AYNI

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedicamos a los niños y niñas que en alguna etapa de su vida, fueron víctimas de abuso sexual, que callaron y que crecen o crecieron añorando que la ayuda llegue a tiempo y que nadie más sufra como ellos.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mis padres Johnny y Cecilia, por todo el apoyo brindado a lo largo de mi vida y formación académica, de igual manera a mi hermana Erika, por ser mi inspiración para ser mejor cada día.

Doy las gracias a mi director de tesis, el Dis. Roberto Landívar por el interés que supo dar a este proyecto, de manera muy especial agradezco también el valioso aporte de la Dis. Toa Tripaldi, quien desde su vocación guió toda nuestra formación académica a lo largo de estos años y apoyó incondicionalmente durante todos estos meses.

Gracias también a esas personas especiales que siempre estuvieron para dar apoyo, Lore, Sandrita, Gabby, Panchis, Miguel, Juanjo y Krlos, sin ustedes el camino hubiese sido sin duda más complicado.

-Santiago-

Primero que nada quiero agradecer al director de mi tesis Dis. Roberto Landívar y a la tutora Dis. Toa Tripaldi quienes se interesaron por el tema y aportaron con sus conocimientos a este proyecto de investigación.

Además quiero agradecer a mi familia por apoyarme en estos años de estudios y en especial a mi hermana por formar parte de este proyecto, el mismo que dio un resultado positivo dentro de este ámbito

-Manuel-

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN 10
ABSTRACT 10
OBJETIVOS 13
ALCANCES Y RESULTADOS 13
INTRODUCCIÓN 15

CAPITULO 1
CONTEXTUALIZACIÓN
Maltrato infantil 19
Tipos de maltrato 19
Abuso sexual infantil 19
Estadísticas internacionales y locales 19
Consecuencias a largo plazo 20
Consecuencias a corto plazo 21
Acciones generadas para prevenir el abuso sexual infantil 22
Abuso sexual y el ámbito educativo 22

ELABORACION DE MATERIAL INFORMATIVO DE SALUD
Determinación de las necesidades informativas del target 22

ANÁLIZIS DEL DISEÑO GRÁFICO VINCULADO A LA INTERFAZ
Diseño gráfico 23
Elementos de diseño 23
Diseño grafico en la actualidad 25
Diseño editorial 25
Elementos del diseño editorial 25
Comunicación 27
Elementos multimedia 27
Tipos de aplicación 28

ANÁLISIS DE LA INTERFAZ DEL TARGET
Diseño de información 29
Interfaz de usuario 29
Diseño digital y multimedia 29
La interfaz de los sistemas interactivos dirigidos al target 30

ENTREVISTAS 31

HOMÓLOGOS 38

CONCLUSIONES 43

CAPITULO 2
PLANIFICACIÓN

Target 47
Segmentación 48
Partidos De Diseño 50
Estrategias De Comercialización 51

CAPÍTULO 3
DISEÑO

Ideación 55
Generación de ideas 55

ANÁLISIS DE POSIBLES SOLUCIONES

Datos estadísticos 58
Textual 66
Iconos 74
Ventajas y desventajas 82
Recomendación 83

PLANTEAMIENTO DEL SISTEMA

Identidad visual 84
Retícula Base 85
Tipografía 86
Cromática 87
Botonería 88
Indicadores 89
Iconos 91
Grilla – Retícula 98

DESARROLLO DEL SISTEMA

Inicio del sistema 103
Diagrama de flujo 168
Árbol de contenidos 174
Manual 176

VALIDACIÓN 240
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 243
BIBLIOGRAFÍA 245

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES Y CUADROS

IMG.1 (p18)
http-//www.elmundodelosasi.org/wp-content/uploads/2013/09/SLIDE-4

IMG.2 (p22)
http-//www.ntrguadalajara.com/evidimg/2015-04-19_09-04-26__4521

IMG.3 (p23)
http-//i.huffpost.com/gen/1827023/images/o-ABUSO-facebook

IMG.4 (p24)
http-//ifpaginasweb.com/if/contenedor/diseno-grafico-malaga-muro

IMG.5 (p25)
http-//www.agenciacincosentidos.com/wp-content/uploads/2013/11/REVISTA-FES-1

IMG.6 (p26)
http-//chulavista.mx/wp-content/uploads/2013/09/gabriela

IMG.7 (p27)
https-//www.u-tad.com/wp-content/uploads/2014/12/la-foto-1

IMG.8 (p28)
http-//marketingland.com/wp-content/ml-loads/2014/07/social-media-mobile-apps-ss-1920

IMG.9 (p29)
https-//forums.lenovo.com/t5/image/serverpage/image-id/23853i2E5316B358441E64/image-size/original?v=mpbl-1&px=-1

IMG.10 (p31)
http-//www.cuin.com.mx/wp-content/uploads/2013/12/Cuidado-de-un-solo-d%C3%ADa

IMG.11 (p32)
http-//2.bp.blogspot.com/-Aa0qYeaWcfU/UyGJIMjEiwI/AAAAAAAAEXc/kBfUxxjSl5I/s1600/Children+and+paint+(1)

IMG.12 (p33)
http-//sergioguillen.com/wp-content/uploads/2014/09/test_proyectivos

IMG.13 (p34)
http-//www.clinicaarrels.com/wp-content/uploads/2014/09/psicologia-para-ninos-y-adolescentes-2

IMG.14 (p35)
http-//1.bp.blogspot.com/-Xion6kkJ0MA/USqBCMEh3yI/AAAAAAAAAyo/HN863i0WsJo/s1600/Taller-educar-en-la-infancia%5B1%5D

IMG.15 (p36)
http-//www.abcdelbebe.com/sites/abcdelbebe.com/files/NI%C3%910

IMG.16 (p37)
http-//www.nunet.com.mx/nunet/uploads/DSC02598-ij1

IMG.17 (p38)
http-//www.kobijo.org/wp-content/uploads/2014/10/01-Graph-Sexual-Abuse-Kobijo

IMG.18 (p38)
http-//www.lmneuquen.com.ar/advf/imagenes/2014/10/544483a887c291.26156523

IMG.19 (p39)
http-//static3.businessinsider.com/image/5345a61169bedd03658f0d83-1200/once-you-launch-carousel-youll-be-taken-through-a-quick-tutorial

IMG.20 (p40)
http-//img2.europapress.net/fotoweb/fotonoticia_20140515105932_800

IMG.21 (p41)
http-//www.libreriashalakabula.es/uploaded_images/9788415338772_portada

IMG.22 (p42)
https-//apps4edu.files.wordpress.com/2013/07/toca-doctor-hd-lite

IMG.23 (p46)
http-//rompiendoelsilencio.org/files/2014/05/QS_abuso

IMG.24 (p47)
https-//reporterosenmovimiento.files.wordpress.com/2012/11/pb121023

IMG.25 (p48)
http-//www.cuyabenolodge.com/ecuador/cuenca/cuenca_catedral_de_la_inmaculada_concepcion

IMG.26 (p49)
http-//images.mercattel.com/fotos_new/1207/profesionales-de-estetica-y-cuidado-personal-1196827

IMG.27 (p50)
https-//lh4.ggpht.com/96hucRDK1hG-md9gJSMU8ZewI4LHD-jup0cFMTsoMEXUY15ZXXNa3xoEGVK7Hg0-fxE=h900

IMG.28 (p51)
https-//davidlemaburgos.files.wordpress.com/2014/03/cuadradoverifica2

IMG.29 (p54)
https://drscdn.500px.org/photo/282610/m%3D1170/a7097cd05449b36bea504b86c9b1cd79

IMG.30 (p82)
http-//i.ytimg.com/vi/UgnxV20sgAM/maxresdefault

IMG.31 (p83)
http-//taliandroid.com/wp-content/uploads/2014/12/KidzInMind-2

IMG.32 (p86)
http-//i.ytimg.com/vi/NbLIUz0InJo/maxresdefault

IMG.33 (p87)
http-//www.windowscentral.com/sites/wpcentral.com/files/styles/xlarge_wm_blw/public/postimages/2014/04/Color_Weather.jpg?itok=E-UNMdk_

IMG.34 (p89)
https-//thenypost.files.wordpress.com/2013/12/test1

IMG.35 (p90)
https://drscdn.500px.org/photo/101105877/m%3D2048/810732c6cab8f5aef1e173ba506f02fe

IMG. 36 (p236)
http://difundir.org/wp-content/uploads/2015/05/ejecutiva_notebook.jpg

Tabla N°2 (Consecuencias a Corto Plazo del Abuso Sexual. Echeburúa E. 2006. p79)

Tabla N°1 (Consecuencias a corto largo del Abuso Sexual. Echeburúa E. 2006. P80)

RESUMEN

En la actualidad existen varios tipos de abuso hacia los niños y niñas de la ciudad de Cuenca, siendo estos físicos, verbales o sexuales, los mismos que al ser callados y no denunciados, generan círculos de maltrato en la sociedad.

Es por ello que desde el diseño y con referentes de multimedia, ilustración, diseño editorial y el involucramiento interdisciplinario de otras ramas sociales, se generó un sistema gráfico comunicacional multimedia para aportar a la detección, valoración y denuncia de posibles casos de abuso sexual en niños y niñas de 10 a 12 años, aplicable en las escuelas de la ciudad.

PALABRAS CLAVES

Sexualidad
Abuso sexual infantil
Sistema gráfico
Multimedia
Niños/as

ABSTRACT

TOPIC: Use of multimedia design in child sexual health issues

TITLE: Development of a multimedia graphic communication system aimed at educational institutions for the detection, assessment and reporting of possible cases of sexual abuse of children aged 10 to 12.

ABSTRACT

At present, there are various types of abuse against children in the city of Cuenca. These include physical, verbal or sexual abuse, which are being kept secret and unreported, generating circles of abuse in society. That is why, we produced a multimedia graphic communication system based on design and multimedia referents, illustration, editorial design and interdisciplinary involvement of other social groups, so as to contribute to the detection, assessment and reporting of possible cases of sexual abuse of children aged 10 to 12, to be applicable in the city schools.

KEYWORDS: Sexuality, Sexual Abuse, Child Sexual Abuse, Graphic Systems, Applications, Multimedia, Projective Test, Detection, Assessment, Reporting, Boy and Girls, Teachers, Psychologists

Dis. Roberto Landívar
DIRECTOR

Santiago Mejía Cabrera (61604)
STUDENT

Manuel Loaiza González (48599)
STUDENT

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
Dpto. Idiomas

Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

OBJETIVO GENERAL

Aportar a la detección, valoración y denuncia de los posibles casos de abuso sexual de niños y niñas, mediante la generación de un producto comunicacional multimedia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar un sistema gráfico comunicacional multimedia.

Diseñar un manual gráfico de usabilidad del sistema para las etapas: detección, valoración y denuncia, direccionado a cada uno de los profesionales que la aplicarán (docentes, psicólogos/as y trabajadores sociales)

ALCANCES Y RESULTADOS

La elaboración del sistema gráfico comunicacional multimedia, se realizará a manera de una guía instructiva la cuál se entregaría a un profesional en programación por si existiese el interés de elaborarla a manera de aplicación, detallando claramente las interacciones y diagramas de flujo de las diferentes ventanas y opciones teniendo conocimiento de las respuestas efectivas que llegarán al usuario /a logrando la factibilidad de la misma.

Considerando que el producto será ejecutado por docentes educativos y departamentos psicológicos, surge la necesidad de que estos profesionales conozcan a cerca de la funcionalidad del sistema, para ello se creará un manual básico en donde se manifieste su interacción y beneficios, presentándolo a manera de prototipo.

Teniendo en consideración que uno de los/las usuarios serán niños y niñas es conveniente el uso amigable de la gráfica, cromática y tipografía, mediante las cuales se cumpla con el objetivo de generar respuestas.

Finalmente la validación de la propuesta se la generará mediante entrevistas realizadas a profesionales de diferentes áreas que mantienen contacto directo con niños y niñas (docentes, psicólogos/as), quienes mediante la presentación de un demo explicativo del sistema propuesto, podrán validar el cumplimiento de los objetivos planteados.

INTRODUCCIÓN

En el mundo actual, algunas de las preguntas más frecuentes son: ¿Qué estamos haciendo para cambiar o para mejorar la condición de protección de nuestros niños y niñas? ¿Estamos lo suficientemente capacitados/das para entenderlos/las, orientarlos/las y ayudarlos/las? ¿Cuán competentes somos para comprender y detectar los problemas por los que están pasando los niños y/o niñas?; son innumerables preguntas las que surgen al ver una sociedad en la que los problemas no disminuyen sino únicamente se segregan, se cambian de nombre y si son temas fuertes de tratar la sociedad ha aprendido a ignorarlos y callarlos como la solución más práctica.

El reto, es dar desde el Diseño Gráfico, una de las profesiones de respuesta social más importante, un aporte a la detección, valoración y denuncia oportuna de posibles casos de maltrato infantil, específicamente de abuso sexual a niños y niñas.

Es desde este enfoque, que la investigación va a surgir, analizando formas de maltrato infantil, estadísticas mundiales y locales, acciones que se han tomado al respecto y el involucramiento del diseño gráfico como aporte a mejorar estas situaciones.

Se guiará el proceso en base a entrevistas a profesionales que aportarán con sus conocimientos y experiencias para lograr fundamentar este trabajo con datos y recursos reales que generen pautas para abordar la problemática de forma más funcional y coherente, será de vital importancia el involucramiento interdisciplinario que se manejará y se lo detallará a lo largo de este documento.

CAPÍT

UNO

CONTEXTUALIZACIÓN

IMG.1

MALTRATO INFANTIL

El maltrato infantil se define como: la acción, omisión o trato negligente, no accidental, que priva al niño de sus derechos y su bienestar, que amenaza y/o interfiere su ordenado desarrollo físico, psíquico o social y cuyos autores pueden ser personas, instituciones o la propia sociedad. (SaveTheChildren. 2001. p14).

Basados en este concepto y relacionándolo con la realidad de nuestro país y de la ciudad de Cuenca que es dónde se desarrollará este proyecto, se enfocará la investigación directamente al índice de maltrato infantil que crece cada vez más: por ello la forma de maltrato que se abarcará directamente es el Abuso Sexual, que más atención requiere y que desde el diseño gráfico, se puede generar un gran aporte.

TIPOS DE MALTRATO

Cuando socialmente se habla de maltrato infantil muchas de las personas piensan que se refiere únicamente a golpes o algún tipo de daño físico que se puede generar hacia otra persona. Para tener una percepción más clara de lo que este término engloba se utilizará la siguiente definición:

"Según diferentes variables el maltrato puede clasificarse en: físico, negligencia y abandono físico, maltrato o abandono emocional y abuso sexual" (SavetheChildren, 2001. p.14). Siendo el último en el que se desarrollará para el proyecto de graduación.

Como se puede apreciar los diferentes tipos de maltrato no son patologías ajenas a nuestra sociedad, sino mas bien son temáticas que no se las considera tan relevantes para hablarlas, generalmente se recurre al silencio por temor de ser juzgados/das.

ABUSO SEXUAL INFANTIL

Save the Children, define el abuso sexual infantil como:

Contactos e interacciones entre un niño y un adulto cuando el adulto (agresor) usa al niño para estimularse sexualmente él mismo, al niño o a otra persona. El abuso sexual puede ser también cometido por una persona menor de 18 años cuando esta es significativamente mayor en el niño (víctima) o cuando el agresor está en una posición de poder o control sobre otro. (2012. p15)

El abuso sexual infantil es una de las formas más graves de violencia contra la infancia y conlleva efectos devastadores en la vida de las y los niños que están inmersos dentro de esta práctica. Sin embargo, dichas prácticas se han presentado siempre en la historia de la humanidad, sólo han empezado a considerarse como un problema que transgrede las normas sociales cuando, por un lado, se ha reconocido su impacto y las consecuencias negativas que tienen en la vida y el desarrollo de los niños o niñas víctimas y, en otros casos, se ha reconocido al niño como sujeto de derechos. (SavetheChildren. 2012. p7).

Como se pudo manifestar, esta forma de maltrato genera varias repercusiones en los niños y niñas que han sido agredidos/das sexualmente, por ello se ve la necesidad de formular este proyecto de graduación, basado en esta y muchas otras opiniones de personas que directa o indirectamente están involucradas en disciplinas que tratan esta temática. Con mayor convicción que antes se ha visto necesario el abordarlo, esta vez, desde la rama del diseño.

ESTADÍSTICAS INTERNACIONALES Y LOCALES

Al momento de realizar un análisis a nivel mundial de cómo se encuentran los estudios previos de abuso sexual se ha podido encontrar la siguiente realidad: según lo manifiesta Echeburúa:

En realidad, solo en el 50% de los casos los niños revelan el abuso; únicamente el 15% se denuncia a las autoridades; y tan solo el 5% se encuentran envueltos en procesos judiciales.

Al contar los menores con muchas limitaciones para denunciar los abusos sexuales y no presentar habitualmente manifestaciones físicas inequívocas (debido al tipo de conductas sexuales realizadas: caricias, masturbaciones, etc.). (2006. p4)

A nivel local se tiene como antecedentes que las cifras son altas en temas de abuso sexual; ello lo argumenta el estudio de Diario El Telégrafo en su publicación del 27 de marzo de 2012 donde revela que: "...en el año 2010 se reportaron 3466 casos de abuso sexual a nivel nacional".

Cifras presentadas por el diario El Tiempo de la ciudad de Cuenca en su publicación del 1 de Junio de 2012, determinan también que: "...en la ciudad de Cuenca se han reportado 1280 denuncias de casos de maltrato infantil en el año 2011".

Diario El Mercurio, manifiesta en su publicación de el 19 de Noviembre de 2012 que en los primeros 10 meses del año "...han sido abusados sexualmente un total de ocho niños de un año de edad, siete niños de uno a cuatro años de edad, once niños de cinco a nueve años, y, 78 niños y adolescentes de 10 a 19 años de edad".

Esta es la realidad a la que la sociedad se enfrenta y que si bien es cierto, no se puede dar solución en su totalidad, sin embargo el objetivo es aportar a una detección, valoración y denuncia temprano de posibles casos de abuso sexual.

CONSECUENCIAS A LARGO PLAZO

Como se ha manifestado, la cantidad de problemas que acarrea el abuso sexual es muy amplia, por lo que es necesario detectar a tiempo esta patología y poder dar respuestas efectivas a las personas que han sido víctimas. Si esto no se trata a edad temprana puede generar diferentes tipos de círculos conductuales dañinos para los niños y niñas.

TIPOS DE SECUELAS	SÍNTOMAS
FÍSICAS	Dolores crónicos generales Hipocondría y trastornos de somatización Alteración del sueño (pesadillas) Problemas gastrointestinales Desordenes alimenticios, especialmente bulimia
CONDUCTUALES	Intentos de suicidio Consumo de drogas y acohol Trastorno disociativo de identidad (personalidad múltiple)
EMOCIONALES	Depresión Ansiedad Baja autoestima Estrés Postraumático Trastorno de personalidad Desconfianza y miedo de los hombres Dificultad para expresar o recibir sentimientos de ternura y de intimidad
SEXUALES	Fóbias o aversiones sexuales Falta de satisfacción sexual Alteraciones en la motivación sexual Trastorno de la actividad sexual y del orgasmo Creencia de ser valorado solo por el sexo
SOCIALES	Problemas en las relaciones interpersonales Aislamiento Dificultad en la educación de los hijos

TABLA 1

CONSECUENCIAS A CORTO PLAZO

Como en la mayoría de problemas del ser humano, el abuso sexual no es la excepción al momento de generar repercusiones, tanto en el comportamiento como en el aspecto físico de los niños y niñas o de las víctimas en general. A continuación se citarán algunas de las consecuencias a largo y corto plazo que serán necesarias conocer para su análisis y definir cuáles son las características conductuales a ser tomadas en cuenta en el producto gráfico.

TIPOS DE EFECTOS	SÍNTOMAS	PERIODO EVOLUTIVO
FÍSICO	Problemas de sueño (pesadillas)	Infancia y adolescencia
	Cambios en los hábitos de comida	Infancia y adolescencia
	Pérdida del control de esfínteres	Infancia
CONDUCTUALES	Consumo de drogas o alcohol	Adolescencia
	Huidas del hogar	Adolescencia
	Conductas auto lesivas o suicidas	Adolescencia
	Hiperactividad	Infancia
	Bajo rendimiento académico	Infancia y adolescencia
EMOCIONALES	Miedo generalizado	Infancia
	Hostilidad y agresividad	Infancia y adolescencia
	Culpa y verguenza	Infancia y adolescencia
	Depresión	Infancia y adolescencia
	Ansiedad	Infancia y adolescencia
	Baja autoestima	Infancia y adolescencia
	Rechazo del propio Cuerpo	Infancia y adolescencia
	Desconfianza y rencor al adulto	Infancia y adolescencia
	Trastorno de estrés postraumático	Infancia y adolescencia
SEXUALES	Conocimiento sexual precoz	Infancia y adolescencia
	Masturbación compulsiva	Infancia y adolescencia
	Excesiva curiosidad sexual	Infancia y adolescencia
	Conducta exhibicionista	Infancia
	Problemas de identidad	Adolescencia
SOCIALES	Déficit en habilidades sociales	Infancia
	Retraimiento social	Infancia y adolescencia
	Conducta antisocial	Adolescencia

TABLA 2

ACCIONES GENERADAS PARA PREVENIR EL ABUSO SEXUAL INFANTIL

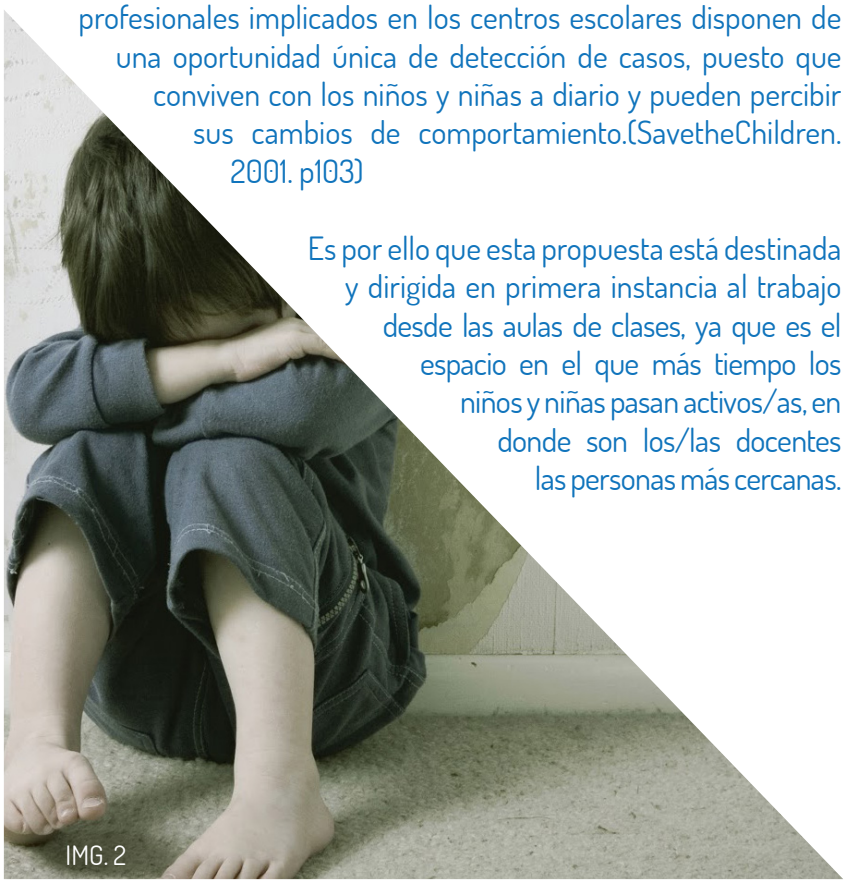
Uno de los lugares en donde se da paso a las prácticas de prevención de casos de abuso sexual son los planteles educativos, cuyo material debe cumplir tres requisitos fundamentales como son:

Ir enmarcado en un enfoque de promoción del buen trato a la infancia y de educación afectivo-sexual.
Debe hacer referencia a unos contenidos mínimos, con independencia de la población a la que vaya dirigido.
Debe ir dirigido a la posible víctima pero también al potencial agresor. (SavetheChildren. 2001. p82)

ABUSO SEXUAL Y EL ÁMBITO EDUCATIVO

Los programas de prevención primaria del abuso sexual infantil más comunes son los que se desarrollan en el ámbito educativo, puesto que reúne tanto a padres y madres como a niños y niñas de una misma comunidad. Además, los profesores, orientadores y demás profesionales implicados en los centros escolares disponen de una oportunidad única de detección de casos, puesto que conviven con los niños y niñas a diario y pueden percibir sus cambios de comportamiento.(SavetheChildren. 2001. p103)

Es por ello que esta propuesta está destinada y dirigida en primera instancia al trabajo desde las aulas de clases, ya que es el espacio en el que más tiempo los niños y niñas pasan activos/as, en donde son los/las docentes las personas más cercanas.



IMG. 2

En segunda instancia en caso de ser necesario se continuara un proceso desde los departamentos de consejería estudiantil de las escuelas para un trabajo conjunto con psicólogos/as y trabajadores/as sociales.

Al momento de abordar el abuso sexual desde los planteles educativos, Save of the Children en su publicación manifiesta que la visión que se le debe dar a la problemática es la de buen trato, y que para lograr transmitir eso es necesario tener en cuenta lo siguiente:

La adquisición de conocimiento
El conocimiento de los factores de riesgo
Aprender a transmitir conocimientos
Adquirir habilidades de detección
Adquirir habilidades de revelación y comunicación a los padres
Conocimiento de indicadores de abuso sexual
Como reaccionar ante revelaciones de los niños.
Adquisición de toma de conciencia
Pautas de afrontamiento
Reacción ante la relevancia (SavetheChildren. 2001. p103)

El producto gráfico que se generen para dar respuesta social será manejado desde la visión comunitaria y cooperante ya que no es un simple trabajo con los niños y niñas, sino mas bien es una coordinación constante de involucrar a todos los actores sociales.

ELABORACIÓN DE MATERIAL INFORMATIVO DE SALUD

La elaboración de material informativo de salud y el involucramiento del diseño gráfico como vía de prevención, es un reto en su totalidad ya que los contextos son diferentes, así como también diversos los criterios al momento de generar estos materiales. Por esta razón se tomará como metodología el desarrollo sistemático propuesto en el siguiente documento:

Planifique su proyecto
Indique y estudie su población destinataria
Cree mensajes
Elabore borradores de sus materiales
Ponga a prueba y revise sus borradores

Produzca los materiales
Distribuya los materiales y capacite en su utilización
Evalué los materiales (Children´sVaccineProgram. 2001. p7)

Estas partes serán un punto importante en la generación de un producto utilitario y funcional, en el que se ira paso a paso respondiendo lo ya enmarcado en la problemática:

¿Qué resultados queremos obtener?
¿Con qué y cómo se manejarán los recursos?
¿Qué población vamos a abarcar?
¿En qué condiciones necesita llegar la información a esas personas?
¿Cómo podremos llegar de mejor manera a esas personas?
¿Cómo generamos un producto lo suficientemente eficaz para dar respuestas?
¿Cómo vamos a captar resultados de eficacia?
¿Cómo saber si se está teniendo los resultados esperados con el producto?
¿Qué resultados se aspira?

DETERMINACIÓN DE LAS NECESIDADES INFORMATIVAS DEL TARGET

Para efectos del proyecto es necesario el formular las siguientes preguntas sugeridas por Children´s Vaccine Program. 2001. p26:

¿Qué sabe su población destinataria sobre el tema?
¿Qué tipo de rumores o información errónea han escuchado acerca del tema?
¿Cómo se sienten en relación con el mismo?
¿Qué preguntas tienen al respecto?
¿Qué está impidiendo que den el siguiente paso?
¿Qué los ha motivado en ocasiones anteriores?

Es interesante e importante tener la oportunidad de conocer de cerca la cantidad y calidad de información sobre sexualidad que tienen los niños y niñas y así saber cuáles son las dudas o temas que necesitaríamos reforzar o quizá aclarar al momento de diseñar, plasmar y difundir el producto gráfico para que el mensaje llegue sin distorsión alguna.

IMG. 3

ANÁLISIS DEL DISEÑO GRÁFICO VINCULADO A LA INTERFAZ

DISEÑO GRÁFICO

¨El diseño gráfico transmite una información determinada usando composiciones gráficas generando así su principal función, llegando con distintos soportes , folletos, carteles trípticos, etc. al público destinatario, de una manera fácil y entendible, clara y directa.¨ (Cueva S., 2014, p17)

ELEMENTOS DEL DISEÑO

Para fijar algunos de los elementos que se utilizarán en el desarrollo de la propuesta se debe tener en consideración quienes son los/las usuarios/as y conocerlos/las.

El proyecto de graduación va dirigido a profesionales en tres ramas sociales (docentes, psicólogos/as y trabajadores/as sociales), así como también a niños y niñas de 10 a 12 años.

LA FORMA

La forma de los objetos y cosas, comunican ideas por ellos mismos, llaman la atención del receptor dependiendo de la forma elegida. Es un elemento esencial para un buen diseño. (Benalcázar, 2014. p31)

EL BALANCE

Dentro de las técnicas visuales, una de las más importantes es el balance. Su importancia se basa en el funcionamiento de la percepción humana y en la intensa necesidad de equilibrio, que se manifiesta tanto en el diseño como en la reacción ante una declaración visual. En el balance existe un centro de gravedad a medio camino entre dos pesos. (Benalcázar, 2014. p35)

LA PROPORCIÓN

Con las formas redondeadas, la proporción y la simetría suelen combinarse, puesto que las formas perfectamente circulares también son simétricas. Por lo que las formas circulares parecen ser menos potentes que las formas oblongas, pero crean impresiones de armonía que resuenan con suavidad y perfección. (Benalcázar, 2014. p35-36)

EL RITMO

El factor de ritmo se produce cuando encontramos una repetición secuencial de un conjunto de elementos. Con esta técnica se puede producir dinamismo y armonía en nuestra composición. Es capaz de transmitir movimiento dentro del área de diseño, gracias a la aproximación de elementos semejantes. (Benalcázar, 2014. p36)

LA ARMONÍA

¨De manera que los elementos se perciben como una composición agradable a la vista.¨ (Manjarrez, p38)

EL MOVIMIENTO

Primero se debe decir que movimiento depende de la proporción. En el círculo, las fuerzas dinámicas se disparan desde el centro en todas direcciones. En el óvalo y el rectángulo existe tensión dirigida a lo largo del eje mayor (vertical en el primer caso y horizontal en el segundo).

El contenido de la obra definirá a dónde se dirige ese eje, si hacia arriba o hacia abajo, si a la izquierda o a la derecha. La direccionalidad se percibe fácilmente. (Cueva, 2014. p36)

LA SIMETRÍA

¨La simetría es el equilibrio axial. Es una formulación visual totalmente resuelta en la que cada unidad situada a un lado de la línea central corresponde exactamente otra en el otro lado.¨ (Cueva, 2014. p37)

Con las consideraciones de los diferentes usuarios que se manejará, los autores manifiestan las siguientes recomendaciones:

Que al momento de estructurar la información se procure brindar una experiencia de navegación limpia para los/las usuarias, priorizar el contenido y mantener un entorno apropiado.

Retroalimentar de manera visual permitiendo que los/las usuarias tengan la seguridad que la acción realizada ha sido satisfactoria.

IMG. 4

DISEÑO GRÁFICO EN LA ACTUALIDAD

El diseño como un medio de comunicación visual asertivo ha cambiado y evolucionado con el paso de los años y conforme la tecnología lo ha permitido. Por ello se profundizará en el diseño editorial y multimedia.

Se podría decir que las posibilidades del diseño gráfico actualmente son infinitas, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos creados por ordenador. Entre estos campos encontramos la publicidad, el diseño de envases (o packaging), el diseño industrial, el diseño de páginas web y aplicaciones multimedia, el diseño de stands o puntos de venta y así un largo número de posibles usos del diseño en la actualidad. (Bustos G. 2012. p11)

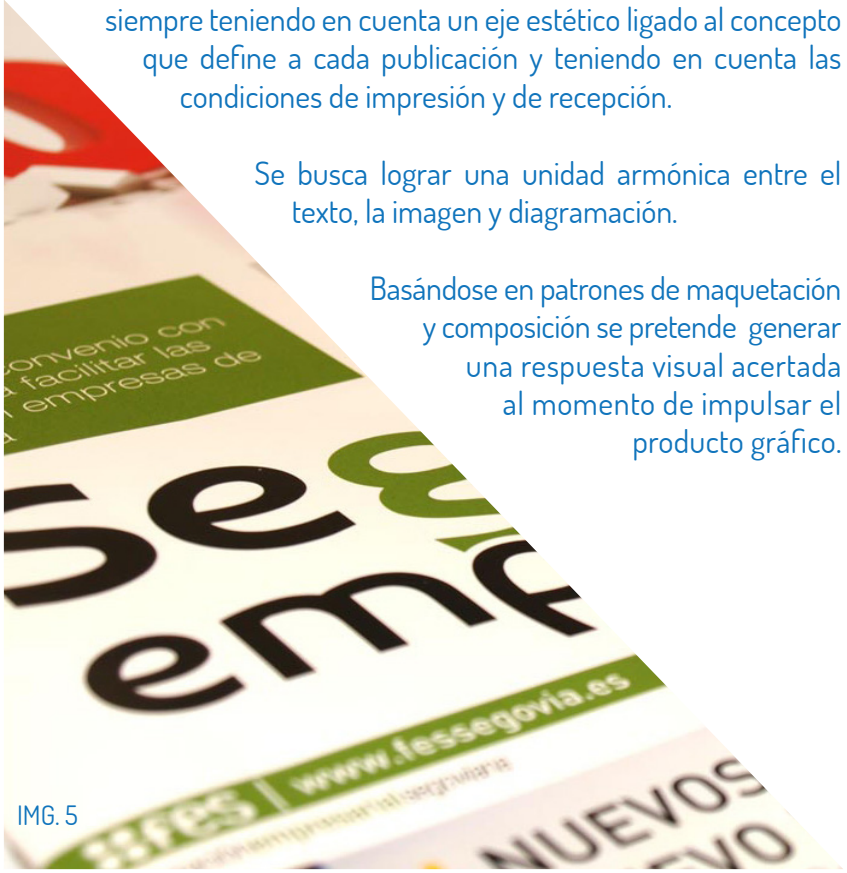
DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico y del diseño de la información que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos.

Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.

Se busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación.

Basándose en patrones de maquetación y composición se pretende generar una respuesta visual acertada al momento de impulsar el producto gráfico.



IMG. 5

Es importante también abordar la tipografía a emplear según los/las usuarios/as que va dirigido el producto. Una tipografía es suficientemente capaz de crear una atmósfera óptima para no cansar ni aburrir al lector.

Dentro de estos espacios es necesario tener en cuenta la grilla, las retículas, el tamaño de la fuentes, las familias a emplear y los factores ergonómicos que implica en general un producto comunicacional.

ELEMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL

Al momento de diseñar editorialmente Manjarrez en su libro Diseño Editorial, manifiesta que ¨...para poder elaborar un estilo se debe fijar los/las usuarios/as para proceder a elegir elementos de diseño, fotografías en caso de requerirlas y la funcionalidad que buscamos.

De igual forma manifiesta que las etapas del diseño que se debe tener en cuenta son: la creación, edición, diseño y producción del producto buscando siempre la satisfacción del cliente¨

Benalcázar expresa que:

La creación observa el contenido de nuestra publicación.

En la etapa de diseño se determinan los espacios desde el tamaño y proporción de la hoja hasta el acomodo visual de los elementos (retícula, mancha tipográfica, espacios blancos, etc.).

Retomando muchas de las reglas de composición del diseño gráfico tradicional (punto, línea, forma, contraste, etc.) se llega a una mejor solución estética y funcional.

La etapa de producción, observa el resultado final. Los criterios anteriores son en si planeación para estructurar el mensaje. El trabajo real se hace en esta etapa que consta en plasmar todos los conceptos dentro del estilo de la publicación y construir el producto final (libro, revista, folleto, periódico, etc.). (Benalcázar, 2014. p30-31)

IMG. 6

EL ESTILO

¨Los criterios que debe observar el estilo son básicamente todos los referidos a texto, ilustraciones y demás elementos gráficos que se utilicen en la publicación, así como información referente a la composición y el propio soporte de la publicación.¨ (Manjarrez, p20)

Se buscará manejar un estilo limpio pero funcional, la arquitectura de la información tiene un rol muy importante pues permitirá que los/las usuarios/as generen acciones concretas mientras el producto gráfico retroalimenta toda su interacción.

LA FUENTE

Tener presente cual de las fuentes será utilizada, el grosor de la misma, el cuerpo, la interlínea, la justificación así como el sangrado de párrafo y el espaciado.

Se sugiere también que se maneje constantemente una revisión ortográfica para evitar errores de redacción como tildes, puntuaciones, espaciados, etc. En los textos también algo que se tomará a consideración y que sin duda es importante, es que los textos se maneje con un lenguaje claro para todos los/las usuarios/as que son el publico objetivo.

Fijándonos en los/las usuarios/as y en la usabilidad que tendrá el producto gráfico, se cree pertinente la utilización de una familia San Serif, por su elegancia y por que cubre los parámetros de altura, uniformidad, equilibrio, amplitud y contraste. Además esta familia es la más recomendada al momentos de crear la interfaz de usuario.

LA ILUSTRACIÓN Y LA FOTOGRAFÍA

Es necesario en el caso de requerir reforzar información con ilustraciones o fotografías, se procure que las mismas sean acordes a la estética que se maneja y coherentes con el diseño.

Se debe cuidar también las proporciones y ubicaciones, no solo la estética, sino al contenido mismo ligado al mensaje y los/las usuarios/as.

En este aspecto los niños y niñas que son uno de los/las usuarios/as a manejarse, por su transición de edad, aún conservan las formas básicas como preferencia al momento de interpretar imágenes o caricaturas; se evitará las representaciones realísticas, mas bien se presentará ilustraciones que mantengan rasgos marcados de figuras geométricas básicas.

LA CROMÁTICA

Para el manejo de esta teoría será necesario el tomar en cuenta la psicología del color, que se tratará más adelante, pero sugiere que se fije una paleta que permita la transmisión del mensaje de forma clara para que la recepsión del mismo sea eficaz.

PSICOLOGÍA DEL COLOR

¨Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios.¨ (Heller en Bustos, 2012. p17)

Teniendo esta cita como referencia nos es necesario el trabajo de la psicología del color ya que en el producto gráfico tendrá gran importancia en conocer la cromática que se manejará como emisores de mensajes y que resultados que se tendrán al momentos de que los/las usuarios/as interactúen.

SIGNIFICADO DEL COLOR

Esta teoría permitirá conocer más a fondo lo que un color representa y significa en determinado ámbito. Así cada color que se empleará será interpretado de una manera y a la vez generará varias respuestas expresadas por los/las usuarios/as.

Una de las dificultades más frecuentes es la fijación de una paleta cromática para el target establecido (niños/as y profesionales), se cree importante ir a la par con sus preferencias y con la modalidad que hoy en día manejan los sistemas multimedia, será útil según sus gustos mantener una variación tonal y mas no en mantener un sistema de tonos que va por la línea de los colores puros.

COMUNICACIÓN

"La comunicación no constituye una parte de la psicología, sino el principio mismo que rige las relaciones entre el hombre y el mundo, entre el individuo y la sociedad, determinando la fenomenología del comportamiento humano" (Costa, 1994. p.39).

Como se manifiesta, lo importante de la comunicación es la transmisión a la sociedad de algún tipo de información de interés; es ahí donde vemos la necesidad de crear un sistema gráfico comunicacional que: abarque la temática del abuso sexual y cree un canal que genere confianza para abordar el tema.

COMUNICACIÓN VISUAL

A través de objetos, figuras, formas e imágenes se puede transmitir información, mas esta última es la más importante ya que percibirla es sencillo, ésta "a simple vista", se dice. Pero no basta con existir, para que exista una verdadera comunicación visual la imagen debe dar a entender algo. (Cueva, 2014. p11)

Esta teoría es la que permitirá que la tesis cumpla el objetivo de comunicar, transmitir y receptar la información necesaria para los y las docentes así como sus departamentos de consejería estudiantil al momento de enfrentarse a posibles casos de abuso sexual.

En esta ocasión el tipo de comunicación que se empleará será la Comunicación Visual Intencional, porque se guiará a los/las usuarios/as a un objetivo determinado con la finalidad de receptar datos, abarcando no únicamente la estética presentada.

¨Toda acción comunicativa se inició en la necesidad (objetiva o subjetiva) de intercambiar información, a partir de ello surge la intención comunicativa, la búsqueda de alcanzar determinado objetivo mediante la acción comunicativa.¨ (Moreno. p6)

La eficacia y eficiencia dependerá de la manera en que codifiquemos el mensaje con un manejo lingüístico apropiado.

El rol de la decodificación es importante también pues los códigos lingüísticos empleados deben ser manejados por el/la emisor/a y receptor/a, el mismo que recibe el mensaje relacionándolo con su realidad cultural, social, religiosa u otra.

Con ello lograremos una correcta comunicación para detección de posibles falencias y tratarlas hasta lograr una mejor comprensión, teniendo en cuenta que la generación únicamente se desarrollara como prototipo.

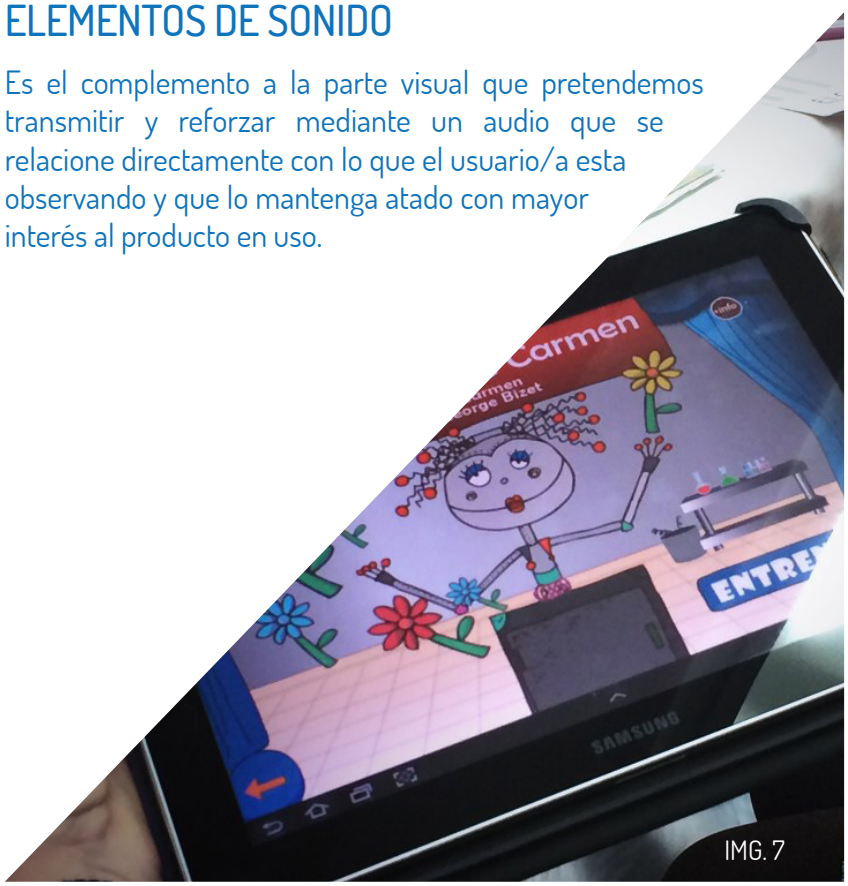
ELEMENTOS MULTIMEDIA

ELEMENTOS VISUALES

Cueva en su publicación de 2014 manifiesta que es la importancia que tiene las imágenes, fotografías, dibujos y videos, los mismos deben ser manejados en formatos adecuados y editados en programas.

ELEMENTOS DE SONIDO

Es el complemento a la parte visual que pretendemos transmitir y reforzar mediante un audio que se relacione directamente con lo que el usuario/a esta observando y que lo mantenga atado con mayor interés al producto en uso.



IMG. 7

ELEMENTOS DE ORGANIZACIÓN

Entre los elementos interactivos de organización están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija. Las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento. Los hipervínculos conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia. (Cueva, 2014. p21)

Son las vinculaciones que necesitamos para garantizar que la interacción y navegación de los usuarios/as dentro de la aplicación.

TIPOS DE APLICACIONES MÓVILES

APLICACIONES NATIVAS

¨Este tipo de aplicaciones están hechas para ejecutarse en un dispositivo y sistema operativo específico. ¨ (Santos A. 2015,01de enero)

Si bien se han desarrollado ya sea para iOS o para Android, es una limitante en cuanto a su ejecución únicamente para el dispositivo y sistema creado; una de las cosas relevantes de este tipo de aplicación es que una vez descargada de la tienda, no es necesaria la conexión a la web para que estas se ejecuten.

IMG. 8

VENTAJAS

Las aplicaciones nativas tienen acceso total a las utilidades del sistema operativo del dispositivo: Dispositivos de almacenamiento, cámara, gps, acelerómetro, etc. Esto hace que la experiencia de usuario sea la más completa. Se emplea para casi todos los SO y dispositivos del mercado (iOS, Android, BlackBerry 10 y Web App). (Santos A. 2015,01de enero)

DESVENTAJAS

Entre las limitantes que se presentan, están los dispositivos específicos para los que se esta trabajando, ya que será el único soporte en el que se podrá ejecutar, lo cual de manera indirecta limita el alcance que se podría tener con los/las usuarios/as.

APLICACIONES MÓVILES

Las aplicaciones web móviles, a diferencia de las aplicaciones nativas, se ejecutan dentro del navegador del teléfono. Por ejemplo, en la plataforma iOS, se ejecutan en el navegador Safari. Estas aplicaciones están desarrolladas con HTML, CSS y Javascript. En este tipo de Apps el nivel de integración con el SO dependerá del framework de desarrollo utilizado y como de abierto sea el SO (BlackBerry 10 es todo un ejemplo) (Santos A. 2015,01de enero)

VENTAJAS

A diferencia de las nativas, esta aplicación tienen más alcance ya que no tienen la limitante de ser creadas para un solo tipo de dispositivos y además no necesita revisión previa de fabricantes para ser publicadas, el desarrollo de estas aplicaciones es mas sencillo por la tecnología que utiliza.

DESVENTAJAS

El acceso a los elementos del teléfono son limitados.

APLICACIONES HÍBRIDAS

¨Las aplicaciones híbridas aúnan lo mejor de los dos anteriores modelos. Este tipo de aplicaciones permite el uso de tecnologías multiplataforma como HTML, Javascript y CSS pero permiten acceder a buena parte de los dispositivos y sensores del teléfono.

ANÁLISIS DE LA INTERFAZ DEL TARGET

En un mundo globalizado y en el que la tecnología avanza a pasos agigantados, vemos la necesidad de adecuarnos y adaptarnos a esta realidad, ya que mediante la interacción del usuario/a con diversos dispositivos generaremos datos de respuesta para nuestro desarrollo del proyecto, por ello se analizará puntos importantes que ayudarán a la creación de la misma.

DISEÑO DE INFORMACIÓN

El diseño de información o interacción es el arte de organizar información para que resulte fácil de encontrar y fácil de interactuar con ella, en un contexto web combinamos lo que aprendemos de la psicología, la bibliotecología, el diseño visual, la usabilidad y las formas en que, como humanos, interactuamos con la computadora. Usamos este conocimiento para facilitar las maneras en que nuestro usuario percibe, procesa, acceda e interactúa con la información, el diseño de información/interacción abarca investigación, análisis, diseño e implementación. (Phyo, 2003 en Lazo J)

Si bien, esta propuesta no es la generación de una página web, es necesario conocer la manera en la que se estructurará la información para que sea útil y fácil de procesar para los/las usuarios/as. Lo que se pretende es generar resultados para poder crear y direccionar las herramientas de ayuda necesarias como es el proceso de denuncia en caso de comprobarse abusos, es decir, esta etapa nos aportará a la correcta distribución para recibir y generar información útil.

INTERFAZ DE USUARIO

Como bien se manifiesta en el libro virtual ¨Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario¨, (Saltiveri T. Lores J. & Cañas J. 2005. p10) en al actualidad la mayoría de personas a diario dan respuestas a sistemas multimedia que se presentan en sus comunes actividades, el desarrollo cada vez es mayor, ya no es necesaria ni la conexión de cables por que existen redes inalámbricas que nos reducen estos procesos y en cuanto a la parte de diseño se manifiestan las limitaciones existentes como son los diversos tamaños de pantallas, la limitación de botones que se pueden manejar para controlar operaciones y el reducido margen de error que se pretende lograr.

IMG. 9

Es cierto que el/ la usuario/a no conoce el funcionamiento de la interfaz y mucho menos nosotros como diseñadores, pues esta es la labor de un programador, pero esta información será de gran utilidad para dar respuesta al desarrollo del sistema que es lo que el/la usuario/a verá plasmado en imágenes, sonidos, textos, etc.

Para efectos del mismo nos basaremos en dos conceptos básicos e importantes al momento de diseñar una interfaz, estos son:

¨VISIBILIDAD: para poder hacer una acción sobre un objeto debe ser visible.
COMPRENSIÓN INTUITIVA: el objeto debe evidenciar en qué parte tenemos que hacer la acción y cómo la tenemos que hacer.¨ (Saltiveri T. Lores J. & Cañas J. 2005. p25)

DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

La importancia de los sistemas gráficos fortalece el involucramiento del diseño no únicamente contextualizando desde la estética acorde a los/las usuarios/as sino también conjugando la utilidad que pueda generar y el medio tecnológico que permita un mejor resultado.

La principal actividad del diseño gráfico como disciplina es su orientación para conseguir la producción de objetos útiles y bellos. Tal como se entiende actualmente, pretende actuar sobre el entorno físico de las personas con la finalidad de mejorarlo en su conjunto.

En los primeros sistemas interactivos, el papel de esta disciplina estaba muy limitado, pero desde la aparición de los sistemas gráficos se ha convertido en una disciplina de valor indiscutible. Consecuentemente, su implicación en la IPO (Interfaz Persona Ordenador) también es de vital importancia.

Los diseñadores definen las propiedades formales de los objetos, los espacios y los mensajes visuales, pero estas propiedades son siempre el resultado del estudio e integración de como mínimo cuatro factores diferentes:

Los funcionales o prácticos.
Los estéticos o formales.
Los tecnológicos.
Los económicos.(Saltiveri T. Lores J. & Cañas J. 2005. P65)

Como podemos ver en la actualidad lo que nuestra sociedad requiere son soluciones novedosas, lo que requerimos es involucrar el diseño multimedia y digital para que sea más fácil la obtención de información hacia los/las profesionales que están interesados/as en proporcionar la ayuda.

LA INTERFAZ DE LOS SISTEMAS INTERACTIVOS DIRIGIDOS AL TARGET

Podemos decir, por tanto, que la interfaz de usuario de un sistema contiene aquellos aspectos del sistema con los que el usuario entra en contacto, físicamente, perceptivamente o conceptualmente. Los aspectos del sistema que están escondidos para el usuario se denominan implementación. (Moran, 1981 en Saltiveri T. Lores J. & Cañas J.p 26)

Debemos ser consientes de que si bien es cierta la interacción usuario/a y ordenador, desde el diseño se debe reforzar los niveles cognitivos que permiten que el/la usuario/a entienda el sistema de comunicación gráfico que se está desarrollando y que el mismo sea interpretado de forma efectiva.

PSICOLOGÍA

La psicología es la ciencia que estudia el comportamiento y los estados de la conciencia de la persona humana, considerada individualmente o bien al mismo tiempo como miembro de un grupo social. (Saltiveri T. Lores J. & Cañas J. P36).

Para poder generar una interfaz es necesario conocer a profundidad quienes serán los/las usuarios/as, en este caso niños/as de 10 a 12 años y profesionales de diferentes ramas sociales mayores de 25 años, edad promedio en la que se ejercen las profesiones referentes a educación.

En el caso de los niños y niñas se puede acotar que se encuentra en una etapa de la vida transitoria muy importante, es el vinculo estrecho que existe entre dejar de ser niño y empezar a ser adolescente, son personas en constante aprendizaje y que empiezan ya a distinguir lo correcto de lo incorrecto haciendo comparaciones con las acciones que los rodean, son personas aventureras y creativas que empiezan a preocuparse de la vida desde una aspecto más amplio, generalmente son inquietos/as y en ocasiones hiperactivos/as, se apasiona mucho con los video juegos, la tecnología, el deporte y todo lo relacionado al aprendizaje lúdico (a través de juegos).

En esta edad es muy difícil captar la concentración de estas personas por que las interrogantes de todo lo que le rodea es constante.

Por otra parte, la realidad de las entrevistas realizadas es distinta, esto se debe a que los niños y niñas victimas de abuso sexual presentan un comportamiento diferente, son más retraídas, temerosas, desconfiadas, calladas y aisladas del resto de gente que los rodea, el reto es que desde el diseño se pueda dirigir a estas personas y captar su atención y obtener información mediante la interacción con la interfaz, generando confianza y pudiendo luego emitir y direccionar ayuda de ser necesario.

ENTREVISTAS
DRA. HIPATIA CAMPAÑA

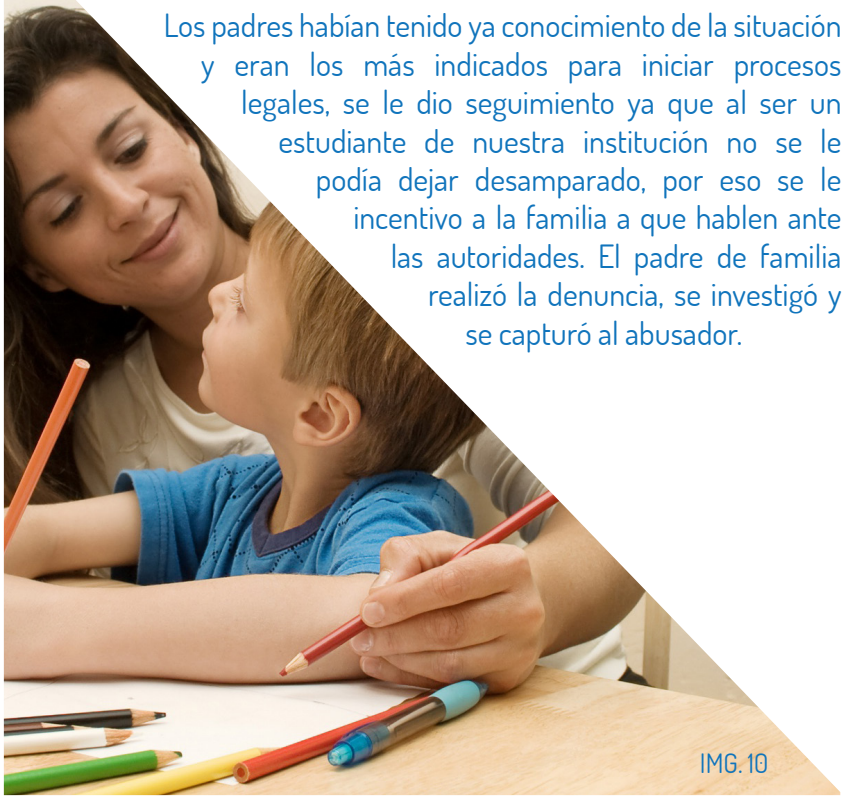
PSICÓLOGA EDUCATIVA Y ORIENTADORA VOCACIONAL

A lo largo de su carrera ¿Se ha enfrentado ante casos de abuso sexual?

Sí, me ha tocado lidiar con algunos casos, de los más relevantes les puedo comentar una de las experiencias que me tocó vivirla y dar acompañamiento de una parte del proceso.

Fue cuando yo trabajaba en una escuela de Gualaceo en donde se remitió un supuesto caso de abuso sexual por parte de un individuo que acechaba a menores del cantón, el mismo había encerrado a la menor en una casa, y de inmediato se hizo el llamado a los representantes de la menor, explicarles la situación e indicarles que eso no se puede quedar así y que se debe proceder a la denuncia.

Los padres habían tenido ya conocimiento de la situación y eran los más indicados para iniciar procesos legales, se le dio seguimiento ya que al ser un estudiante de nuestra institución no se le podía dejar desamparado, por eso se le incentivo a la familia a que hablen ante las autoridades. El padre de familia realizó la denuncia, se investigó y se capturó al abusador.



IMG. 10

En cuanto a la menor se le remitió a especialistas para que le brinden ayuda para superar esta etapa mediante terapias en la que se tuvo que involucrar a la familia.

Otro de los casos de los que pude ser partícipe fue en un caso de abuso a un niño de la escuela Tomas Rendón en donde la madre se cerró completamente y en vez de ayudarlo y apoyar el seguimiento que se le brindaba, optó por cambiarlo de escuela y no sabemos en qué concluyó.

¿Cómo afecta un caso de abuso sexual en el rendimiento académico?

El cambio de actitud y comportamiento es muy notorio y los docentes son los más idóneos para captar esta etapa ya que comparten su mayor parte de tiempo, los niños y niñas se ponen muy tímidos, a veces no solo es la timidez sino más bien es un cambio de timidez a brusquedad lo que produce una reacción de rechazo hacia las personas. Por ello como docentes es importante ayudarlos y tenerles paciencia y apoyarlos más bien y trabajar en su autoestima.

¿Qué acciones se ejecutan en la institución para la que usted trabaja en el tema referente al abuso sexual?

Con los directivos de la institución para la que trabajo del abuso sexual infantil, lo que hemos hecho es dirigirlo desde la parte de prevención mediante la réplica de los talleres que nosotros recibimos por el Ministerio de Educación. Se promueve también el respeto y buen trato para que si el niño entiende que él se debe respetar y respetar su cuerpo, es más fácil que entienda que debe respetar a las demás personas.

¿Cuál es la herramienta de detección que se utiliza en su institución para supuestos casos de abuso sexual?

La herramienta clave es la observación, ésta la emplean los docentes, cuentan con lo que se llaman REGISTROS ANECDÓTICOS en donde colocan detalles de cada niño cuando ven cambios en su comportamiento y se los revisa constantemente, y están en el deber de registrar todo comportamiento y notificar al departamento psicológico.

IMG. 11

Cuando se les remite desde las aulas casos de supuestos abusos sexuales ¿Qué acciones toman o a dónde remiten?

Cuando nos llegan casos al departamento de consejería estudiantil, en conjunto con la autoridad principal del plantel solicitamos ayuda a la Casa de Primera acogida del Ministerio de Salud, y si se confirman abusos se les brinda apoyo psicológico al menor y su familia.

Desde su experiencia ¿Cuáles son las consecuencias que acarrea el abuso sexual infantil?

Los menores se afectan emocionalmente, físico, psicológico y académicamente su rendimiento decae completamente, por ello se pide a las familias que apoyen al menor ya que no es un problema independiente, sino mas bien es un problema familiar que desestabiliza a todos y por ello son todos quienes debe respaldar al menor. Es necesario que reciban un tratamiento psicológico.

Existen otro tipo de casos y familias que por ejemplo no denuncian, no apoyan ni toman acciones, sino mas bien se vuelven cómplices por que son círculos familiares o cercanos a la familia los que muchas veces son los agresores.

Cuando no se toma acciones al respecto en casos de abuso sexual infantil, los menores cargan ese peso y a la larga se cansan y generan círculos viciosos y vuelven a generar cadenas de violencia replicando lo que ellos sufrieron y vivieron.

¿Qué tema cree usted que debemos ampliar para que nuestra propuesta sea más funcional y eficaz?

El trabajo directo con psicólogos clínicos, ya que al ser casos de violencia, involucran más la parte emocional de los niños y niñas, y es este especialista quien trabaja más en esto. Es un trabajo de varias disciplinas para lograr un buen resultado.

Otro eje fundamental que deben vincular es la familia, obtener información de las familias ya que generalmente el problema empieza en la casa.

¿Cómo cree que se podría mejorar esta situación?

La mejor manera de luchar contra esta forma de maltrato es la prevención, el respeto y mayor afecto familiar, brindar la confianza, hacerse amigo de los hijos para que puedan contar las cosas que les sucede y que recuerden que la labor de padres es la de cuidar a sus hijos, no solo de la madre sino del padre también.

Luego de haberle comentado nuestra propuesta ¿Cuál es su opinión al respecto?

Me parece una excelente forma de captar información ya que es la manera más apropiada pues es como un test proyectivo apegado a la tecnología de hoy en día y ayuda a no re victimizar a los menores ya que los afecta emocionalmente.

Estas técnicas generan confianza para que los niños y niñas se abran a dar información y poder dejarse ayudar.

DRA. GABRIELA ACURIO

MASTER EN PSICOLOGIA INTEGRAL

¿Cuál ha sido su trabajo con niños menores de edad?

En general, yo trabajé en una casa de acogida de mujeres víctimas de violencia intrafamiliar y ahí trabajábamos con niños, no directamente con ellos pero si con las madres que han sufrido actos de violencia, además habían dificultades en cuanto a la relación de niños y niñas donde se identificaba problemas de abuso sexual o de maltrato infantil, luego trabajé en la unidad de Familia de Gualaceo en donde también se conocía dificultades en relación de familia en las situaciones intrafamiliares con problemas de maltrato infantil y de abuso sexual.

Ahora desde la casa de acogida también como perito hice valoraciones específicas a niñas y niños víctimas de abuso sexual, en donde el objetivo de la evaluación estaba encaminado a saber si existía o no indicadores de abuso sexual especialmente cuando no había el hecho.

Una situación de abuso sexual siempre va a ser más difícil porque no va haber una prueba física si es que hay un problema con el niño, y en algunos casos al inicio de las evaluaciones con los niños siempre se veía como que estos nunca mienten , sin embargo después empezaron a notar que los niños muchas de las veces eran manipulados por sus padres y madres para simular situaciones de abuso sexual que terminaban siendo muy revictimizante para los niños entonces también era necesario que el psicólogo pueda conocer que era lo que pasaba y que indicadores podían existir.

¿Ha trabajado en el diagnóstico de abuso sexual con niños menores de edad?

Sí, mi trabajo siempre ha sido la evaluación con adultos pero trabajé con algunos niños y adolescentes que vivieron situaciones de abuso sexual.

¿Cuáles han sido las dificultades que se han presentado a lo largo de este trabajo?

No todos los niños dicen las cosas con absoluta claridad siempre va a depender mucho y va a diferir algunas cosas y no siempre son congruentes con toda la información que nos dan, por ejemplo: una niña de dos años que la madre detalla la posible existencia de abuso, muestra la posible relación de violencia intrafamiliar muy importante que existe, este puede ser un indicador de abuso, pero la niña no habla entonces no tienes como indicadores muy certeros que te permitan validar una información que luego en audiencia y en procesos judiciales termina siendo muy revictimizante para los niños porque ¿Qué va a pasar con una niña de dos años que no habla?, el abogado lo que va a buscar es invalidar cualquier cosa que la niña este mostrando.

¿Y en ese caso se basarían mas en las versiones de los papás?

Sí, se basa también en las versiones de los papás pero también va a depender muchísimo de la evaluación de la psicóloga, entonces también se juega como psicólogo el si es necesario victimizar más a la niña que posiblemente termine siendo un proceso que no va a llegar a ningún lado, que se archive y que lo único que exista una victimización secundaria, es decir a más de que ya vive violencia, el sistema también la violenta porque intenta que diga algo para probar lo que pasa.

Y la otra cosa que también pasa con los niños y que hay una psicoanalista que trabaja en Argentina se llama Susana Velázquez que identifica y habla mucho sobre la violencia sexual y muchos de los niños se retractan, hay un momento que se retiran de sus testimonios entonces ellos dicen "no es que me

IMG.12

equivoque o mentí porque estaba enojada con mi papá" o cosas así, que no necesariamente son reales, sino que siempre decir la verdad en relación de un abuso sexual, la parte de un padre es más doloroso que por último callar y no decir nada más y no seguir con el proceso.

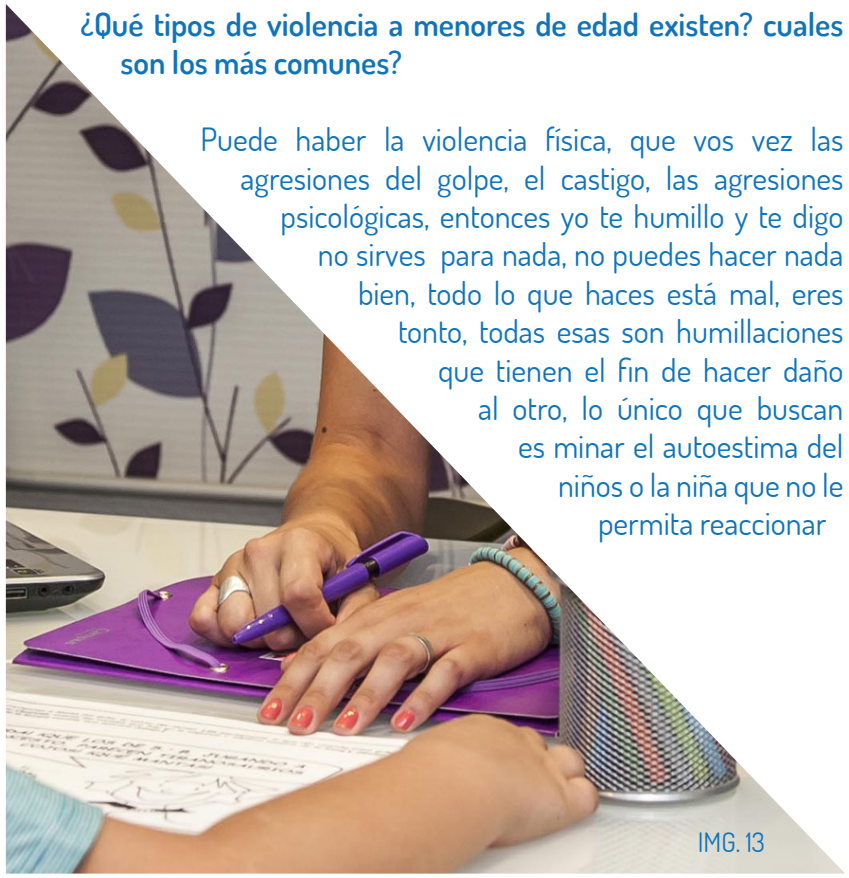
Muchas veces para los niños es difícil porque se sienten amenazados, como por ejemplo: si vos cuentas te mato o la mato a tu ñaña.

Dentro de su trabajo como perito ¿Ha sido fácil tener una sentencia condenatoria a favor de la víctima?

No, porque está hablando de abuso que generalmente el abuso es algo que no se ve. En cambio cuando se tiene una violación es algo más fácil porque hay una prueba física contundente de una violación, pero en abuso sexual es la palabra de la niña contra la palabra del agresor, y según las estadísticas se sabe que la mayor cantidad de retracciones en los procesos de violencia sexual son de niños que están entre los diez y doce años porque están en esa etapa de la presión social, de ser aceptado por el grupo y es preferible callar, entonces no tienes con quién hablar en la casa y en la calle te censuran todo el tiempo.

¿Qué tipos de violencia a menores de edad existen? cuales son los más comunes?

Puede haber la violencia física, que vos vez las agresiones del golpe, el castigo, las agresiones psicológicas, entonces yo te humillo y te digo no sirves para nada, no puedes hacer nada bien, todo lo que haces está mal, eres tonto, todas esas son humillaciones que tienen el fin de hacer daño al otro, lo único que buscan es minar el autoestima del niños o la niña que no le permita reaccionar



IMG. 13

y la violencia sexual que ya tiene un fin de placer hacia el otro, entonces el otro utiliza como objeto a la niña o al niño para satisfacer sus propios deseos y sus propios instintos

¿Cuál de estos termina siendo mas dañino para el niño o niña?

Ninguno va a estar separado del otro, si a un niño lo pegas, seguramente previo a la agresión ya hubo un montón de violencia psicológica que hizo que un momento dado permita el golpe.

¿Qué entiende por abuso sexual?

El abuso sexual tiene relación teóricamente según lo que dice el COIP "Es una agresión sexual que tiene como fin de satisfacer al otro sin llegar a una penetración"

¿Cómo afecta éste al niño menor de edad dentro del hogar?

Va a depender de la dinámica que tenga la familia y también del agresor, entonces es súper importante saber quien es el agresor, como se comporta en la dinámica dentro de la familia, porque si es una familia que vive violencia, una madre muy sumisa, una madre que aguanta mucha violencia, pierde totalmente su capacidad de proteger a los niños y al niño le toca vivir con esa realidad

Dentro de la familia. ¿Cómo actúa el afectado después de recibir abuso sexual?

Los niños son retraídos, callados, que viven dos realidades diferentes, capacidad de fantasear, no rinde en la escuela, no descansa, pasa en alerta y tiene miedo de la autoridad.

¿Cómo afecta éste al niño menor de edad dentro de la escuela?

Hay casos en el que el niño abusa de otros niños.

¿Cómo afecta éste al niño menor de edad dentro de su entorno social?

Les cuesta mucho desenvolverse, es mucho más difícil hablar de lo que esta pasando, conversar con otros niños, tienen conversaciones que son muy superfluas, no hablan mucho de su vida para evitar comentar situaciones angustiantes, como el tener problemas con sus familiares.

¿Qué repercusiones tendría a largo plazo si no es intervenido a tiempo?

Mucho de los niños, a esa edad una de las cosas que suele pasar son los deseos o intentos suicidas, porque el abuso sexual lo que genera en tu cerebro es ¿Algo está pasando?

El abuso sexual también es como que vayan en contra de algo que tú tienes para ti mismo, te está obligando a hacer algo que te incomoda.

¿Cuál es la metodología que usted utiliza para la detección de posibles casos de abuso sexual?

