UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO GRÁFICO
DE CUENTOS ILUSTRADOS
PARA LA RECREACIÓN Y MOTIVACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS ENFERMOS DE CÁNCER

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

AUTORA:
Fernanda González

DIRECTORA:
Catalina Serrano

CUENCA - ECUADOR
2015

DISEÑO GRÁFICO
DE CUENTOS ILUSTRADOS
PARA LA RECREACIÓN Y MOTIVACIÓN
DE NIÑOS Y NIÑAS ENFERMOS DE CÁNCER

Fernanda González

AUTORA:
María Fernanda González González

DIRECTORA:
Dis. Catalina Serrano

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN:
Todas las imágenes fueron realizadas por la autora excepto las que se encuentran con su cita respectiva.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:
Autora

CUENCA - ECUADOR

2015

DEDICATORIA

A mis padres Guillermo y Catalina, que con su ejemplo de tenacidad, constancia, apoyo y guía me impulsaron en toda mi trayectoria estudiantil, hasta llegar a la meta profesional. A Dios, por prodigarme la vida, sus bendiciones, inteligencia, sabiduría y creatividad para lograr mi propósito. A todos los niños del mundo que sufren la enfermedad del cáncer, por su lucha y valentía que siempre he admirado; a ellos porque me han enseñado para qué es la vida; fueron fuente de motivación e inspiración para valorar, amar y servir a los demás como un valor superior.

AGRADECIMIENTOS

A mi Directora de Tesis Catalina Serrano por su paciencia, entrega, aportes técnicos y el tiempo que le dedicó a este proyecto; a mis tutores Anna Tripaldi y Cristian Alvarracín que se empeñaron en ayudarme en este objetivo; a mis padres Catalina y Guillermo por acompañarme en mis desvelos, sus consejos para persistir en los objetivos y apoyo incondicional; a mis hermanas Eugenia y Paola, por el apoyo del día a día; a mi sobrino David que siempre estuvo a mi lado en la elaboración de la tesis, con su tierno amor, ternura, inocencia, alegría y toda la inspiración de su niñez; a Ligia González y José Miguel Maldonado, por su tiempo y aportes en el contenido de los cuentos. A mis amigas, amigos y compañeros que me apoyaron durante mi carrera universitaria e impulsaron la realización del proyecto; también a PAYASOS ANDANTES y FUPEC quienes me brindaron su apoyo institucional. Agradezco a Dios, por haberme mostrado el camino del diseño gráfico y el clown de hospital; todos ellos contribuyeron en el camino de mi superación personal y profesional.

- ÍNDICE DE CONTENIDOS -

Dedicatoria 07
Agradecimiento 08
Índice de contenidos 09
Índice de imágenes 10
Objetivos y alcances 11
Introducción 12
Resumen 13
Abstract 14

DIAGNÓSTICO

1.1. Problemática médica 18

1.1.1. ¿Qué es el cáncer? 19
1.1.2. ¿Qué es el cáncer infantil? 19
1.1.3. Tipos de cáncer infantil 20
1.1.4. Consecuencias psicológicas 21

1.2. Risoterapia 22

1.2.1. ¿Qué es la risoterapia? 23
1.2.2. Características de la risoterapia 24
1.2.3. Métodos de la risoterapia 24
1.2.4. Beneficios de la risoterapia 24
1.2.5. Motivación y recreación 25

1.3. Diseño editorial 26

1.3.1. ¿Qué es el diseño editorial? 27
1.3.2. Clasificación del diseño editorial 27
1.3.3. ¿Qué son los cuentos infantiles? 27

1.4. Diseño editorial en cuentos 28

1.4.1. Retícula 29
1.4.2. Tipografía 30
1.4.3. Maquetación 31
1.4.4. Encuadernado 31
1.4.5. Cubierta 31
1.4.6. Materiales y procesos de impresión 31

1.5. Ilustración 32

1.5.1. La ilustración editorial 33
1.5.2. La ilustración infantil 33
1.5.3. Características de personajes de la ilustración infantil 34
1.5.4. El color en la ilustración infantil 34

Conclusión de la investigación bibliográfica 35

1. 6. Investigación de campo (entrevistas) 36
Conclusión de las entrevistas 40
1.7. Homólogos 41
Conclusión de los homólogos 45

PLANIFICACIÓN

Planificación y Programación

2.1. Target 49
2.2. Persona design 51
2.3. Partidos de diseño 53

2.3.1. Forma 54
2.3.2. Función 54
2.3.3. Tecnología 54

2.4. Plan de negocio 55

2.4.1. Producto 56
2.4.2. Precio 56
2.4.3. Plaza 56
2.4.4. Promoción 56

DISEÑO

3.1. Ideación 59
3.2. Proceso creativo 66

3.2.1. Lluvia de ideas 67
3.2.2. Sistema gráfica 68

3.3. Marca 73
3.4. Contenido 76

3.4.1. Storyboard 77
3.4.2. Historias 78

3.5. Bocetaje 79

3.5.1. Personajes 81
3.5.2. Vistas 82

3.6. Digitalización 83

3.6.1. Personajes y vistas 84
3.6.2. Escenarios y objetos 88

3.7. Diseño final 92

3.7.1. Concreción
3.7.2. Validación
3.7.3. Conclusiones y recomendaciones

ANEXOS

Preguntas de la entrevista 100
Bibliografía 101

- ÍNDICE DE IMÁGENES -

01. Clown hospitalaria - Camila Ordónez / Autora Fernanda González

02. Ilustración niño con cáncer / http://laleyendadecaillou.org/23/04/dibujos-animados-calvos-en-apoyo-los-ninos-con-cancer/

03. Fotografía lazo del cáncer / http://yucatan.com.mx/salud/mexico-con-160-mil-nuevos-casos-de-cancer

04. Ilustración niña con cáncer / http://laleyendadecaillou.org/23/04/dibujos-animados-calvos-en-apoyo-los-ninos-con-cancer/

05. Payasito - David Esteban / Autora Fernanda González

06. Clown hospitalaria - Camila Ordónez / Autora Fernanda González

07. Terapia de la risa / Solca / Autora Ligia Elena González

08. Clown hospitalaria - Camila Ordónez / Autora Fernanda González

09. Entrevistas / Médico pediatra Dr. Fabián Siguenza / Foto de facebook

10. Entrevistas / Enfermera Lic. Miriam Torres / Foto de facebook

11. Entrevistas / Familiar Daysi Chaca / Autora Fernanda González

12. Entrevistas / Clown hospitalaria Raquel Rodríguez / Foto de facebook

13. Entrevistas / Clown teatral Santiago Baculima / Foto de facebook

14. Homólogos / La casa de mickey mouse / Autora Fernanda González

15. Homólogos / La casa de mickey mouse / Autora Fernanda González

16. Homólogos / My Grandma is Great / Autora Fernanda González

17. Homólogos / My Grandma is Great / Autora Fernanda González

18. Homólogos / 365 cuentos y rimas para niños / Autora Fernanda González

19. Homólogos / 365 cuentos y rimas para niños / Autora Fernanda González

20. Clown hospitalario - Alejandro Palacios / Autora Fernanda González

21. Target / Niño con cáncer / http://parabuenosaires.com/nuevas-tecnicas-para-proteger-la-fertilidad-de-los-ninos-con-cancer/

22. Acuarela / https://elenaestruch.wordpress.com/dibujo/

23. Títere teodoro / Autor Pedro Chasi

24. Concreción / Terapia de la risa / Solca / Autora Ligia Elena González

25. Concreción / Terapia de la risa / Solca / Autora Ligia Elena González

26, 27, 28, 29, 30. Validación / Terapia de la risa / Solca / Autora Ligia Elena González

- OBJETIVOS -

OBJETIVO GENERAL:

Contribuir a la motivación y recreación de los niños y niñas enfermos de cáncer a partir del diseño de cuentos ilustrados, para que sean ultizados como herramientas de la risoterapia.

OBJETIVO ESPECÍFICO:

Diseñar una serie de cuentos ilustrados basados en la risoterapia.

- ALCANCES -

Se elaborará un sistema gráfico para cuentos; se diseñarán tres cuentos ilustrados y se presentará un prototipo impreso de uno de ellos.

- INTRODUCCIÓN -

Los seres humanos tenemos la oportunidad de gozar de la naturaleza mientras contamos con salud, lo cual crea bienestar que permite desenvolvernos con alegría en nuestras actividades dentro de la familia, el trabajo, el estudio y la sociedad; sin embargo no siempre es así, porque por contraste está la enfermedad entre los aspectos que alteran la vida disminuyendo nuestra satisfacción.

El estudio realizado en este proyecto trata precisamente la enfermedad del cáncer en las niñas y niños, como tal nos enfrentamos a un problema al cual hay que dar soluciones médicas, psicológicas y motivacionales; esta última a través de la risoterapia como aporte al mejoramiento o recuperación de estos pacientes, agobiados de tan grave enfermedad.

En este proyecto se conocen los diferentes tipos de cáncer infantil a partir de la investigación de campo, que dió como resultado conocer cómo los profesionales médicos, terapistas, enfermeras, familiares y motivadores voluntarios, desarrollan su trabajo en los diferentes centros de salud en la lucha contra el cáncer, cada uno de ellos con sus respectivas misiones, pero que constituyen un equipo de trabajo, cuyo objetivo es procurar la recuperación de la salud de los pacientes.

En este contexto, el proyecto desarrolló cuentos infantiles estructurados a partir del diseño gráfico con todos los elementos técnicos, a fin de que constituya un aporte importante en beneficio de los niños con cáncer, a través del cual se aplica la risoterapia como un elemento motivador y recreacional, para que incida favorablemente en la reacción y recuperación de la salud de los niños, lo cual es corroborado por la ciencia médica, como señaló un médico entrevistado.

Los elementos de diseño para editar los cuentos infantiles hacen referencia al uso de la retícula, tipografía, maquetación, cubierta, encuadernado, materiales y procesos de impresión, entre otros, lo que permite una presentación adecuada que contribuye a la presentación del producto, a la vez que coadyuva al cumplimiento del objetivo de manera amigable y duradero.

Entre los apectos importantes que resaltan la calidad del producto es la ilustración, que caracteriza a los cuentos infantiles con personajes y escenarios llamativos que atraen al lector y en este caso también divierten a las niñas y niños con cáncer, por sus colores alegres y dinámicos.

De esta manera el proyecto aporta en la salud psicológica de las niñas y niños enfermos con cáncer apartir de estos cuentos dinámicos que denotan alegría para su motivación y recreación en los momentos que se encuentran haciendo su tratamiento médico, lo que contribuye a la recuperación de la salud. Los cuentos pueden desarrollarse con nuevos temas que den continuidad a la idea inicial, puesto que es una de las bondades que permite el diseño gráfico.

- RESUMEN-

Los niños y niñas con cáncer se encuentran desmotivados, tristes y deconsolados por no poder llevar una vida normal al encontrarse hospitalizados, debido a su enfermedad. Empleando teorías y principios del diseño gráfico, como la ilustración, diagramación, retícula, cromática, entre otros, se pretende aportar a su motivación y recreación a través de una serie de cuentos ilustrados. Esta propuesta es importante ya que brinda apoyo y compañía en este duro proceso a la vez que ayude a sobrellevar esta situación, a través de la diversión.

- ABSTRACT -

Topic: Use of editorial design as material for the recreation and motivation of children with cancer.

Title: Graphic design of illustrated stories for the entertainment and motivation of children suffering from cancer

ABSTRACT

Children with cancer are discouraged, sad and discontent for not being able to lead a normal life since they have to be hospitalized due to their illness. By applying theories and principles of graphic design, such as illustration, layout, grid, color, among others, we aim to provide motivation and recreation through a series of illustrated stories. This proposal is important, since it offers support and company during this hard process, while helping the children to cope with it through entertainment.

Keywords: Depression, Sadness, Discouragement, Laugh Therapy, Layout, Color, Grid

Catalina Serrano
THESIS TUTOR

Fernanda González
STUDENT

UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas

Translated by:
Lic. Lourdes Crespo

CAPÍTULO 1

Diagnóstico

"TÚ ERES EL AUTOR
DE TU PROPIA FELICIDAD
Y TE CORRESPONDE A TÍ
DECIDIR CADA MAÑANA TEMPRANO
TENER UN DÍA FELÍZ"

PATCH ADAMS

1.1. PROBLEMÁTICA MÉDICA

- 1.1. PROBLEMÁTICA MÉDICA -

1.1.1. ¿Qué es el cáncer?

Según Franceschi S (2014), el cáncer es un término genérico que designa un amplio grupo de enfermedades que pueden afectar a cualquier parte del organismo. Además, es la multiplicación descontrolada de un grupo de células anormales que invaden a los órganos y a partes adyacentes del cuerpo, este proceso es conocido como la metástasis.

Hoy en día escuchar la palabra cáncer asusta, y directamente se piensa en la muerte, tristeza, daños psicológicos, entre otros; todos hemos escuchado o visto a personas luchadoras de esta enfermedad y conocemos que afecta más a mayores que a niños. Afortunadamente el cáncer infantil, en varias ocasiones, con un buen tratamiento médico puede ser eliminado definitivamente.

1.1.2. El cáncer infantil

La Asociación Española Contra El Cáncer (AECC) (2008), señala que el cáncer es la segunda causa más frecuente de mortalidad infantil en niños con edades comprendidas entre 1 y 14 años.

Estudios de la Asociación Española Contra El Cáncer afirman que cada año las estadísticas en el mundo de niños diagnosticados esta enfermedad, es de 160.000 y el 80 por ciento viven en países en desarrollo. El cáncer infantil incluye un gran número de enfermedades, con características y comportamientos diferentes entre sí, teniendo en común el crecimiento anormal de una sola célula o de un grupo de ellas, que invaden a los órganos en todo el cuerpo.

Según la Organización Española Contra El Cáncer (OECC) (2014), las causas del cáncer infantil aún no se conocen pese a las investigaciones realizadas, y en algunos casos el cáncer de los niños se debe a factores genéticos. Por otro lado aún se desconoce los métodos adecuados para prevenir dicha enfermedad.

Durante el diagnóstico que realiza el médico oncólogo las evaluaciones pueden llegar a ser muy complejas y molestosas para el niño, siendo éstas de gran importancia que determina el tipo de cáncer y el tratamiento que se debe seguir para combatir la enfermedad a tiempo. Gracias a los avances de la ciencia y la tecnología en la medicina, un gran porcentaje de niños han podido controlar la enfermedad y han sanado; algunos de los tratamientos que reciben los niños son las cirugías, las radioterapias, las quimioterapias y en varias ocasiones un trasplante de médula ósea.

1.1.3. Tipos de cáncer infantil

Las enfermedades hematológicas (leucemias y linfomas).

LEUCEMIA: *"Es un cáncer de la sangre, que se origina en la médula ósea… se produce por la proliferación incontrolada de células que se denominan "blastos" que se acumulan en la médula ósea, desplazando el resto de células sanguíneas, por lo que el niño presenta síntomas de anemia. Es el cáncer infantil más frecuente"* (Asociación Española Contra El Cáncer, 2014, P.6).

Según la Asociación Española Contra El Cáncer (2014), existen tres tipos de leucemia:

- ***Leucemia linfoblástica aguda***
- ***Leucemia mieloide o granulocítica aguda***
- ***Leucemia mieloide crónica***

LINFOMAS: *"(…) se desarrolla a partir del sistema linfático, el cual forma parte del sistema inmunológico. Este sistema linfático se encuentra en una serie de órganos como el bazo, el timo, los ganglios, la médula ósea; y otros órganos que contienen el tejido linfoide como las amígdalas, la piel, el intestino delgado y el estómago"* (Asociación Española Contra El Cáncer, 2014, P.7).

• **Los tumores sólidos:** cuando hablamos de que un paciente tiene un tumor, no siempre involucra el diagnóstico de cáncer. Los tumores pueden ser benignos, es decir no cancerosas, en cambio podemos encontrar células muy agresivas que originan tumores sólidos malignos.

Según la Asociación Española Contra El Cáncer (2014), existen varios tipos de tumores, entre ellos están:

• **Tumores del sistema nervioso central:** segundo tumor más frecuente en los niños, aparece con frecuencia entre los 5 y los 10 años, produce: cefaleas, vómitos, irritabilidad, alteraciones de la conducta, somnolencia, etc.

• **Neuroblastoma:** se origina en las células nerviosas de la glándula adrenal, del tórax, del cuello y médula espinal, se encuentra en niños de menos de 5 años, afecta con la presencia de dolor abdominal acompañado de diarrea y dolor de huesos.

• **Tumor de Wilms:** afecta a las células de los riñones a niños antes de los 10 años, presencia de la masa abdominal, fiebre, pérdida de apetito y presencia de sangre en la orina.

• **Retinoblastoma:** tumor de la retina, afecta a niños menores de 5 años.

•**Rabdomiosarcoma:** afecta a las células de los músculos, ocurre con más frecuenca en varones y en edades de 2 años.

1.1.4. Consecuencias psicológicas

"Para el niño, la hospitalización es un estímulo altamente desencadenante de estrés. El niño no sabe lo que es la enfermedad, sobre todo si es muy pequeño, no comprende por qué sus padres le abandonan, ni el motivo por el cual se le introduce en un ambiente extraño privándole de su familia, amigos y objetos. La reacción del niño a la hospitalización supone un cúmulo de problemas que exigen una detenida reflexión. Estos riesgos atribuidos a la hospitalización, en un importante número son de tipo social y psicológico, alcanzando una gran relevancia y significación en el caso particular de la hospitalización infantil" . (Fernández y Álvarez, 1995, p.235).

Debido a esta alteración en su rutina, el niño debe adaptarse a todos los cambios que involucran el hecho de tener que pasar tiempo en un hospital. Es responsabilidad de los adultos encargados del cuidado del niño crear un ambiente en el que se respeten sus derechos y cubran sus necesidades, puesto que a pesar del estado patológico en el que se encuentra el niño nunca deja de ser "niño" y requiere un espacio y herramientas para entretenerse y seguir desarrollándose como tal. Su condición muchas veces no impide o acorta sus deseos de jugar y al no tener los recursos necesarios, su estrés se manifestará con frustración y ansiedad, esto dificultará la asimilación del tratamiento para su mejoría o estabilidad.

