseño Editorial y Diseño de la Información" Universidad de Chile, Taller gráfico II 2011 recuperado de:  
<http://www.tremendotaller.cl/vico/wp-content/uploads/disenio-editorial.pdf>
- 9 Villamizar Ezpinel, Mauricio "Dirección de arte en nuevas tecnologías" Universidad de Palermo, 2013 recuperado de:  
[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyecto graduacion/archivos/1683.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyecto graduacion/archivos/1683.pdf)

# BIBLIOGRAFÍA



# BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

- 1 <http://pixabay.com/>
- 2 [mikinder.blogspot.com](http://mikinder.blogspot.com)
- 3 [www.salud180.com](http://www.salud180.com)
- 4 *CAPERUCITA ROJA - ITBOOK EDITORIAL*
- 5 [www.ramazanzengin.com](http://www.ramazanzengin.com)
- 6 *Interfaz de la PS4, SONY*
- 7 *Clarice Lispector (1920-1977), Brasil*
- 8 [ipad.qualityindex.com](http://ipad.qualityindex.com)
- 9 *BIBLIOTECA DEL INSTITUTO CERVANTES DE AMMÁN*
- 10 [javimakru.blogspot.com](http://javimakru.blogspot.com)
- 11 [javimakru.blogspot.com](http://javimakru.blogspot.com)
- 12 [www.marketingguerrilla.es](http://www.marketingguerrilla.es)
- 13 [cosodeilustradores.blogspot.com](http://cosodeilustradores.blogspot.com)
- 14 [www.marketingguerrilla.es](http://www.marketingguerrilla.es)
- 15 [cosodeilustradores.blogspot.com](http://cosodeilustradores.blogspot.com)
- 16 <http://pequebebes.com>
- 17 [tiempodenegocios.com](http://tiempodenegocios.com)
- 18 [www.internetria.com](http://www.internetria.com)
- 19 [blog.progravix.com](http://blog.progravix.com)
- 20 [www. cartoonnetwork.com.mx](http://www.cartoonnetwork.com.mx)
- 21 <http://pequebebes.com>
- 22 <http://www.cartoonnetwork.com.mx/>
- 23 <http://www.cartoonnetwork.com.mx/>
- 24 [flickeflu.com](http://flickeflu.com)
- 25 <http://www.cartoonnetwork.com.mx/>
- 26 <http://www.cartoonnetwork.com.mx/>
- 27 [latidocreativo.es](http://latidocreativo.es)