Siempre va a depender de cada caso, inicialmente evaluar su desarrollo, hay estudios que dicen que los niños pequeños muestran cambios importantes en el desarrollo evolutivo cuando hay situaciones afectivas y dificultosas, entonces dejan de hablar, se orinan en la cama, retroceden en su desarrollo.

En los adolescentes va a ser importante el ir validando también la información que te va dando el adolescente porque también lo último que quiere el adolescente es conversar contigo, entonces entre los diez y doce años están en una etapa de pre-adolescencia en donde no creen en nada, se les ha caído todas las figuras paternas.

¿Cuál nos recomendaría, porque?

El trabajo en la confianza antes de la evaluación va a ser fundamental. El sistema de confianza está disuelto y va a ser importante trabajar en ese aspecto, por otro lado fortalecer a los padres en la red de apoyo porque es quien va a tener que acompañar durante un año hasta dos años que dura el proceso.

IMG. 14

DRA. JHENIFER LOAIZA G.

PSICÓLOGA CLÍNICA

OPINIÓN:

Mientras el mundo crece a pasos agigantados cada una de las ciencias toma mayor relevancia en el mundo de hoy, por lo cual la interacción del Diseño Gráfico y la Psicóloga dentro de este trabajo generan nuevas respuestas a las problemáticas sociales de la actualidad.

Para esto el desarrollo de estrategias de intervención como aplicaciones multimedia permiten una interacción en tiempo real facilitando la recolección de información necesaria, en este caso trabajar con niños y niñas menores de edad en casos de abuso sexual, generara una respuesta a través de juegos multimedia que fortalezcan cada una de las hipótesis que se plantee el psicólogo a partir de sus entrevistas.

DRA ISABEL FÁREZ

PSICÓLOGA SOCIAL

OPINIÓN:

Aspectos que se deberían considerar son los síntomas que puede producir en el niño o niña siendo estos; problemas emocionales, problemas de relación, problemas funcionales, problemas de adaptación y problemas sexuales. Además en el proceso de denuncia se debería trabajar en conjunto con un psicólogo/a para que de esta manera no sea abrupto para la víctima.

El proyecto considero que es de utilidad debido a que permite detectar o prevenir el abuso sexual o la revictimización, pues de no ser detectado o tratado a tiempo como resultado sería el desarrollo de posibles trastornos psicopatológicos en la edad adulta.

LCDA. SUSANA CAICEDO V.

TRABAJADORA SOCIAL

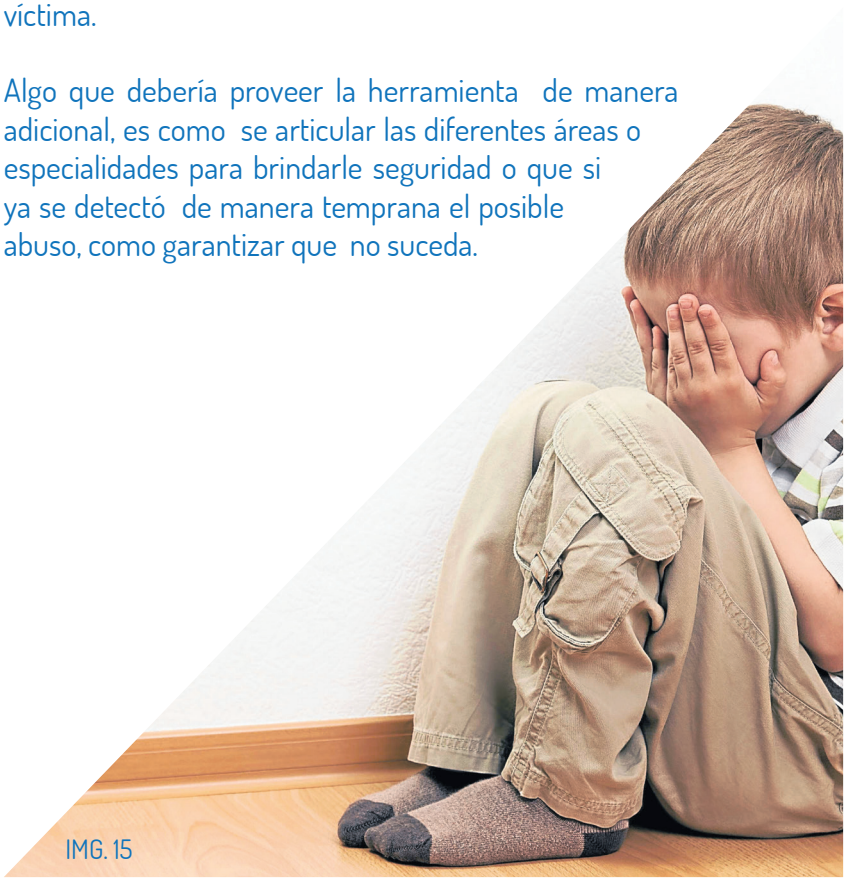
OPINIÓN:

Durante los años de haber ejercido el trabajo social (20 años) me he encontrado con todo tipo de casos relacionado con el abuso sexual infantil.

En las unidades educativa en la que he podido laborar, cuando los NNA llegan a nuestras oficinas, nos es complicado obtener información de ellos/as con respecto a lo que les pasa, esto debido al lenguaje, cultura, confianza, etc.

Si se logra articular una herramienta que permita a través de un juego detectar de manera temprana casos de abuso sexual a NNA, seria necesario que esta contenga de manera clara como a través del juego se mide en que grado de peligro está el NNA o si es posible víctima o no de abuso sexual o en el peor de los casos si ya fue víctima.

Algo que debería proveer la herramienta de manera adicional, es como se articular las diferentes áreas o especialidades para brindarle seguridad o que si ya se detectó de manera temprana el posible abuso, como garantizar que no suceda.



IMG. 15

LCDA. ÁNGELA TELLO RODAS

EDUCADORA IDEPAZ

OPINIÓN:

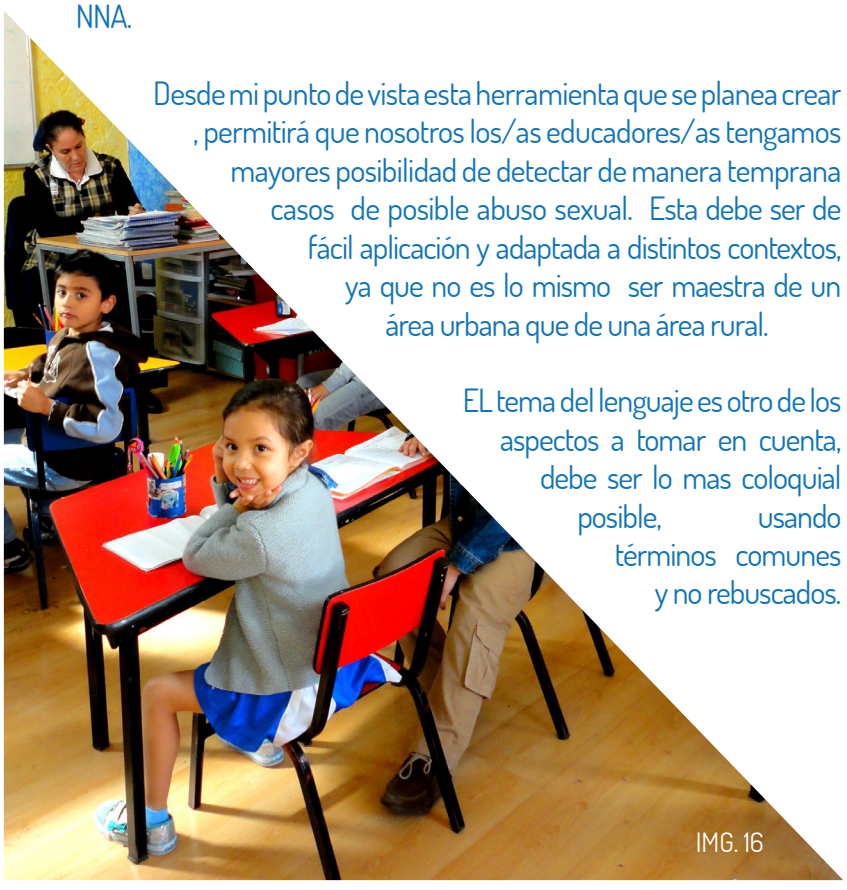
Desde mi experiencia como maestra de educación básica en un aproximado de 15 años y así mismo de los años de trabajo en temas de cultura de Paz con niños/as y adolescentes del cordón fronterizo con Colombia y en varias provincias del país, puedo manifestar que es complicado la detección temprana de casos de abuso sexual a NNA.

Esta problemática sin duda está presente en cada una de las provincias, y a todo nivel social. Una de las cosas que sugiero tomar en cuenta es que en el pasado ha sido un error creer que solo en las personas de escasos recursos económicos se pueden presentar este tipo de casos.

Es necesario que todos/as Estado, Sociedad Civil, Iglesias, la Academia, y la ciudadanía en general aborde el tema y conozca como actuar ante estos casos , pero sobre todo conozca como prevenir posible abuso sexual a NNA.

Desde mi punto de vista esta herramienta que se planea crear , permitirá que nosotros los/as educadores/as tengamos mayores posibilidad de detectar de manera temprana casos de posible abuso sexual. Esta debe ser de fácil aplicación y adaptada a distintos contextos, ya que no es lo mismo ser maestra de un área urbana que de una área rural.

EL tema del lenguaje es otro de los aspectos a tomar en cuenta, debe ser lo mas coloquial posible, usando términos comunes y no rebuscados.



IMG. 16

ABG. VERÓNICA CASTILLO

ASESORA LEGAL – FUNDACIÓN ASYLUM ACCESS

OPINIÓN:

Desde el punto de vista jurídico, para nosotros/as como abogadas el que se pueda contar con una herramienta de para la detección, valoración y denuncia de posibles casos de abuso sexual de NNA es importante ya que nos permitirá iniciar procedimientos jurídicos para la sentencia del delito.

Mi recomendación es ver a que publico va dirigida la herramienta, para de esta manera saber que lenguaje debemos utilizar, pues que utilizar un leguaje muy jurídico, aquellos y aquellas que no seas abogados/as les será más difícil entender, y a lo mejor no se logre que el caso llegue a la denuncia, lo cual para mí, como abogada sería la intención de haber creado esta herramienta.

HOMÓLOGOS

KOBIJO (APP)

DR. LEANDRO FERRÓN

FUNCIÓN
Kobijo es una aplicación para prevenir el abuso sexual infantil y adolescente, basada en tres ejes fundamentales que son el de educación, la conectividad, y la geolocalización.

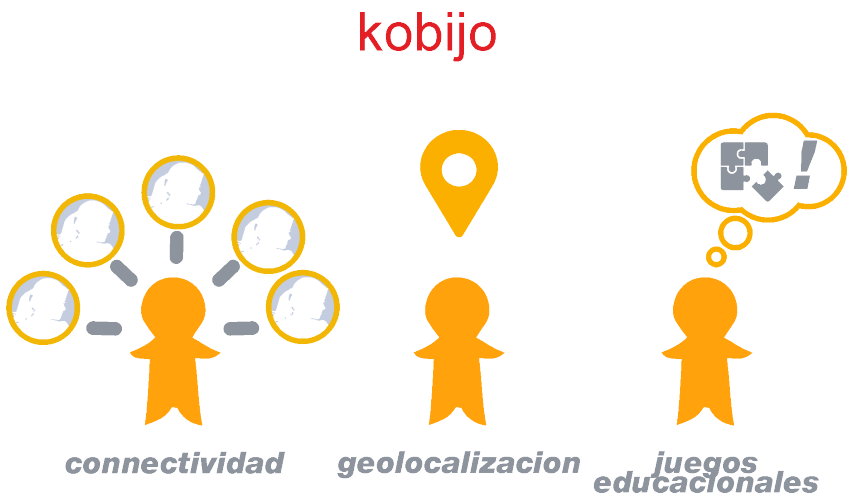
FORMA
La aplicación será analizada desde su cromática: presenta una paleta de colores planos y cálidos, en cuanto a su morfología presenta sus íconos utilizando el principio de fondo-figura en su pantalla principal mientras que en sus otras pantallas aparecen fotografías en el perfil de cada tutor.

La tipografía que se emplea es San Serif y se la asimila a la familia de la Helvética que es una de las fuentes que más legibilidad y leibilidad presenta.

Dentro del contenido se maneja también ilustraciones que en este caso son digitales y que van acorde al estilo general de la aplicación manteniendo un sistema de diseño homogéneo.

TECNOLOGÍA
Esta es una aplicación Multimedia de descarga gratuita para smartphones Android, iOS y BlackBerry. Desde la pantalla inicio tiene acceso directo hacia tutores pre-configurados frente a una posible situación de peligro quienes brindarán asesoría de ser necesario.

CONCLUSIÓN
Hemos tomado como homólogo de referencia esta aplicación ya que su aporte en el tema de valoración es muy interesante puesto que maneja juegos educativos que se acoplan al género y a la edad de la persona que ejecuta la interacción, se enfoca en características de su perfil y evoluciona con él reforzando el autoestima, enseñándole en que situaciones puede representar algún tipo de peligro y cómo reaccionar frente a este.



IMG. 17

IMG. 18

CAROUSEL

DROPBOX, INC.

FUNCIÓN
Se trata de una aplicación de galería que ofrece la forma más rápida, elegante y eficiente de ver las fotos y los vídeos que guardas en Dropbox.

Organizar las fotos no es una tarea sencilla. Carousel te permite ver todas las fotos y vídeos de tu teléfono y Dropbox en un mismo lugar, los organiza automáticamente y crea una copia de seguridad en Dropbox

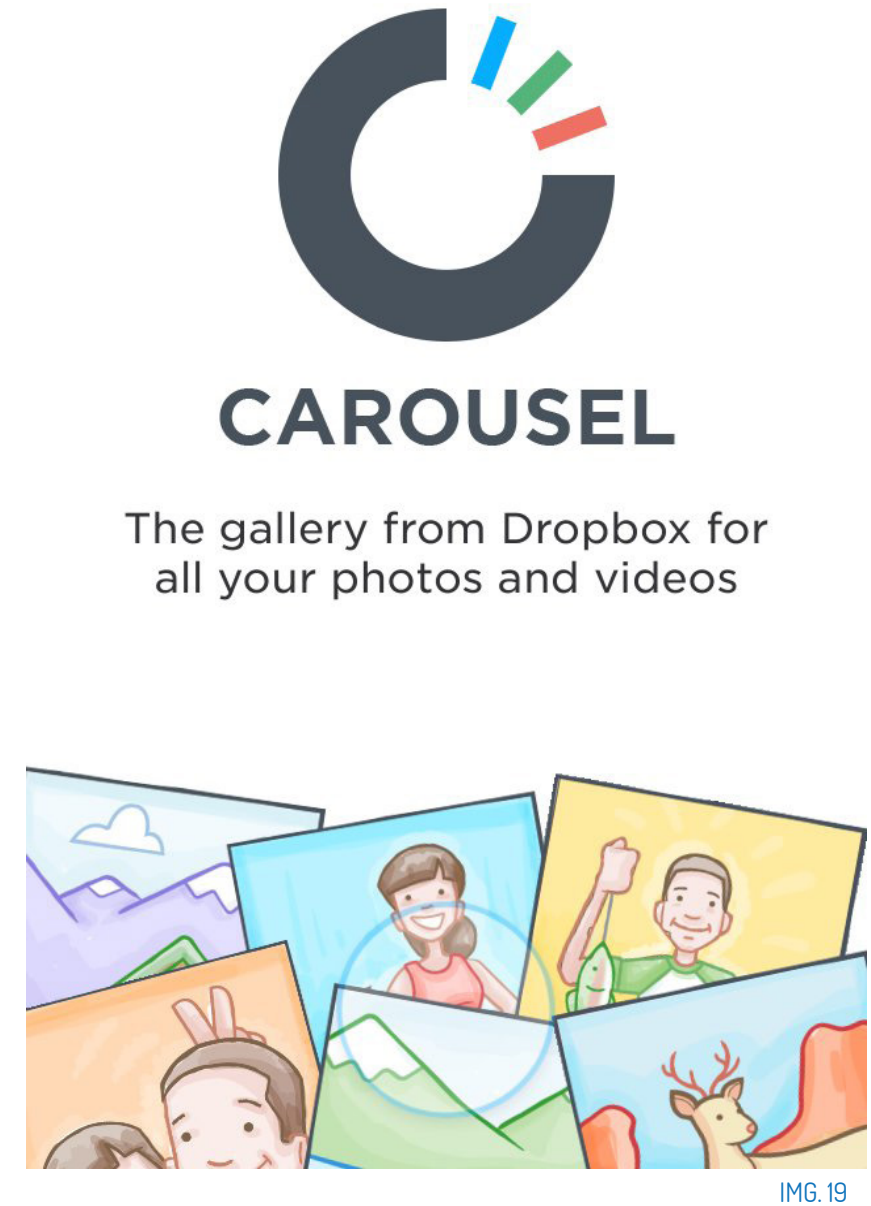
FORMA
En esta ocasión la cromática que se maneja son colores fríos (azul, verde, morado). En cuanto a su morfología emplea el principio de Simetría en algunas pantallas.

Utiliza en sus pantallas principales ilustraciones ya que las mismas hacen que la App sea mas divertida y crea una interacción visual entre el usuario y la misma

Tipográficamente observamos una familia de alta legibilidad y que se la maneja en un tamaño alto para facilitar la lectura y cromáticamente se la utiliza en color oscuro para contrastar.

TECNOLOGÍA
Esta App esta realizada en una plataforma de lenguaje compatible con iPhone, iPad y iPod touch, es necesario la versión iOS 7.0 para garantizar su funcionamiento. Esta app está optimizada para iPhone 5, iPhone 6 y iPhone 6 Plus.

CONCLUSIÓN
El análisis de esta aplicación nos ha permitido ver la manera en la que la jerarquización de contenidos permite tener un mejor flujo de lectura visual, lo que va de la mano con un buen trabajo en la arquitectura de información.



IMG. 19

PROTÉGETE (APP)

CENTRO DE SEGURIDAD EN INTERNET PARA LOS MENORES EN ESPAÑA.

FUNCIÓN
Su función es educar tanto a niños y niñas como a adultos/as desarrollando una nueva aplicación "anti-acoso" llamada Protégete. A través de ella los/las niños y niñas podrán: Denunciar, pedir ayuda ante acoso sexual y realizar un test sobre conocimientos de seguridad en internet.

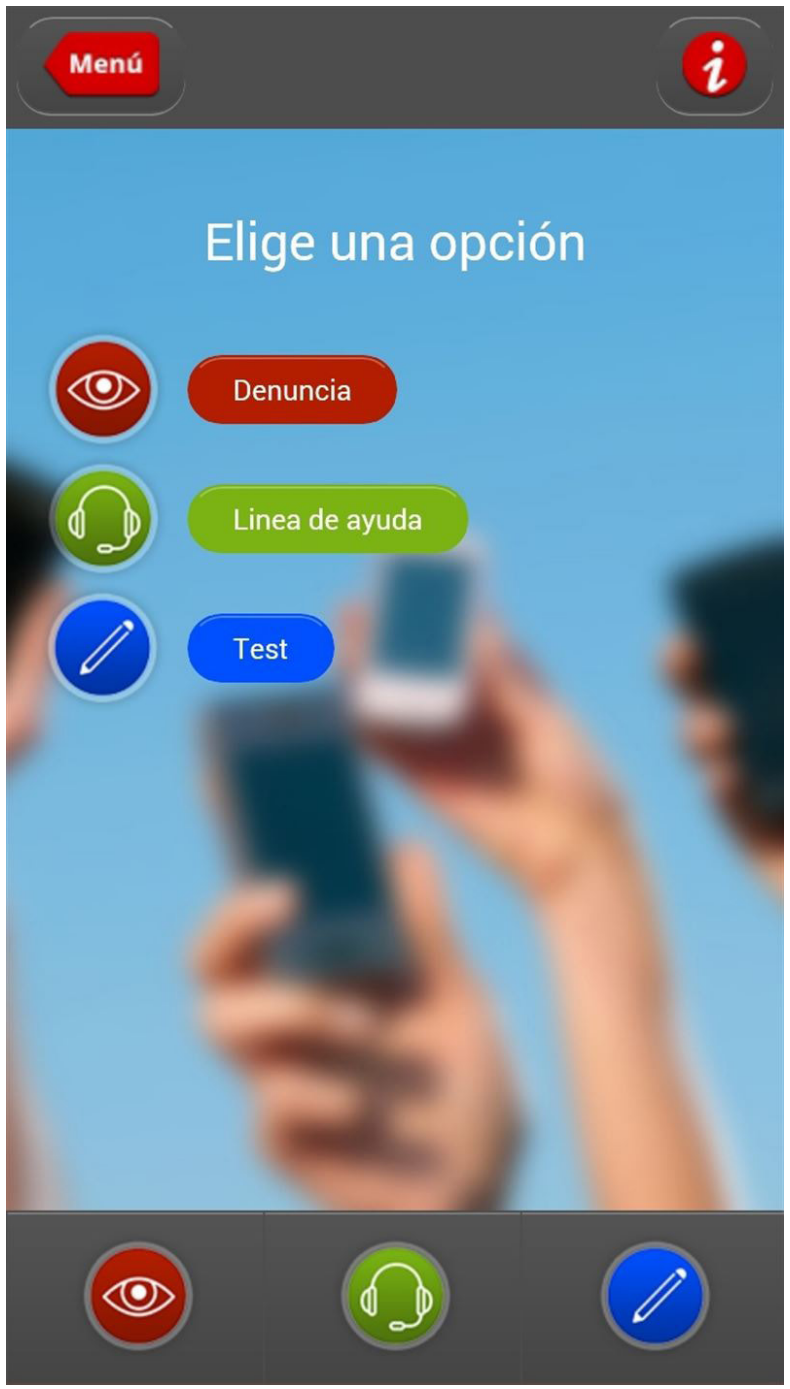
FORMA
Esta aplicación utiliza una paleta cromática de colores cálidos como el rojo para la denuncia, verde para la línea de ayuda y azul para la aplicación del test.

Su tipografía es legible y maneja una cromática blanca para contrastar. Los iconos don de universales por lo tanto de fácil asociación y acceso para el usuario.

Utiliza un imagen como fondo en la que muestra fotografías de niños y niñas que varían según la interfaz en la que se esté navegando.

TECNOLOGÍA
Es una aplicación multimedia de descarga gratuita para smartphones, Android, iOS y BlackBerry. No posee muchas interfaces por lo tanto es de fácil manejo e intuitiva.

CONCLUSIÓN
Esta aplicación manifiesta claridad en contenidos, limpieza visual y un manejo equilibrado de su estética y de la calidad de sus funciones complementándolo con un sistema claro de botonería e iconografía.



IMG. 20

APRENDER ADOBE AFTER EFFECTS CS5.5 CON 100 EJERCICIOS PRÁCTICOS (TUTORIAL)

MEDIAactive

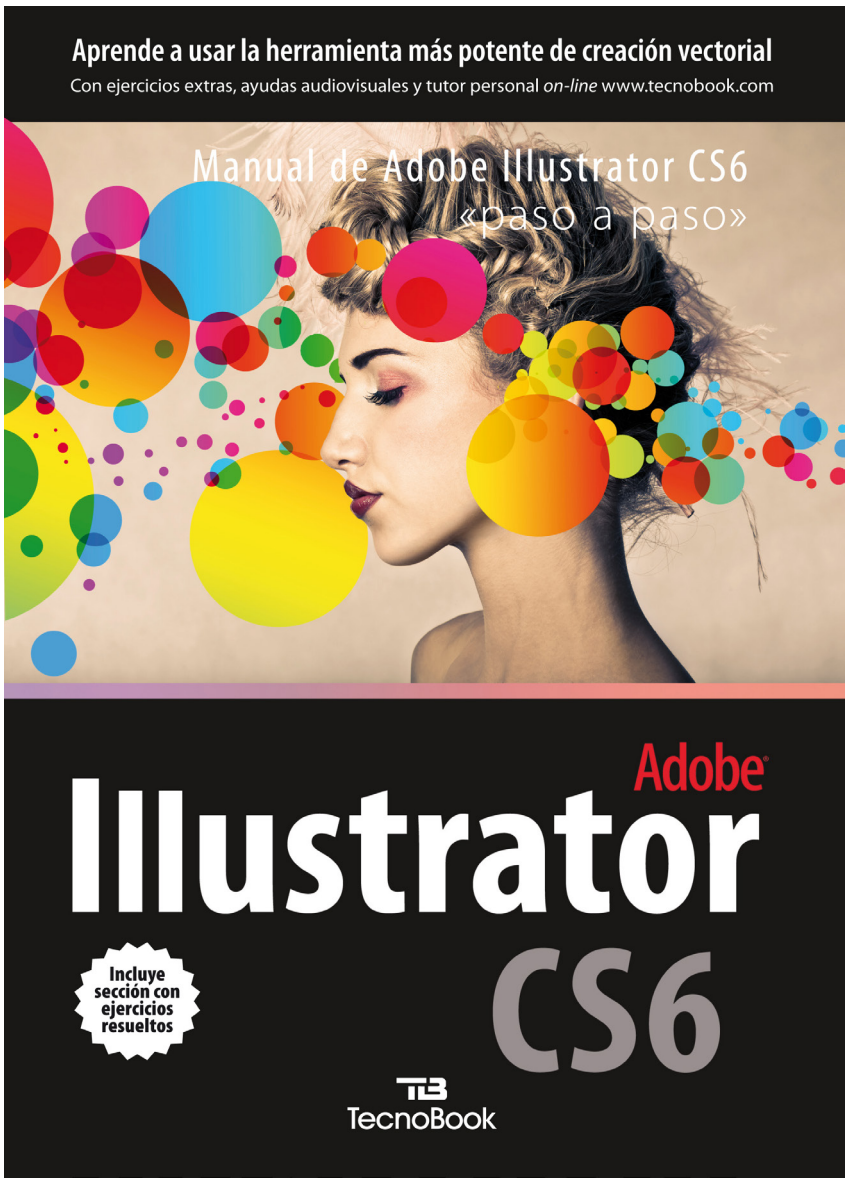
FUNCIÓN
Es una lección educativa que conduce al usuario a través de las características y funciones más importantes de cómo realizar los procesos mediante ejercicios que ofrece Adobe AfterEffects

FORMA
Este tutorial contiene abundante texto explicativo, además contiene textos con información adicional, utiliza fotografías a color que son capturas de pantalla con los pasos a seguir para ejecutar dicha interfaz.

Está diagramado de forma que el usuario/a pueda leer las imágenes en conjunto con el texto y así reforzar y aclarar los contenidos informativos.

TECNOLOGIA
Es un producto grafico digital.

CONCLUSIÓN
El aporte que podemos obtener es la manera de presentar un producto grafico multimedia, desde sus pantallas hasta el funcionamiento de cada acción generada por los/las usuarios/as.



IMG. 21

TOCA DOCTOR

TOCA BOCA AB

FUNCIÓN
Toca Doctor es una aplicación innovadora que guía a los/las niños/as hacia el autocuidado, mientras se divierten con mini juegos creativos.

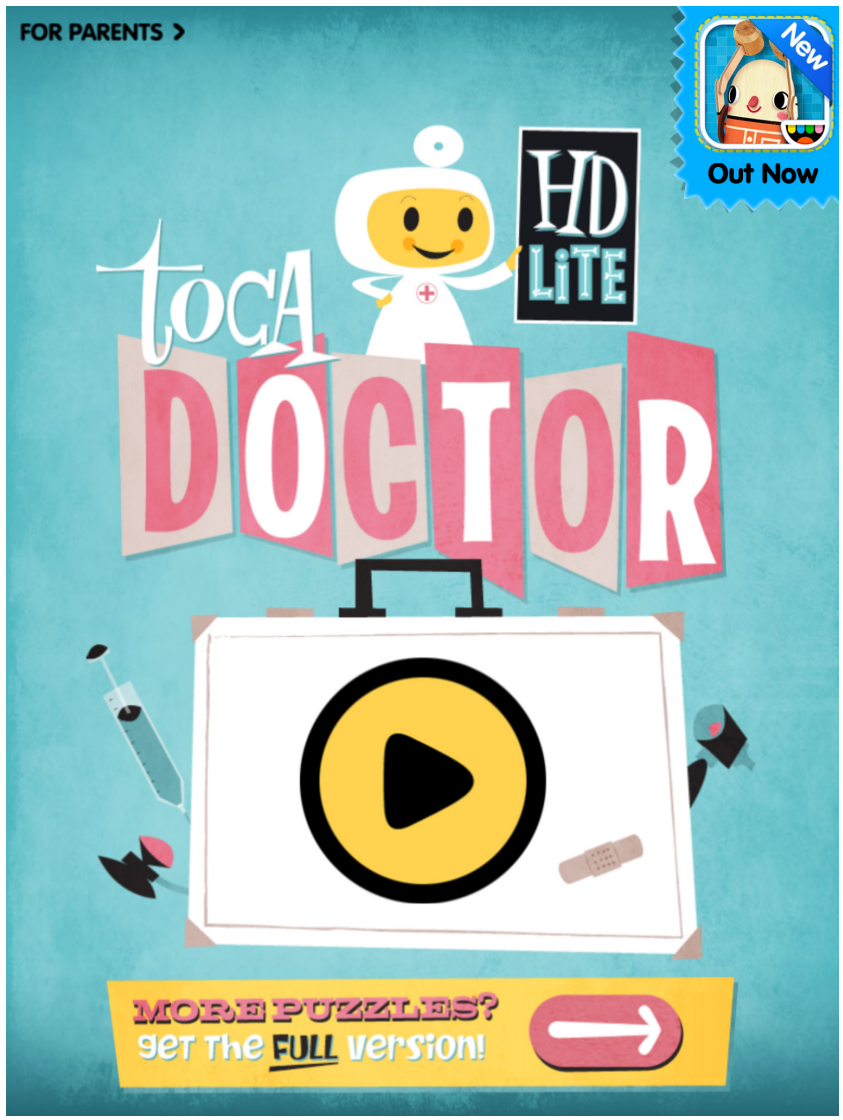
Mediante la presentación de diferentes escenarios médicos, esta aplicación permite que los niños y niñas interactúen y aprendan el cuidado que deben tener con sus cuerpos.

La interacción que se generará será mediante pulsaciones de botones.

FORMA
La cromática que se maneja son tonos pasteles. En cuanto a su morfología emplea el principio de asimetría. En sus diferentes pantallas aplica la ilustración siendo estas sencillas y fáciles de identificar ya que las mismas hacen que la App sea mas divertida y crea una interacción tanto visual como manual fusionando diferentes habilidades.

TECNOLOGÍA
Esta App esta realizada en una plataforma de lenguaje compatible con iPhone, iPad y iPod touch, es necesario la versión iOS 7.0 para garantizar su funcionamiento. Esta app está optimizada para iPhone 5, iPhone 6 y iPhone 6 Plus.

CONCLUSIÓN
En cuanto a esta aplicación nos ha servido para basarnos en el manejo de las ilustraciones, las misma que son llamativas para nuestros/as usuarios/as, además su cromática es muy interesante ya que nos ayuda a facilitar la identificación de los diferentes elementos presentes, asimismo la interacción entre el usuario y el dispositivo.



IMG. 22

CONCLUSIONES

Siendo el abuso sexual en niños y niñas de 10 a 12 años de edad una de las problemáticas mayoritariamente comunes en nuestro medio, se ha visto la necesidad de recopilar información que permita comprender las dificultades en torno al tema, sobre todo debido al silencio que se establece una vez generado el hecho violento.

Hemos identificado que es necesario abordar el tema de una buena comunicación y confianza entre niños/as, profesionales y padres y madres de familia en donde se establezca un nexo fundamental para el desarrollo adecuado del menor de edad, protegiendo sus derechos.

Muchas de las secuelas generadas luego de haber sufrido el abuso aparecerán a corto y largo plazo pudiendo marcar definitivamente el desarrollo de el niño o niña, con lo cual una intervención temprana facilitará los procesos de ayuda que se podrán direccionar en torno al niño o niña.

Esto permitirá reducir las consecuencias dañinas futuras, dando así el soporte necesario al niño/a junto con su familia y de esta manera llevar a cabo la denuncia respectiva que permita obtener una sanción para el agresor, restituyendo los derechos de la víctima junto con la intervención oportuna dentro de un proceso terapéutico.

Para concluir podemos decir que de acuerdo a lo investigado acerca del comportamiento de los niños y niñas de 10 a 12 años, la mejor manera de obtener y proporcionar información es mediante la tecnología.

En los últimos años el campo multimedia ha acrecentado su mercado, la gran variedad de dispositivos móviles y las plataformas de desarrollo jugarán un papel importante a la hora de definir el producto final, puesto que, como es de conocimiento de la mayoría, no es lo mismo desarrollar en Android que en IOS.

Para efectos de este proyecto se verá la manera de incluir las dos plataformas dentro de la solución, con ello se lograría una universalización del producto final.

En definitiva el campo multimedia está lleno de soluciones, la combinación de varias posibles vías deberá estar dirigida por términos esenciales como la usabilidad, tomando en cuenta los usuarios definidos.

Generar un vínculo de confianza e interés mediante los elementos del diseño gráfico y diseño editorial será lo primordial. Crear una interfaz para el involucramiento integral de los profesionales de los planteles educativos sin revictimizar al niño/a y sin desviar su atención.

CAPÍT

02

PLANIFICACIÓN

IMG. 23

TARGET

DOCENTES

Hombres y mujeres de 25 años en adelante, docentes educativos que ejercen la profesión en establecimientos públicos, su clases social es media, su trabajo en la actualidad no se limita únicamente a la enseñanza dentro del aula sino más bien a complementarlo con el lado humanitario y social que amerita la profesión.

Actualmente viven y trabajan en la ciudad de Cuenca. En cuanto al uso de las tecnologías de la comunicación y el manejo de diferentes navegadores de internet se encuentran en constante capacitación.

Son personas que comparten la mayor cantidad de tiempo con los/las niños y niñas en sus jornadas de vida ya que muchos de ellos/as cumplen 8 horas laborables de manera corrida y son los/las más idóneas para detectar cambios conductuales.

PSICÓLOGOS/AS

Hombres y mujeres de 25 años en adelante, psicólogos/as educativas, ejercen la profesión en establecimientos públicos, su clase social es media, su trabajo es más de oficina, cumplen con jornadas laborales en las instituciones de 8 horas al día.

Actualmente viven y trabajan en la ciudad de Cuenca. En cuanto al uso de las tecnologías de la comunicación y el manejo de diferentes navegadores de internet se encuentran en constante capacitación.

Son personas que se encargan de realizar valoraciones psicológicas de diferentes patologías o afecciones que pudiesen ser victimas los/las niños y niñas de las instituciones en un momento determinado de su formación, su labor se enfoca en validar conductas.