• Alteraciones del comportamiento
Según López Fernández y Álvarez Llanes, pueden ser:
- Agresividad
- Oposicionismo
- Rechazo a la medicación
- Alteraciones del sueño y del apetito
- Respuestas de evitación y dependencia afectiva
- Déficits de atención
- Miedo
- Temores
- Falta de interés por las cosas

• Alteraciones emocionales
- Ansiedad
- Depresión

1.2. RISOTERAPIA

- 1.2. RISOTERAPIA -

1.2.1. ¿QUÉ ES LA RISOTERAPIA?

"Tú eres el autor de tu propia felicidad y te corresponde a tí decidir cada mañana temprano tener un día felíz" (Dr. Hunter "Patch" Adams).

Según el Dr. Hunter "Patch" Adams, se ha comprobado científicamente que la risoterapia es la risa espontánea, la cual aporta múltiples beneficios: rejuvenece, elimina el estrés, tensiones, ansiedad, depresión, colesterol, adelgaza, dolores, insomnio, problemas cardiovasculares, respiratorios y cualquier enfermedad. Nos aporta aceptación, comprensión, alegría, relajación, abre nuestros sentidos y ayuda a transformar nuestros pautas mentales.

Además de liberar carcajadas ayuda a combatir todo tipo de enfermedades, ya que mientras reímos liberamos endorfinas que son las responsables de nuestro bienestar.

Dentro del estudio científico de la risa su principal característica es el fortalecimiento de nuestro sistema de defensa vinculado con la liberación de las endorfinas, lo que produce aceptación del tratamiento farmacológico médico a la enfermedad del paciente, produciendo una mejoría de la salud mental y emocional del paciente ante su patología.

*"Quiero aclarar que antes que payaso, yo soy médico. . . . El "humor del amor" genera un efecto inmediato sobre el paciente, carcajada, risa, sonrisa, fantasía, ternura. Nosotros no buscamos solamente la carcajada. Nos interesa que haya fantasía, que el paciente tenga una producción estética" (*Pellucchi, 2006, p.p 83-84).

El propósito del humor es producir una satisfacción emocional positiva dentro de los pacientes apoyado de fantasía, magia y amor, lo que hace que la relación médico–paciente mejore y el tratamiento tenga buenos resultados, gracias al abordaje que el payaso realiza dentro de la salud emocional y mental. Además la risoterapia se considera como un coadyuvante dentro de la medicina.

05

06

1.2.2. Características de la Risoterapia

*"Nadie inventó el clown, ni Patch Adams quien hace muchos años, dio a conocer más sobre el clown, sino que en la antigua Grecia se trabajaba con este arte del clown, y era mostrado a los pacientes maniaco depresivos, que hoy en día se conoce esta enfermedad como bipolaridad, ya que en su fase depresiva se les hacía escenas teatrales graciosas y en su fase maniaca le hacían una tragedia" (*Pellucchi, 2006, p.86).

La risoterapia es una manera para disfrutar la vida, dejar al lado los problemas, ayuda a la relajación del cuerpo y a la atracción de pensamientos positivos, es un método de trabajo que se basa en juegos para así poder encontrarnos a nosotros mismos, utilizando el clown como un medio para hacer el ridículo de manera libre y positiva.

Podemos rescatar que el clown de hospital es una parte complementaria de la risoterapia ya que ésta puede ser aplicada por otros profesionales que sepan de esta rama, con métodos y ejercicios diferentes pero cumpliendo el mismo objetivo que el de los clowns de hospital.

1.2.3. Métodos de Risoterapia

"(...) Por medio de elementos como la música, la mímica, y el humor, los médicos payasos hacen de la visita un momento agradable y divertido para el paciente. Esta terapia ha demostrado que la ansiedad y el estrés del paciente puede disminuir, y que al igual éste coopera en su proceso de sanación" (Isabela Jaramillo Estrada- María Andrea Aragón cabal, 2011, p.26).

Los métodos que utiliza la risoterapia para generar el humor en el paciente es el juego con las emociones, con la desinhibición y las improvisaciones que usa el payaso, con el uso de títeres, malabares y juegos en los que se le involucra al paciente sin invadir su espacio, causando reacciones positivas y mejorando el estado anímico del paciente.

1.2.4. Beneficios de la Risoterapia

"A nivel físico hay una regulación de todo el cuerpo. Estimula el aparato circulatorio, el respiratorio, cuando haces una carcajada respiras mucho mejor. Al reírte se regula la presión, se mejoran las digestiones y el cuerpo se queda mucho más relajado. A nivel emocional liberamos todas las tensiones y preocupaciones" (Lurbe García, 2015).

Dentro de los beneficios generales de una carcajada o de una risa, tenemos el fortalecimiento de nuestro sistema inmunitario, cubriendo diferentes campos como son: el cardiovascular, el respiratorio, el digestivo y el endócrino, produciendo así una mejoría total de todo el organismo.

Así también la risa contribuye a la producción de hormonas como la endorfina que ayuda a las emociones y a la estimulación de centros del placer en el cerebro.

Según Hunter Patch Adams, los principales beneficios de la risoterapia en nuestro cuerpo son:

- *La risa con ja beneficia tu sistema digestivo y genital.*
- *La risa con je favorece la función hepática y de la vesícula biliar.*
- *La risa con ji estimula la tiroides y la circulación.*
- *La risa con jo actúa sobre el sistema nervioso central y el riego cerebral.*
- *La risa con ju tiene efectos sobre la función respiratoria y la capacidad pulmonar.*

1.2.5. Motivación y Recreación

"La recreación es la actitud positiva del individuo hacia la vida en el desarrollo de una buena salud y una mejor calidad de vida" (L.D, 2012).

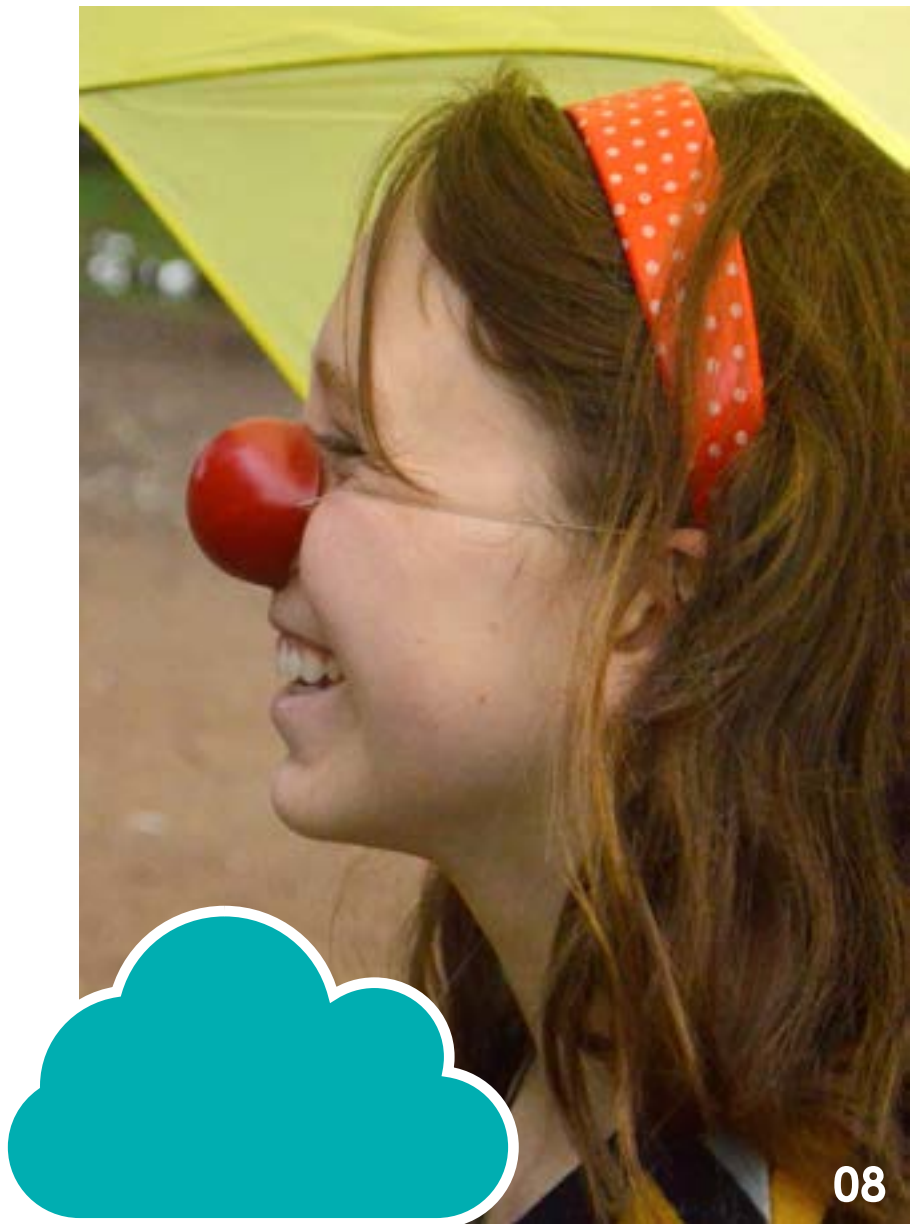
Según Medeiros (1969) la recreación comprende un número infinito de experiencias en una multiplicidad de situaciones.

"(…), hay que referirse al hecho de que la motivación es uno de los procesos básicos directamente vinculados a la conducta. Esta vinculación se establece al margen de que el marco teórico adoptado sea conductual o cognitivo. Tradicionalmente, desde un enfoque predictivo, el interés por analizar la motivación responde a la pregunta acerca del por qué de la conducta. Cuando se trata de seres humanos pueden ser conductas muy 'significativas' en la vida de las personas. Sin embargo, cuando se adopta un enfoque cognitivo, la presencia o no de motivación se infiere de la interacción entre estructuras cognitivas y conducta. A la motivación se le asigna, por tanto, un papel relevante en la relación entre representación mental del mundo y reacción comportamental" (Reeve, 1994).

Enfrentar las preguntas o intentar alegrar a un niño enfermo de cáncer, es un desafío que sólo asumen los individuos cuyo deseo de ayudar es más fuerte que el dolor que causa encontrar sufrimiento en el ámbito infantil.

Existen muchas maneras de hacer feliz a un pequeño que, por motivos de salud, se encuentra aislado de sus padres y sometido a fuertes tratamientos. Algunos voluntarios de buen corazón les llevan juguetes, otros los divierten a través de representaciones artísticas y hay quienes se valen de la literatura para distraerlos.

Diversos juegos, cuentos, títeres y talleres de plástica pueden forman parte de un plan ideado para alegrar, estimular la imaginación y motivar a quienes, lamentablemente, ven condicionado el disfrute de su niñez.



1.3. DISEÑO EDITORIAL

- 1.3. DISEÑO EDITORIAL -

1.3.1. ¿Qué es el diseño editorial?

"El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento -mediados del siglo XV- con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural" (Rosas, 2012, p.9).

El diseño editorial es una rama amplia que tiene el diseño gráfico, ya que se encarga del diseño de publicaciones de revistas, libros, periódicos, etc., facilitando la maquetación de los mismos así como de la lectura al usuario. Lo que el diseño editorial busca es una armonía entre la composición del uso de las imágenes, la diagramación y del texto.

1.3.2. Clasificación del diseño editorial

Según Bhaskaran (2006) y Rosas (2012), el diseño editorial se clasifica de la siguiente manera:

• **Libros:** se pueden encontrar distintos tipos de libros de arte, ciencia, novelas, cuentos, etc., donde su contenido es muy extenso, tiene más de 20 hojas de diagramación, se producen en gran variedad, desde libros con acabados de lujo hasta libros sencillos, que prefieren simplemente que su atracción sea de fácil legibilidad.

• **Revistas:** las revistas poseen una identidad básica a los cuales los diseñadores deben regirse siempre; generalmente su contenido es de sucesos reales, también hablan de temas especializados y de interés general; las revistas son una combinación de textos e imágenes que los diseñadores realizan.

• **Periódicos:** el contenido del periódico varía día tras día pero la diagramación es la misma; los diseñadores según la información, tienen diseños que mantienen el contenido que se presenta de una manera exacta, para que al momento que se lea el periódico sea atractivo y entendible al lector.

• **Folletos:** contiene información publicitaria que puede presentarse en díptico o tríptico según el contenido y el mensaje que se quiere comunicar.

• **Catálogos:** generalmente contiene información sobre los productos de las empresas; el diseñador debe usar imágenes nítidas e información directa para que el lector encuentre lo que necesita de manera fácil.

• **Carteles:** son generalmente comunicacionales y tienen un mensaje visual claro, con texto e imagen equilibrados entre sí.

1.3.3. ¿Qué son los cuentos infantiles?

"El niño se identifica plenamente con las historias cargadas de fantasía que hay en los cuentos, ya que en cierto modo, éstas se entremezclen con una realidad que a ellos les resulta muy cotidiana" (Cámara, 2009, p.183).

Generalmente los cuentos infantiles varían en su función, forma y tecnología, rescatando a las ilustraciones que son las que hacen que la historia se cuente por sí sola. Los cuentos cambian según la edad de los niños al que se dirige, diferenciándose por modificar el texto y las imágenes, es decir más imágenes para niños pequeños combinado de menos texto, y más texto para niños grandes con pocas imágenes.

Los cuentos deben ser muy estéticos con el fin de que llamen la atención del niño, para que su interés por la lectura vaya creciendo y poco a poco se adentre en el mundo de la imaginación, el arte, la ciencia, la fantasía, etc.

La edición de libros infantiles es caracterizada por tres diferentes aspectos, la forma de aproximación al texto, el diseño y las ilustraciones, por lo que se diferencia de cuentos para adultos por su estética y dinamismo que llevan los cuentos infantiles.

Según el catálogo Cuentos Imaginados, el niño pasa por tres fases al momento de leer el libro, que son:

• **Reconocimiento:** el niño reconoce y distingue una figura bidimensional a la que le corresponde un nombre. Así va fijando en su memoria la composición del mundo a través de imágenes y desarrolla su inteligencia.

• **Identificación:** el niño se involucra y adentra en el cuento a través de sus experiencias personales con la imagen que se le presenta.

• **Imaginación:** el niño cuando ve una imagen inmediatamente puede asimilarla y expresarla, imaginando una nueva situación.

1.4. DISEÑO EDITORIAL EN CUENTOS

- 1.4. DISEÑO EDITORIAL EN CUENTOS -

1.4.1. RETÍCULA

"La retícula es una plantilla o guía utilizada para posicionar y organizar en una página los elementos del diseño. . . proporciona una amplia selección de posibilidades creativas" (Usobiaga, 2009, P.60).

Para realizar un diseño de cuentos estético y dinámico, se debe utilizar uno de los elementos más importantes que es la retícula; el diseñador debe ser creativo a la hora de colocar cada elemento en una página ya sea de manera simétrica o asimétrica, logrando una composición armónica entre las ilustraciones y el cuerpo de texto.

Una retícula impone orden, uniformidad y coherencia; una página con retícula transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado, desestructurado o caótico. Sin embargo ésta la determinamos nosotros siempre y cuando tengamos en cuenta los elementos que en ella colocaremos y cómo lograr que se armonicen entre ellos.

Según J. Usobiaga (2009), las retículas se dividen en:

• **Retícula simétrica**
". . . la página par es una imagen invertida de la página impar. De este modo existe una equivalencia entre los márgenes interiores por un lado y los exteriores por el otro. . . Esta retícula trasmite equilibrio porque usa proporciones relativas en lugar de medidas absolutas" (Usobiaga, 2009, P.60).

• **Retícula asimétrica**
". . . las páginas de una doble página usan la misma retícula, pero los elementos que componen la doble página pueden ubicarse de manera diferente. . . Esto permite tratar creativamente algunos elementos de la página sin perder la coherencia general del diseño. . . La retícula asimétrica tiende a crear una sensación de movimiento de izquierda a derecha" (Usobiaga, 2009, P.60).

Elementos de la retícula

Usobiaga, (2009), dice que los elementos de la retícula son:

• **La columna:** estructura básica de organización del cuerpo de texto. Normalmente, el texto fluye de una columna a la siguiente, de izquierda a derecha.

• **Margen superior:** espacio en la parte superior de la página que marca el límite del diseño. A veces incluye encabezados, nombres de capítulos o números de página.

• **Línea base:** líneas imaginarias sobre las cuales se ordenan el texto, las imágenes y el resto de los elementos gráficos.

• **Medianil:** centro de una doble página donde las páginas se unen entre sí.

• **Caja de imagen:** espacio para fotografías y otros elementos de imagen.

• **Margen exterior:** espacio al borde de una doble página.

• **Margen inferior:** espacio en la parte inferior de una página que normalmente incluye el número de página.

• **Espacio entre columnas (corondel):** espacio entre dos columnas de texto.

• **Margen inferior:** márgenes situados a cada lado del medianil.

• **Bloqueo de texto:** cuerpo principal del texto distribuido en columnas.

1.4.2. TIPOGRAFÍA

"La tipografía es el medio por el cual una idea o concepto adopta una forma visual, así como uno de los elementos que mejor define la dimensión emocional de un diseño. La forma de la tipografía influye notablemente en la accesibilidad de la idea y el modo en que el lector reaccionará ante ésta" (Ambrose – Harris, 2009, p. 38).

De igual manera para seleccionar la tipografía adecuada para un libro o un cuento, es la parte más importante del diseño editorial. Para escoger la tipografía se debe tener en consideración que sea legible y no grotesca, para que se cumpla el objetivo de la misma en el libro o cuento, como lo dice Ruder (2005). La tipografía está sometida a una finalidad precisa que es comunicar la información, caso contrario si la tipografía no es legible y clara no cumple su función.

En un libro, independientemente del formato y del soporte en el que se lea, lo fundamental es la legibilidad. Para facilitar la lectura de un texto, debe seleccionarse una tipografía tomando en cuenta el tipo de libro a publicarse y a quién va dirigido.

• Tipografía infantil:
En el diseño editorial la tipografía y las imágenes, forman parte de un solo conjunto por lo tanto si elegimos mal el mensaje no será claro. La tipografía siempre varía de acuerdo al público y a la edad a la que se dirige, en este caso a los niños y niñas, es por esto que la tipografía debe ser clara y entendible, para que el mensaje que se emita se refuerce con las imágenes.