TRABAJADORES/AS SOCIALES

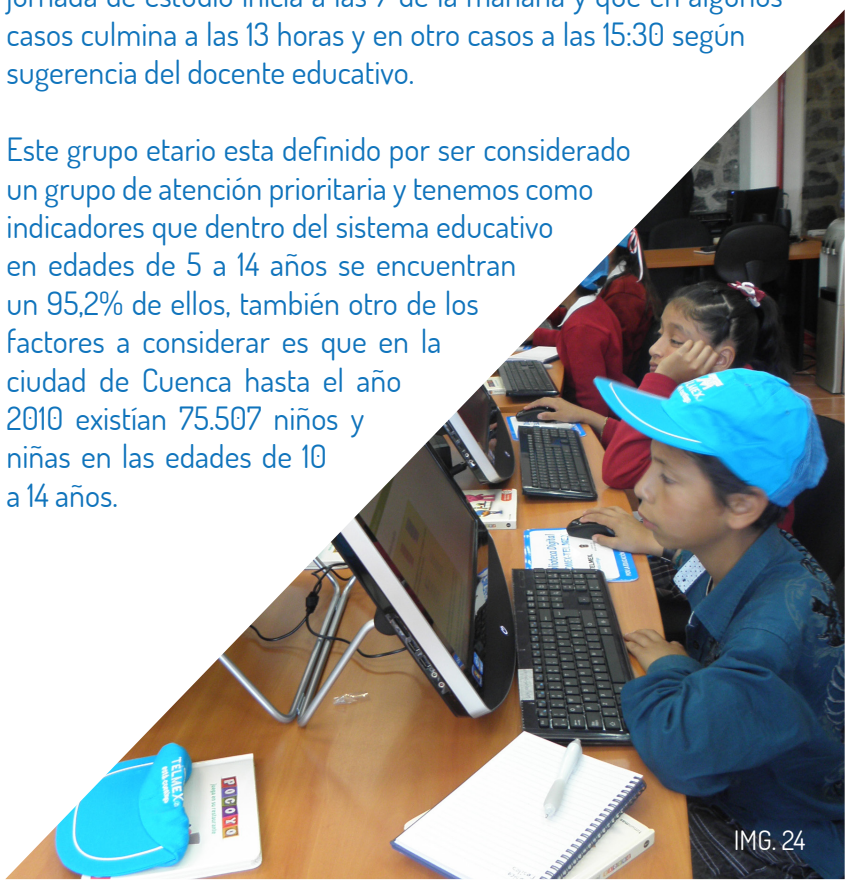
Hombres y mujeres de 25 años en adelante, que ejercen el Trabajo social en establecimientos educativos públicos, su clase social es media, su trabajo es más de oficina y de campo, cumplen con jornadas laborales en las instituciones de 8 horas al día.

Actualmente viven y trabajan en la ciudad de Cuenca. En cuanto al uso de las tecnologías de la comunicación y el manejo de diferentes navegadores de internet se encuentran en constante capacitación. Son personas que se encargan de derivar y orientar en procesos legales de niños y niñas a sus familias en diferentes aspectos de ayuda que requieran.

NIÑOS Y NIÑAS

Hombres y mujeres de 10 a 12 años, de clase social baja, media y media alta, que se educan en establecimientos educativos públicos, cuya jornada de estudio inicia a las 7 de la mañana y que en algunos casos culmina a las 13 horas y en otro casos a las 15:30 según sugerencia del docente educativo.

Este grupo etario esta definido por ser considerado un grupo de atención prioritaria y tenemos como indicadores que dentro del sistema educativo en edades de 5 a 14 años se encuentran un 95,2% de ellos, también otro de los factores a considerar es que en la ciudad de Cuenca hasta el año 2010 existían 75.507 niños y niñas en las edades de 10 a 14 años.



IMG. 24

SEGMENTACIÓN

GEOGRÁFICA

El mercado abarca usuarios/as de la ciudad de Santa Ana de los Cuatro Ríos de Cuenca, capital de la provincia del Azuay, ubicada en la Región Sierra del Ecuador. Cuenca cuenta con 15 parroquias urbanas y 21 parroquias rurales, por lo cual nos centraremos únicamente en el área urbana.

DEMOGRÁFICA

Según datos del Instituto de Estadísticas y Censos del Ecuador del año 2010, Cuenca cuenta con una población de 505.585 habitantes, de los cuales 239.497 son hombres y 266.088 son mujeres, en el rango de edad de 10 a 14 años existe una población de 75.507 niños y niñas.

Cifras del INEC de 2010 revelan también que de los niños y niñas entre 5 y 14 años de edad el 95,2% se encuentran en el sistema educativo formal.

Sexo hombres y mujeres.
Docentes educativos de 25 años en adelante, nivel de educación superior.
Psicólogos/as de 25 años en adelante, nivel de educación superior.
Trabajadores/as Sociales de 25 años en adelante, nivel de educación superior.
Estudiantes de entre 10 a 12 años, nivel de educación primaria.

PSICOGRÁFICA

PERFIL DOCENTE EDUCATIVO

El/la profesional de esta rama es una persona hombre o mujer con la capacidad de comprender, apoyar y dar respuesta a las diversas situaciones escolares que se presentan con respecto a sus estudiantes como parte de su labor pedagógica.

En la actualidad la sociedad y los altos mandos educativos impulsan el involucramiento de el o la profesional más allá del trabajo de aula, es un compromiso en el campo social y humanístico que conlleva la enseñanza pedagógica.

PERFIL PSICÓLOGOS/AS

Este/a profesional posee aportes psicológicos, habilidades y valores para planear, prevenir, diagnosticar, intervenir, evaluar e investigar, en el ámbito del comportamiento y la educación, a fin de contribuir al bienestar de individuos/as y grupos, con una perspectiva critica y compromiso social.

PERFIL TRABAJADORES/AS SOCIALES

Debe estar vinculado/a con la realidad social en donde ejecuta su trabajo cotidiano y debe considerar el desarrollo social, científico y/o tecnológico, así mismo la problemática y las necesidades que repercuten en la profesión.

Este/a profesional puede lograr su integración a los equipos multidisciplinarios y lograr su participación en la planificación y administración de políticas y programas de bienestar a nivel nacional o local, donde en conjunto con los individuos/as que atiende pueda lograr superar los niveles de vida de manera personal y colectiva.

IMG. 25

PERFIL ESTUDIANTES

El/la niño/a de 10 a 12 años esta en una etapa de cambio donde tiene rasgos de la infancia la que se basa en aprendizaje y desarrollo neuronal ya que el niño/a aprende mucho y desarrolla sus sentidos tanto internos como externos, además tiene rasgos de la adolescencia la misma que es un proceso en la que se pasa de ser niño/a a ser adolescente y hay muchos cambios físicos, se es muy voluble y se empieza a tener la persona misma como objeto de observación y hay mucha reflexión de las cosas.

Clase social: media, media alta

IMG. 26

CONDUCTUAL

El ámbito en que el proyecto gráfico será ejecutado es el educativo, por ello se manifestará que el nivel de consumo de los planteles educativos es limitado en la parte adquisitiva de material multimedia por falta de recursos, por lo que los/las profesionales aplican generalmente todos los implementos que el Ministerio de Educación les proporciona, es por ello que este será el medio adquisitivo de nuestro proyecto.

Los planteles educativos cuentan con servicio de internet gratuito proporcionado por cada uno de los distritos.

En cuanto a lo tecnológico cuentan con computadoras y en algunos de los casos la implementación de tablets, en las cuales los niños y niñas tienen acceso para hacer investigaciones y aprender nuevas tecnologías.

Si bien es cierto, es fundamental que todos los/las profesionales de los establecimientos educativos manejen computadoras para reforzar conocimientos en los/las niños y niñas, es necesario impulsar aun este aspecto para aprovechar de mejor manera los recursos tecnológicos de los que se dispone en el medio.

PARTIDOS DE DISEÑO

FORMA

ESTILO

Este sistema gráfico se centrará en la limpieza visual, reduciendo a lo esencial la cantidad de elementos comunicativos.

TIPOGRAFÍA

Por factores de legibilidad y leibilidad se utilizarán fuentes San Serif, pues son las mas empleadas para el ámbito multimedia, especialmente garantizan un mejor flujo de lectura por parte de los usuarios/as en distintas plataformas móviles.

IMÁGENES

El sistema gráfico tendrá en su contenido ilustraciones vectorizadas, las que ayudarán a reforzar contenidos y permitirán mayor dinamía en la interacción usuarios/as – ordenador.

CROMÁTICA

Basándonos en las tendencias y recomendaciones para los usuarios/as, se aplicarán una paleta de colores análogos, brindando asi mayor armonía, esto permitirá que sea más atractivo y dinámico el producto.

TECNOLOGÍA

Para poder concretar el sistema planteado nos apoyaremos en los softwares de edición vectorial y edición de textos.

MATERIALES

La impresión de manuales y embalajes se lo generará en cartón y papel reciclado, lo que será amigable con el medio ambiente cumpliendo así con la responsabilidad social que amerita la profesión.

MULTIMEDIA

El tipo de aplicación sugerido para el programador el momento de decidir generar la misma, será multiplataforma (hibrida), siendo una plataforma que se adapta a distintos dispositivos móviles y ordenadores.

USO Y FUNCIONAMIENTO

Este sistema gráfico contará de tres etapas: detección valoración y denuncia de posibles casos de abuso sexual infantil, para ellos los profesionales que ejecutarán los procesos serán docentes, psicólogos/as, trabajadoras/es sociales y niños y niñas de 10 a 12 años.

La primera etapa es la de ¨Detección¨, la misma que está a cargo de los y las docentes quienes mediante la observación cotidiana del comportamiento diario de los niños y niñas pueden evidenciar cambios de conducta en los mismos, es por ello que su labor dentro del sistema es la de responder a un numero determinado de indicadores que darán la pauta necesaria para saber si posiblemente el niño o niña necesita atención.

El sistema en su segunda etapa que es la de ¨Valoración¨ presenta un juego educativo con el que el profesional, en este caso psicólogo en conjunto con el niño o niña lo desarrollarán y permitirá generar un vinculo de confianza, el mismo que luego será útil al momento de que el o la profesional apliquen un método de valoración acorde a las necesidades y personalidad del infante.

IMG. 27

La tercera etapa es la de ¨Denuncia¨ que esta bajo la responsabilidad de el o la trabajadora social de la institución quien estaría encargada de canalizar la denuncia.

Teniendo ya conocimientos previos por bibliografía consultada y entrevistas realizadas, es más cercano el trabajo con los y las usarías del sistema, se ha determinado y se procurará que la arquitectura de la información sea dinámica y utilitaria para todos los involucrados, se jerarquizará tipográficamente la información cuidando siempre la cantidad y calidad de lo que se vaya a comunicar.

En cuanto al sistema de navegación, ésta generará una retroalimentación a los usuarios/as, tendrá el cambio de color en los botones y etiquetas que indiquen los enlaces ya visitados.

En la parte multimedia utilizaremos un interfaz hibrido, es decir que se acople a distintos dispositivos móviles y ordenadores, adaptándose así con facilidad a las distintas condiciones de usabilidad que se puedan presentar.

El sistema proporcionará en sus etapas un lenguaje acorde al entorno, sin terminología compleja pero si siendo claro y evitando revictimizar a los niños y niñas.

IMG. 28

ESTRATEGIAS DE COMERCIALIZACIÓN

PRECIO

El costo del sistema gráfico será accesible y se pretende que sea implementado por unidades educativas publicas, para ello podría realizarce alianzas con el Ministerio de Educación. En el caso de las unidades educativas privadas se lo promocionará de manera directa.

Al pretender implementar el producto gráfico en unidades educativas publicas abarcamos clases sociales baja y media, mientras que al difundirlo en unidades educativas particulares cubriremos la clase social alta.

PLAZA

El sistema gráfico se lo venderá mediante un blog, el mismo que contará con toda la información acerca del producto, también se podrá establecer contacto directo con los usuarios para así poder saber que dificultades tienen al momento de usar la aplicación

PROMOCIÓN

Con el fin de difundir y promocionar el sistema gráfico , se utilizará redes sociales en las que se podrá acceder a un blog donde los/as interesadas podrán encontrar mayor información al respecto.

PRODUCTO

Sistema gráfico comunicacional multimedia para la detección, valoración y denuncia de posibles casos de abuso sexual en niños y niñas de 10 a 12 años, el mismo que irá bajo la marca AYNI, la cual se la detallará más adelante, será un producto multimedia y físico a manera de prototipo.

CAPÍT

ULO 3

DISEÑO

IMG. 29

IDEACIÓN

GENERACIÓN DE IDEAS

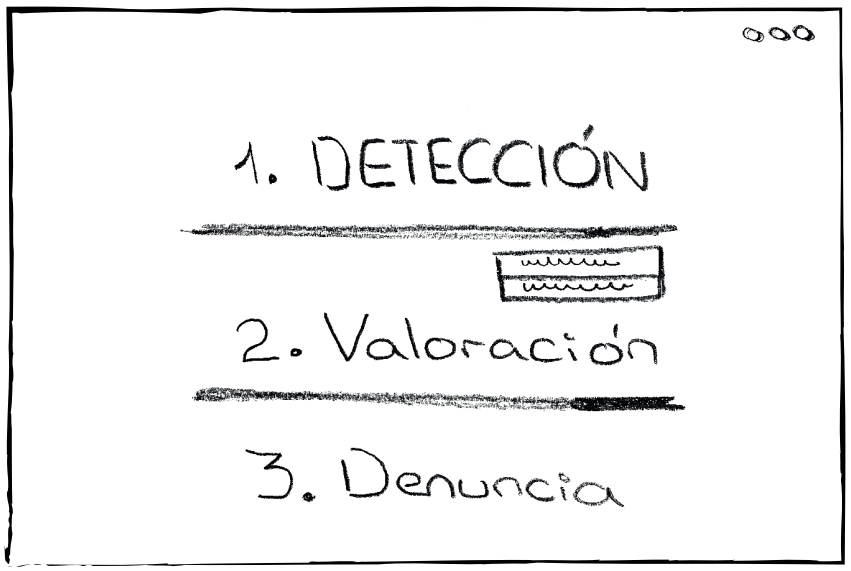
Luego de haber trabajado las etapas de contextualización y planificación, llegamos a la etapa de diseño que es en donde se verán plasmadas la aplicación de las teorías y partidos de diseño investigado y la manera de concreción del sistema

En esta etapa se ha visto la necesidad de universalizar el producto, para ello se realiza la generación de diez propuestas diferentes, las cuales posiblemente podrían aportar a la solución del sistema.

Teniendo como antecedente que contamos con un grupo de usuarios diverso etariamente, las propuestas sugeridas son las siguientes:

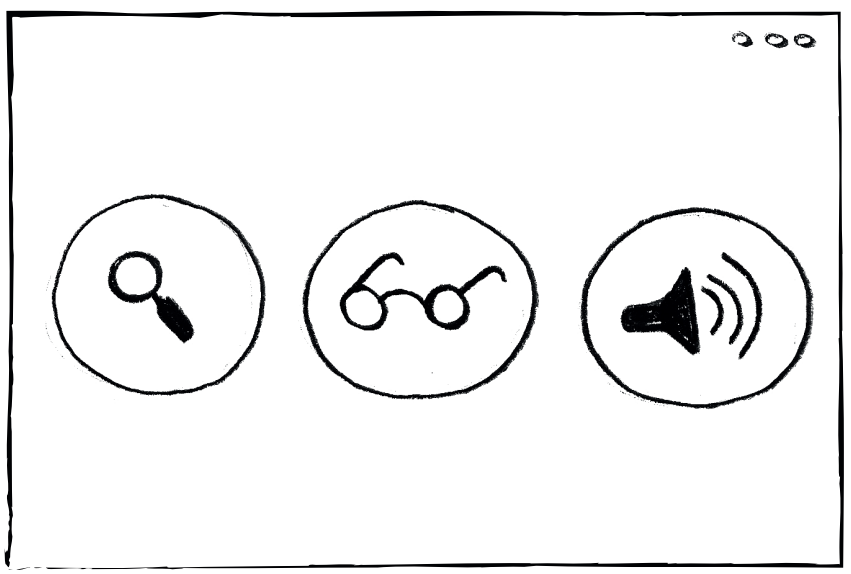
TEXTO

Permite una mayor universalidad de la información.



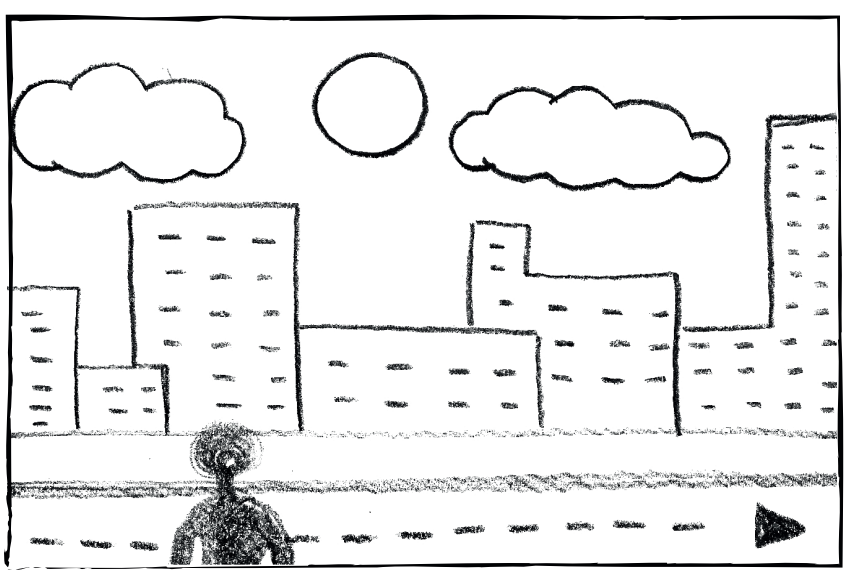
ICONOS

Aporta a la obtención de ligereza visual.



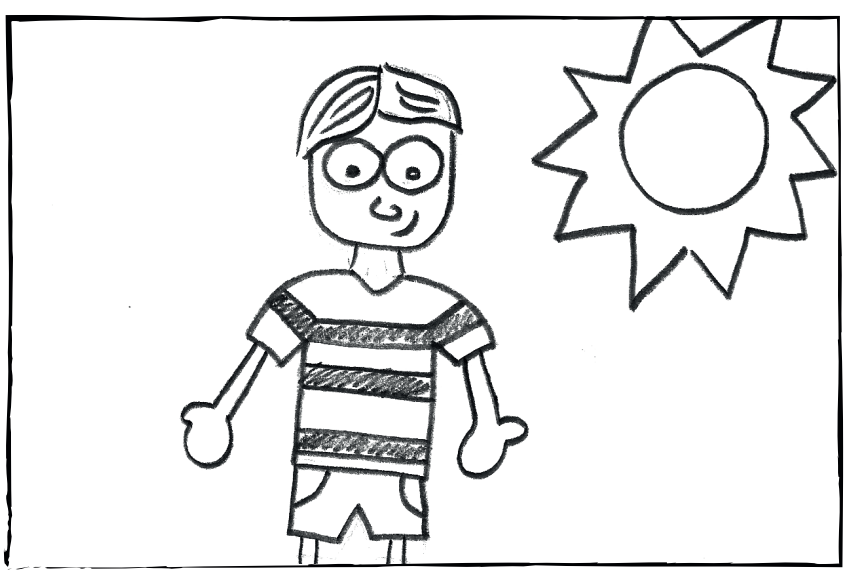
ILUSTRACIONES

Se vincula más con parte del grupo etario (niños y niñas).



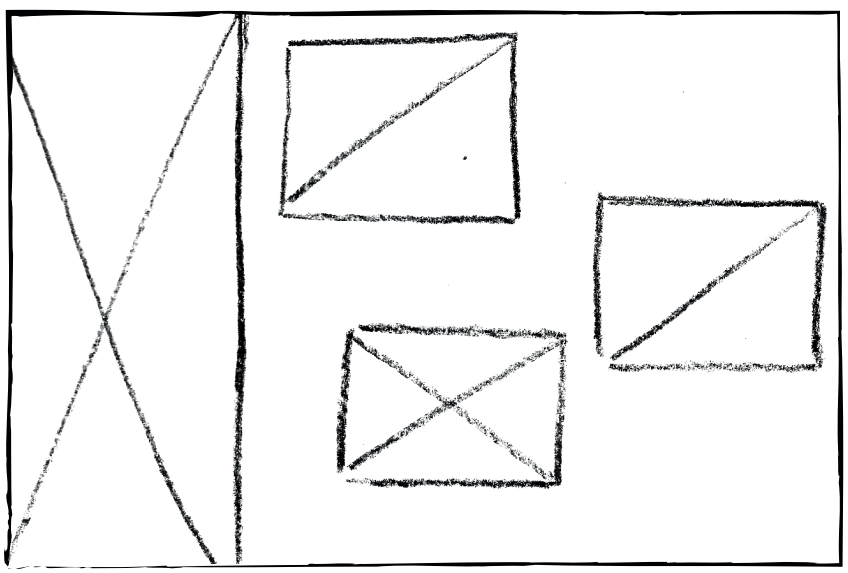
PERSONAJES

Facilita la navegación direccionada por la figura de un personaje establecido.



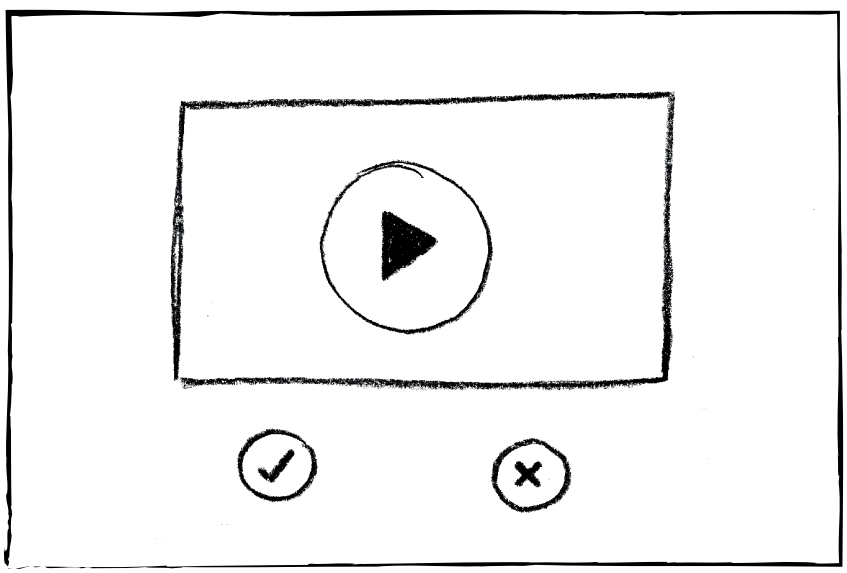
FOTOGRÁFICO

Ayuda a que la información sea mas simplificada y todo sea más intuitivo.



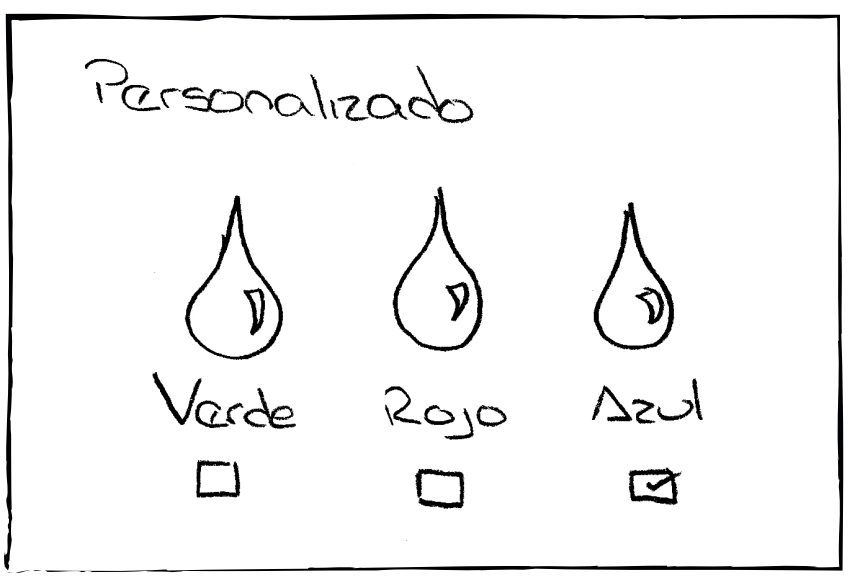
VIDEOS

Aporta al entretenimiento visual de los usuarios/as.



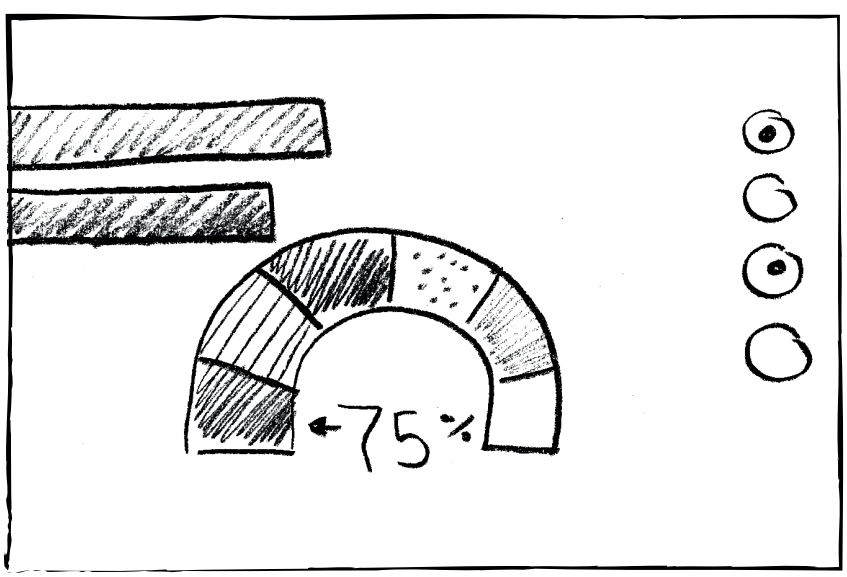
CROMÁTICA

Facilita la interacción visual de los usuarios/as.



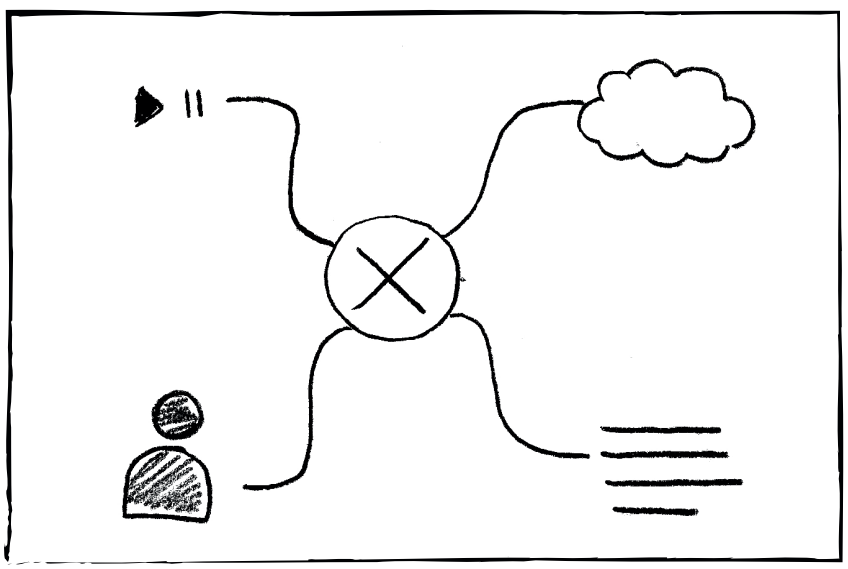
DATOS ESTADÍSTICOS

Permite que se visualice claramente los resultados de respuesta que queremos conseguir.



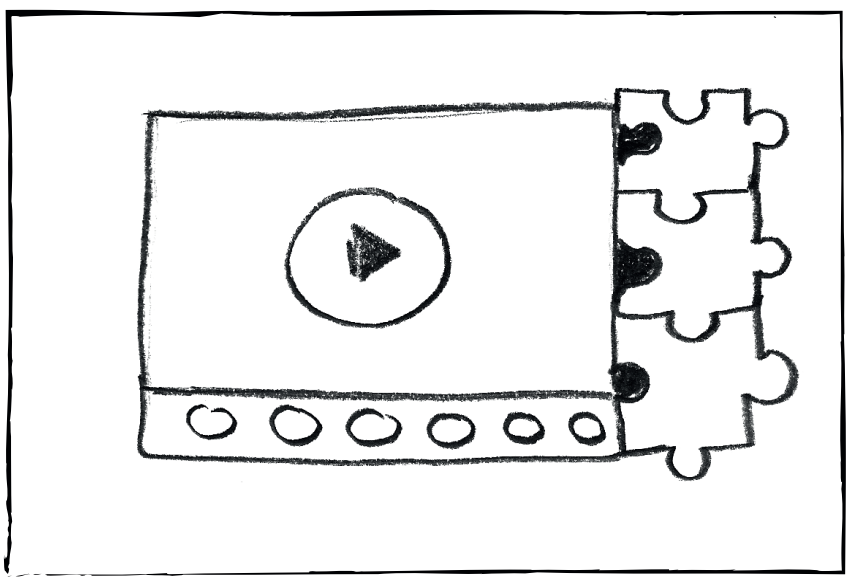
INFOGRAFÍAS

Atrae más a los usuarios/as evitando la monotonía.



ROMPECABEZAS MULTIMEDIA

Es la manera lúdica de obtener información y proporcionarla.

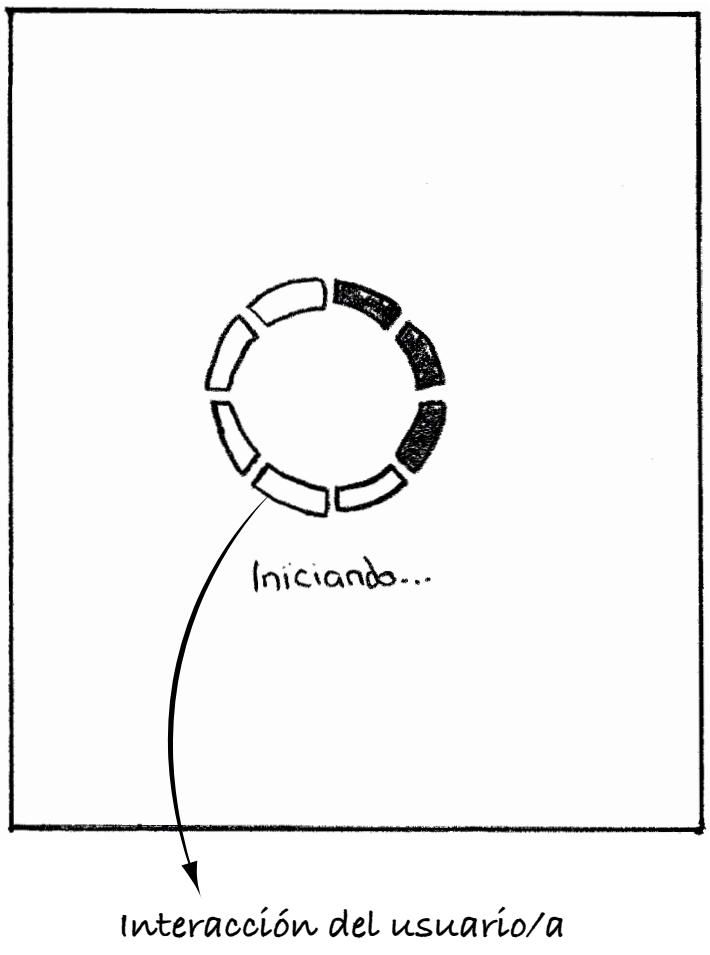


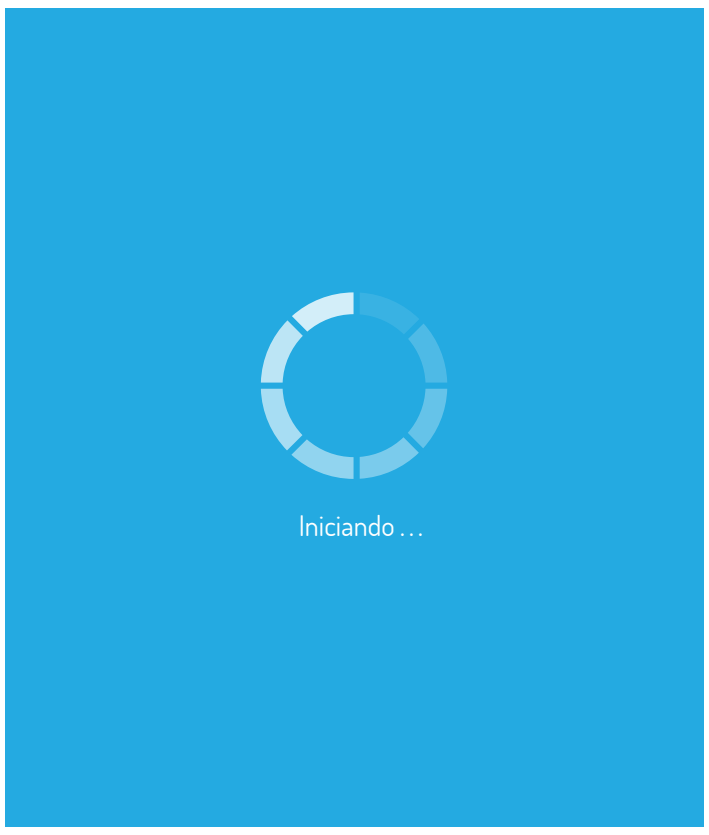
ANÁLISIS DE POSIBLES SOLUCIONES

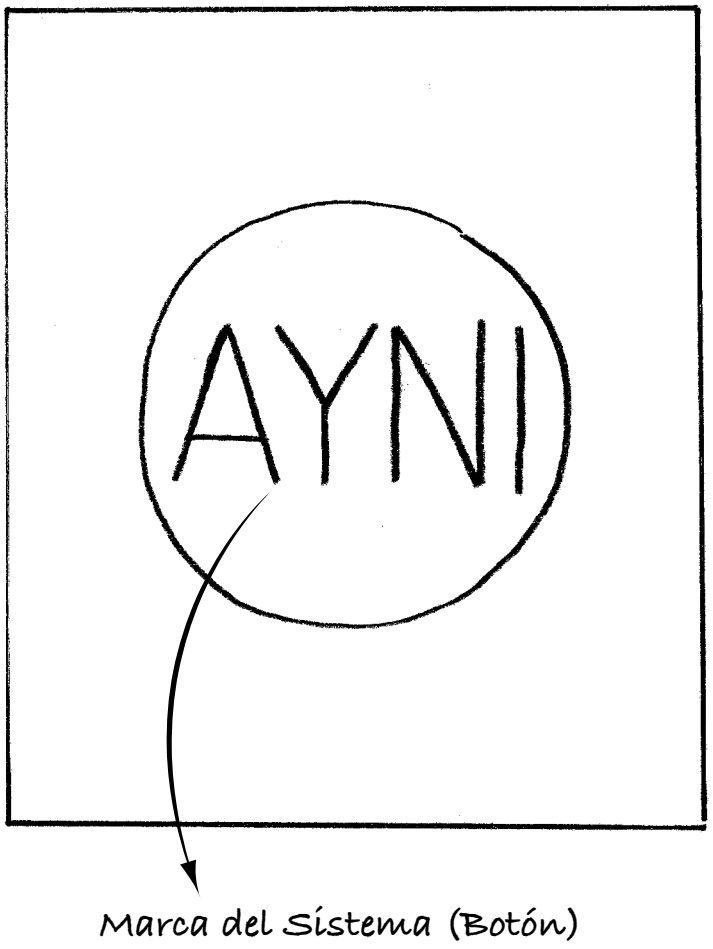
Teniendo en consideración que los usuarios y usarías son docentes, psicólogos/as, trabajadores/as sociales y niños/as, se ha seleccionado tres propuestas que son las más encaminadas para dar respuesta al sistema gráfico por factores estéticos, de contenido y de usabilidad.