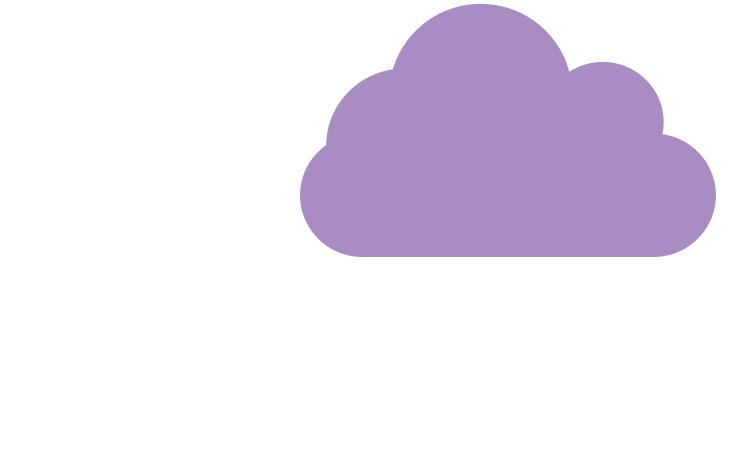
En el caso de los libros para niños, según la edad, la elección de la tipografía será otra y habrá también un importante juego del tamaño y el color en las fuentes.

Según Ainaragm (2013) para elegir la tipografía apropiada, existen puntos que se deben tomar en cuenta :

- Formas sencillas y agradables: las formas deben ser sencillas, ya que la cultura visual de un niño es menor que la de un adulto.

- Títulos o lectura: para los títulos se puede utilizar tipografías que permitan que los contenidos sean divertidos y que se destaquen al momento de observarlas, las que deben ir en mayúsculas.

- Colores adecuados: depende de la edad del niño y la estética que le queramos dar. Normalmente cuando el diseño va dirigido para bebés, se utilizan colores pastel, muy suaves. En cambio a medida que los niños crecen se decantan más por colores brillantes que llamen la atención.



1.4.3. Maquetación

Según Bhaskaran (2006), la maquetación puede cambiar por completo la forma de ver y leer una publicación, además dice que una buena maquetación puede hacer que sea fácil orientarse por la publicación y que sea agradable leerla.

La maquetación es la distribución de los elementos dentro del espacio del plano mensurable, háblese del papel.

El maquetar es dar un formato a nuestros documentos, a todo elemento que se ha de colocar en él; en el caso de los cuentos de niños sería el texto y las imágenes.

Los diseñadores gráficos deben ser creativos a la hora de diseñar y ubicar los elementos de diseño en la forma y el espacio adecuado, para que el lector se mueva fácilmente sin complicaciones de impacto visual. Para ello los diseñadores se ayudan de una cuadrícula base según la cantidad de texto e imágenes que requiera la publicación.

1.4.4. Encuadernado

*"La encuadernación incluye procesos para producir un libro acabado. Las diversas secciones que conforman el libro, se cosen o pegan para mantenerlas unidas" (*Ambrose y Harris, 2007, p. 167).

El proceso de la encuadernación, tiene el objetivo de unir y asegurar las páginas sueltas a encuadernarse, para obtener la publicación y darle una estética mucho más elegante y duradera.

Además el encuadernado de libros posee características que le dan un mejor acabado que según Ambrose y Harris señalan como:

• **Guardas:** son las páginas que aseguran la tripa del libro a las cubiertas; pueden también mantener un diseño del libro e imprimirse en un papel grueso y resistente.

• **Solapas:** son una extensión de la cubierta o sobrecubierta que se pliegan hacia adentro, con información según el autor del libro requiera.

• **Tripa del libro:** está formada por las secciones impresas de la publicación.

• **Volumen:** las medidas del lomo de la sobrecubierta debe tener en cuenta el volumen de la tripa del libro.

1.4.5. Cubierta

Se llama también "pasta". Constituye el aspecto externo del libro y se extienden por la cubierta, lomo y la contracubierta.

Bhaskaran (2006) dice que el diseño de cubierta no solo consiste en ser bonito. Una cubierta bien diseñada debe comunicar con claridad el contenido del libro, todo es vital y puede afectar al diseño final. Un buen mensaje al público correcto de la manera correcta y la mayor calidad posible, así también la cubierta es la parte fundamental del libro, porque es por ella que hace que el lector se interese y lo compre; los materiales a utilizar deben ser los adecuados según el diseño de cubierta creativa, pues de esto depende que el público se interese por él.

Para la cubierta con frecuencia se utilizan recursos tipográficos o gráficos para crear una identidad de serie, muchos diseñadores eligen también las ilustraciones como parte de la cubierta.

1.4.6. Materiales y procesos de impresión

Según MASON (2008), los procesos de impresión son muy amplios en el diseño y esto nos permite usar la creatividad de una manera libre, ayudando que hayan muchas posibilidades de impresión para el material a ser publicado.

Los procesos de impresión en el diseño siempre varía según requiera el arte del diseñador, es por eso que se necesita hacer los acabados necesarios para que se vea de forma elegante, entonces se necesita una serie de procesos para llegar al producto y terminarlo bien para su utilización.

Existen varios tipos de acabados como por ejemplo:

• **Troquelado:** se utiliza para cortar, según el diseño creativo, siempre y cuando el troquelado tenga una función importante. Este proceso se realiza a base de cuchillas encajadas dentro de una madera que siguen la forma del diseño.

• **Barniz:** este acabado consiste en agregarle una protección especial a la cubierta de los libros, puede ser mate o brillante.

• **Plastificado:** con el plastificado el diseñador consigue un acabado mucho más útil y elegante; este plastificado se aplica con prensas de calor y rollos de plástico.

1.5. ILUSTRACIÓN

- 1.5. ILUSTRACIÓN -

1.5.1. La ilustración editorial

"La cantidad y el estilo de material gráfico varían según la edad de los niños a los que va destinado y en función del grado de estudios. Normalmente, hay más dibujos en los libros dedicados a los niños muy pequeños, mientras que la imagen va disminuyendo y cediendo espacio al texto a medida que aumenta la edad de sus destinatarios, y además, aumenta el nivel de detalle de los dibujos" (Cámara, 2009, p.182).

Según David Sanmiguel (2013), la ilustración gráfica es la técnica por excelencia del diseño gráfico, además la ilustración puede ser realista o fantasiosa; cada ilustrador mantiene sus propios conceptos sobre ésta y usa diferentes técnicas con diversas características, pero siempre manteniendo una interpretación gráfica clara y efectiva; la ilustración editorial en cuentos se caracteriza por narrar las historias y hacer que se despierte la curiosidad e intriga por el lector.

1.5.2. La ilustración infantil

Quentin Blake dice *"Si algo grande de ser autor o ilustrador al mismo tiempo es que puedes escribir una historia sobre cosas que te gusta dibujar"* (Fanelli, 2009, p.94).

"La ilustración infantil abarca un inmenso campo en el que cuenta la edad del público a quién va dirigida. Puede decirse, en general, que estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación, clara y legible del tema o argumento, siempre en consonancia con el tipo de obra (narrativa, pedagógica, de actividades, etc.). Deben complacer a los niños, si bien no son ellos los consumidores directos de esas ilustraciones, sino los padres ni tampoco los que encargan la ilustración, sino los editores" (D. Sanmiguel 2013, Barcelona – España).

Una buena ilustración es capaz de contar la historia sin necesidad de tener texto, además al niño le atraen más los dibujos que los textos, es por esto que la ilustración debe llamar la atención lo suficiente para que guste a los niños; para que el ilustrador realice un dibujo es necesario que sepa a qué público va dirigida y realizarla de una manera clara y legible; los detalles de la ilustración se colocan según la edad de los niños.

1.5.3. Características de personajes de la ilustración infantil

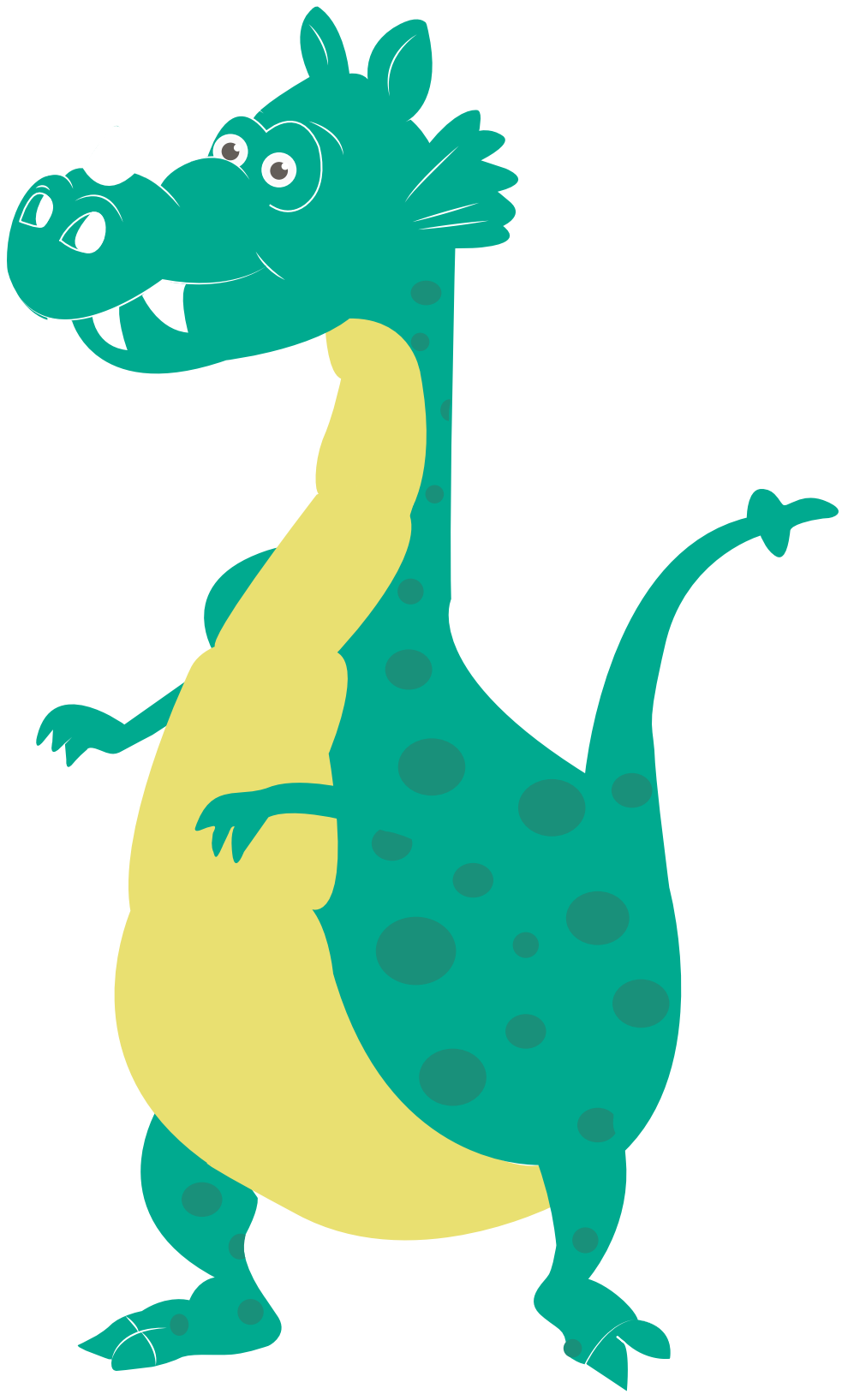
"Una de las características para diseñar un personaje infantil, es la proporción, que es uno de los factores más importantes para construir un personaje. El ilustrador debe tener en cuenta las dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo, ya que la proporción entre estas varia en función del personaje. Estas proporciones se dividen en cabeza, cara, brazos y piernas" (Winston V. Barrezueta, 2012, p. 26).

El diseño de los personajes para cuentos infantiles necesita tener ritmo y rasgos claros sin mucho detalle ya que son dirigidos a niños, las ilustraciones deben ser bonitas para lograr que llame la atención de los niños quienes son los interesados; además al momento de dibujar a los personajes es necesario que se destaque su forma contorneada y redonda.

1.5.4. El color en la ilustración infantil

"Los niños tienen un sentido del color mucho más espontáneo y libre que el de los adultos. En ocasiones es necesario volver atrás y manejar el color con la alegría de los pequeños. El correcto uso del color hace a la información más atractiva, permitiendo que se acople rápidamente y mejor" (Barrezueta, 2012, p. 25).

Sabemos que el color es un elemento básico y de comunicación visual, que lo que pretende es generar emociones positivas. Además el color en la ilustración infantil es uno de los elementos más importantes ya que de ello depende para que suba el estado de ánimo del niño y reaccione positivamente; los colores que se deben usar son pasteles, suaves, lisos y sobre todo colores planos. El color debe causar dinamismo para atraer la atención de los niños de la manera que se requiere.



CONCLUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Es importante aplicar los conocimientos del diseño gráfico para ilustrar cuentos, orientados a beneficiar a niñas y niños con cáncer, para que ellos conozcan que no solamente se ocupan los médicos y sus familiares de su enfermedad, sino que existen otros recursos como el del presente proyecto para la motivación en medio de la crisis de la falta de salud.

Mediante la utilización de los elementos gráficos que abarcan los mismos, me ha permitido estructurar las bases necesarias para la elaboración de los cuentos, como es la tipografía, la maquetación, la retícula, entre otros, que hará posible un producto final de buena calidad.

1.6. INVESTIGACIÓN DE CAMPO

- 1.6. INVESTIGACIÓN DE CAMPO (ENTREVISTAS) -

El proyecto se basó en una investigación de campo en la que se aplicaron entrevistas cuyas preguntas se enfocaron hacia su objetivo, es decir en la motivación y recreación de los niñas y niños enfermos con cáncer basado en la risoterapia.

Se entrevistó a un profesional médico pediatra del Hospital Vicente Corral Moscoso de la ciudad de Cuenca, quién señaló que, médica y científicamente la risoterapia es un complemento para la medicina científica; por su parte una enfermera de SOLCA manifestó los beneficios que provoca en el estado emocional de las niñas y niños después de cada tratamiento de risoterapia. Estos criterios son muy importantes considerando que los citados profesionales dedican el tiempo necesario a estos pacientes.

Por su parte los payasos que colaboran y dedican su tiempo a estas niños, el uno dedicado al clown teatral, hizo conocer la importancia del clown en general al aplicar la risoterapia; a su vez una clown hospitalaria a base de su experiencia, explicó la relación positiva que existe entre la risoterapia y la medicina, incidiendo en el buen ánimo de los niños y niñas con cáncer.

Por último, se entrevistó a familiares de pacientes con cáncer quienes señalaron la influencia de la risoterapia en la conducta emocional de los niños, es decir del estado de tristeza y pena por abandono de la escuela y el juego, recobran el ánimo luego de este tratamiento aunque es pasajero, es muy importante para ellos como pacientes y de los padres de familia.

Médico Pediatra

El Dr. Fabián Sigüenza Astudillo, médico pediatra del Hospital Vicente Corral Moscoso de 30 años de edad, señaló que la risoterapia es un tratamiento coadyuvante que ya se encuentra extendido dentro de la ciudad de Cuenca. Además, indicó que la risa provee al cuerpo ciertas características importantes como la liberación de las hormonas de la satisfacción, dentro de estas la liberación de dopamina, adrenalina, serotonina, entregan sensación de bienestar, que ligado a otros tratamientos podría ser beneficioso para el paciente.

Añadió que existen varios estudios, en los que se demuestra que los pacientes sujetos a risoterapia, han tenido una mejor evolución y receptividad para los tratamientos que provoca un profundo dolor, ya sea quimioterapia y radioterapia.

Por otro lado, comenta sobre el proyecto de los cuentos ilustrados y dice que sí pueden involucrar a la familia, para que les brinde esperanza a los pacientes y a los familiares, sobre el pronóstico que podríamos tener y sobre todo llevar de manera adecuada, acertada y específica sobre su patología; pues todo esto va ayudar a sobrellevar la enfermedad.

DR. FABIÁN SIGUENZA

Foto de facebook

Enfermera

La Lic. Miriam Torres, enfermera de SOLCA en el área de pediatría, con 30 años de edad, comentó que la risoterapia se encarga de animar a las personas ayudando a no estar tristes, porque los pacientes que están mucho tiempo en hospitalización decaen anímicamente y no quieren hacer nada; añadió que la risoterapia puede ser complementaria con la medicina que ellos reciben y que la risa ayuda a elevar las defensas.

Miriam mencionó que durante su experiencia ha visto que hay niños que cuando reciben el tratamiento, cambian el carácter y cuando llegan los payasos se animan un poco, salen de sus habitaciones y van hacer otras cosas con los amigos que hacen, en el lugar que se encuentran hospitalizados; también ha visto que cuando los niños están animados colaboran mejor, se comunican y se sienten más dispuestos. Miriam consideró que hacer cuentos es una ayuda muy grande y beneficiosa para las niñas y niños.

LIC. MIRIAM TORRES

Foto de facebook

Familiar

Por otra parte, se realizó la entrevista a los familiares que se encontraban en SOLCA, en compañía de los niños internados, donde la señora Janeth Ponce de 31 años de edad, señaló que la risoterapia ayuda para la salud y el cuerpo, siendo una medicina preventiva que contribuye a elevar el autoestima del niño. Comentó que para ella como madre, sería oportuno tener un libro de cuentos para la motivación de su niño, en el que se explique por qué están enfermos, para que tengan la idea de que no es culpa de ellos, ni de nadie.

DAYSI CHACA

CLOWN DE HOSPITAL

Raquel Rodríguez, directora de la Fundación Narices Rojas, de Guayaquil, quién se dedica al clown de hospital, señaló que cree firmemente que más allá de la risa, que es solo una herramienta, es la actitud, el positivismo y una serie de cosas que cuando tomas la decisión en cualquier situación que se presente, debe tomarse en forma positiva, y eso cambia tu vida; es la responsabilidad emocional que uno tiene hacia uno mismo primero y luego afecta positivamente en el entorno; la risa es medicina preventiva porque clínicamente y científicamente está comprobado; dice además que un factor fundamental de las enfermedades son las emociones negativas, entonces hay que aprender a respirar, a alimentarse bien, a tener una actitud positiva y constructiva.

Raquel mencionó que cuando llegan a los hospitales, el primer contacto que tienen con los pacientes no es superficial, sino de persona a persona, y que al utilizar el juego, demostrar alegría y escuchar la música, que son herramientas de trabajo, impacta positivamente en ellos; esto mejora la relación entre los niños, sus padres y el personal médico, lo que inunda el entorno de alegría y como resultado hace que el niño consuma menos medicina, su estadía en el centro de salud sea mejor y goce de un espacio amigable.

Añadió que toda herramienta que ayude para que el paciente salga de su estado anímico depresivo o triste es válido, y que ellos usan varias herramientas, desde cuentos, títeres, música, magia, improvisación, malabares. Esta es la manera con la que el clown humanitario incide en el ánimo de los pacientes de cáncer.

CLOWN TEATRAL

Santiago Baculima, clown teatral del grupo clowndestinos, de 34 años de edad, definió que la risoterapia *"… es una terapia de la risa, es juntarse para reír"*. Señaló que *"… el clown es un personaje, es un hacedor de la risa, hace que la gente pueda reirse de sí mismo, tanto como de la situación como del payaso; el payaso es un shamán, un ser energético, que llega a los pacientes para sanar, yo creo que la risa sana, estés en el teatro, estés en la calle, estés donde estés, reír te va hacer bien".*

Además, mencionó que la risoterapia está intrínseca en nosotros. Entonces una sesión de risoterapia consiste en que entramos primeramente a un nivel de juego, donde podamos dejar nuestras corazas para poder en ese momento, estar de alguna manera vulnerables, para poder acceder más fácilmente hacia el interno de la risa; añadió que es muy fácil darse cuenta si funcionó o no funcionó la terapia; si no cambio nada, hay que mejorarlo y si cambia quiere decir que algo mejoró en ellos, talvez una energía más liviana, una mayor accesibilidad, sonrisa, color de piel, color de ojos, por lo que en cuyo caso la risoterapia es 100% recomendable.

RAQUEL RODRÍGUEZ

Foto de facebook

SANTIAGO BACULIMA

Foto de facebook

CONCLUSIÓN DE LAS ENTREVISTAS

Los resultados de las entrevistas tienen similares visiones desde los profesionales que tratan y atienden a los niños con cáncer así como los voluntarios que aportan con su participación complementaria al tratamiento médico a través de la risoterapia.

El esfuerzo médico científico contribuye grandemente al tratamiento de la enfermedad de los niños y niñas con cáncer sin dejar de impactar el largo proceso que viven, ya que la misma no tiene una cura inmediata y eso afecta a la familia que no deja de estar esperanzada en una recuperación y cura de la enfermedad.

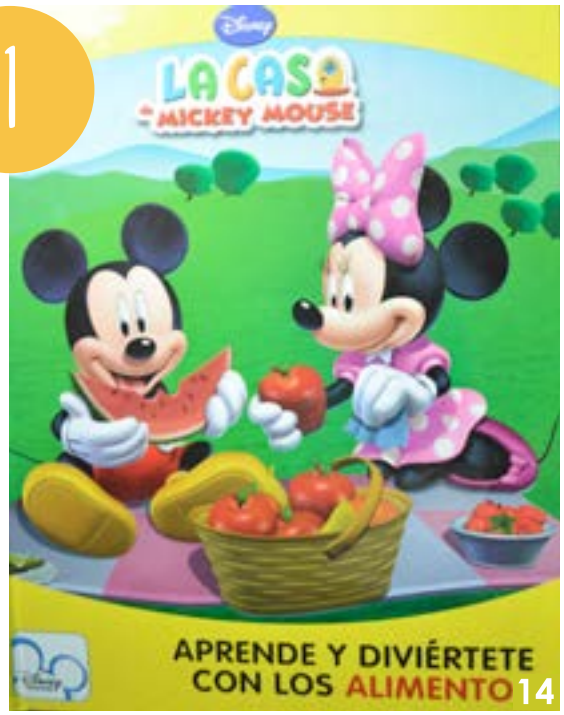
La experiencia de los voluntarios que aplican la risoterapia u otra asistencia motivacional para animar a los niños y niñas con esta grave enfermedad, cambian el ánimo y mejora la manera de sobrellevar la misma, incidiendo positivamente en la actitud de los pacientes.

Por tanto las entrevistas realizadas fueron enriquecedoras a través de las cuales se conoció el desempeño y entrega profesional de los médicos y enfermeras, el sentido humano de los voluntarios prestando sus servicios ante el dolor y la enfermedad y los familiares asistiendo a sus hijos con su amor incondicional.

1.7. HOMÓLOGOS

- 1.7. HOMÓLOGOS -

1



FORMA Tipografía: Sans serif
Cromática: colores pasteles, brillantes, alegres, saturados
Estética: asimetría

FUNCIÓN Tipografía: legible
Cromática: colores denotativos
Estética: Dinámico, motivador

TECNOLOGÍA Soporte rígido, pasta de cartón.

2

FORMA Tipografía: Sans serif
Cromática: colores pasteles, sombras
Estética: asimetría

FUNCIÓN Tipografía: legible
Cromática: colores denotativos
Estética: Dinámico, motivador

TECNOLOGÍA Soporte impreso, pasta de cartón y rígida.

3

El viejo Martín encontró su abrigo viejo y regresó al establo. Esta vez el tractor se puso en marcha con todo su estruendo.

—Nada de ruido hasta que salgamos, amigo —dijo el viejo Martín con una sonrisa—. ¡No vaya a ser que despertemos a los ratones!

18

FORMA
Tipografía: Serif
Cromática: colores pasteles con sobras y degradados.
Estética: asimetría

FUNCIÓN
Tipografía: legible, clara
Cromática: colores denotativos
Estética: Dinámico, motivador

TECNOLOGÍA
Soporte rígido, pasta de cartón.

19

CONCLUSIÓN DE LOS HOMÓLOGOS

Cuentos con tipografías sans serif que permitan una lectura clara a los usuarios, colores vivos en las ilustraciones ya sea los personajes y los escenarios, para llamar la atención, con un predominio de la ilustración sobre el texto.

Materiales que sean beneficiosos y resistentes a la manipulación como cartón en las pastas y hojas de un gramaje grueso y resistente, considerando que su manejo lo harán los niños y niñas.

La diagramación de los cuentos realizados de manera que permita su lectura, a la vez que se observe sin perder la ilustración.

CAPÍTULO 2

PLANIFICACIÓN

"HAY GRANDES LIBROS
EN EL MUNDO
Y GRANDES MUNDOS
EN LOS LIBROS"

ANÓNIMO

2.1. TARGET

- 2.1. TARGET -

2.1.1. TARGET DIRECTO (niños)

Geográficas

Región del mundo o país: Ecuador
Región del país: Cuenca
Tamaño de ciudad o zona metropolitana: 569,416 (2014) hab.
Densidad: Urbana

Demográficas

Edad: 6 - 8 años
Género: Femenino - Masculino
Tamaño de la familia: 3 – 6 miembros

Ocupación: estudiante
Educación: primaria
Religión: Católica - Cristiana
Generación: 2007 - 2015qw
Nacionalidad: Ecuatoriana

Psicográficas

Clase social: baja, media y alta
Personalidad: divertidos, tiernos, alegres, extrovertidos e introvertidos

Conductuales

Ocasiones: tiempo que no se encuentre en tratamiento
Beneficios: motivación y recreación
Estatus de usuario: usuario potencial
Frecuencia de uso: usuario intensivo
Estatus de lealtad: fuerte
Etapa de preparación: desea adquirirlo lo más pronto posible
Actitud hacia el producto: entusiastas
Situación médica: quimioterapia, radioterapia, cirugía, medicación

2.1.2. TARGET INDIRECTO (Padres)

Geográficas

Región del mundo o país: Ecuador
Región del país: Cuenca
Tamaño de ciudad o zona metropolitana: 569,416 (2014) hab.
Densidad: Urbana

Demográficas

Edad: 25 - 50 años
Género: Femenino - Masculino
Tamaño de la familia: 3 – 6 miembros
Ciclo de vida familiar: adultos con hijos
Ingreso: $ 500
Ocupación: profesionales, artesanos, QQDD
Educación: bachiller, universitaria
Religión: Católica - Cristiana
Generación: (1965 - 2015)
Nacionalidad: Ecuatoriana

Psicográficas

Clase social: baja, media y alta
Estilo de vida: dedicados a sus hijos
Personalidad: positivos, entregados, preocuados y atentos

Conductuales

Ocasiones: tiempo que su hijo no esté en tratamiento.
Beneficios: aprender mucho más sobre la enfermedad de sus hijos
Estatus de usuario: usuario potencial
Frecuencia de uso: usuario intensivo
Estatus de lealtad: fuerte
Etapa de preparación: desea adquirirlo lo más pronto posible
Actitud hacia el producto: entusiasta

2.2. PERSONA DESIGN

- 2.2. PERSONA DESIGN -

PERSONA DESIGN

Alex es un niño de 7 años de edad, de nacionalidad ecuatoriana, de la ciudad de Cuenca, de personalidad extrovertida, alegre, cariñoso, juguetón, positivo, le encanta hacerse amigo de los pacientes que se encuentran en las otras habitaciones y no le gusta permanecer en la cama, le gusta la escuela y hacer sus tareas mientras concurría a clases, pero por su tratamiento ya no va a la escuela. Mientras no está en tratamiento pinta, dibuja y aprende cosas nuevas; le encanta salir al parque y jugar con sus amigos del barrio. Alex vive con su familia la cual siempre está pendiente de él; su padre trabaja mucho para poder adquirir los remedios y pagar el tratamiento; su mamá se queda al cuidado de la casa, en especial de Alex cuando le mandan a su hogar, cuidando de su alimentación y sus horarios en los que debe tomar los remedios; sus hermanos y hermanas juegan mucho y se divierten con él para que no se aburra.

La familia de Alex es de un nivel socioeconómico media bajo, viven en una casa pequeña pero acogedora, creen mucho en Dios ya que son católicos y eso les ayuda a estar positivos para la recuperación de Alex.

Cuando Alex comenzó con malestares fue internado en el hospital Vicente Corral Moscoso donde le hicieron varios exámenes, luego de saber su diagnóstico fue trasladado a SOLCA, donde fue sometido a varías cirugías con un tratamiento más estricto, ya que tiene un cáncer de tiroides con metástasis tipo 1 invadido en la piel y algunos órganos internos, como el hígado y pulmones; hace poco tiempo se encontraba en aislamiento, pero debido a su mejoría se pudo visitarlo; la mamá de Alex dice que a pesar de su enfermedad sigue siendo el niño que era y que siempre está positivo aunque aún no entiende de su enfermedad y a veces tenga miedo de sus tratamientos constantes, pese a todo Alex está dispuesto a afrontar su situación para una total recuperación.

2.3. PARTIDOS DE DISEÑO

2.3.1. FORMA (elementos de diseño)

La ilustración debe ser atractiva y dinámica que cautive al niño y genere deseo del producto mediante la gráfica amigable. Utiliza formas simples es decir sin mucho detalle, puede ser asimétrica para evitar la perfección o simétrica para darle perfección a la ilustración. Los contornos pueden ser con trazos gruesos, utilizando a los personajes fantasiosos como héroes, mascotas, duendes, princesas, animales, etc., considerando rasgos físicos y psicológicos de cada personaje como la valentía y la fuerza. Existen dos tipos las en 2D y las en 3D.

La maquetación en los cuentos permite a la retícula base ubicar a los elementos, tener un coherente orden y visualización. Para el formato se debe tener en cuenta un soporte resistente y duradero que asegure el uso y tiempo de vida del producto. Existen diferentes formatos como A5, A4, 19 x 19, 10,8 x 17,5 , 17 x 23 y 21 x 27.

La tipografía utilizada en el cuento debe funcionar como amigable, legible, de mayor altura y sobre todo llevar armonía con la ilustración a la que se va a complementar; también debe ser sans serif, por su legibilidad y facilidad de lectura sin ningún elemento de distracción. La forma de la tipografía debe ser redonda. La cromática de la tipografía debe considerar el fondo que la acompañe.

La cromática genera los estímulos visuales, los colores pueden ser los planos, degradados, brillantes y saturados, las gamas divididas en los colores fríos, cálidos, pasteles, opuestos y compuestos. La cromática juega el papel importante en los cuentos ya que por medio de estos se ve la alegría y el dinamismo que denota el color en los libros.

2.3.2. Función

El producto interactúa con el usuario con contenido de interés para él, rompe con los estereotipos de un libro convencional. Es un cuento de ilustración motivacional, dirigido a niños y niñas con cáncer, cuentos que expliquen la enfermedad por medio de la metáfora.

El usuario y el producto tendrán una estrecha relación que permita interactuación, se procurará utilizar contenidos que sean de interés para el consumidor; las diferentes técnicas de interactividad que se utilizarán permitirán mantener su atención.

Un libro interactivo además de ayudar a mantener el interés permitirá despertar la creatividad y despejar la mente, rompiendo los estereotipos de un libro convencional.

2.3.3. TECNOLOGÍA

El material impreso tiene diferentes acabados para hacerle llamativo al libro, como mate, laca reservada dependiendo de lo que se proponga, para que los niños y niñas jueguen no solo con la lectura y visualmente con los gráficos, sino también con el tacto y los acabados de impresión. La lectura será occidental, la navegación será de página por página, se usarán técnicas digitales para ilustrar y obtener un mejor acabado; en lo que se refiere a la interactividad, se utilizará diferentes gramajes de papeles procurando que sean resistentes ya que la manipulación de estos elementos será continua y jugará un papel importante para la conservación del producto.

• Impresión Láser
• **Materiales:** El cuento será impreso, utilizando material resistente grueso que sea duradera.
• **Acabados:** que llamen la atención, con brillo.

2.4. PLAN DE NEGOCIOS

- 2.4.1. PLAN DE NEGOCIOS -

PRODUCTO

Clasificación del producto

1.Producto de consumo
-Tipo de producto de consumo: comparación

El producto pertenece a la clasificación de especialización porque va dirigido a un grupo selecto de consumidores, que corresponde a necesidades muy puntuales que tienen un precio elevado.

2. Niveles del producto

2.1. Básico: un libro de cuentos.
2.2. Real: una buena ilustración, un libro de materiales de calidad y duradero.
3.3. Aumentado: motivación a los niños que están pasando por la enfermedad como es el cáncer.

3. Descripción del producto

El producto consta de ilustraciones llamativas las cuales se usarán para la motivación de los niños enfermos con cáncer, cuyo contenido provoca alegría a través de la herramienta de risoterapia.

PRECIO

El precio será asequible para el nivel socioeconómico que llevan las familias con un niño o niña en tratamiento del cáncer, de tal forma que logre cubrir los costos de fabricación de los cuentos. El precio de venta de cada cuento debe basarse en las condiciones del mercado, los costos reales, equipos, materiales, la calidad y la utilidad del diseñador; sin embargo, para el caso del presente proyecto será de 10,00 USD (diez dólares) únicamente, dado la orientación y destino de los mismos como aporte social y cultural, no obstante la riqueza que lleva su contenido y diseño.

PLAZA

Las ventas serán en los hospitales, clínicas, centros comerciales como el Supermaxi, Fybeca, librerías, papelerías de la ciudad y otros lugares de mayor afluencia ciudadana, donde se expondrán en estantes diseñados exclusivamente para los cuentos.

PROMOCIÓN

Para las ventas se realizará la promoción a través de publicaciones por la prensa y revistas, boletines radiales, visitas a los hospitales y clínicas que traten niños con cáncer. Se expondrán las bondades del producto a través de una adecuada comunicación que exponga un mensaje convicente de acuerdo a las audiencias a las que nos dirigimos. La promoción será también por internet y las redes sociales para aprovechar la tecnología con la que la sociedad está en contacto.

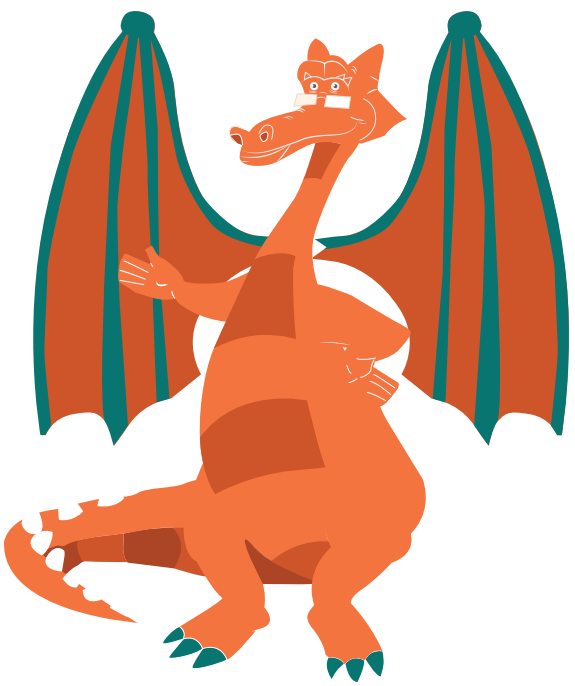
Tipos de promoción basados en la comunicación de marketing eficaz.

•**Relaciones públicas:** forjar buenas relaciones con la compañía, obtención de publicidad favorable.

•**Marketing directo:** comunicación directa con consumidores individuales seleccionados.

•**Ventas personales:** donde se visitará a los especialistas para recomendar los cuentos y también a las familias de los pacientes de habitación en habitación.

•**Promoción de ventas:** incentivos a corto plazo para fomentar las ventas de los libros.



CAPÍTULO 3

DISEÑO

3.1. IDEACIÓN

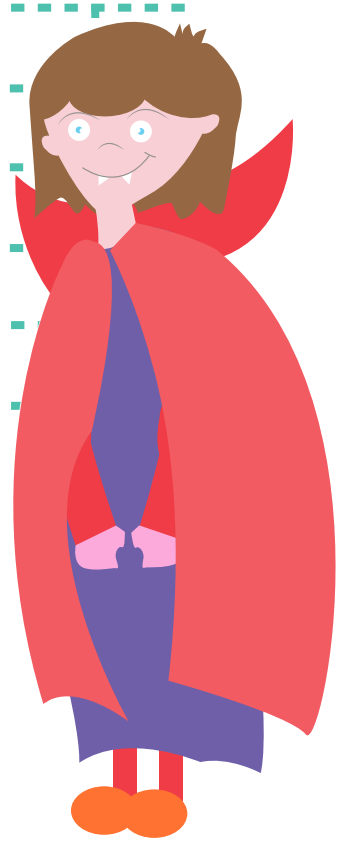
- 3.1. IDEACIÓN -

10 IDEAS

Partimos de una lista de 10 ideas para seleccionar las mejores alternativas a fin de crear los cuentos ilustrados, para lo cual se consideró los aspectos relevantes que den forma adecuada al contenido del proyecto, llegando a seleccionar 3 de ellas.