Se realizará un desarrollo rápido de lo que sería cada una de las tres propuestas, para lo cual se presenta el boceto manual y la digitalización del mismo, lo que permite tener una mejor visualización para poder realizar un análisis de ventajas y desventajas.

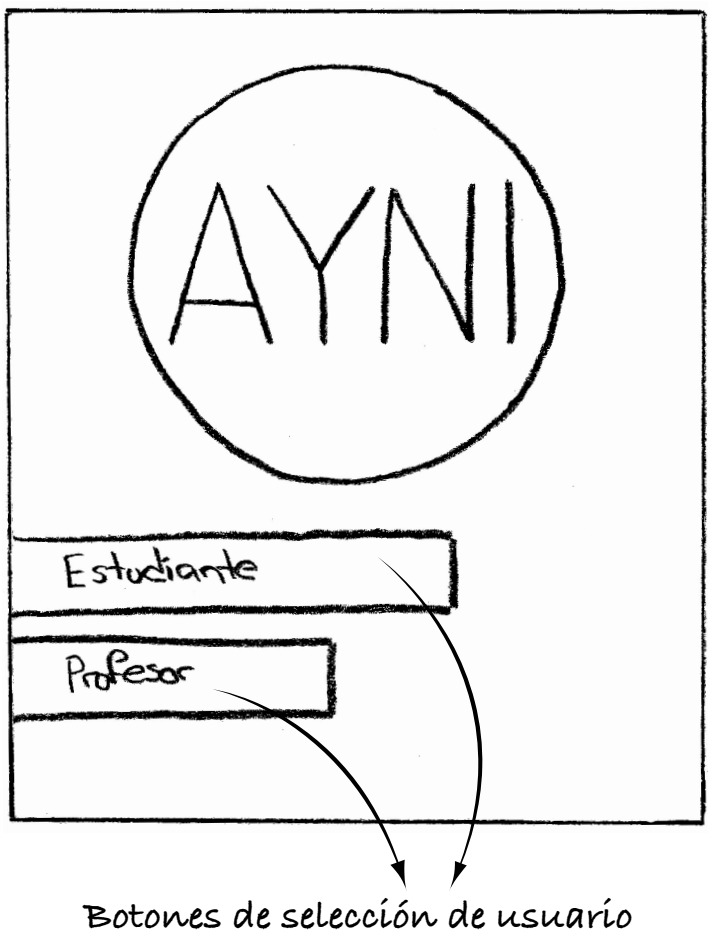
DATOS ESTADÍSTICOS

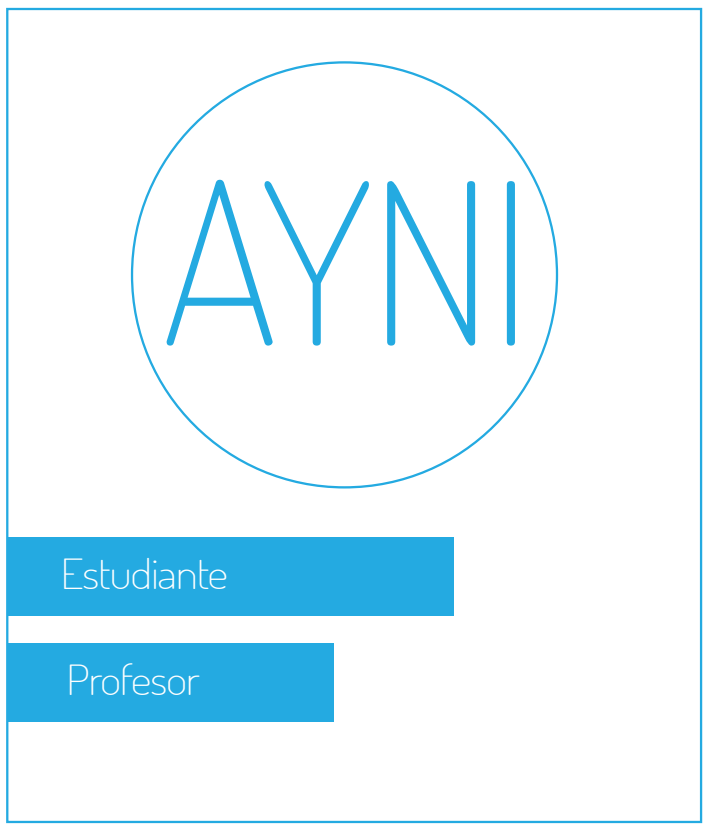


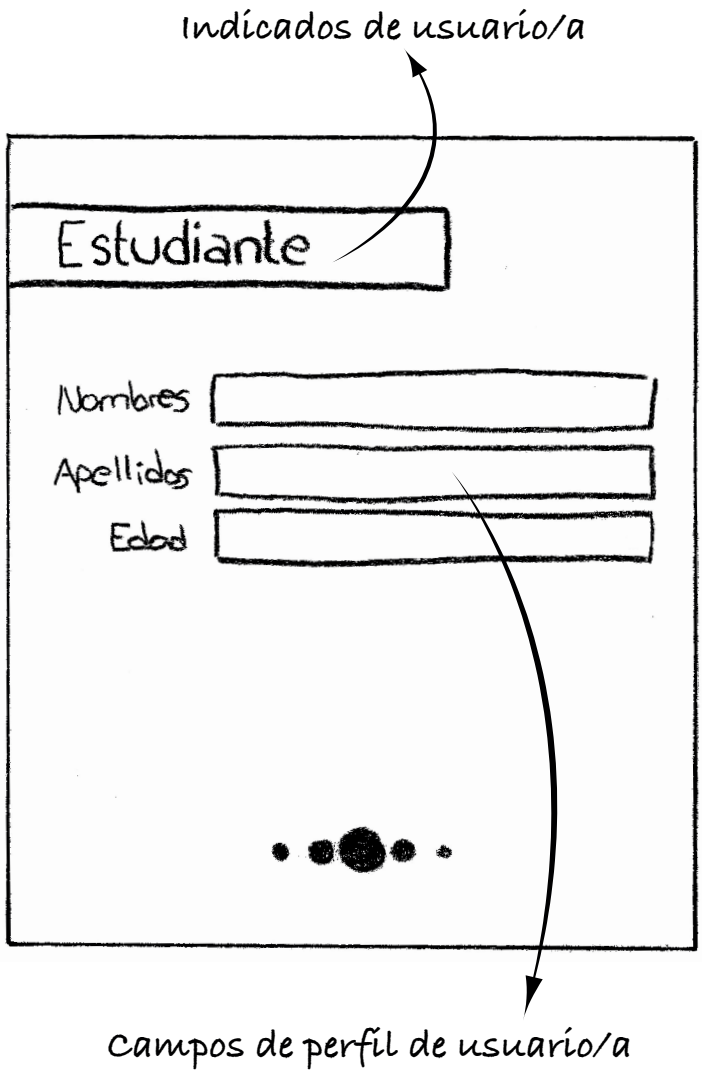



AYNI
Marca del Sistema (Botón)

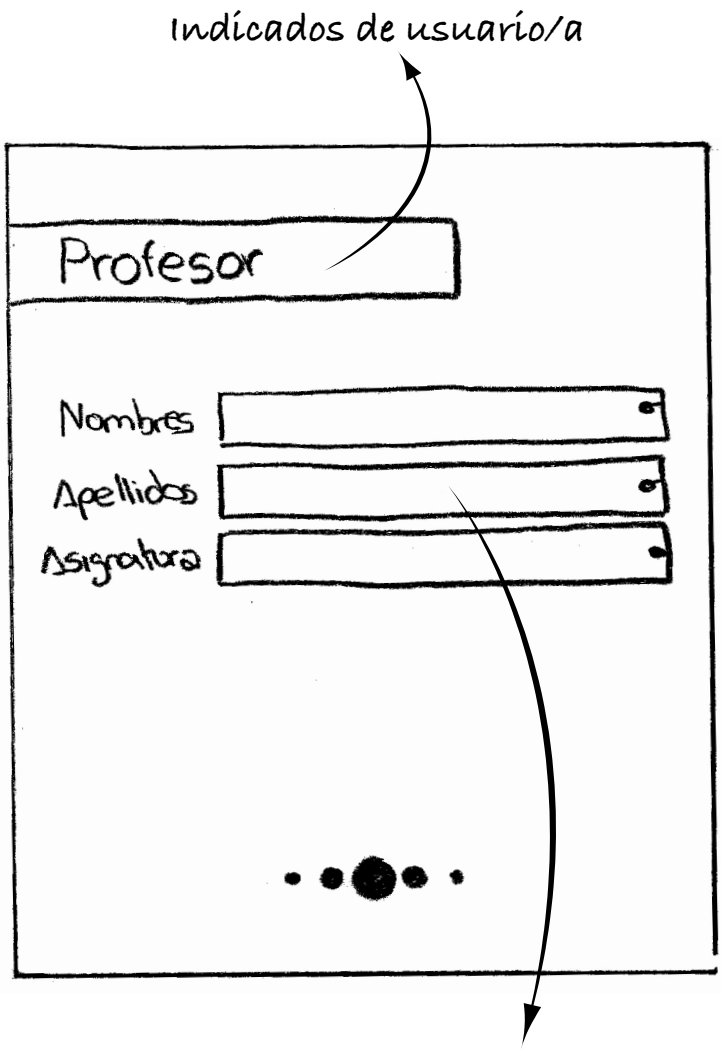
AYNI


AYNI
Estudiante
Profesor
Botones de selección de usuario

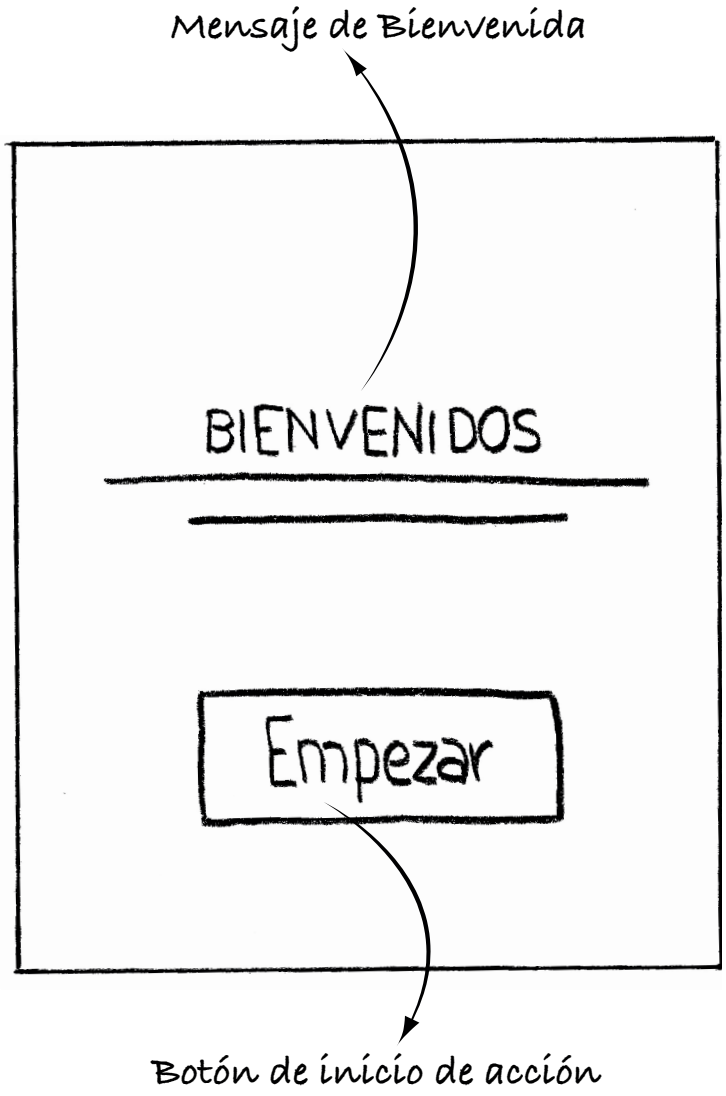

AYNI
Estudiante
Profesor


Indicados de usuario/a
Estudiante
Nombres
Apellidos
Edad
Campos de perfil de usuario/a

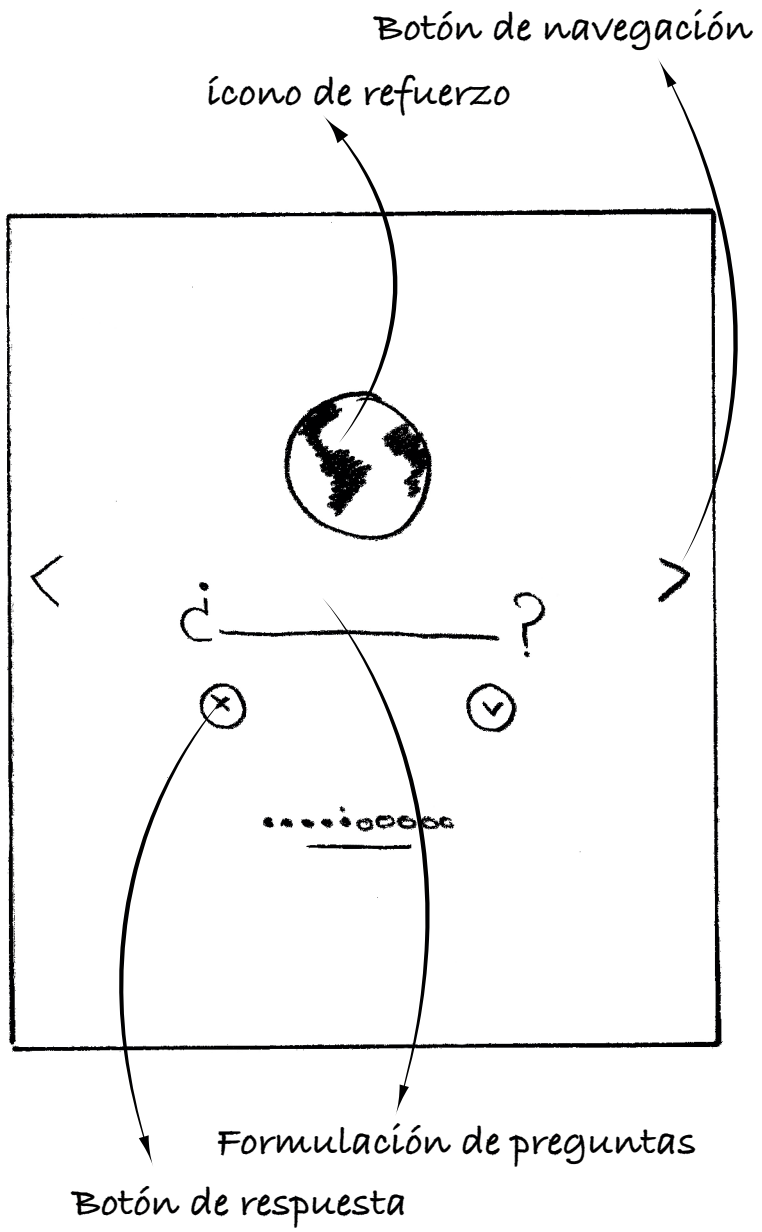
Estudiante
Nombres
Apellidos
Edad


Indicados de usuario/a
Profesor
Nombres
Apellidos
Asignatura
Campos de perfil del profesional

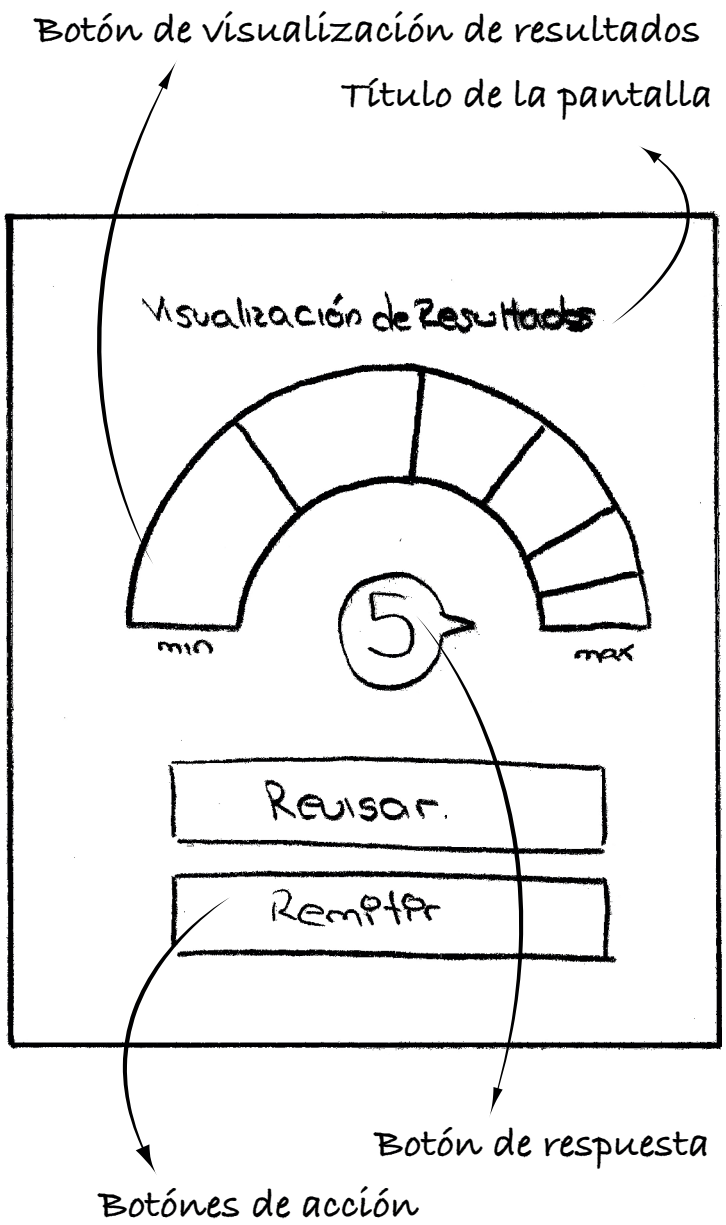
Profesor
Nombres
Apellidos
Asignatura


Mensaje de Bienvenida
BIENVENIDOS
Empezar
Botón de inicio de acción

BIENVENIDOS
Esta es una aplicación la misma que nos ayudará
a medir tu coeficiente intelectual
Empezar

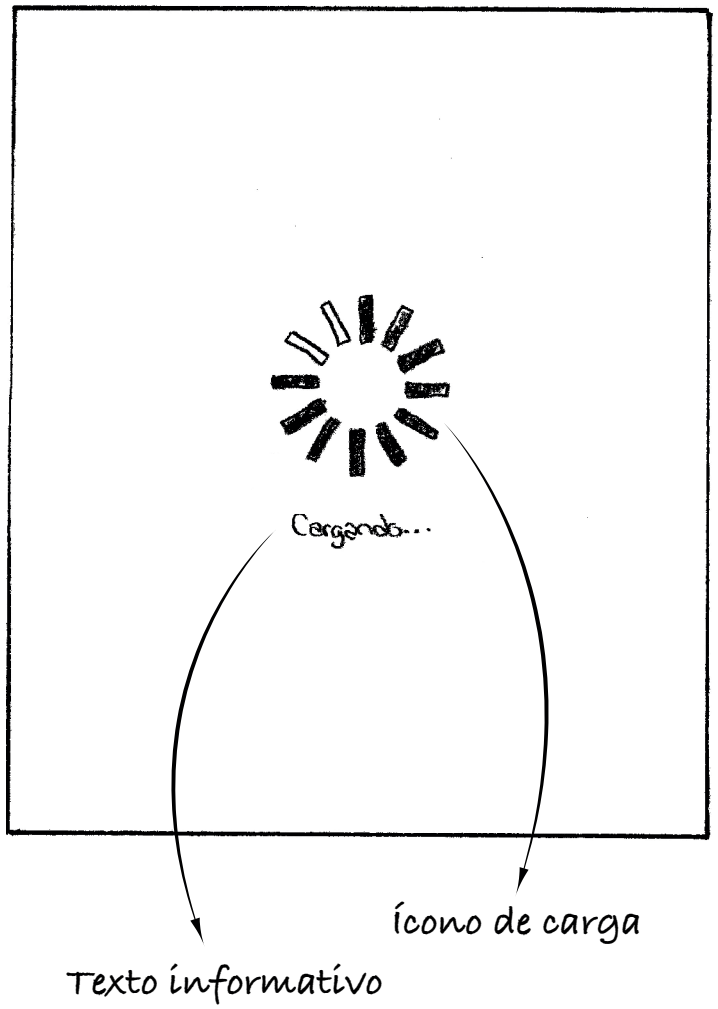

Botón de navegación
ícono de refuerzo
¿ ?
Formulación de preguntas
Botón de respuesta

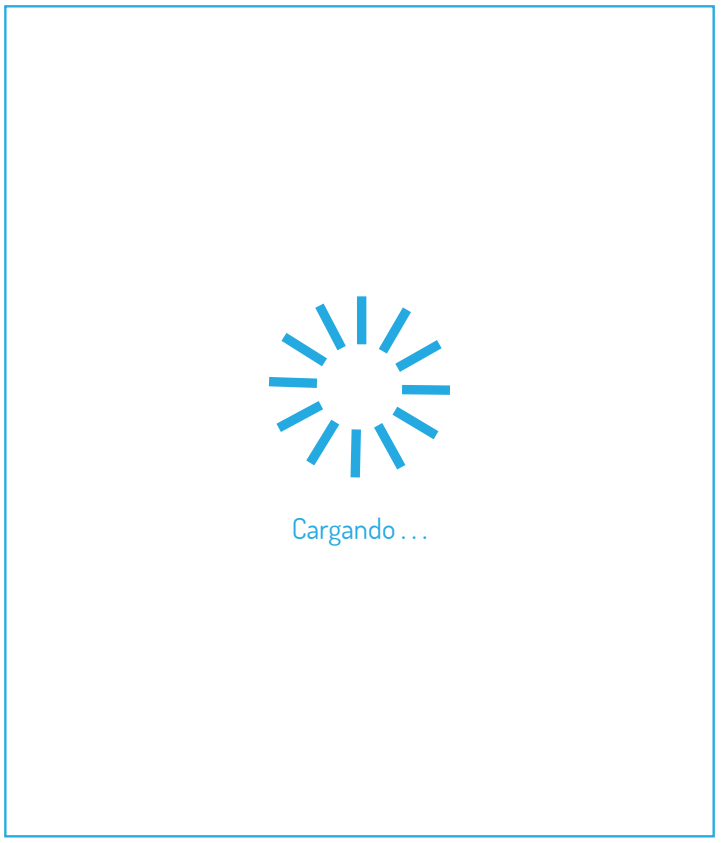
¿Le gustan las papas fritas?

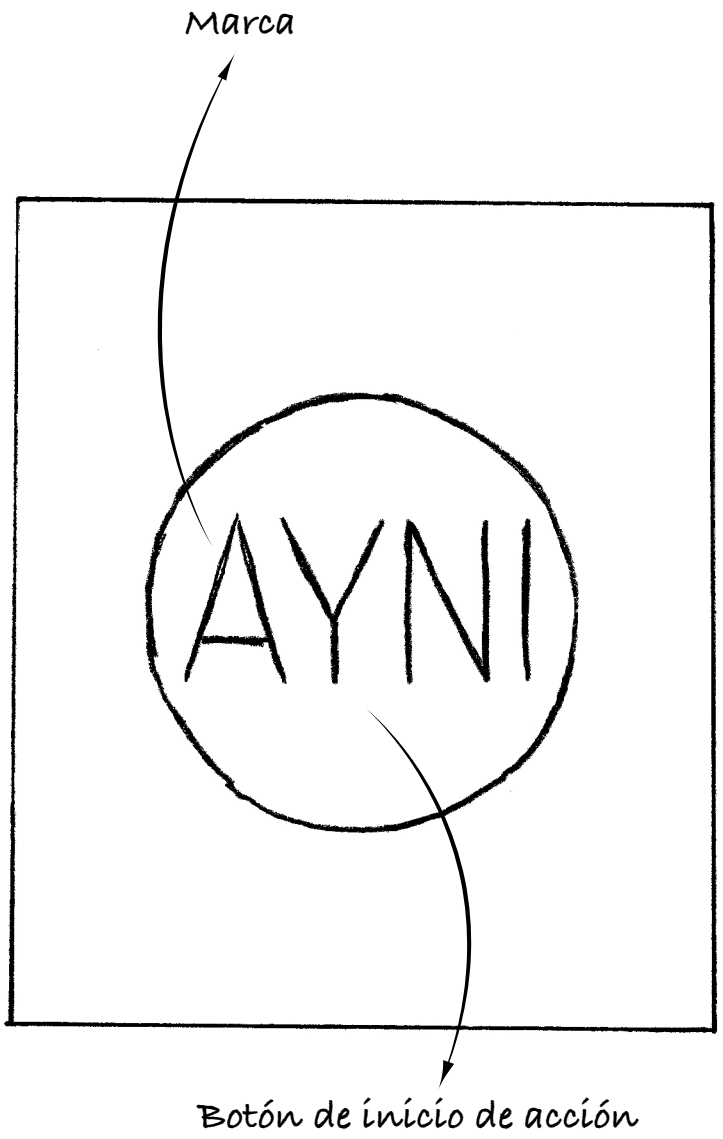

Botón de visualización de resultados
Título de la pantalla
Visualización de Resultados
min
max
5
Revisar
Remitir
Botón de respuesta
Botónes de acción

Visualización de Resultados
min.
max.
5
Revisar
Remitir

TEXTUAL






Marca
AYNI
Botón de inicio de acción

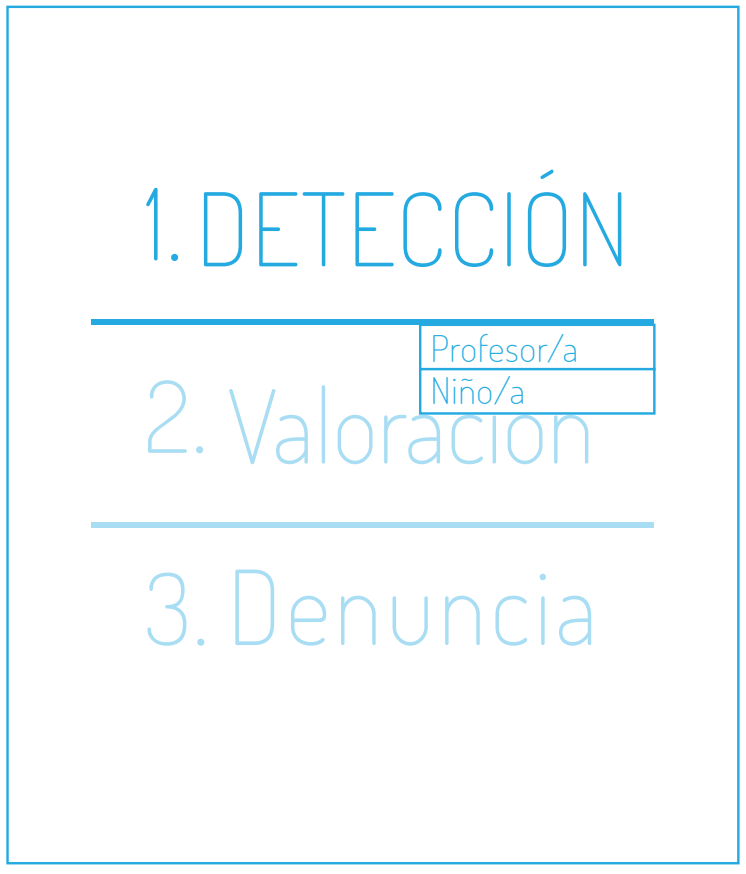
AYNI

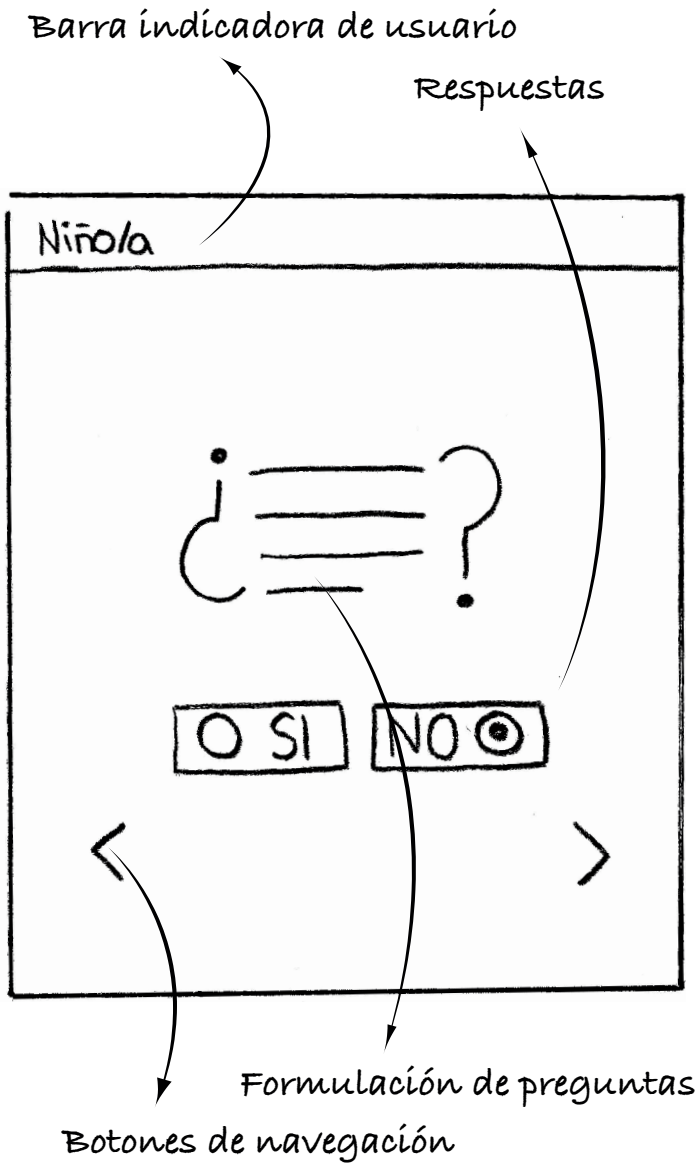
1. Detección

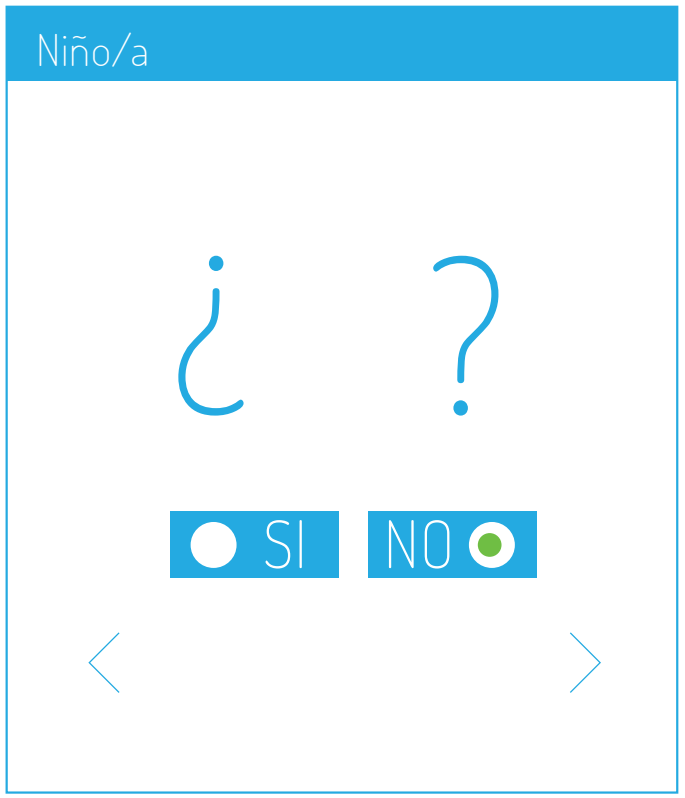
2. Valoración

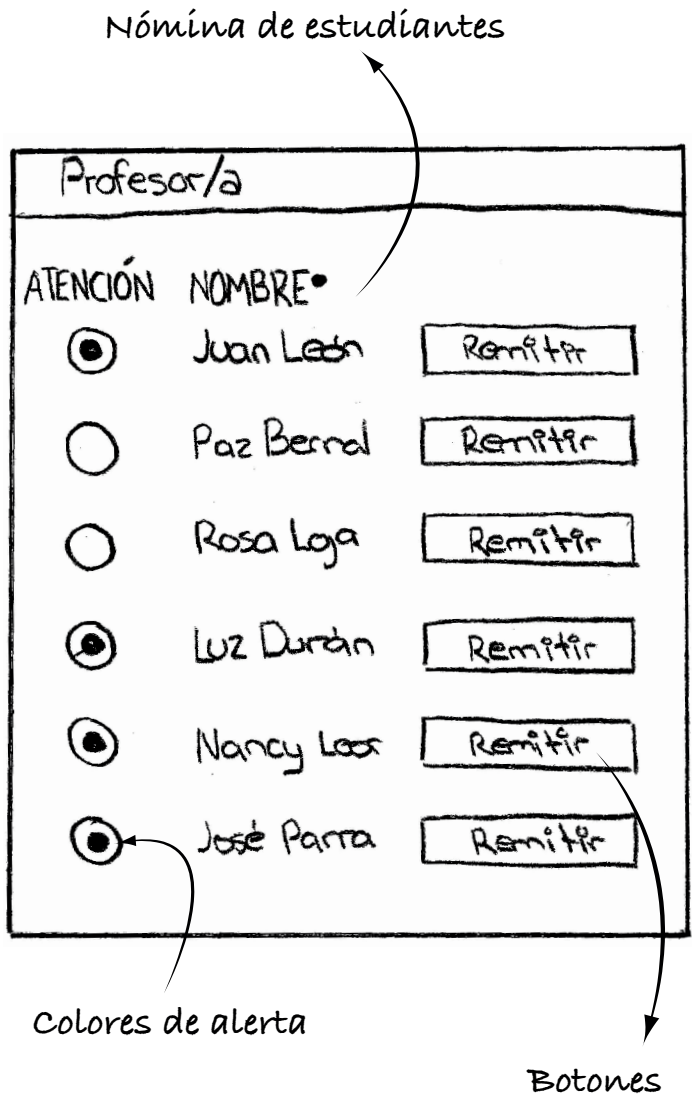
3. Denuncia

Botón de selección de usuarios
1. DETECCIÓN
Profesor/a
Niño/a
2. Valoración
3. Denuncia
?
Botón de ayuda