VARIABLES

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	TroquelO	ffset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pasteles			19x19	10pag	Plastificado		Marfil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Compuestos			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Sofware para generar gráficos									



10 IDEAS

1 ALEGRE

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pastelosos			19x19	10pag	Plastificado		Marfil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

2 TECNOLÓGICO

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pastelosos			19x19	10pag	Plastificado		Marfil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

3 EMOTIVO

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pastelosos			19x19	10pag	Plastificado		Marfil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

4 SIMPLE

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pastelosos			19x19	10pag	Plastificado		Marfil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

5 NATURAL

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pasteles			19x19	10pag	Plastificado		Martil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

6 GEOMÉTRICA

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pasteles			19x19	10pag	Plastificado		Martil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

7 CREATIVA

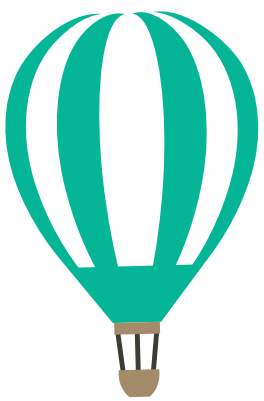
	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pasteles			19x19	10pag	Plastificado		Martil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

8 ABSTRACTA

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pasteles			19x19	10pag	Plastificado		Martil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

9 FANTASÍA

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pasteles			19x19	10pag	Plastificado		Martil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									



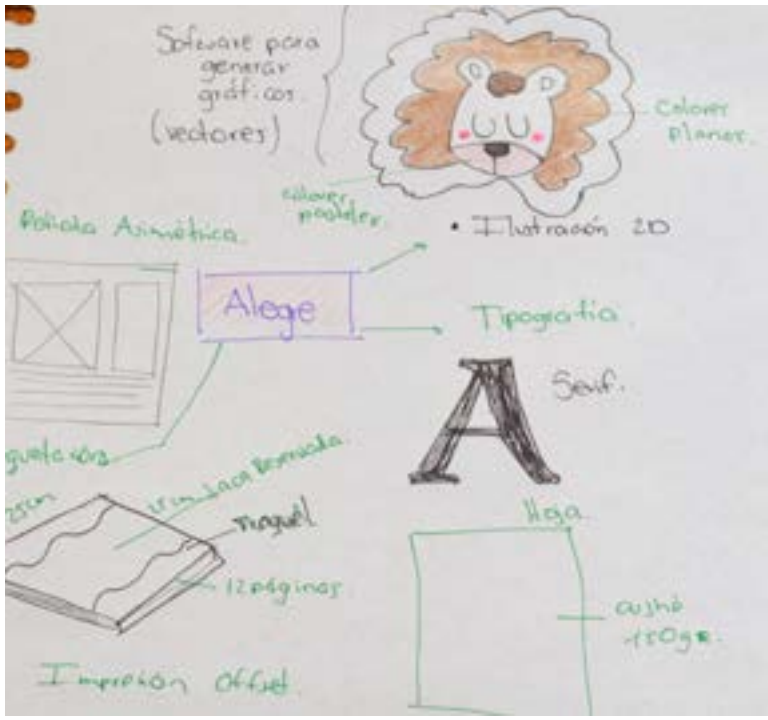
10 MINIMALISTA

	Ilustración	Color	Gama de Color	Tipografía	Retícula	Maquetación	Encuadernado	Cubierta	Impresión	Gr. H
A	2D	Plano	Frío	San Serif	Simétrica	A5	Guarda	Troquel	Offset	Cushé 150
B	3D	Brillante	Cálido	Serif	Asimétrica	A4	12pag	Laca Reservada	Láser	300
C	Técnica	Saturado	Pasteles			19x19	10pag	Plastificado		Martil 200
D	Lápices de Color	Degradado	Opuestos			10,8x17,5	9pag			
E	Pastel		Complementarios			22x27	13pag			
F	Acuarela					25x25	11pag			
G	Óleo					21,5x13,5				
H	Pintura Acrílica					17X13,5				
I	Software para generar gráficos									

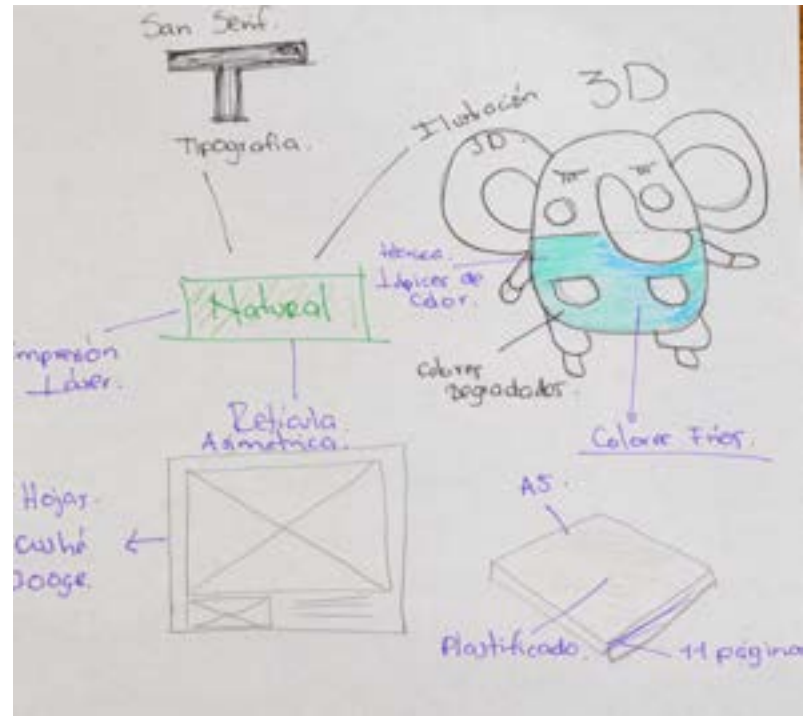
3 IDEAS

Las tres ideas elegidas son: alegre, natural y fantasía, las mismas que se acoplan al mensaje que se quiere trasmitir a los niños para cumplir con el objetivo del proyecto.

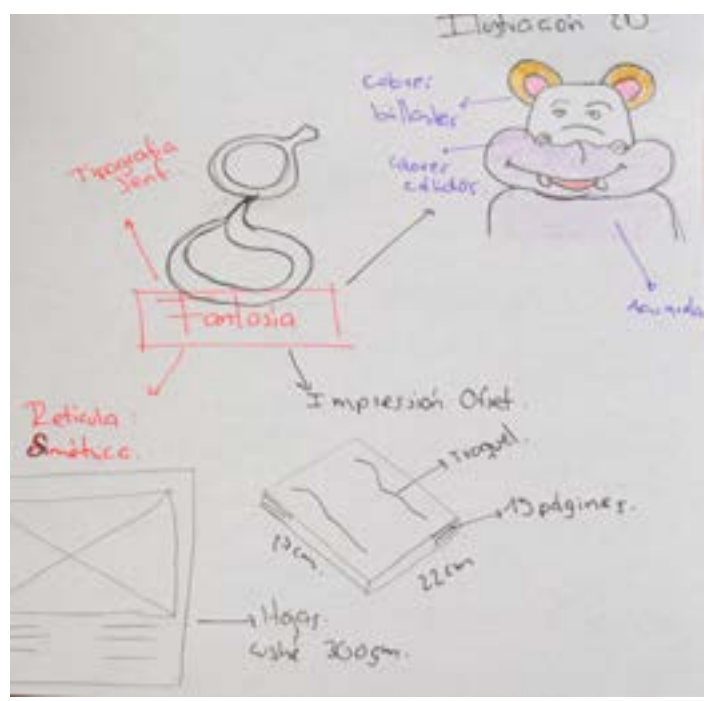
ALEGRE



NATURAL



FANTASÍA



3 IDEAS

ALEGRE

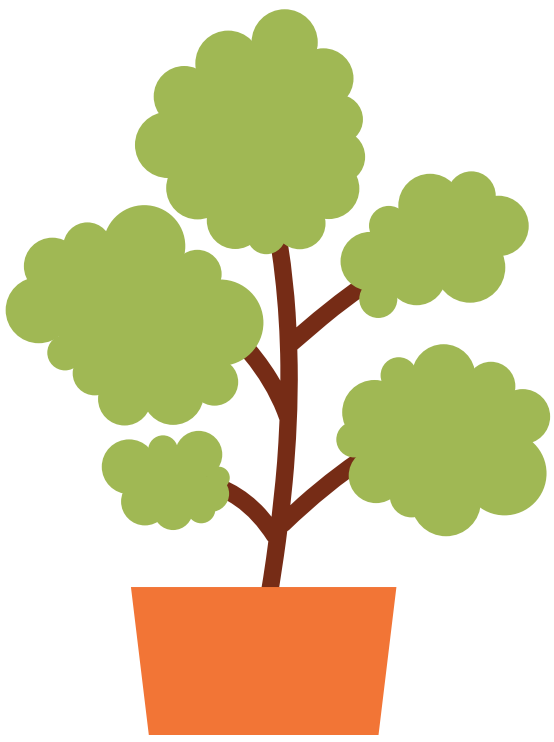
1. Ilustración en 2D
2. Colores planos
3. Gama de color pasteles
4. Técnica de la ilustración
5. Sofware para generar gráficos
6. Tipografía serif
7. Retícula asimétrica
8. Maquetación del cuento de 25cm x 25cm
9. El encuadernado con guarda y 12 páginas
10. El acabado de la cubierta con laca reservada
11. Impresión Offset en hojas couché de 150gr

NATURAL

1. Ilustración en 3D
2. Colores degradados
3. Gama de color fríos
4. Técnica de la ilustración
5. Lápices de color
6. Tipografía sans serif
7. Retícula simétrica
8. Maquetación del cuento de A5
9. El encuadernado con guarda
10. El acabado de la cubierta con plastificado
11. Impresión láser en hojas couché de 300gr

FANTASIA

1. Ilustración en 2D
2. Colores brillantes
3. Gama de colores cálidos
4. Técnica de la ilustración en acuarela
5. Lápices de color
6. Tipografía serif
7. Retícula simétrica
8. Maquetación del cuento de 22cmx27cm
9. El encuadernado con guarda
10. El acabado de la cubierta con troquel
11. Impresión Offset en hojas couché de 300gr

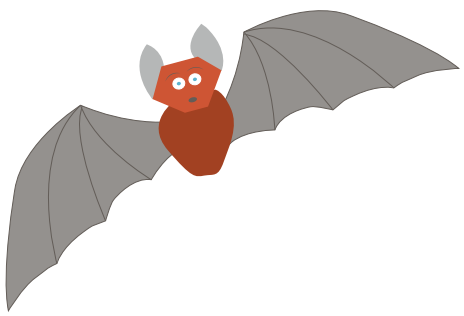


IDEA FINAL

Para determinar la idea final se combinó a las 3 ideas y de ellas surgió la motivacional y animada, como efecto de la incidencia de la obra en el estado de ánimo de los niños como destinatarios del producto, con lo que se cumple el objetivo del proyecto.

MOTIVACIONAL Y ANIMADA

1. ***Ilustración en 2D***
2. ***Colores planos, brillantes y pasteles***
3. ***Gama de color fríos***
4. ***Técnica de la ilustración: sofware para generar gráficos***
6. ***Tipografía sans serif***
7. ***Retícula simétrica***
8. ***Maquetación del cuento de 25 x 25***
9. ***El encuadernado con guarda***
10. ***El acabado de la cubierta con plastificado y troquel***
11. ***Impresión offset en hojas couché de 300gr***



3.2. PROCESO CREATIVO

- 3.2. PROCESO CREATIVO -

3.2.1. LLUVIA DE IDEAS

Se realizó una lluvia de ideas tomando todas las variables y constantes de los elementos del diseño llegando a seleccionar las más importantes que se requerían para el desarrollo del producto, orientado a la calidad y excelencia.

3.2.2. SISTEMA GRÁFICO

CONSTANTES

Resultado de la selección de elementos para el desarrollo del producto.

Para cumplir con los objetivos del proyecto se tomó en consideración las constantes del sistema gráfico para los tres cuentos, eligiendo una tipografía sans serif para el texto corrido; al igual que para los títulos se eligió una tipografía sans serif que tenga movimiento y no sea estática al momento de combinar con la ilustración. El estilo es de motivación y animada tomando en cuenta la cromática que es plana, brillante y pasteles. La ilustración es en 2D, utilizando la asimetría de los personajes, y la simetría en algunos de los objetos; para la diagramación del texto se dividió en 4 módulos y se distribuyó cada párrafo de manera variable, para que no sea rígida la ubicación del texto. La impresión de los cuentos mantienen igual forma, como la utilización del mismo tipo de hojas couché y el gramaje, así como la pasta es de tipo resistente a la manipulación.

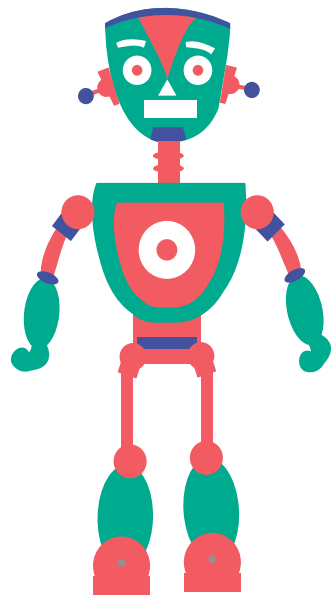
CONSTANTES

CROMÁTICA

Colores planos
Brillantes
Pasteles

ILUSTRACIÓN Y ESTILO

Ilustración 2D
Motivacional y Animada



TIPOGRAFÍA

Tipografía sans serif

Century Gothic

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

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

Dimbo

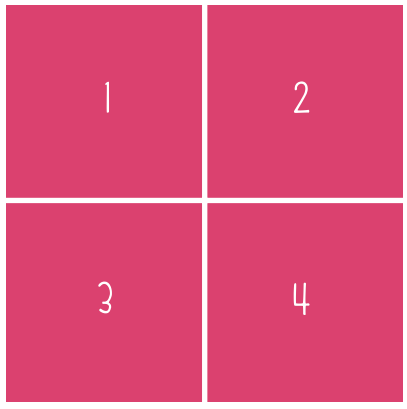
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

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

TECNOLOGÍA

RETÍCULA SIMÉTRICA

4 Módulos



3.2.2. SISTEMA GRÁFICO

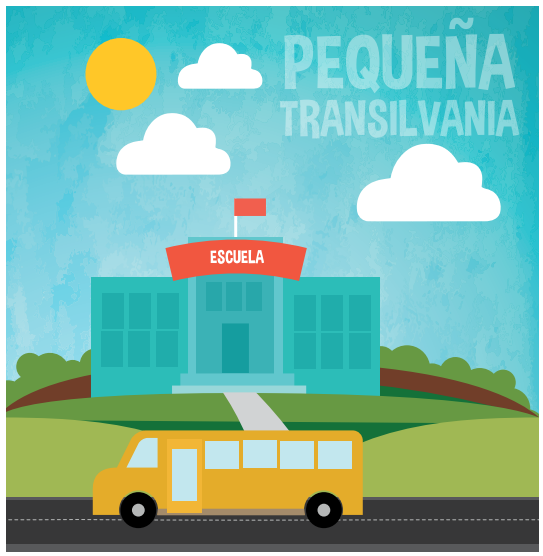
VARIABLES

Resultado de la selección de elementos para el desarrollo del producto.

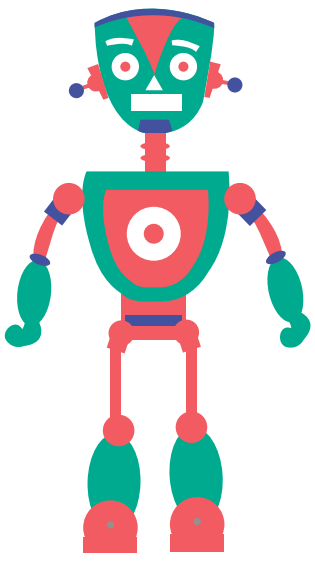
Para cumplir con los objetivos del proyecto se tomó en consideración las constantes del sistema gráfico para los tres cuentos, eligiendo primero los temas que son enfermedad, tratamiento y miedos, para luego realizar cada cuento y cada sinopsis con sus distintos personajes que tiene diferentes características para poder ilustrarlos; sus escenarios varían de acuerdo a cada escena donde se desarrolla el cuento; el número de páginas varía según la cantidad y párrafos que contiene cada cuento lo que mantiene consistencia con las constantes.