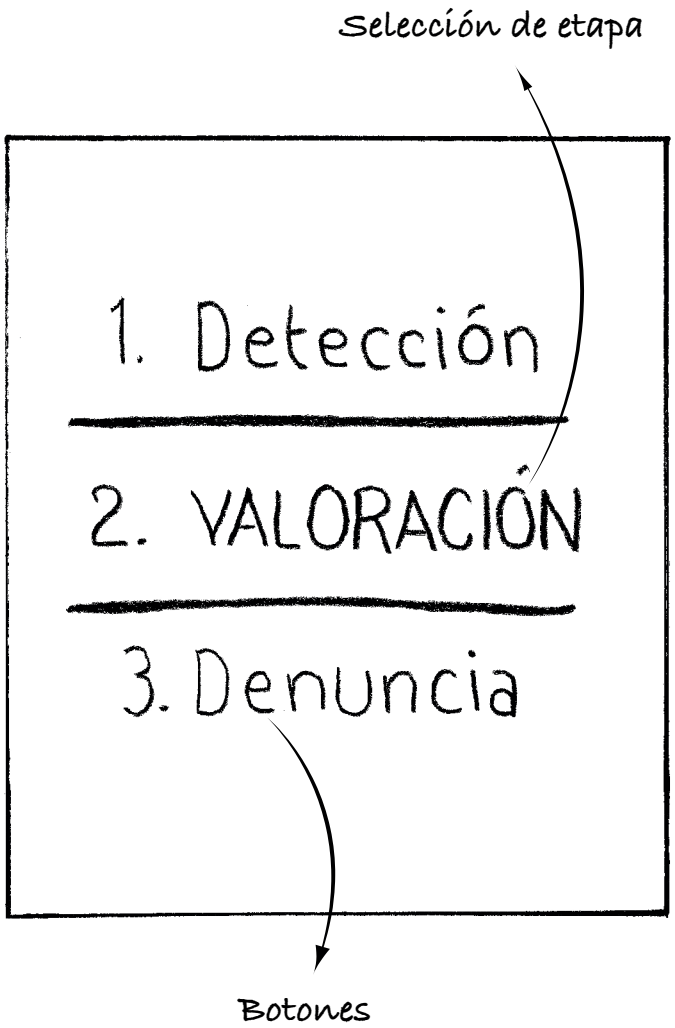

1. DETECCIÓN
Profesor/a
Niño/a
2. Valoración
3. Denuncia

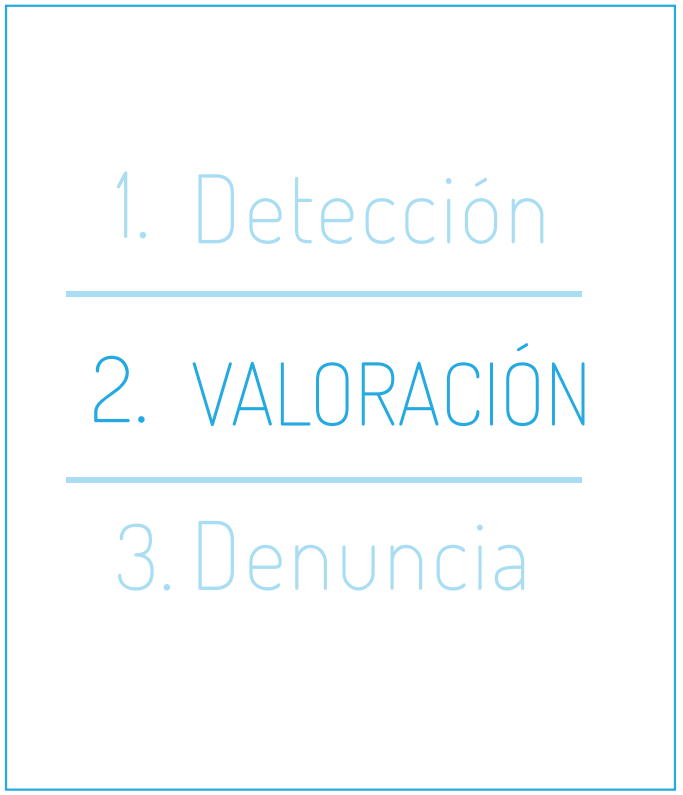

Barra indicadora de usuario
Respuestas
Niño/a
¿ ?
SI
NO
Formulación de preguntas
Botones de navegación

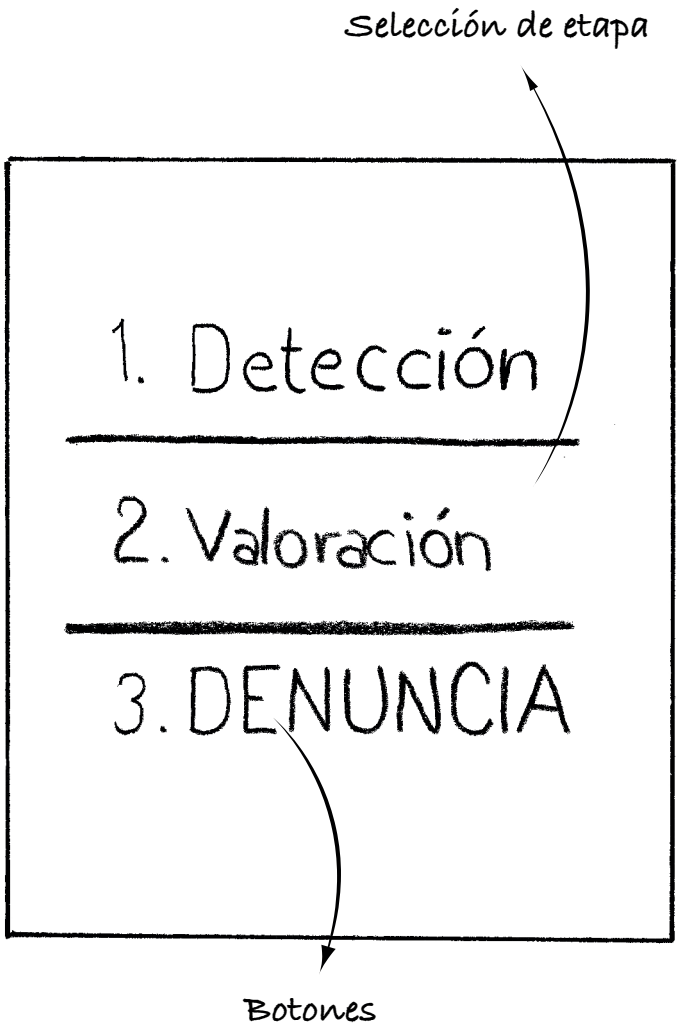

Niño/a
¿ ?
SI
NO

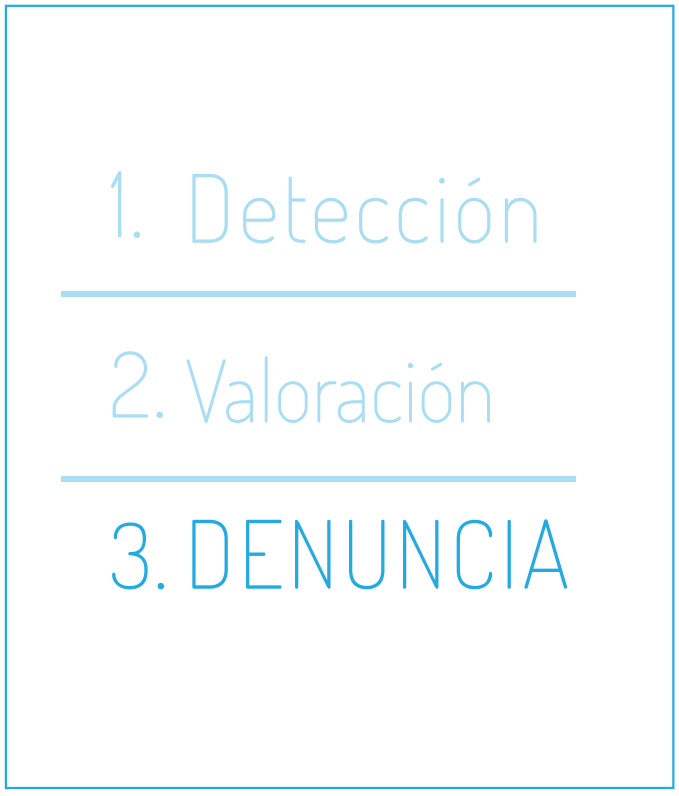

Nómina de estudiantes
Profesor/a
ATENCIÓN
NOMBRE
Juan León
Remitir
Paz Berral
Remitir
Rosa Loga
Remitir
Luz Durán
Remitir
Nancy Loor
Remitir
José Parra
Remitir
Colores de alerta
Botones

Profesor/a
ATENCIÓN
NOMBRE
Juan León
REMITIR
Manuel Loaiza
REMITIR
Marcia Monge
REMITIR
Luz Dominguez
REMITIR
Rosa Pulla
REMITIR
José Loor
REMITIR

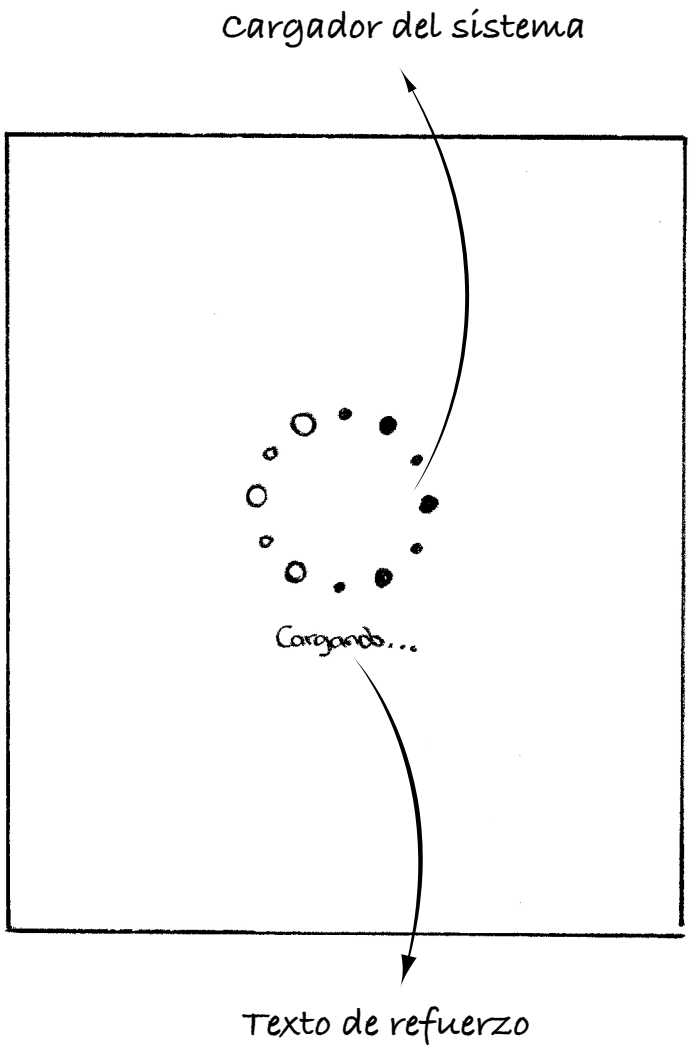

Selección de etapa
1. Detección
2. VALORACIÓN
3. Denuncia
Botones

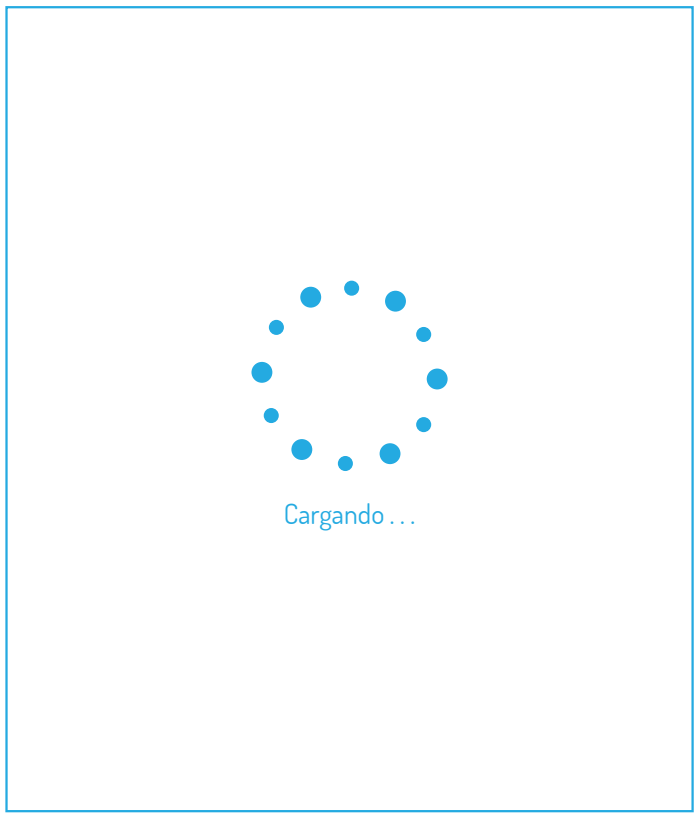

1. Detección
2. VALORACIÓN
3. Denuncia

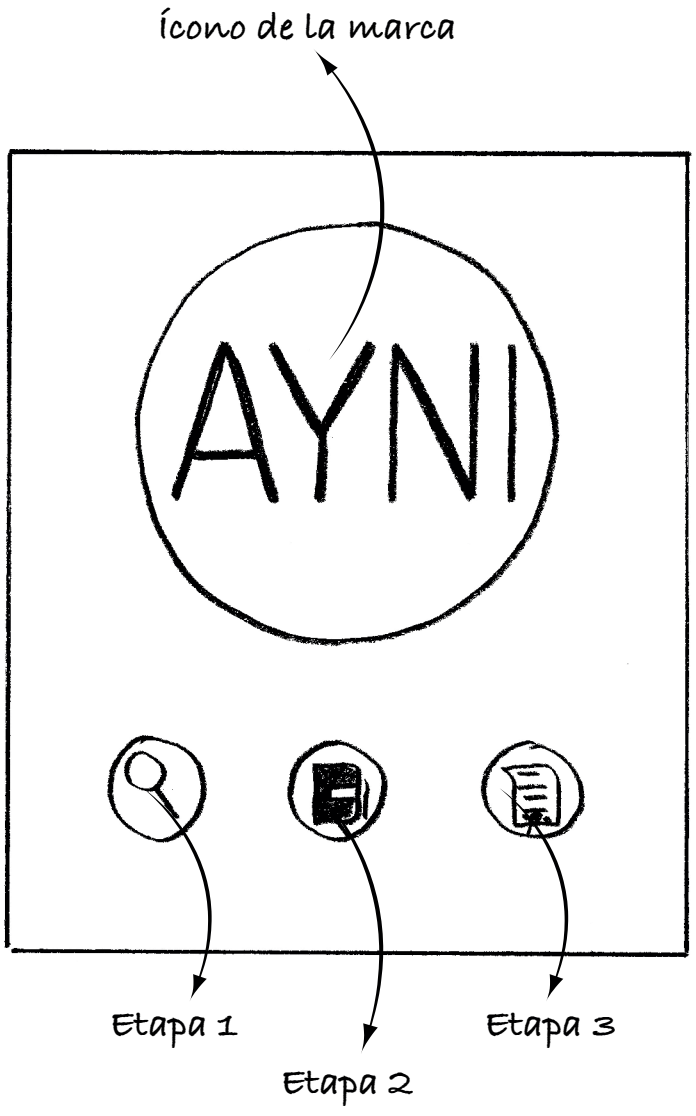

Selección de etapa
1. Detección
2. Valoración
3. DENUNCIA
Botones


1. Detección
2. Valoración
3. DENUNCIA

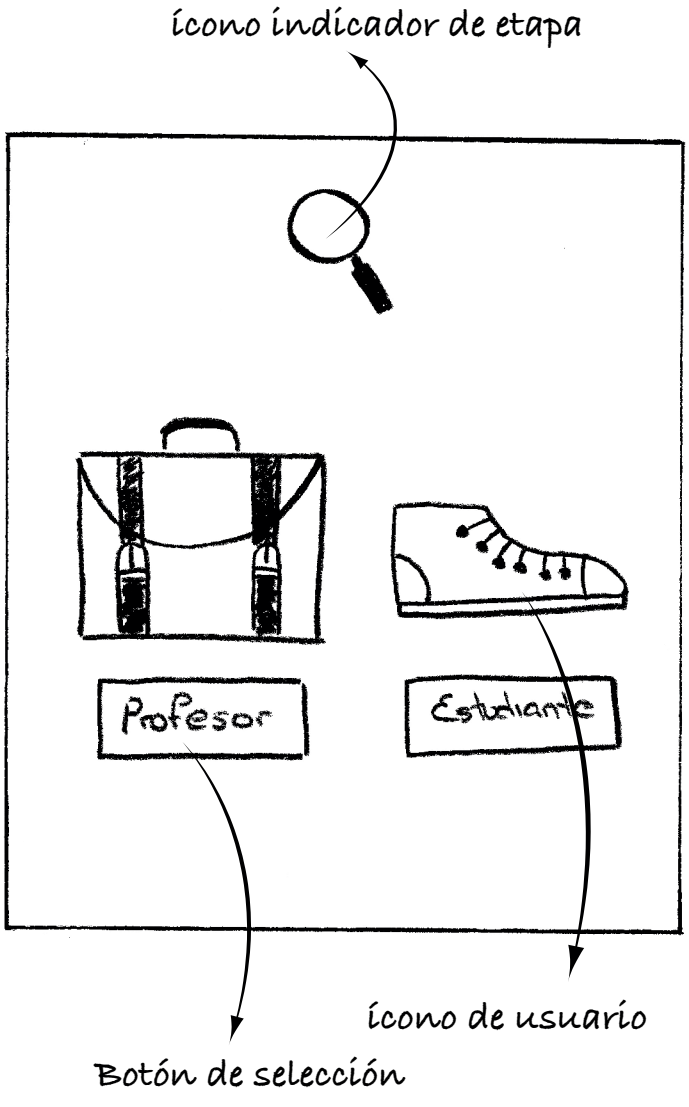
ICÓNICO

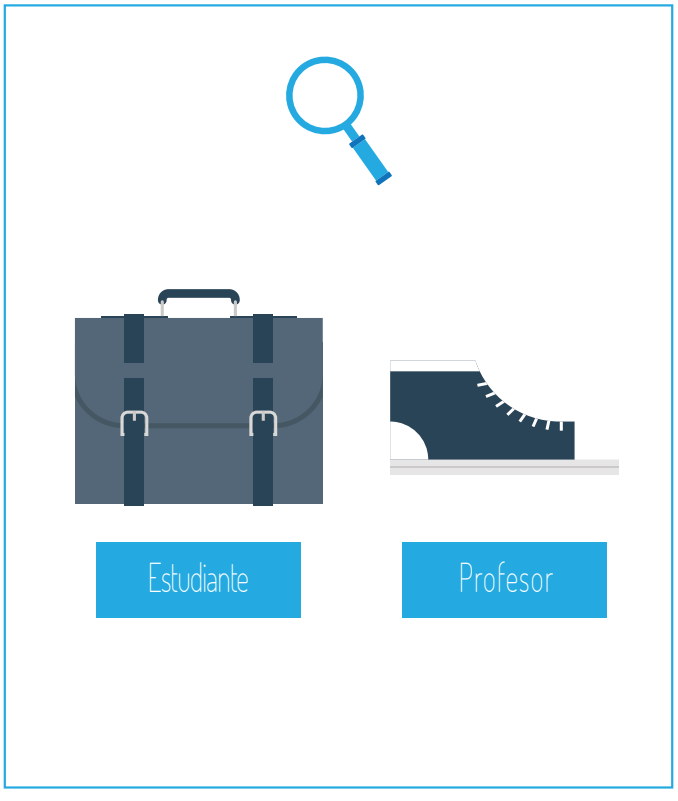


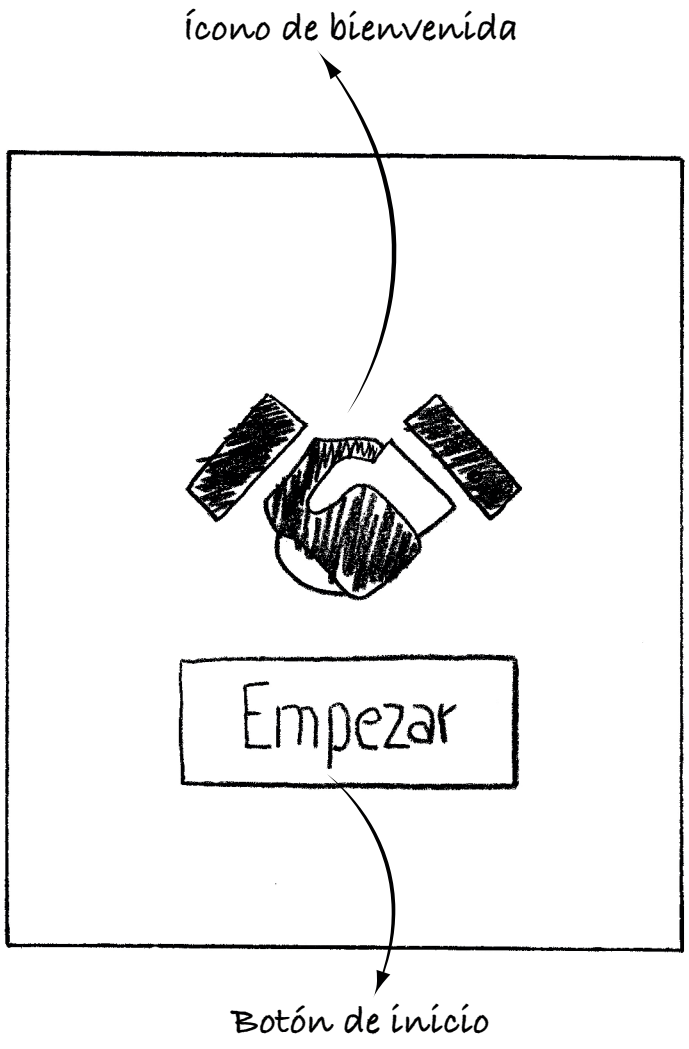


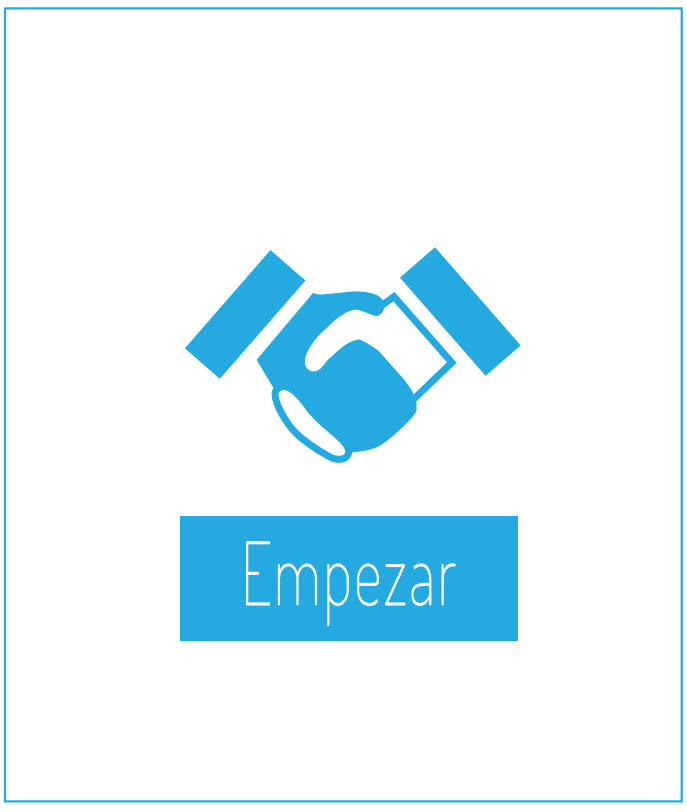

ícono de la marca
AYNI
Etapa 1
Etapa 2
Etapa 3

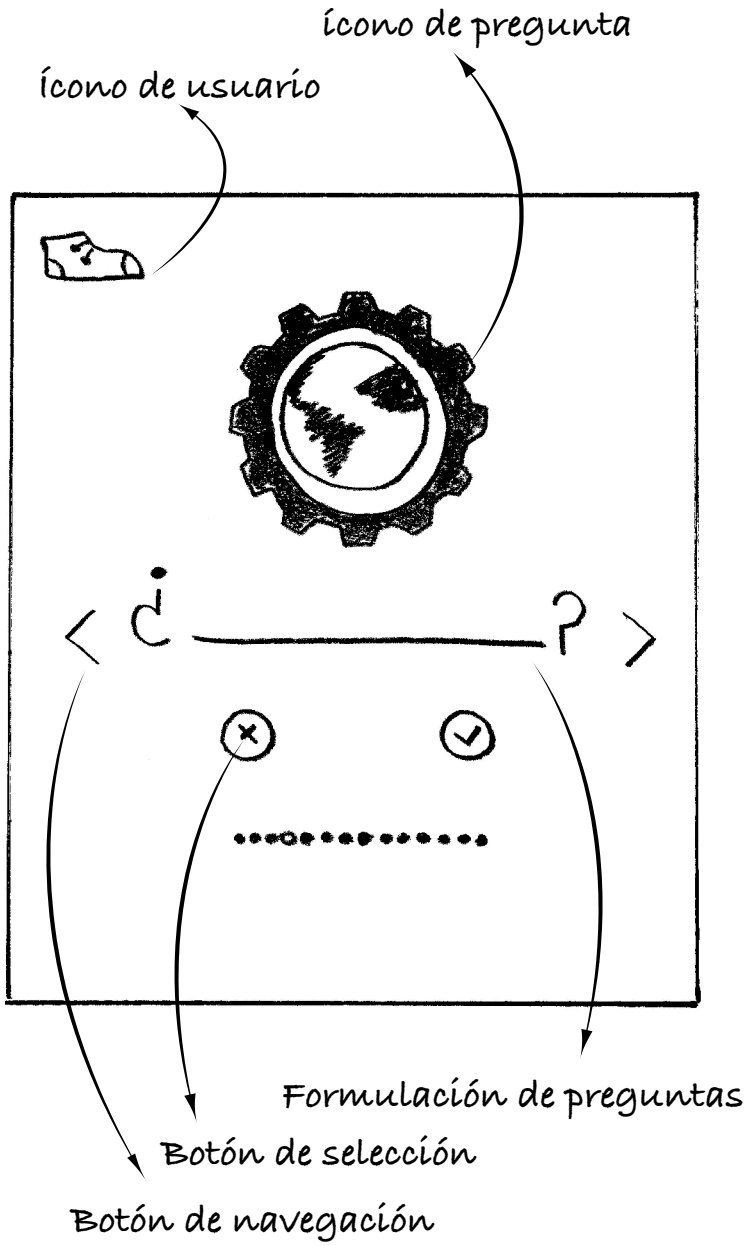
AYNI


ícono indicador de etapa
Profesor
Estudiante
ícono de usuario
Botón de selección

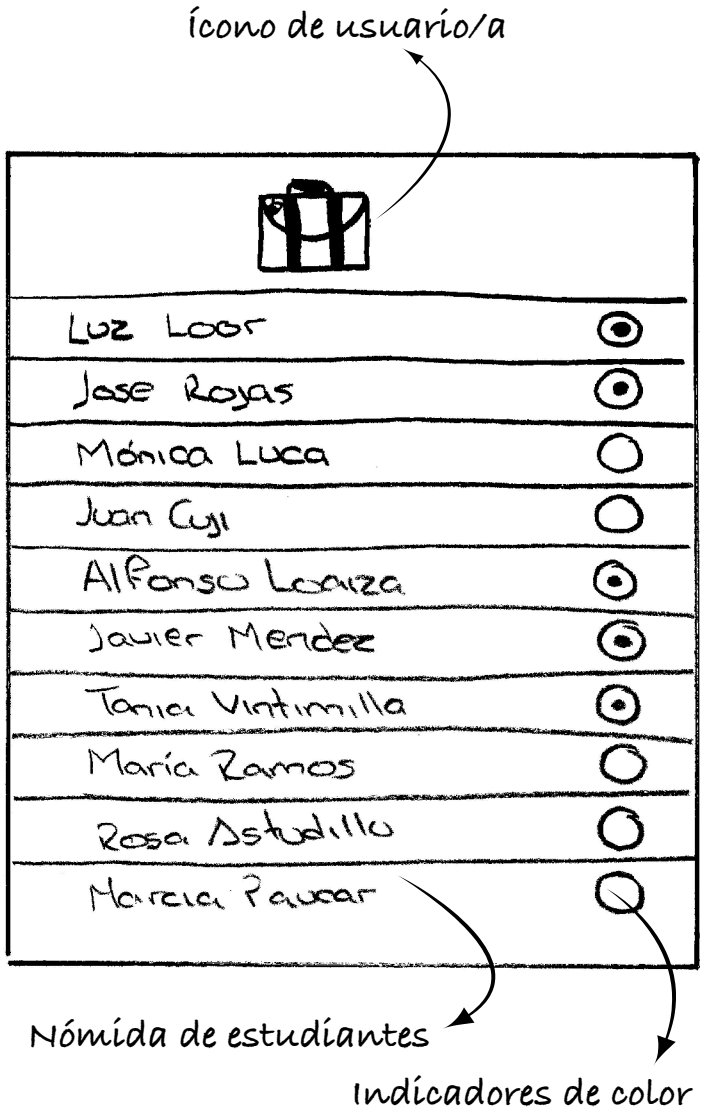

Estudiante
Profesor


Ícono de bienvenida
Empezar
Botón de inicio

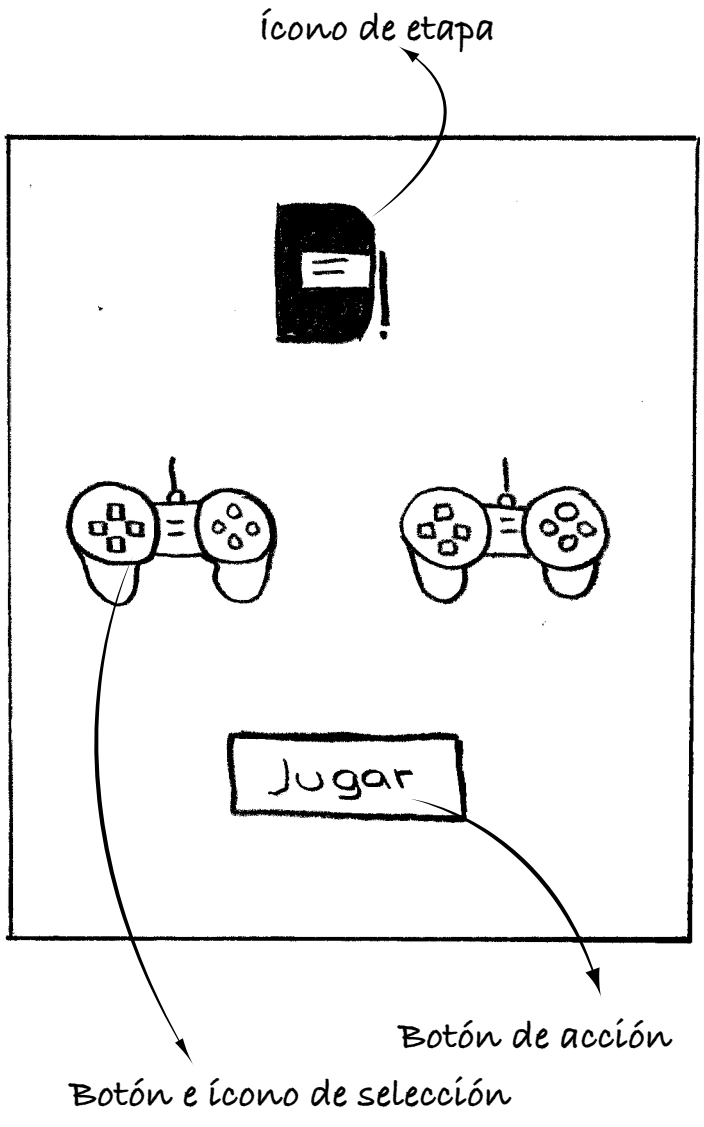

Empezar

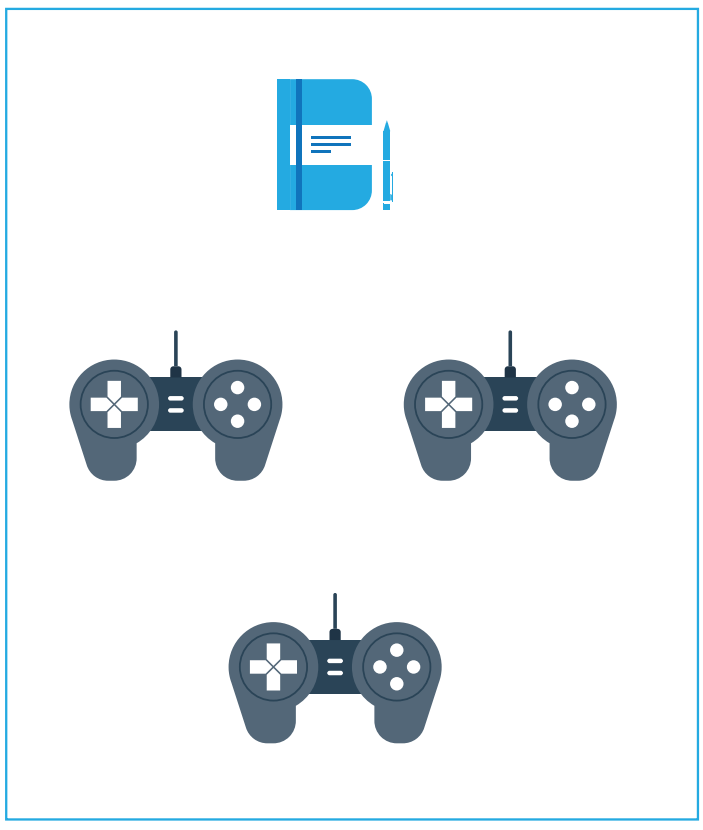

ícono de pregunta
ícono de usuario
¿
?
Formulación de preguntas
Botón de selección
Botón de navegación

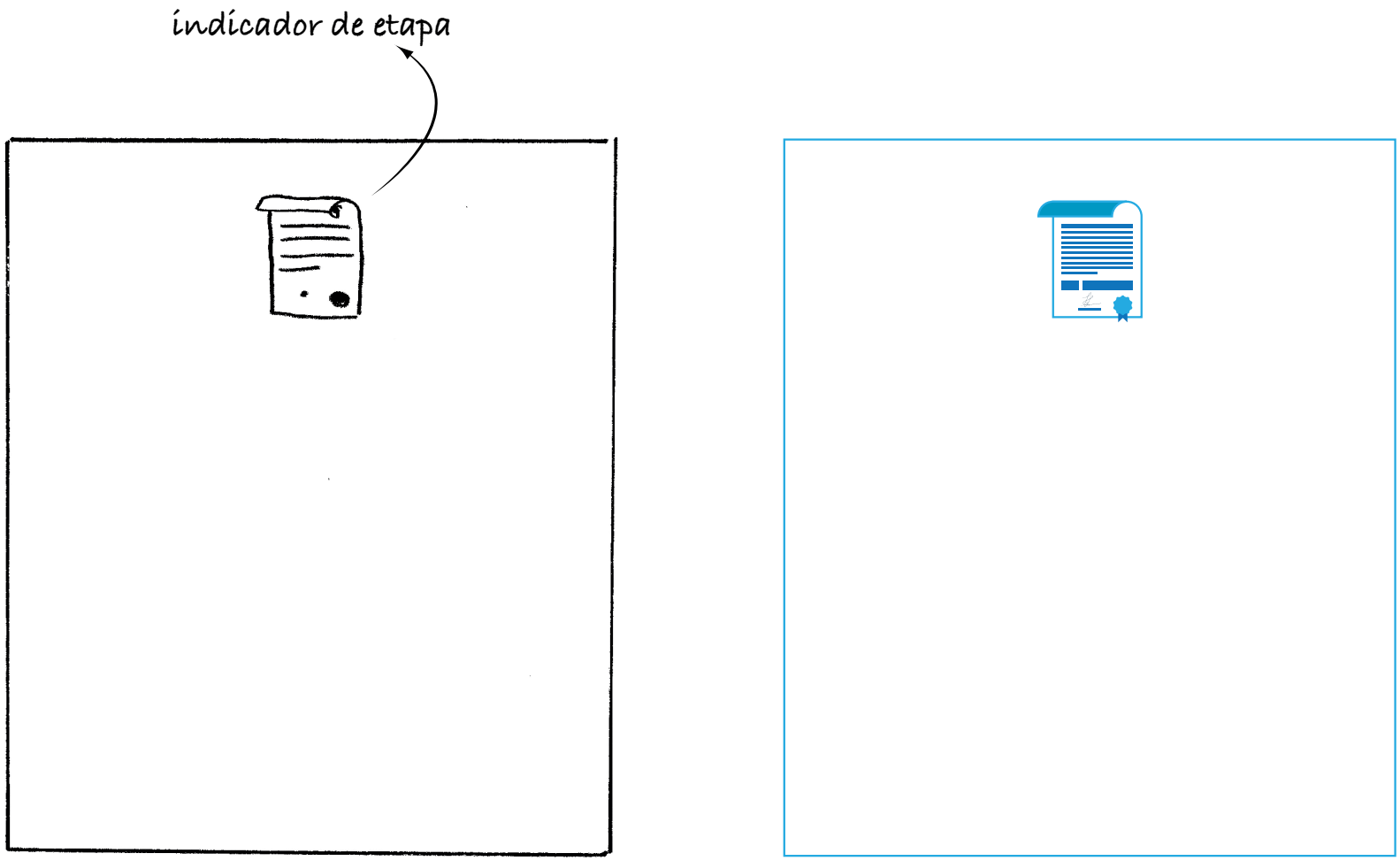
¿Le gustan las papas fritas?