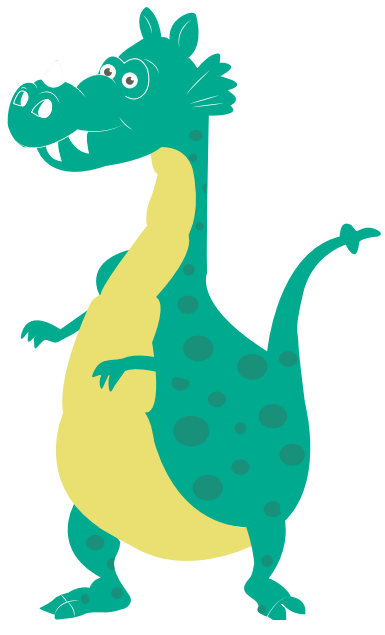
VARIABLES

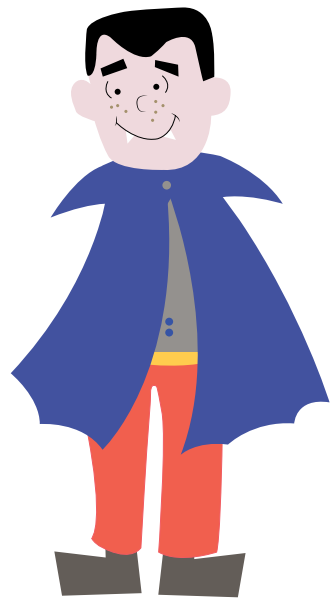
ESCENARIOS



PERSONAJES







VARIABLES

NÚMEROS DE PÁGINA

VARIABLES

TEMAS

ENFERMEDAD
TRATAMIENTO
MIEDOS

SINOPSIS

TOSHI EL DRAGÓN SIN ALAS

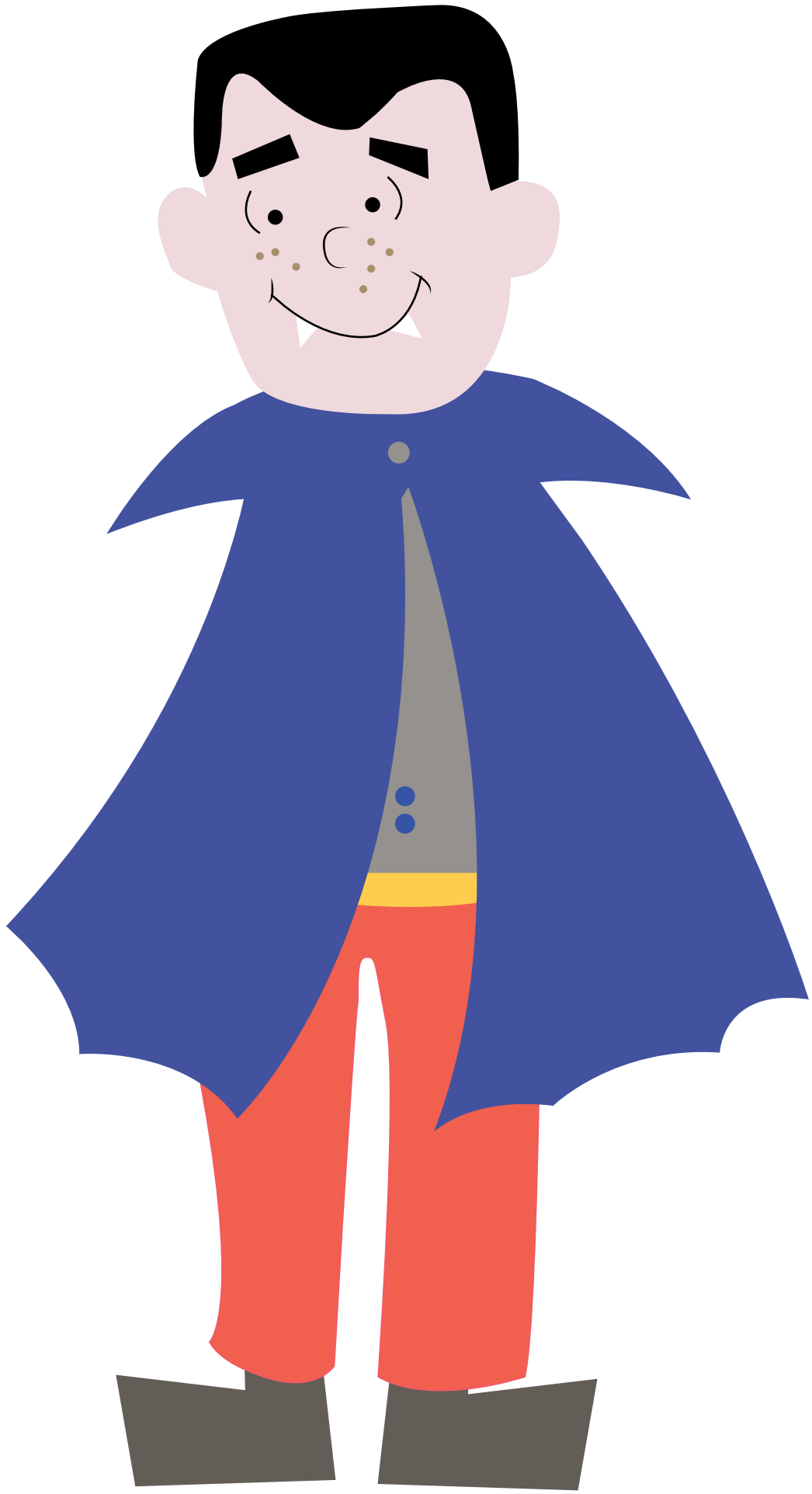
Toshi es un dragón que nació sin alas, al cumplir 8 años su vida cambiará drásticamente. Acompáñame a vivir esta mágica aventura junto a Toshi, su abuela y el Dragón celestial.

ENGRANES DE CRISTAL

Ann es una robot luchadora, fuerte y apasionada de la danza. Un día conoce a Ro quien crece con ella y la acompaña siempre. Ven y conoce más sobre esta historia llena de magia.

PEQUEÑA TRANSILVANIA

Vampirín es un niño con muchos miedos; jamás ha visto los rayos del sol. Ven conmigo, te invito a vivir esta mágica historia en la que con la ayuda de sus amigos Franki y el niño Lobo, el pequeño vampiro conocerá un nuevo mundo de juegos y aventuras.



3.3. MARCA

- 3.3.1. MARCA -

La marca del proyecto es **imagina,** que se origina al realizar el boceto por parte de un niño que recibía tratamiento del cáncer en SOLCA, quien dibujó un personaje que sería parte de uno de los cuentos; la expresión de la ilustración transmite la ternura, sencillez, dulzura, e inocencia del niño que lo plasmó en el boceto; todos estos factores hicieron que la marca lleve por nombre **imagina.**

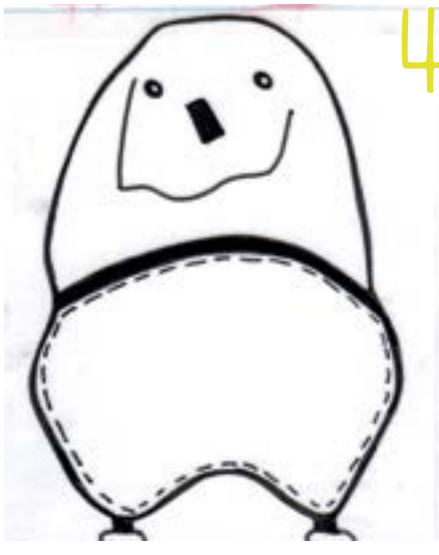
El boceto fue mejorado en sus rasgos para luego digitalizarle con líneas más claras, utilizando el color verde que denota alegría, atracción y armonía, con un mínimo de detalles. La elección de la tipografía es legible y amigable para el usuario.

BOCETOS

1

2

3

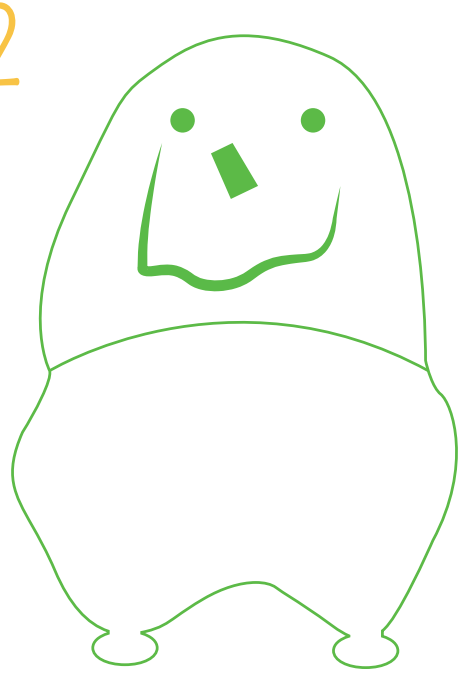


4

DIGITALIZACIÓN

1

2



3

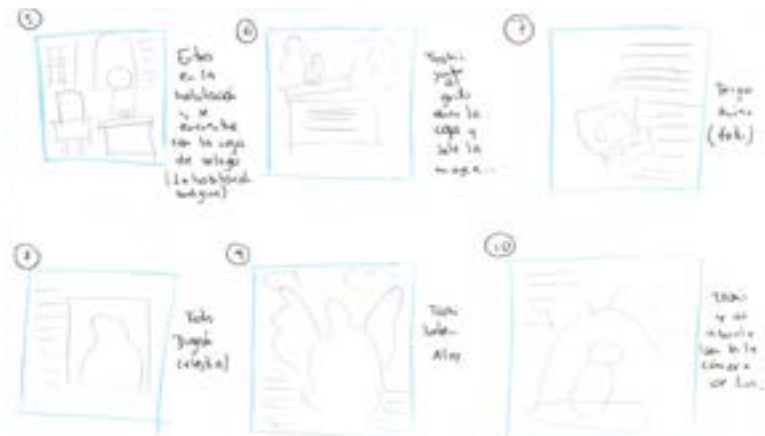
MARCA FINAL

3.4. CONTENIDO

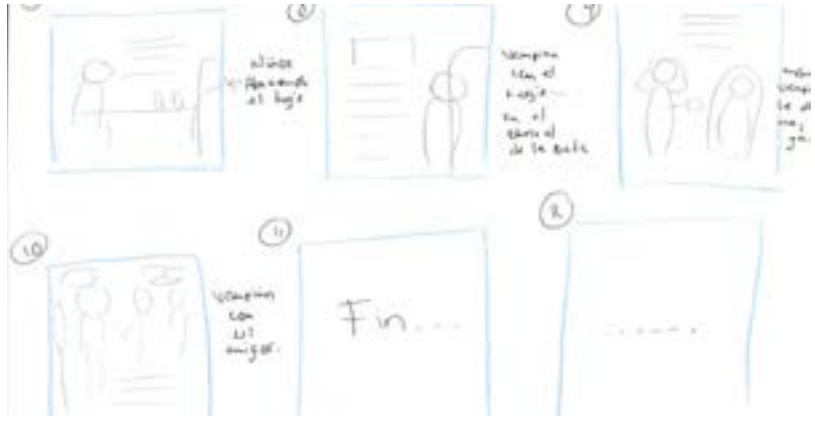
- 3.4.1. STORYBOARD -

Se colocó en forma secuencial las páginas de cada cuento con su respectiva ilustración y texto, cuya adecuada distribución permite leer correctamente cada párrafo y observar las escenas de los sucesos de la historia.

TOSHI EL DRAGÓN SIN ALAS



PEQUEÑA TRANSILVANIA



ENGRANES DE CRISTAL

- 3.4.2. HISTORIAS -

Las historias están escritas para los niños y niñas con cáncer, y concebidas de manera metafórica; se refieren a la enfermedad, tratamiento y miedos propios del cáncer; son para motivar a los pacientes, ya que estos cuentos llevan mensajes de esperanza y apoyo en la lucha que enfrentan, para que metafóricamente identifiquen lo que les pasa y enfrenten los miedos naturales de este tipo de enfermedad.

SINOPSIS

TOSHI EL DRAGÓN SIN ALAS

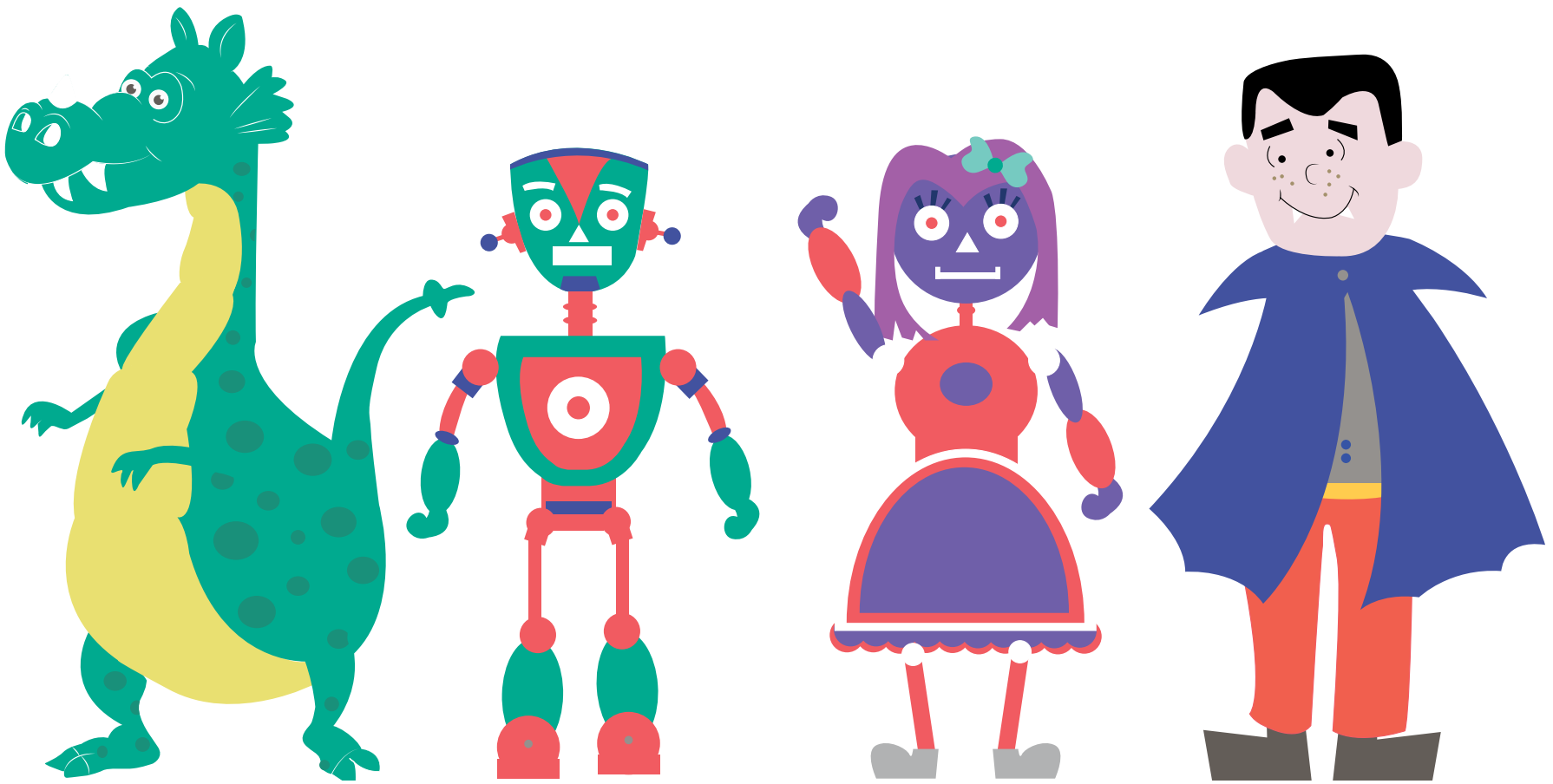
Toshi es un dragón que nació sin alas, al cumplir 8 años su vida cambiará drásticamente. Acompáñame a vivir esta mágica aventura junto a Toshi, su abuela y el Dragón celestial.

ENGRANES DE CRISTAL

Ann es una robot luchadora, fuerte y apasionada de la danza. Un día conoce a Ro quien crece con ella y la acompaña siempre. Ven y conoce más sobre esta historia llena de magia.

PEQUEÑA TRANSILVANIA

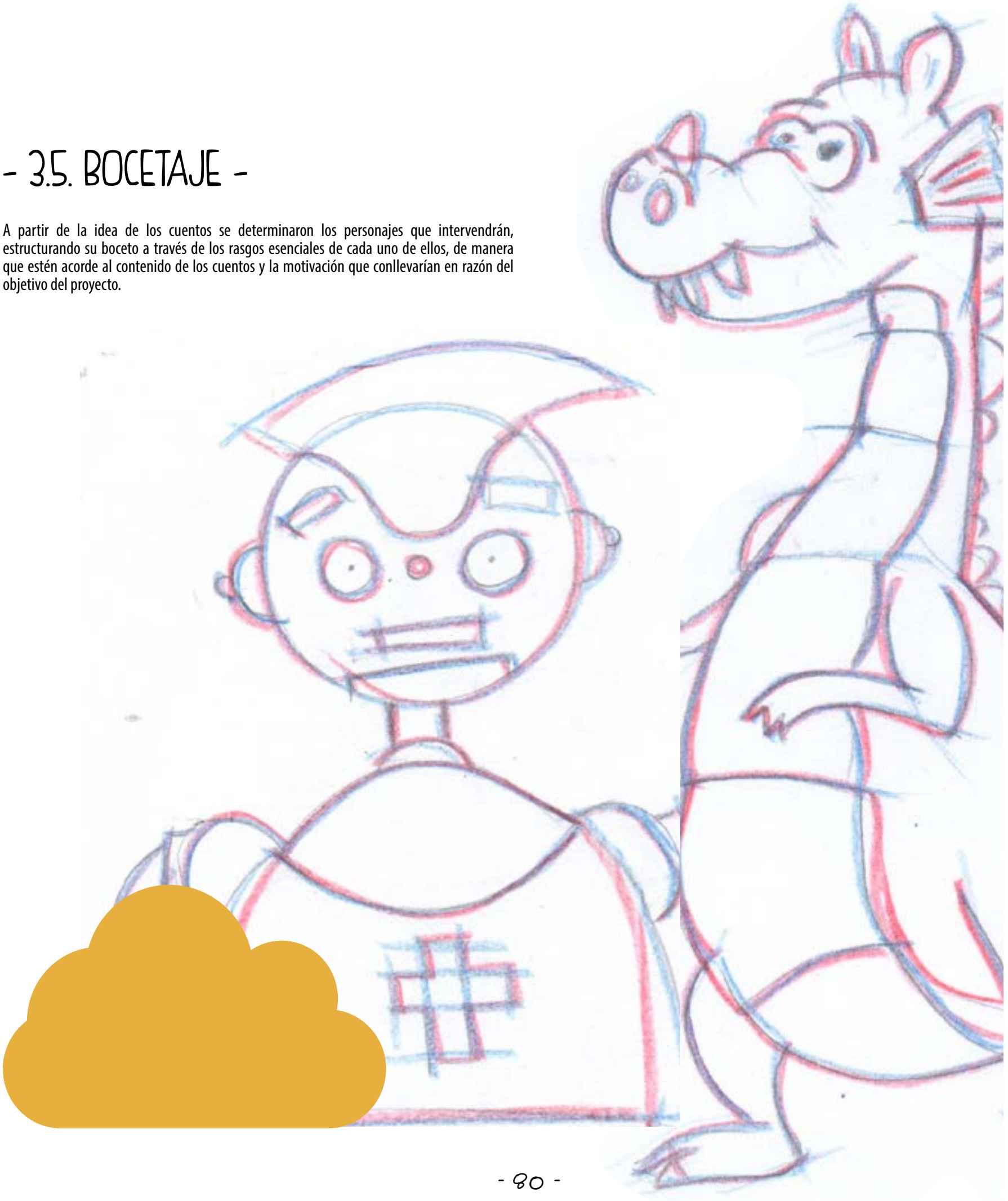
Vampirín es un niño con muchos miedos; jamás ha visto los rayos del sol. Ven conmigo, te invito a vivir esta mágica historia en la que con la ayuda de sus amigos Franki y el niño Lobo, el pequeño vampiro conocerá un nuevo mundo de juegos y aventuras.



3.5. BOCETAJE

- 3.5. BOCETAJE -

A partir de la idea de los cuentos se determinaron los personajes que intervendrán, estructurando su boceto a través de los rasgos esenciales de cada uno de ellos, de manera que estén acorde al contenido de los cuentos y la motivación que conllevarían en razón del objetivo del proyecto.



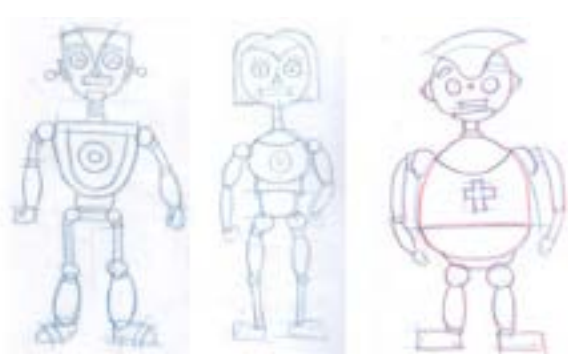
3.5.1. PERSONAJES

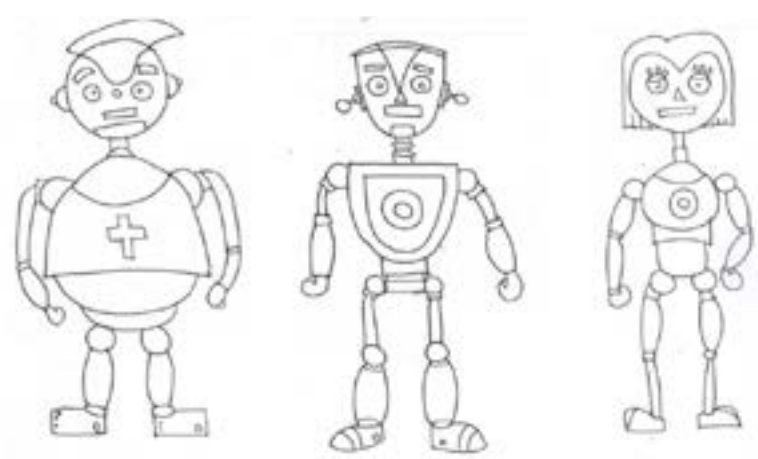
El boceto de los personajes que intervienen en los cuentos consideró la dimensión y la expresión de acuerdo al papel que desempeñan, ajustándose al perfil de los protagonistas, sin mayores detalles.

TOSHI EL DRAGÓN SIN ALAS

PEQUEÑA TRANSILVANIA

ENGRANES DE CRISTAL

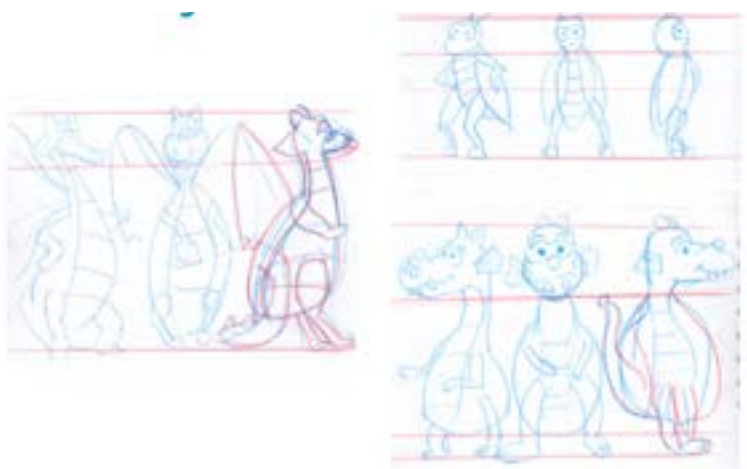




3.5.2. VISTAS

Los personajes desarrollan diversas acciones en los cuentos por lo que tienen diferentes vistas, y a cada personaje se le observa de diferente manera de acuerdo a la escena.

TOSHI EL DRAGÓN SIN ALAS



ENGRANES DE CRISTAL

PEQUEÑA TRANSILVANIA

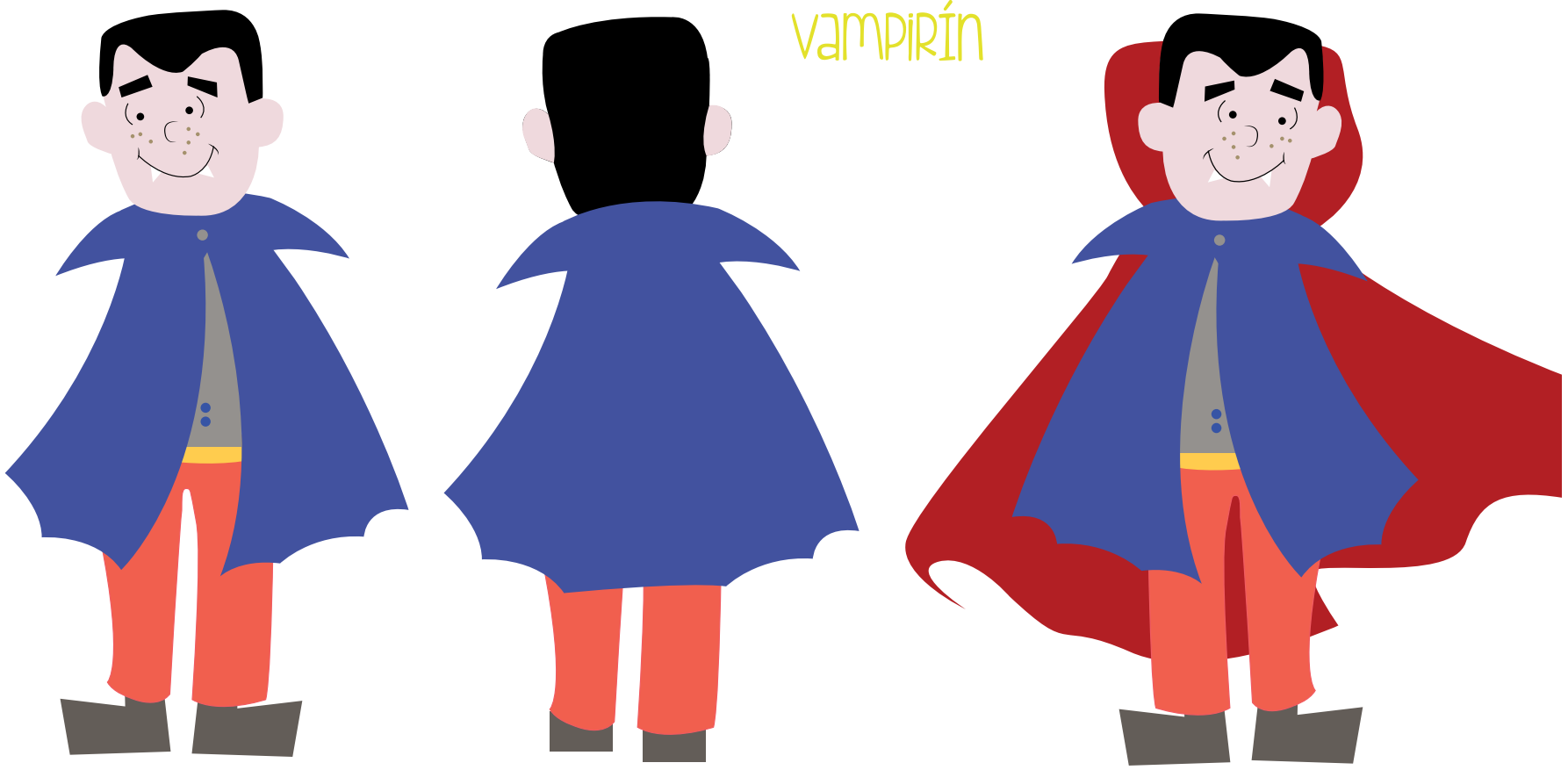
3.6. DIGITALIZACIÓN

- 3.6.1. PERSONAJES Y VISTAS -

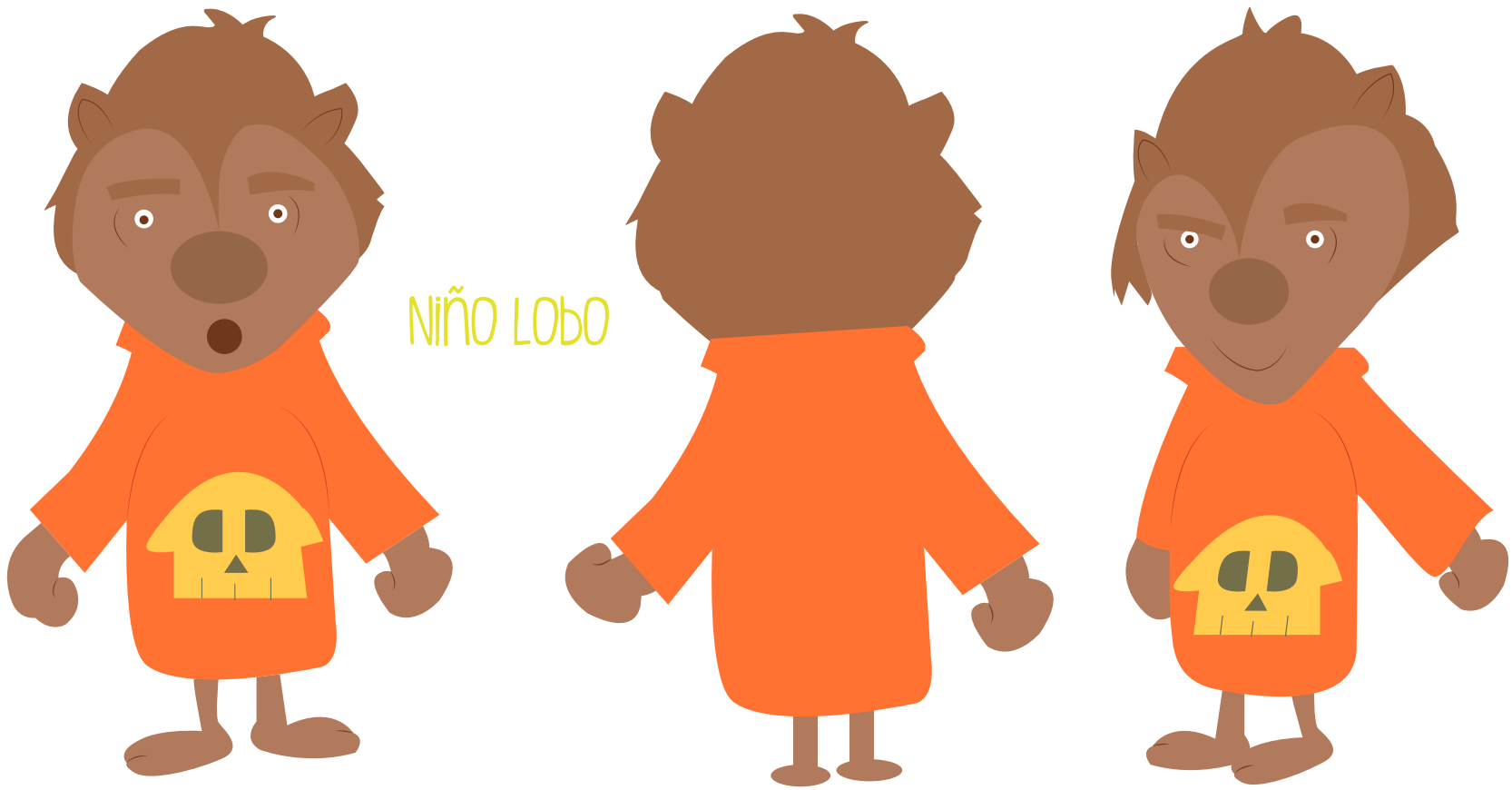
Los personajes se digitalizaron de acuerdo a los bocetos establecidos y a las vistas que se plantearon para cada uno de ellos de manera concreta y su ilustración concluida, que permite visualizar de mejor forma a los personajes, llegando a definir sus líneas, colores vivos que denotan alegría, rasgos divertidos y gestos apropiados; estas ilustraciones estan concebidas asimétricamente.

PEQUEÑA TRANSILVANIA

vampirín

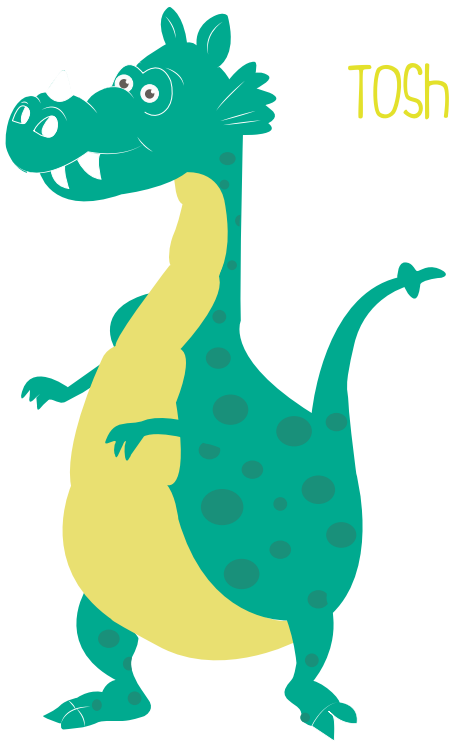


murciélago

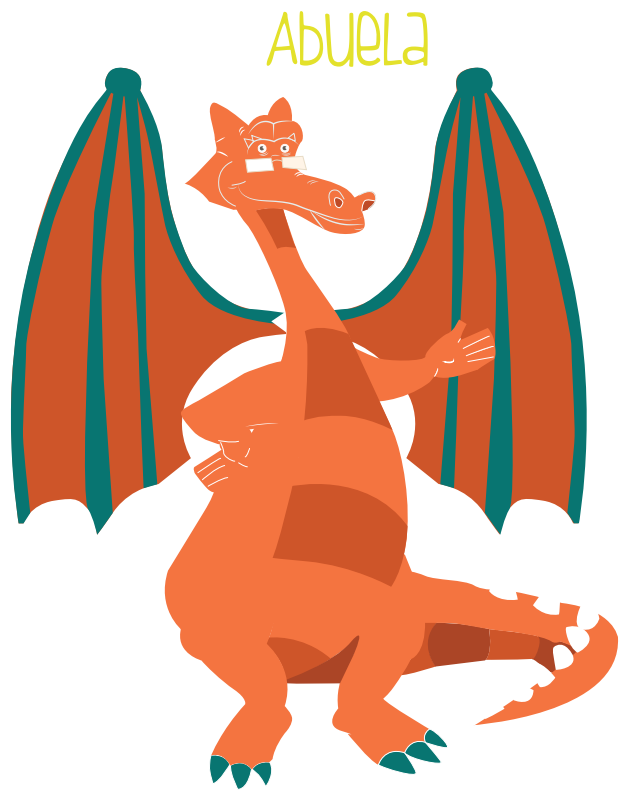

Niño lobo

Franki junior
Mamá vampiro

TOSHI EL DRAGÓN SIN ALAS



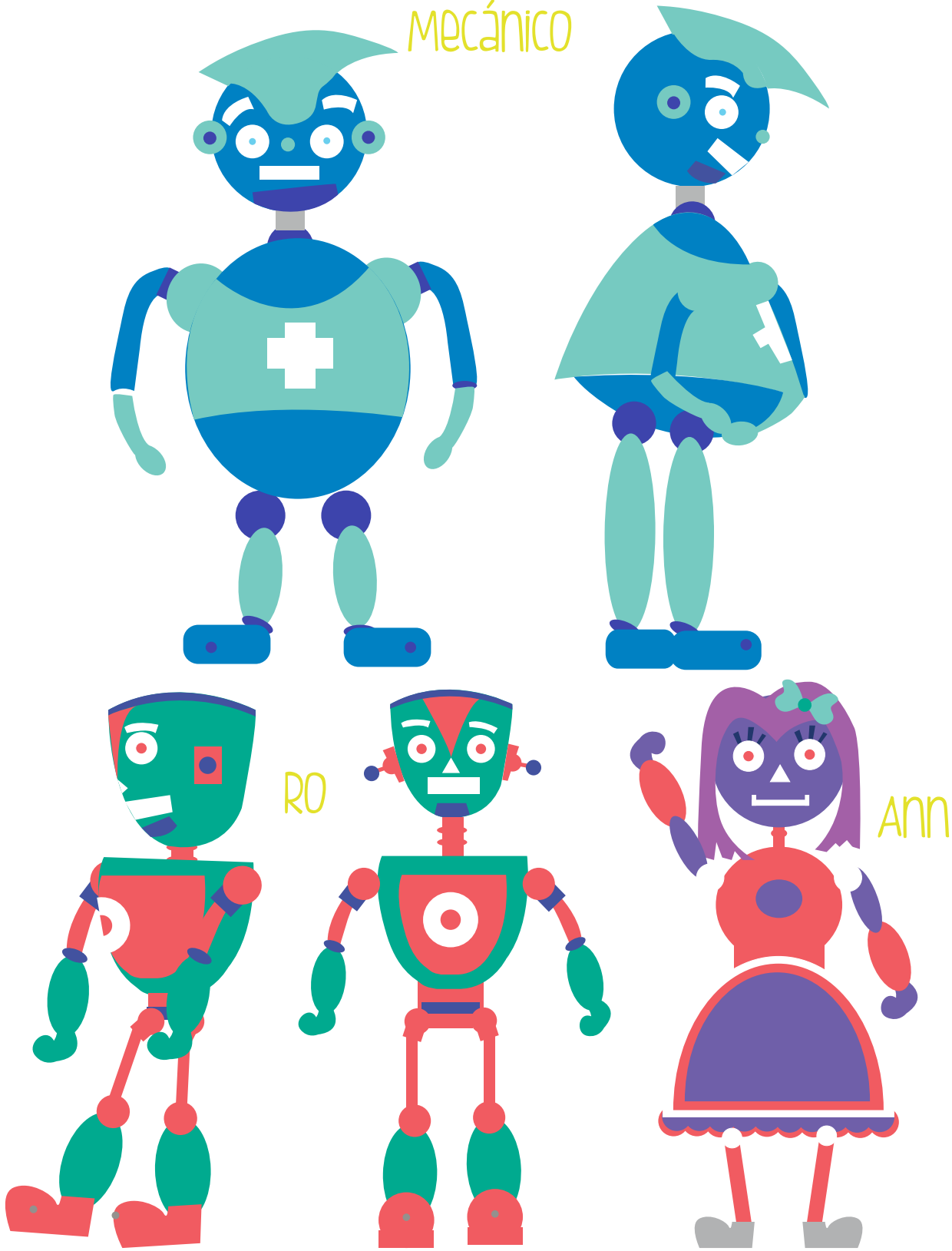
TOSHI



ABUELA

DRAGÓN CELESTIAL

ENGRANES DE CRISTAL

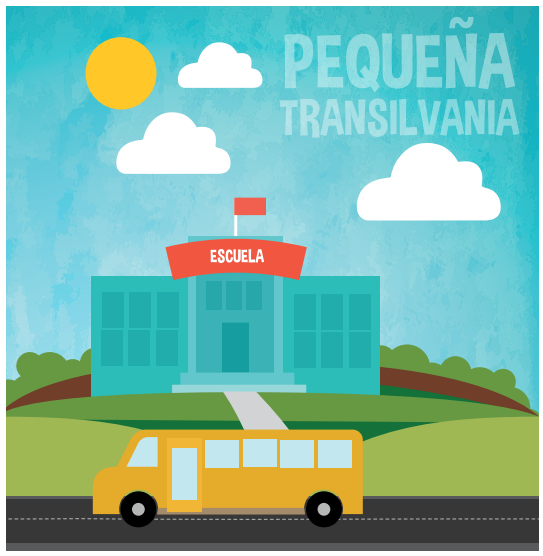


- 3.6.2. ESCENARIOS Y OBJETOS -

Los escenarios donde se desarrollan las escenas y los objetos con los cuales se complementa la ilustración guardan un contraste apropiado en sus colores de tipo plano de acuerdo a los personajes, utilizando la asimetría y simetría en sus objetos, así como el manejo de diversas figuras geométricas, que lo hacen llamativo al lugar del escenario y los objetos que están exentos de sombras.

ESCENARIOS

PEQUEÑA TRANSILVANIA

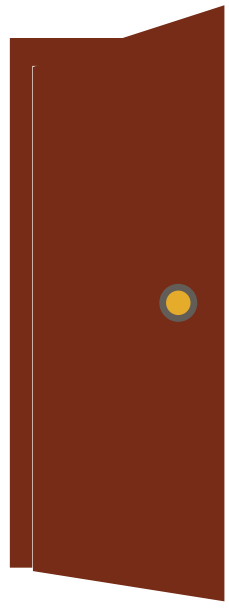


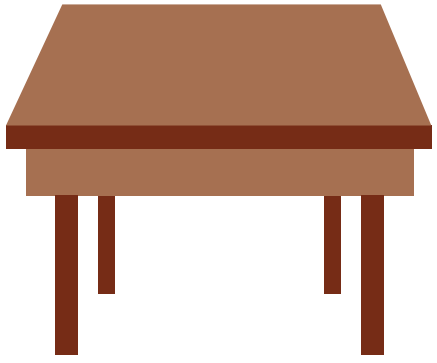
TOSHI EL DRAGÓN SIN ALAS

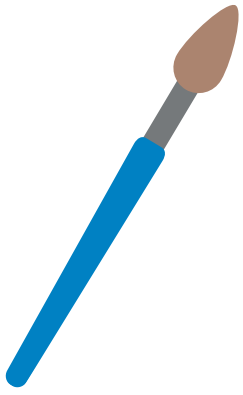
ENGRANES DE CRISTAL

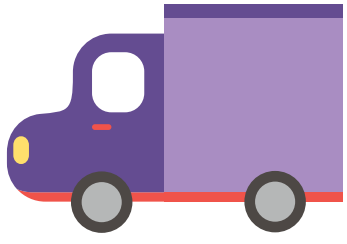
ESCENARIOS

PEQUEÑA TRANSILVANIA

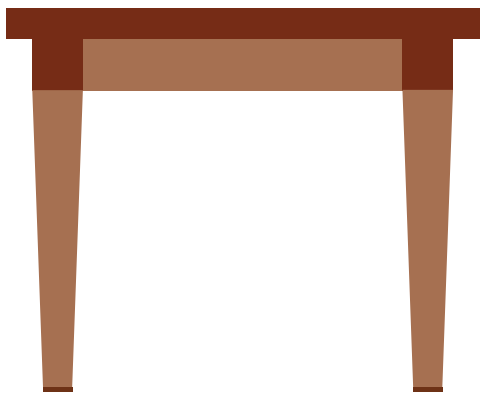


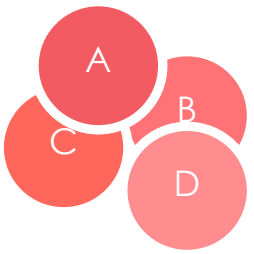


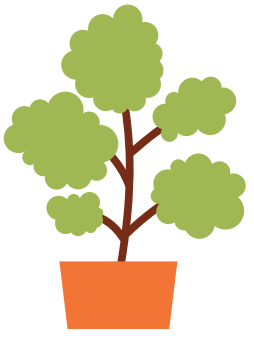


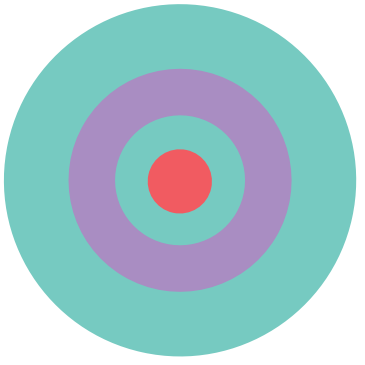


OBJETOS









OBJETOS

3.7. DISEÑO FINAL

- 3.7.1. CONCRECIÓN -

Para el producto final de los cuentos se tomó como guía a las variantes y a las constantes que se plantearon en la ideación del proyecto, eligiendo al papel couché de 300gr para que tengan resistencia a la manipulación y facilitar el manejo por parte de los niños quienes son los usuarios; la pasta es dura, resistente; la impresión es a láser, para garantizar su durabilidad y calidad.

Toshi, un dragón que no tenía alas, al cumplir 8 años recibe de su abuela una gran caja de regalo en su fiesta de cumpleaños.

- 3.7.2. VALIDACIÓN -

La validación del proyecto se realizó en SOLCA específicamente con los niños de 6 a 8 años enfermos de cáncer que se encontraban en tratamiento y sus padres quienes los acompañaban. Se explicó en qué consistía el presente proyecto de cuentos para que den su opinión. Los niños expresaron su contento por el contenido de los mismos, la forma y presentación gráfica. En tanto que los padres de familia valoraron el interés puesto en el material elaborado para llegar a sus niños motivándolos debido a su enfermedad. La niña Joselyn de 7 años leyó los cuentos teniendo una clara comprensión de su contenido, al igual que al momento que se les dio lectura pusieron mucha atención e interés.

La expresión de los padres fue la de interesarse por adquirir los cuentos considerando la importancia que tiene para los niños y el accesible costo para comprarlo.

- 3.7.3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES -

Los cuentos que están orientados a la motivación y recreación, son un medio que permite llegar en forma amigable hacia los niños que por su condición de salud, requieren de algo diferente a la atención médica a la que están acostumbrados en su proceso de recuperación; por lo que a los niños les agradó que otras personas se interesen por ellos aparte de sus familiares. Lo que significa que se obtuvieron buenos resultados al haber divertido a los niños e incidido en sus estados de ánimo a través de los cuentos.

Como recomendación del proyecto se puede señalar la conveniencia de continuar desarrollando los cuentos con aventuras y protagonistas diversos de manera entretenida y divertida, más o menos como las tramas de una novela, que exige constante creatividad, que teniendo un buen inicio asegure un adecuado desarrollo y producto final de proyectos más largos, despertando mucho interés y satisfacción de los lectores como usuarios de los cuentos, lo que garantizaría éxitos continuos del autor o autores (as).

ANEXOS

PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA

Médico Pediatra

¿Conoce usted sobre la risoterapia?
¿Usted considera la risa como una medicina preventiva?
¿Sabe cuáles son los beneficios de la risa dentro del cuerpo humano?
¿Usted cree que la risoterapia es efectiva como medicina preventiva?
¿Usted cree que la risoterapia es parte complementaria de la medicina?
¿Cuál es el comportamiento de los niños antes y después de aplicar las terapias?
¿Cuál es el efecto que generan las terapias en la conducta de los pacientes?
¿Piensa que los niños van a tener receptividad con estos cuentos de motivación con la lectura, cuánta ayuda piensa que va a lograr esto?

Enfermera

¿Conoce usted sobre la risoterapia?
¿Usted considera la risa como una medicina preventiva?
¿Cuál es el comportamiento de los niños antes y después de aplicar las terapias?
¿Cuál es el efecto que generan las terapias en la conducta de los pacientes?

Clown teatral

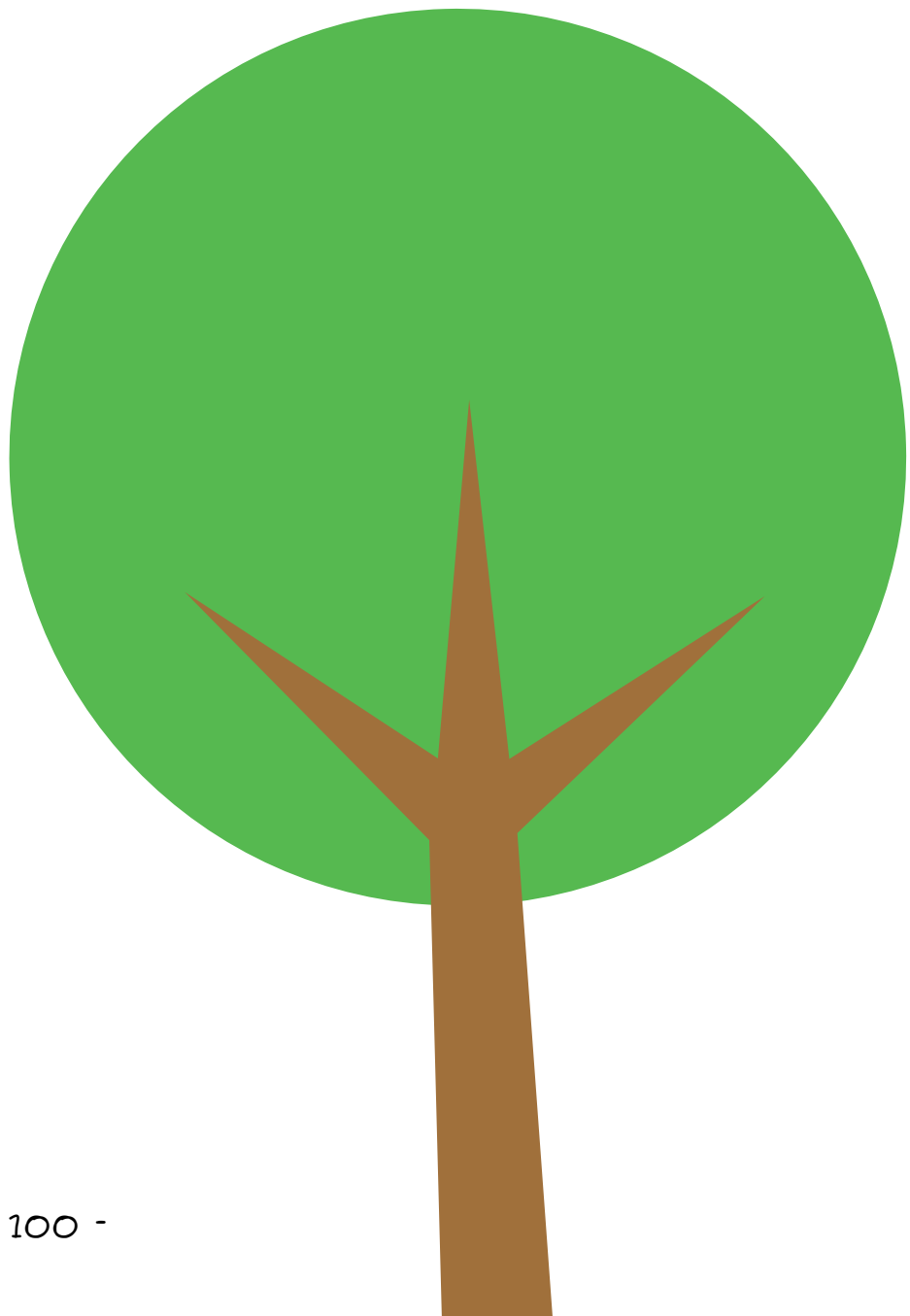
¿Conoce lo que es la risoterapia?
¿Cuál ha sido su experiencia con la risoterapia?
¿Qué relación tiene el clown con la risoterapia?
¿En qué consiste una sesión de risoterapia?
¿Cómo aporta para la conducta de los niños antes y después de la terapia?
¿Qué tan recomendable es?

Clown hospitalario

¿Conoce lo que es la risoterapia?
¿Cuál ha sido su experiencia con la risoterapia?
¿Sabe cuáles son los beneficios de la risa dentro del cuerpo humano?
¿Usted cree que la risoterapia es parte complementaria de la medicina?
¿Cuál es el comportamiento de los niños antes y después de aplicar las terapias?
¿Cuál es el efecto que generan las terapias en la conducta de los pacientes?
¿Cree que acoplar cuentos de motivación y recreación para los niños enfermos con cáncer sea una buena opción, que piensa de esto?

Familiar

¿Conoce usted sobre la risoterpia?
¿Considera que la risa es como una medicina preventiva?
¿Conoce los beneficios de la risa?
¿Usted cree conveniente un cuento ilustrado para la motivación y recreación para su niño?
¿Cómo ha sido la conducta de su niño?



BIBLIOGRAFÍA

• Asociación Española Contra el Cáncer (2014), El cáncer en los niños, 2014, de Asociación Española Contra el Cáncer Sitio web: https://www.aecc.es/Comunicacion/publicaciones/Documents/guiareducida.pdf

• Franceschi S (2014), Cancer, 2014, de Organización Mundial de la Salud Sitio web: http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs297/es/

• Asociación Española contra el cáncer, (2008). El cáncer infantil en los niños. 2014, de guiainfantil.com Sitio web: http://www.guiainfantil.com/salud/enfermedades/cancer/index.htm

• Agency for toxic substances and disease registry. (2007). ¿Qué es el Cáncer?. 2014, de Agency for toxic substances and disease registry Sitio web: http://www.atsdr.cdc.gov/es/general/cancer/es_cancer_fs.pdf

• Jorge Grandoni. (2006). CLOWNS, Saltando los charcos de la trizteza. Buenos Aires, Argentina: Libros de Rojas.

• Patch Adams. (2010). Patch Adams, un ejemplo de vida. 2015, de Taringa Sitio web: http://www.taringa.net/posts/humor/5605486/Patch-Adams-un-ejemplo-de-vida.html

• Mari Luz Lurbe García. (2015). Risoterapia: una filosofía de vida. 2015, de Medicina tv Sitio web: http://www.medicinatv.com/reportajes/risoterapia-una-filosofia-de-vida-1433

• Jorge de Buen. (2005). Manual de diseño editorial. Mexico DF: Editorial Santillana,S.A. de C.V.

• Shelline Rosas. (2012). Diseño Editorial. 2014, de wordpress Sitio web: http://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf

• Sergi Cámara. (2009). El dibujo Humorístico. Barcelona- España: Parramón Ediciones.

• Gavin Ambrose + Paul Harris. (2009). Fundamentos del diseño gráfico. Barcelona-España: Parramón Ediciones S.A.

• M.N. López Frnández. E. Álvarez-Llanez García. (1995). Aspectos psicológicos de la hospitalización infantil. Valladolid-España: Bol Pedriat.

• ISABELA JARAMILLO ESTRADA - MARIA ANDREA ARAGÓN CABAL. (2011). Aplicación de los métodos de la Arteterapia y la Risoterapia en niños con VIH Sida de la Fundación Luz de Esperanza. GI School: Salento.

• Mari Luz Lurbe García. (2015). Risoterapia: una filosofía de vida. 2015, de Medicinatv Sitio web: http://www.medicinatv.com/reportajes/risoterapia-una-filosofia-de-vida-1433

• L.D. (jueves, 15 de marzo de 2012). Recreación Infantil. 2015, de blogspot Sitio web: http://ladysrecreacioninfantil.blogspot.com

• Lic. PABLO A. WAICHMAN. (2006). ACERCA DE LOS ENFOQUES EN RECREACION. Argentina: funlibre.

• Esther Barberá y Pedro M. Mateos. (2000). INVESTIGACIÓN SOBRE PSICOLOGIA DE LA MOTIVACIÓN EN LAS UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS. Revista electrónica de motivación y recreación, VOLUMEN: 3 NÚMERO: 5-6, p.3.

• Lakshmi Bhaskaran. (2006). ¿Qué es el diseño editorial?. Barcelona-España: Index Book S.L.

• David Sanmiguel. (2013). Todo sobre la técnica de la ilustración. Barcelona (España): ParramónPaidotribo.

• Ambrose-Harris. (2009). fundamentos del diseño grafico influencias y elementos creativos. Barcelona-España: Párramon.

• ainaragm. (2013). Tipografía para niños. 2014, de diseño grafico & ilustración Sitio web: http://www.ainaragm.es/tipografia-para-ninos/#sthash.moWSP5f6.ee2m0tpc.dpbs

• Gavin Ambrose y Paul Harris. (2007). Manual de producción, guía para diseñadores gráficos. Barcelona-España: Parramón.

• MASON, D. (2008). Materiales y procesos de impresión. Barcelona-España: Gustavo Gili.

• Lawrence Zeegen / Crush. (2009). Principios de ilustración. Barcelona- España: Editorial Gustavo Gili, SL.

• Winston Vite Barrezueta. (2012). Ilustración de personajes ilustres de la ciudad de Cuenca. Cuenca-Ecuador: Universidad de Cuenca.

• Katherine Priscila Bermeo Ordóñez. (2013). Diseño de un diario ilustrado para motivar a niñas de 6 a 8 años que padecen de cáncer.. Cuenca- Ecuador: Universidad de Cuenca.

PAYASOS
andante