Ícono de usuario/a
Luz Loor
Jose Royas
Mónica Luca
Juan Cuji
Alfonso Loaiza
Javier Mendez
Tania Vintimilla
María Ramos
Rosa Astudillo
Marcia Paucar
Nómida de estudiantes
Indicadores de color

José Loor
José Loor
Juan Cuji
Juan Cuji
Alfonso Loaiza
Alfonso Loaiza
Mateo Hernandez
Mateo Hernandez
Daniel Bermeo
Daniel Bermeo


ícono de etapa
Jugar
Botón de acción
Botón e ícono de selección




indicador de etapa

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

DATOS ESTADÍSTICOS

VENTAJAS

Relaciones entre objetos y eventos
Comparación objetiva
Analizar datos de evaluaciones
Toma de decisiones en base a los datos
Análisis de cambios organizativos
Registro de información
Jerarquizaron de información
Breve y directo sin tener que leer un párrafo
Actualizar información fácilmente

DESVENTAJAS

Interpretación errónea de la información
Conclusiones variadas
Confusión entre datos

TEXTUAL

VENTAJAS

Conexión directa con el usuario
Se entiende fácilmente
Identificación de acción rápida
Se acomoda al lector (ajustar tamaño y tipo de letra)

DESVENTAJAS

Puede cansar al niño
Ocupa más espacio
Cansa la vista de los diferentes usuarios
Al cambiar de tamaño de la fuente cambiaría el formato de la diagramación
Monotonía

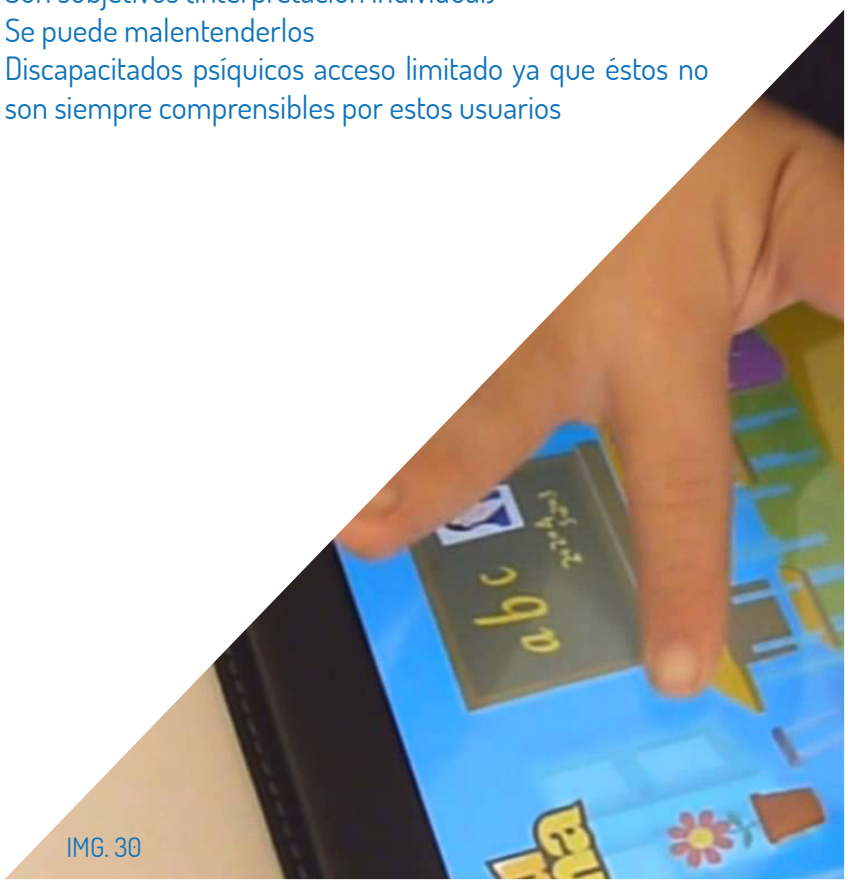
ICÓNICO

VENTAJAS

Interacción universal intuitiva
Representa una acción
Sustituye al texto
Son estables
Conexión directa con el significado
Funcionalidad máxima en el mínimo espacio
Despierta la curiosidad en el usuario

DESVENTAJAS

No se reconocen fácilmente si son iconos nuevos
Cometen errores al principio si son iconos nuevos
Son subjetivos (interpretación individual)
Se puede malentenderlos
Discapacitados psíquicos acceso limitado ya que éstos no son siempre comprensibles por estos usuarios



IMG. 30

RECOMENDACIÓN

Teniendo en consideración las ventajas y desventajas que se presentaron en las propuestas seleccionadas, se ve la necesidad de fusionar las cualidades más representativas y las que se considera que podrían ser importantes para brindar un mejor producto a los y las usuarias.

Es por ellos que las siguientes características son las más representativas que tomaremos en cuenta al momento de elaborar la propuesta final:

- Identidad visual
- Limpieza visual
- Tipografía de jerarquización
- Iconos intuitivos
- Botonería simple
- Ilustración no detallada
- Íconos de refuerzo a indicadores
- Optimizar el espacio
- Registro de información
- Analizar datos de evaluaciones
- Toma de decisiones en base a los datos

IMG. 31

PLANTEAMIENTO DEL SISTEMA

IDENTIDAD VISUAL

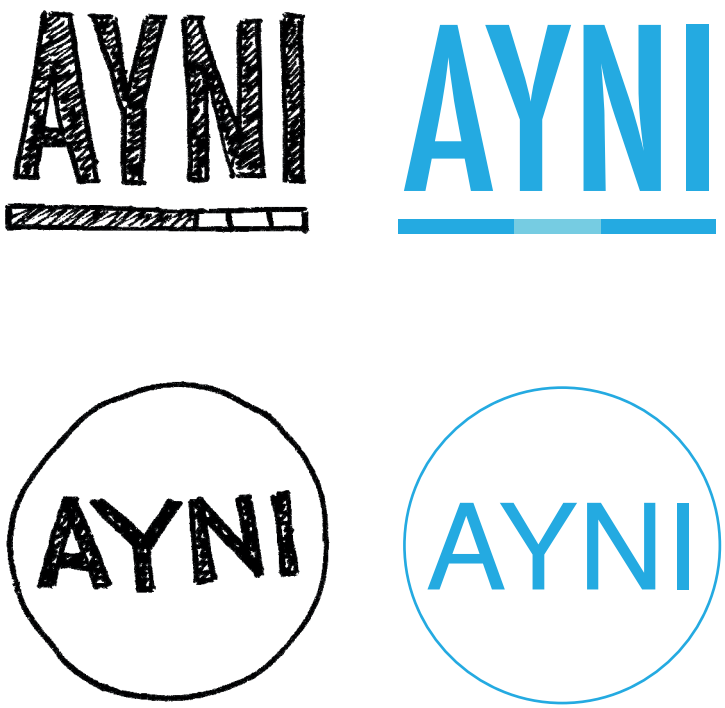
Para poder iniciar con la concreción del sistema gráfico comunicacional multimedia que se propone, se ve la necesidad de crear una marca, un distintivo que permita generar pregnancia en los usuarios y que identifique al producto.

Para dar respuesta a esta necesidad, se ha buscado términos en lengua quichua que se puedan relacionar con nuestro producto y haciendo un rescate cultural a la vez, teniendo como propuestas los siguientes términos:

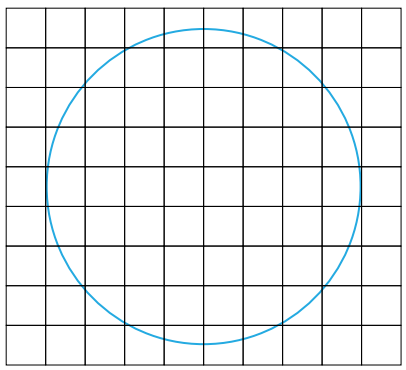
ALLIYAY:	Mejorar de salud - sanar
YANAPAÑA:	Ayuda, colaborar
QACHIY:	Mostrar, aclarar un asunto, demostrar
AYNI:	Ayuda mutua que se prestan las personas en el trabajo

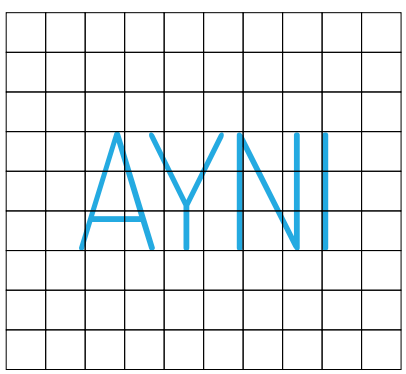
El nombre seleccionado para el producto es AYNI, pues es un termino que hace referencia al trabajo en conjunto que realiza un grupo de personas y se relaciona directamente con lo que se plantea, que es el desarrollo e involucramiento interdisciplinario de profesionales para abordar el abuso sexual infantil.

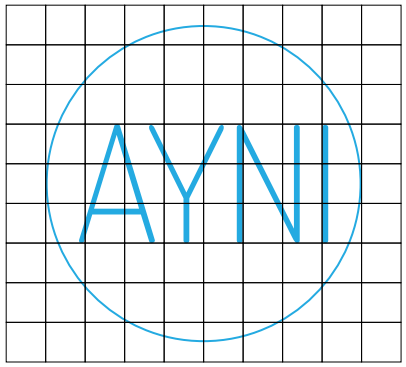
Una vez fijado el nombre, procedemos a la generación de lo que sería la imagen de la marca buscando siempre la limpieza visual y simplicidad para que logre la pregnancia deseada.



RETÍCULA BASE







APLICACIONES

TIPOGRAFÍA

Al momento de seleccionar la familia más idónea para generar el sistema, las fuentes consultadas sugieren que se maneje una tipografía San Serif, por la fácil leibilidad y legibilidad que proporciona, es por ellos que se seleccionó las siguientes fuentes:

MYRIAD PRO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789?=!*^¨_:;,

HELVÉTICA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789?=!*^¨_:;,

DOSIS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789?=!*^¨_:;,

Para este producto se empleará la familia tipográfica Dosis, pues es una fuente neutral que no cansa al lector, permite una jerarquización mediante su gran variedad de estilos, además es una fuente que permite dar identidad y personalidad al sistema.

Los estilos que la fuente presenta son los siguientes:

DISEÑO gráfico

DISEÑO gráfico

DISEÑO gráfico

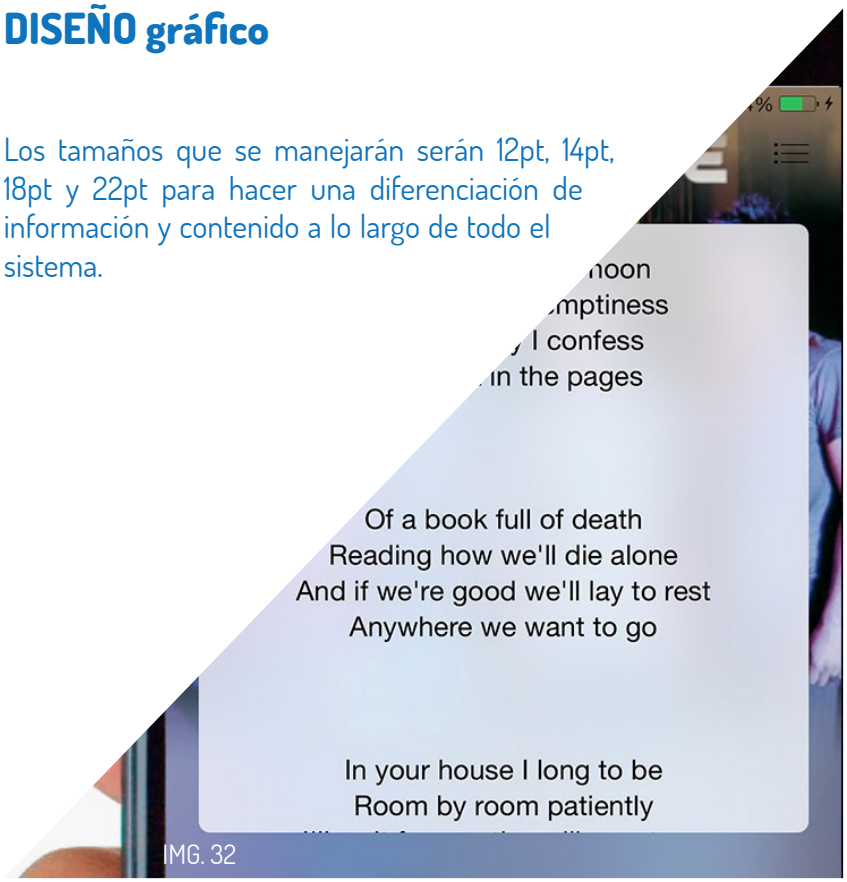
DISEÑO gráfico

DISEÑO gráfico

DISEÑO gráfico

DISEÑO gráfico

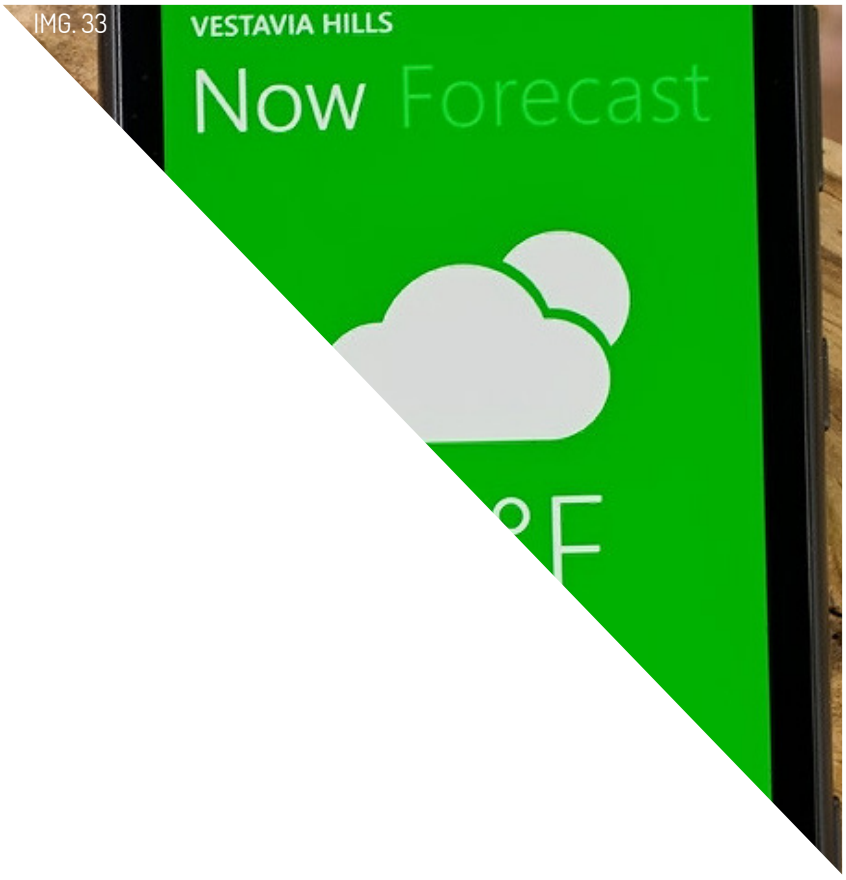
Los tamaños que se manejarán serán 12pt, 14pt, 18pt y 22pt para hacer una diferenciación de información y contenido a lo largo de todo el sistema.



IMG. 32

CROMÁTICA

Para el manejo cromático tenemos una paleta constante y una paleta variable, los colores que se emplean en la mayor parte del sistema son acordes a la psicología del color y teniendo en cuanta manuales de IOS consultados, en los que se sugiere una paleta constante para sistemas de reproducción multimedia.



IMG. 33

PALETA CONSTANTE

C = 12
M= 100
Y = 100
K = 4

C = 65
M= 20
Y = 100
K = 4

C = 78
M= 21
Y = 10
K = 1

PALETA DE COLORES PIEL

C = 1
M= 25
Y = 47
K = 0

C = 0
M= 25
Y = 35
K = 0

C = 24
M= 45
Y = 50
K = 13

C = 5
M= 21
Y = 36
K = 0

PALETA VARIABLE

C = 70
M= 0
Y = 55
K = 0

C = 0
M= 75
Y = 88
K = 0

C = 1
M= 98
Y = 4
K = 0

C = 50
M= 100
Y = 1
K = 0

BOTONERÍA

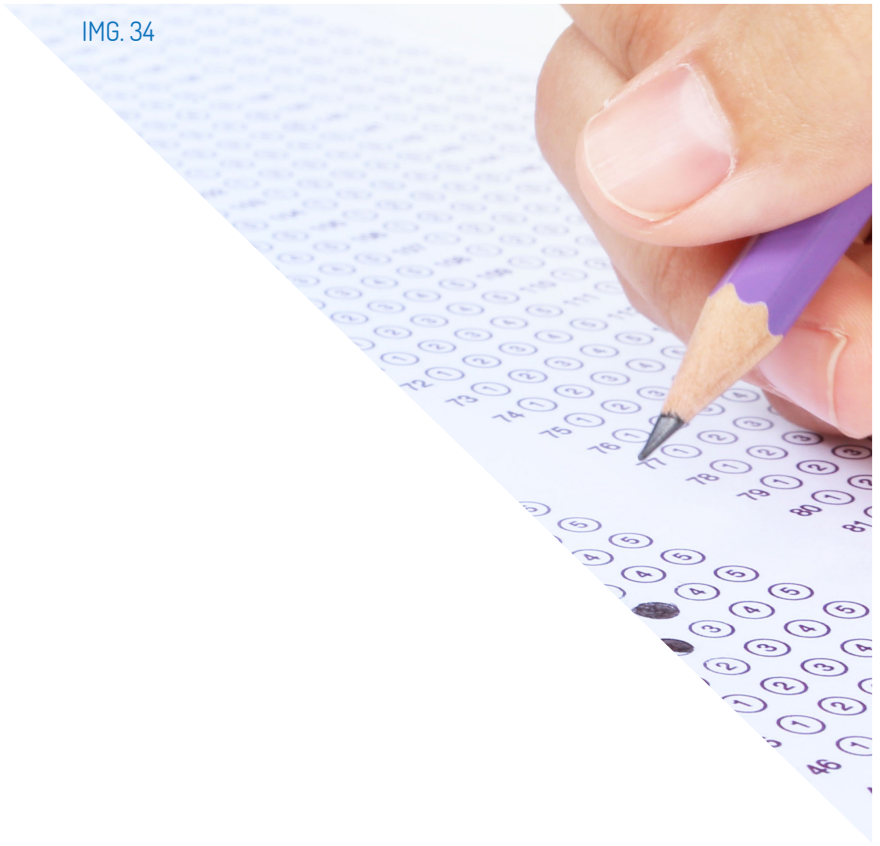
Para el desarrollo morfológico de los botones se plantea inicialmente botonería recta y en tono blanco para contrastar con la tipografía, posterior a ello para dar un mayor trabajo de diseño, se plantea el uso de la línea como contorno y se trabaja con el degradado del color, luego basándonos en las tendencias actuales de aplicaciones y productos multimedia, se llega a la conclusión de que los degradados ya no se los están usando pues se los considera distractores y lo que en la actualidad se emplea es una botonería limpia con colores puros y contrastado en su tipografía.

BOTÓN NORMAL

BOTÓN ACTIVO

BOTÓN INACTIVO

IMG. 34



INDICADORES

Al momento en el que se planteo el desarrollo de este proyecto, fue necesario el involucramiento interdisciplinario de varios profesionales como psicólogos/as, trabajadores/as sociales y docentes, para poder entender la conducta de los niños y niñas que en este caso son los posibles afectados, parte de todo este proceso fue el generar un material apropiado que permita el direccionamiento correcto para la detección, valoración y denuncia de abuso sexual infantil.

Producto de ello, se desarrolló veinte indicadores que los docentes deberán responder de acuerdo a los cambios de conductas que puedan detectar en sus estudiantes, cada indicador lleva un mensaje de refuerzo en caso de que la pregunta no haya sido clara, quedando de la siguiente manera:

¿Intimidación sexual hacia otros niños?

Es muy común que los niños que son abusados quieran hacerle a los niños más pequeños o tímidos lo que a ellos mismos les hicieron.

¿Cambio en su rol sexual?

Por momentos se comportan como niñas y por momento como niños; se desnudan en público para mostrar abiertamente sus genitales o pretender vérselos a otros.

¿Conocimiento y comportamiento sexual raro o inusual?

Por ejemplo, cuando juegan intentan que los muñecos mantengan todo tipo de posturas sexuales. También pretenden hacer lo mismo con las personas que están a su lado.

¿Comportamiento seductor inadecuado?

Constantemente está realizando poses eróticas para atraer las miradas de los demás, tanto en el colegio como en el propio hogar. Esto se puede observar en las niñas que se visten como adolescentes. También se ve en niños que no respetan la barrera generacional y pretenden seducir sexualmente a una mujer de más de edad.

¿Se coloca ropa sobre ropa?

Algunos niños tiene la necesidad de ponerse mucha ropa, calzoncillos o prendas de vestir para dificultar el abuso.

¿Fugas del hogar?

En determinadas oportunidades son atribuidas a que el niño o la niña huyeron de su hogar para poder estar con algún novio/a, sin embargo, esto no es normal ya que ningún niño saludable quiere alejarse espontáneamente de sus seres queridos.

¿Negativa a dejar la escuela y volver a casa?

Esto puede significar que el niño teme regresar a su hogar porque allí es donde puede estar siendo abusado.

¿Problemas con las figuras de autoridad?

Sistemáticamente se niega a acatar órdenes o respetar consignas.

¿Uso de palabras y lenguaje sexudo?

Tienen un lenguaje y una actitud de una persona más grande como un modo de compensar un sentimiento de inadecuación o de inferioridad.

¿Dificultades en el control de los impulsos?

Pegan a sus compañeros se tocan o tocan a otros las partes íntimas en público, tiran la comida al suelo.

¿Baja tolerancia a la frustración?

A penas algo sale mal o apenas pierden en algún juego se comportan agresivamente y abandonan inmediatamente lo que están haciendo.

¿Robos?

Pueden robar desde los útiles a sus compañeros de clases hasta muñecos, carritos o cosas de valor en el propio hogar o en la casa de algún pariente o amiga/a.

¿Hipervigilancia?

Se lo ve reservado, desconfiado, antisocial y a la defensiva a toda hora.

¿Vergüenza excesiva?

Cuando se subestima ante los demás al punto de no hablar o no animarse a jugar con casi nadie.

¿Aislamiento?

Les cuesta hacerse de amigos o deja de tenerlos. Se niega a ir a las reuniones o cumpleaños, deja de jugar en los recreos de la escuela.

¿Conductas auto-agresivas?

Se arranca el cabello, se come las uñas al punto de lastimarse, se corta distintas partes del cuerpo.

¿Llanto frecuente y tristeza?

Cando tiene un problema en la escuela o en el hogar no logra resolverlo y recurre al llanto frecuentemente.

¿Visita frecuente al médico de la escuela?

Constantemente el niño/a presenta problemas de salud, tales como: dolores crónicos y gastrointestinales.

¿Bajo rendimiento?

Se evidencia la disminución en su rendimiento académico.

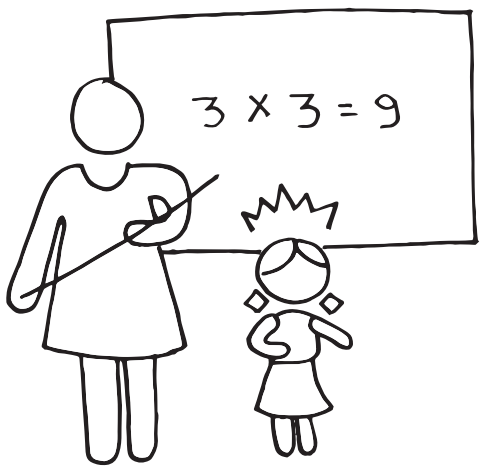
¿Miedos?

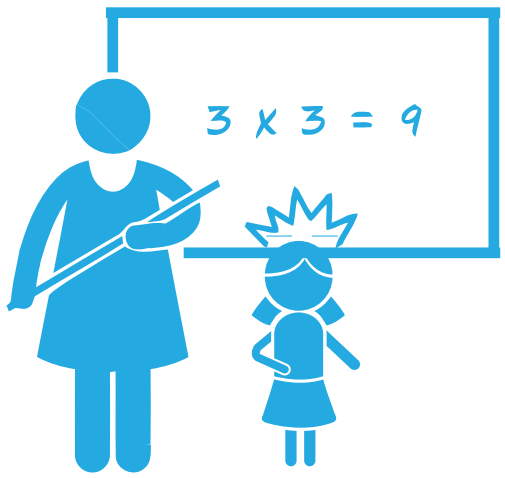
Se evidencia la disminución en su rendimiento académico.

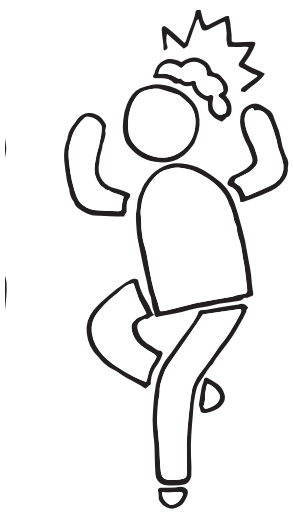
IMG. 35

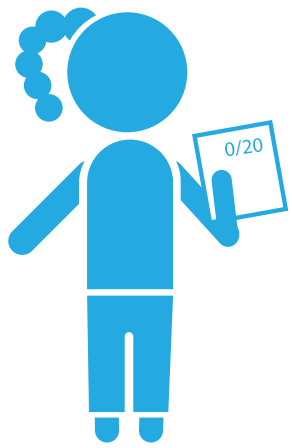
ÍCONOS

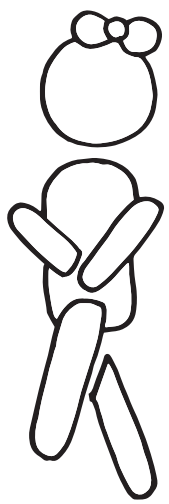
Como ya se explicó anteriormente, se generaron veinte indicadores para la etapa de detección de posibles casos de abuso sexual infantil, para complementar los mismos se han visto la necesidad de crear íconos que ayuden a reforzar el contenido de la pregunta para facilitar la interpretación de los mismos, teniendo como resultado lo siguiente:

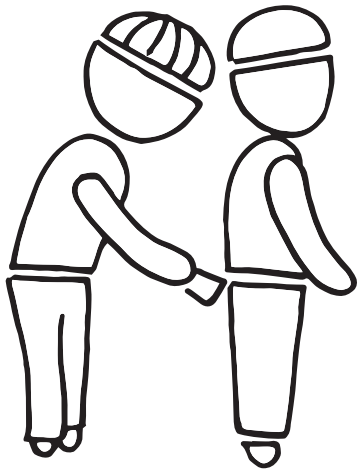


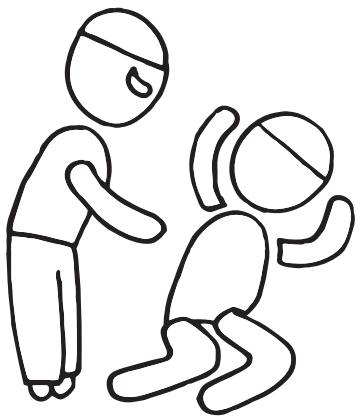


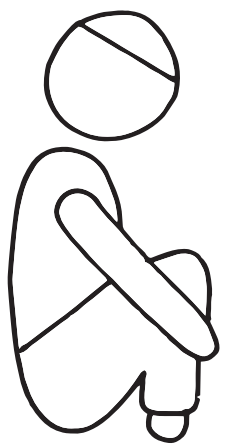


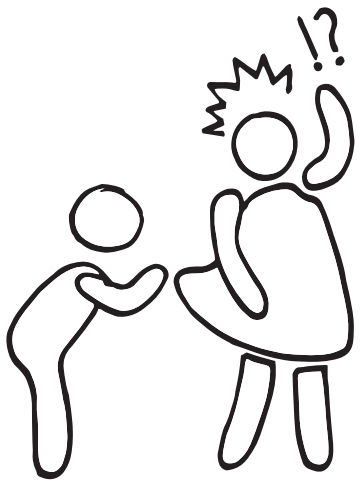

0/20

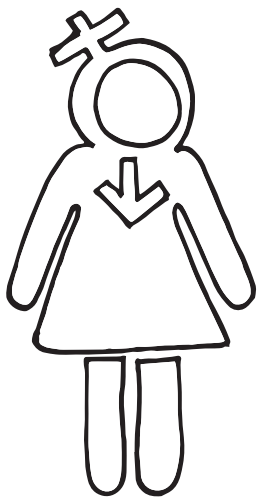


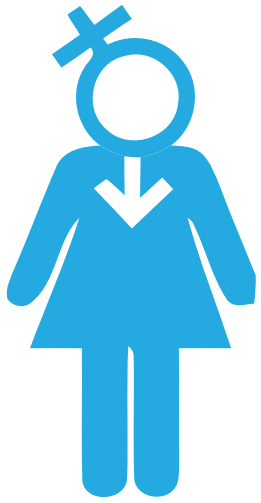


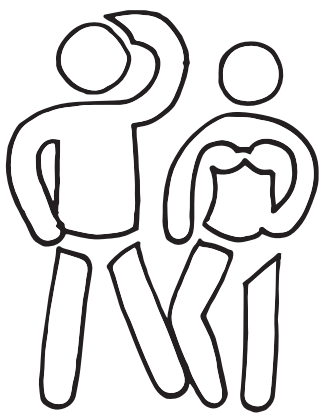


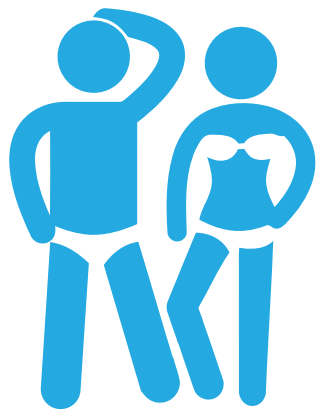


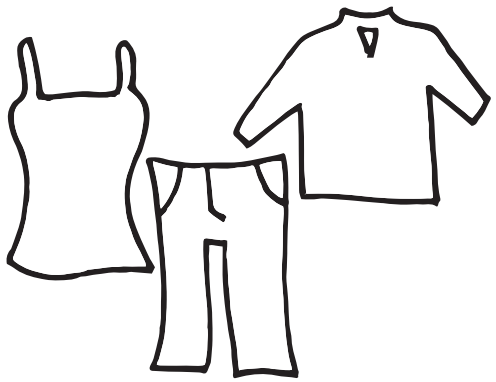


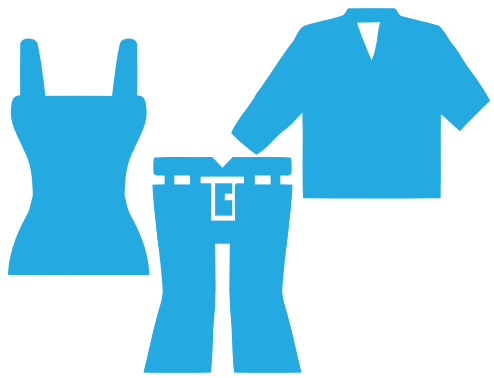


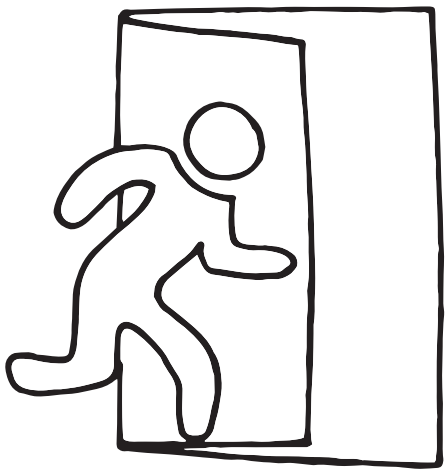


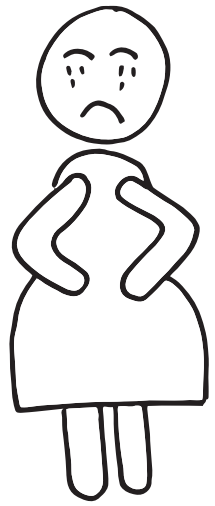


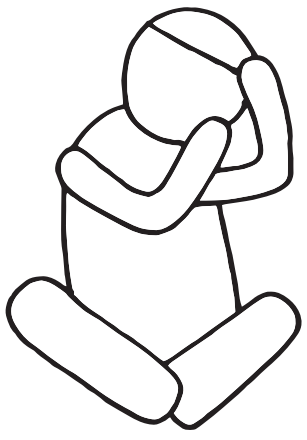




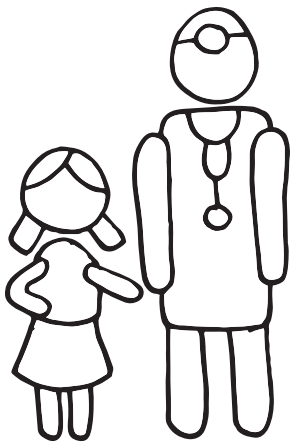


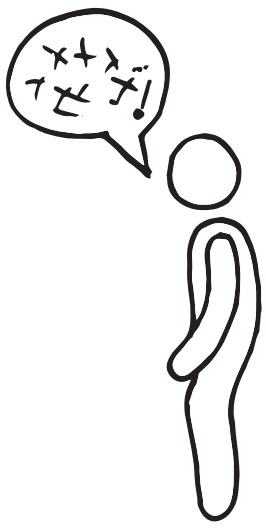






Escuela

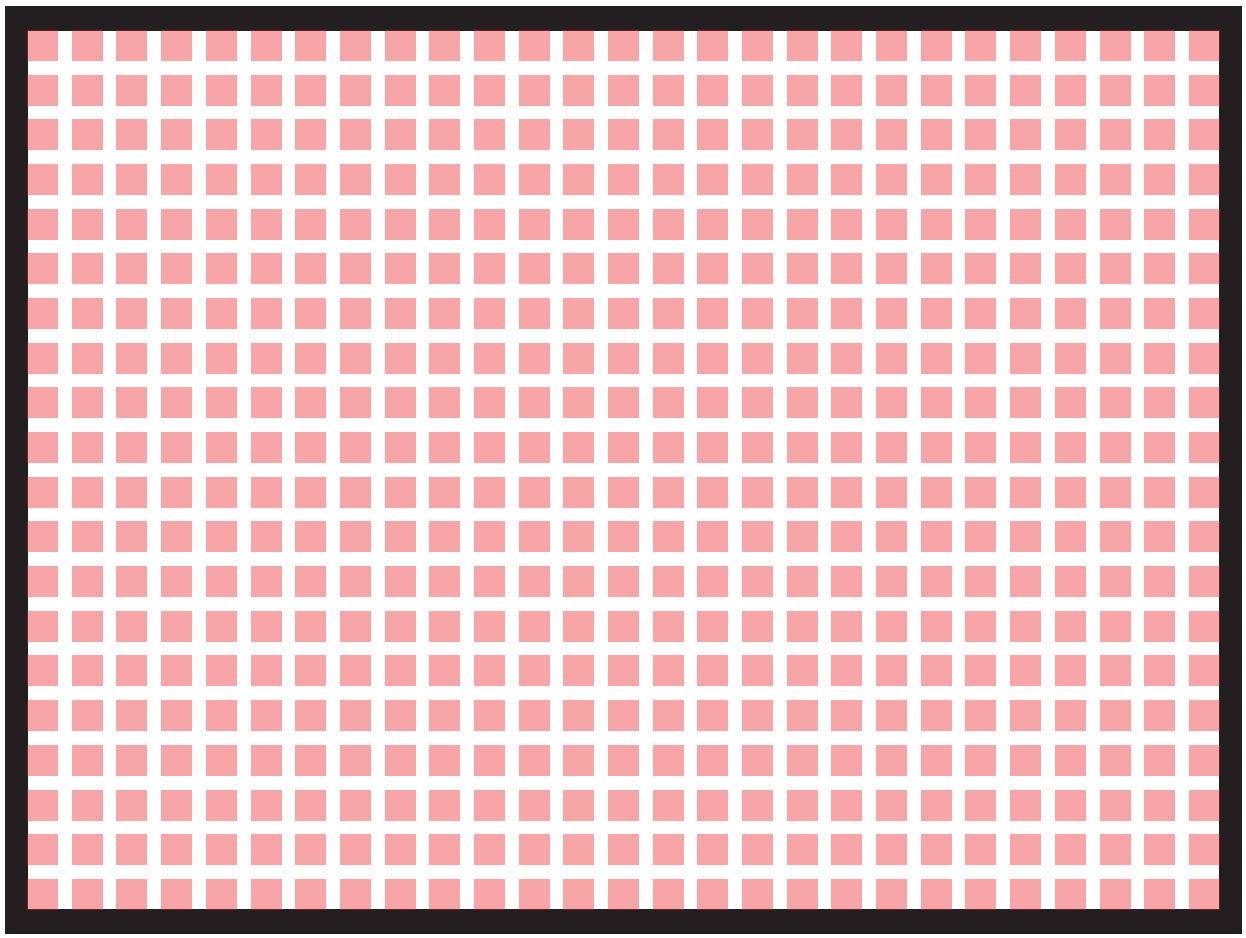


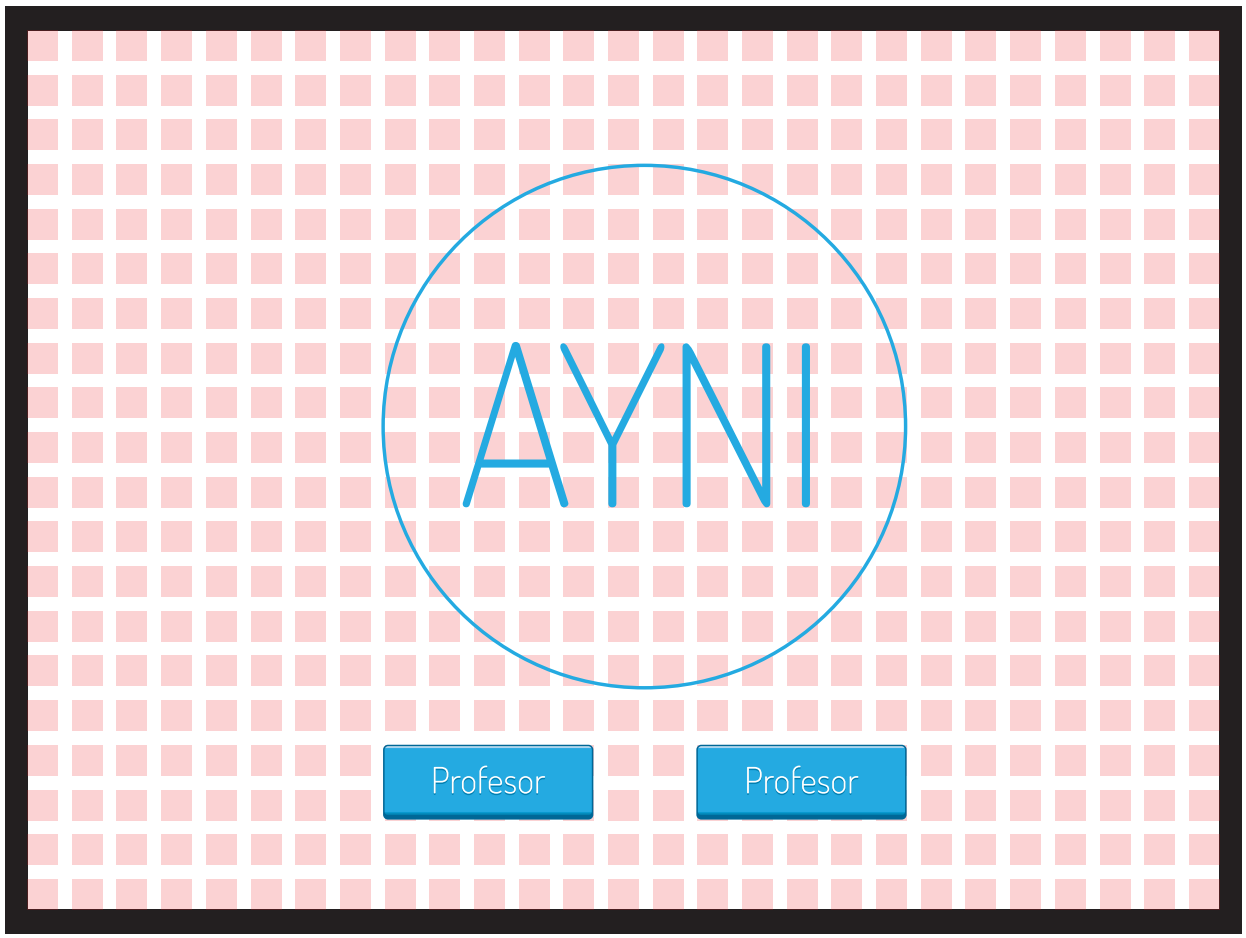


·$@(/&$·#¢

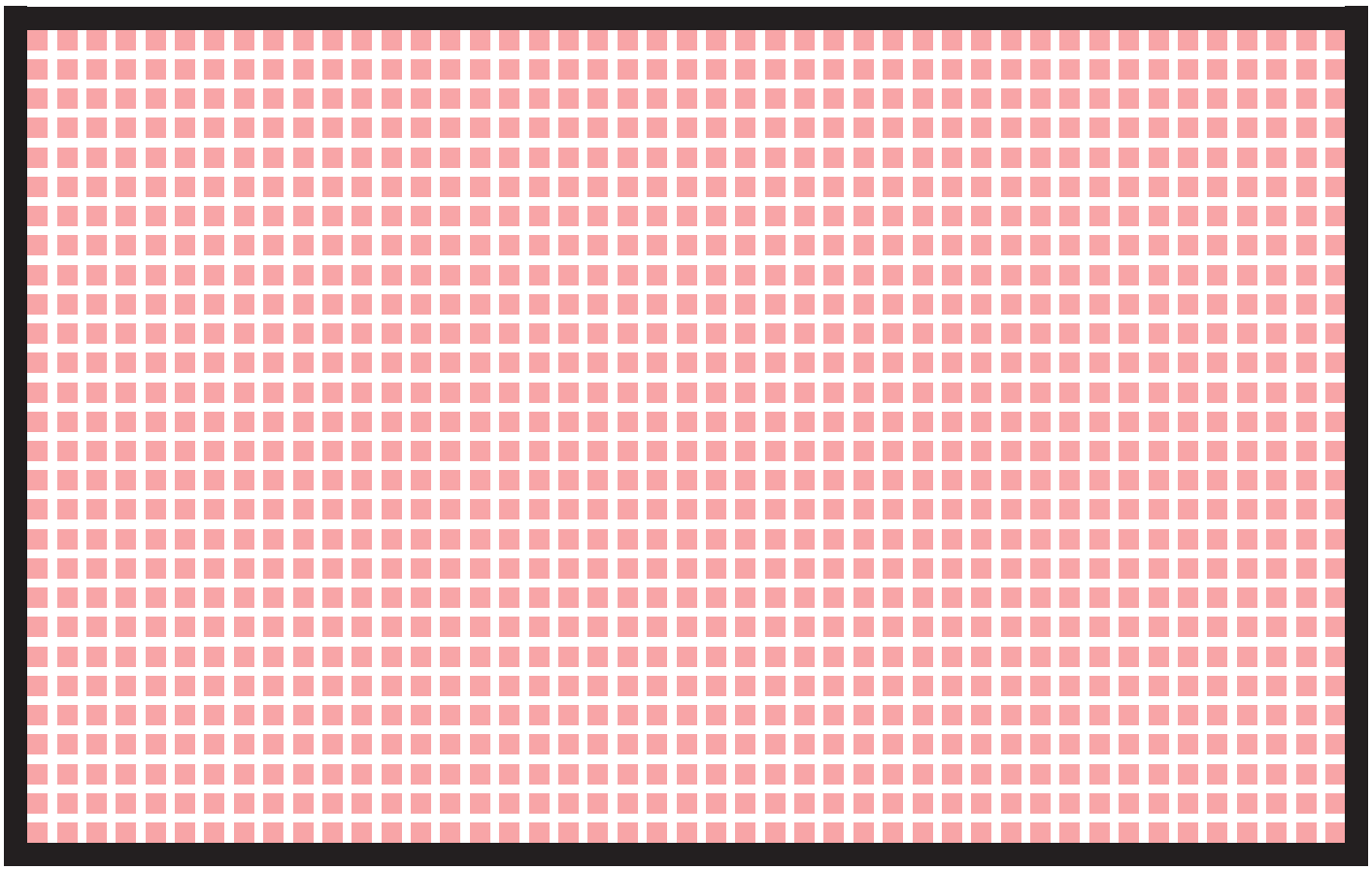
GRILLA-RETICULA

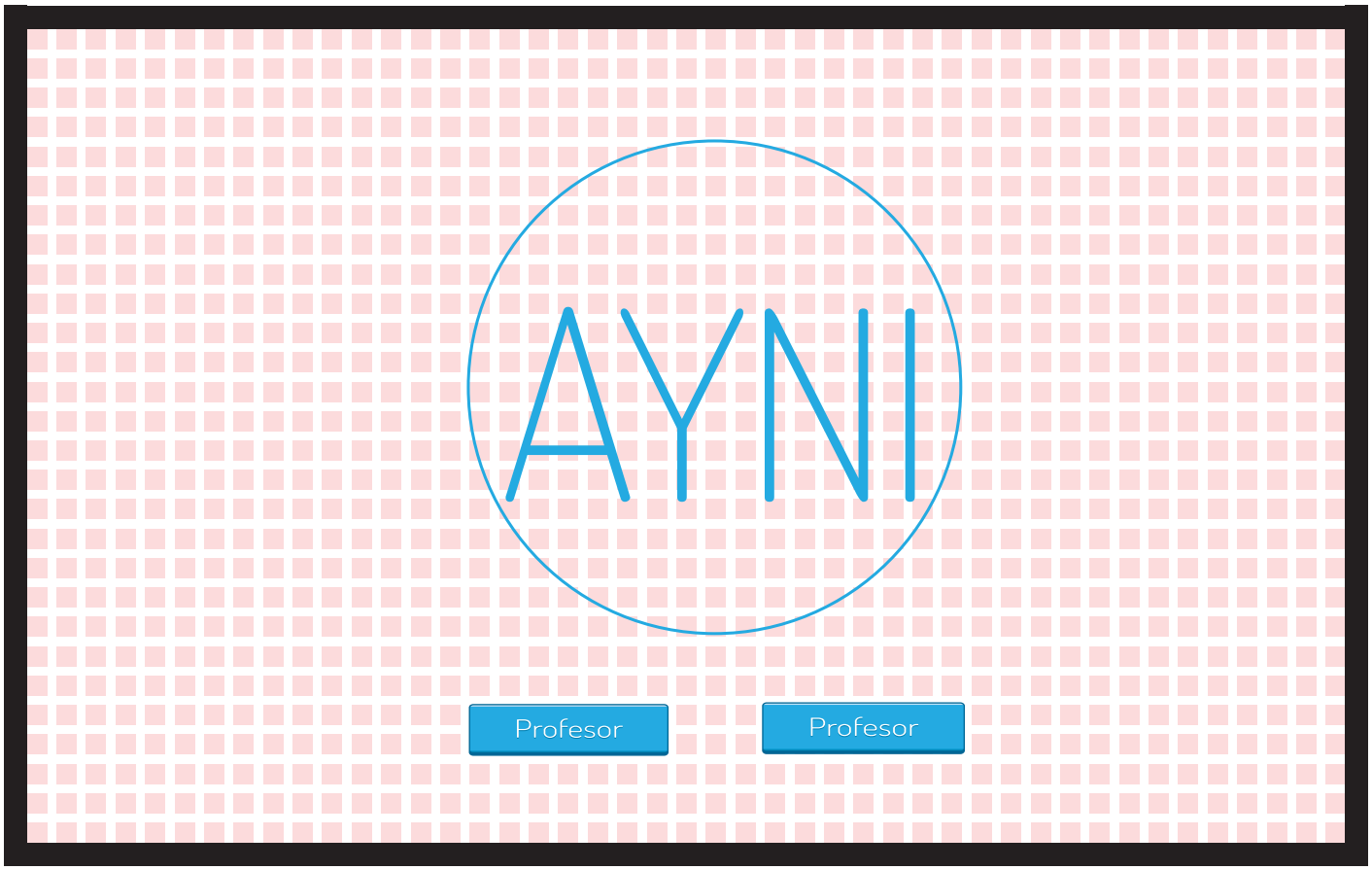
IPAD APP: resolución 1024 x 768
TAMAÑO PIXEL: 25px con separación de 12px




AYNI
Profesor
Profesor

WEBSITE: resolución 1068 x 1050
TAMAÑO PIXEL: 25px con separación de 12px




AYNI
Profesor
Profesor

DESARROLLO DEL SISTEMA

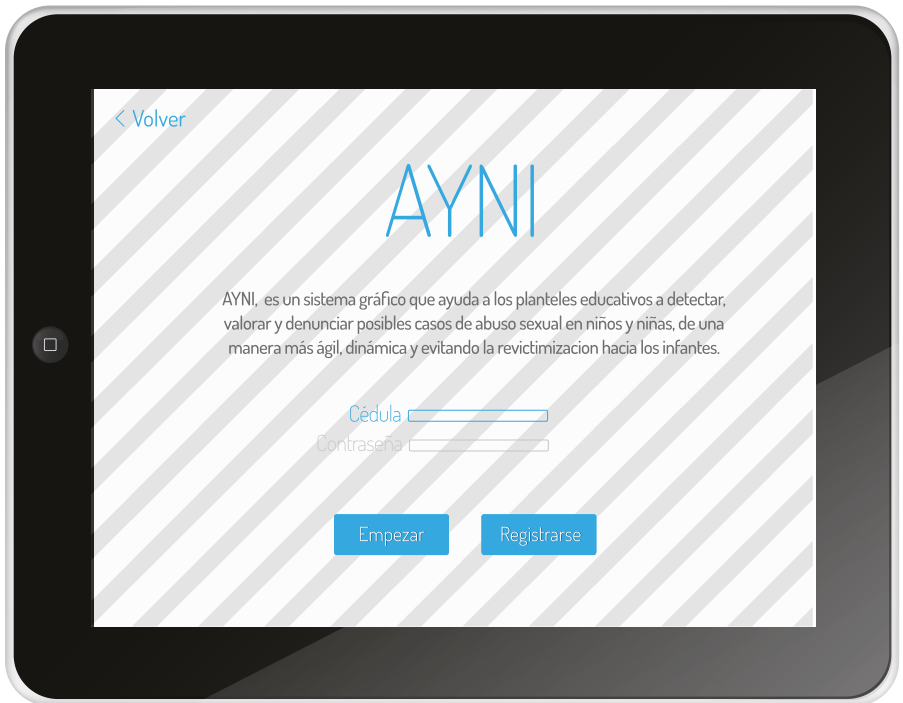
Luego de haber detallado todo el proceso de los elementos que se emplearán para el desarrollo del sistema gráfico comunicacional multimedia y apegándonos a los alcances planteados, tenemos como resultados a continuación los pantallazos del producto, el diagrama de flujo y el árbol de contenidos, detallado con nombres de pantallas y con etapas de intervención.

De igual manera se generó un manual de uso para los profesionales que utilizarán el sistema y que estará como documento digital adjunto en el CD que se encuentra al inicio de esta tesis.

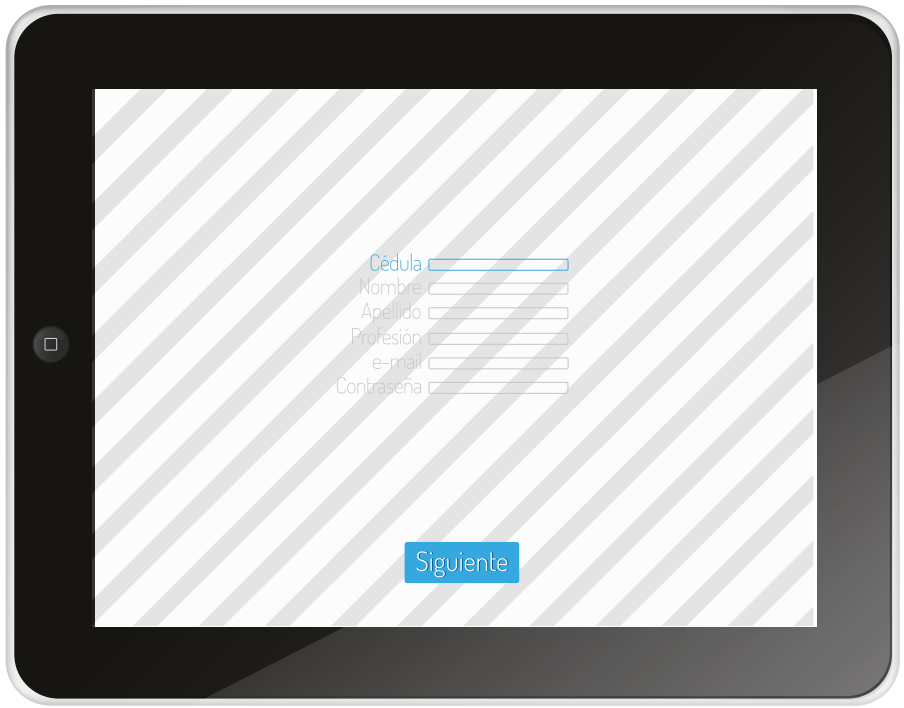
INICIO DEL SISTEMA

ÍCONO DE CARGA

PANTALLA DE INICIO



PANTALLA DE INGRESO Y REGISTRO



PANTALLA DE REGISTRO

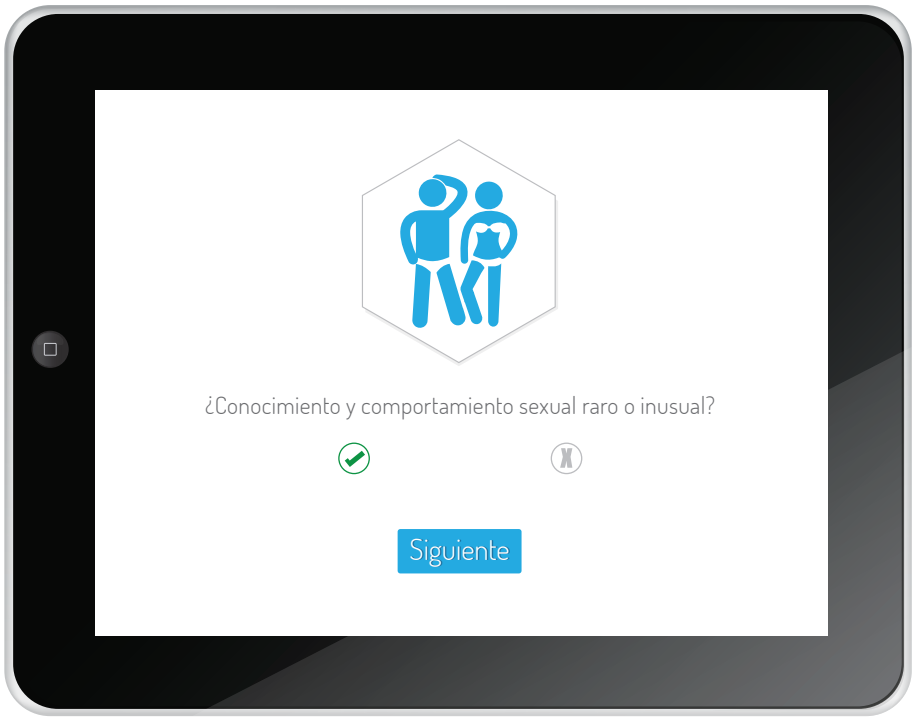
ETAPA 1: DETECCIÓN

MENU DETECCIÓN

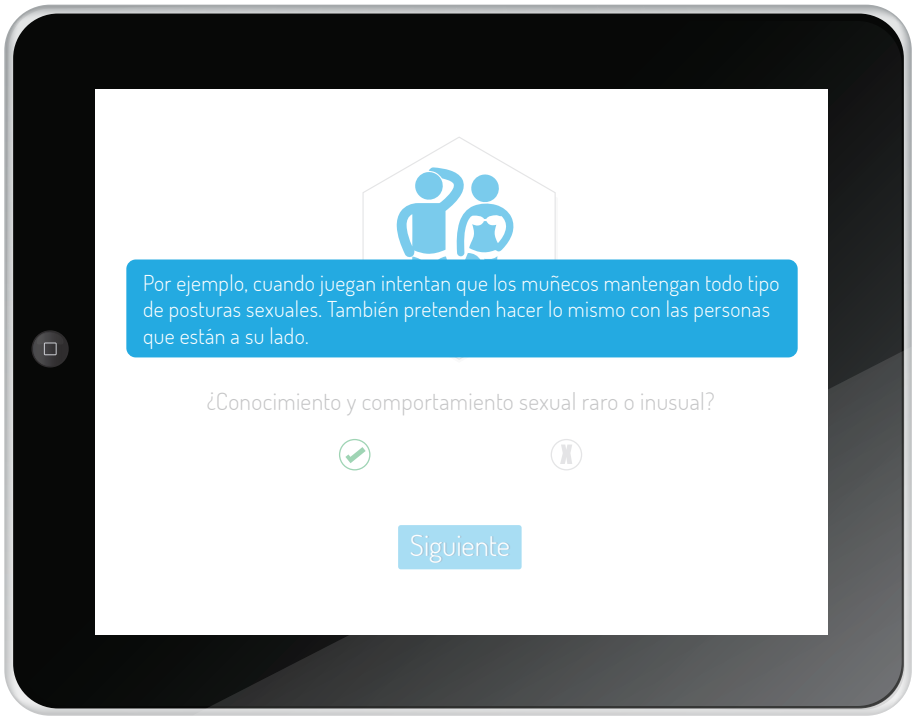
MENSAJE DE BIENVENIDA DETECCIÓN

INGRESO DATOS DETECCIÓN

INDICADORES PARA EL DOCENTE

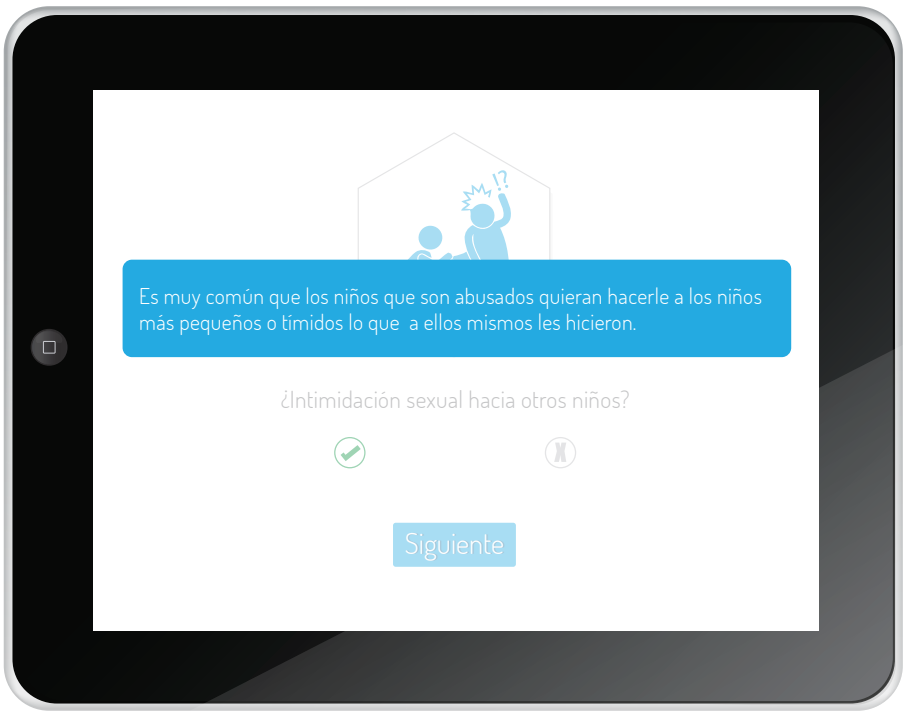


INDICADOR 2

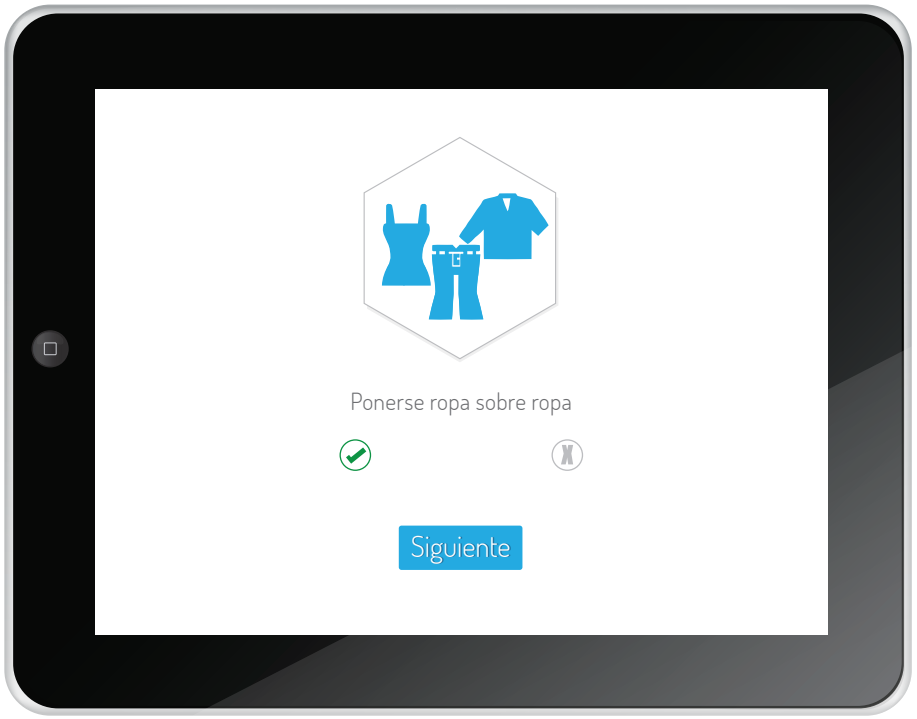


MENSAJE INDICADOR 2

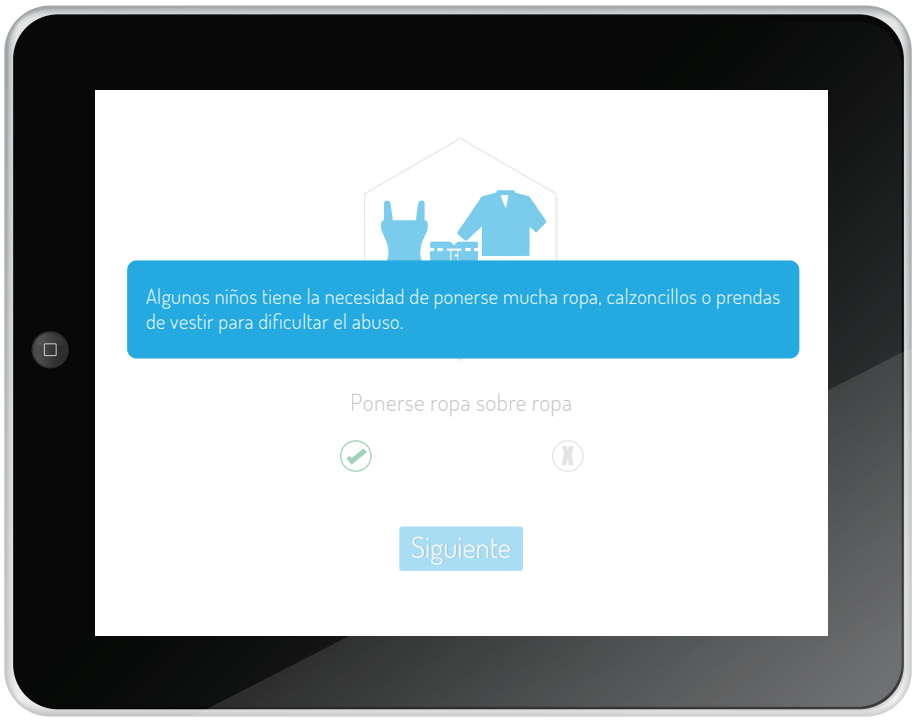
INDICADOR 1



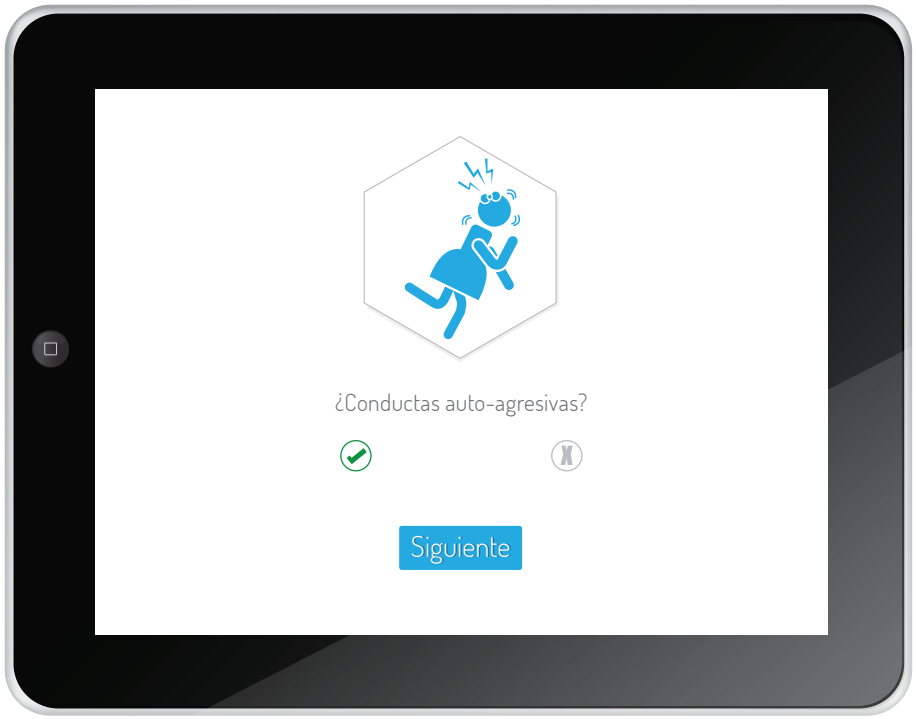
MENSAJE INDICADOR 1



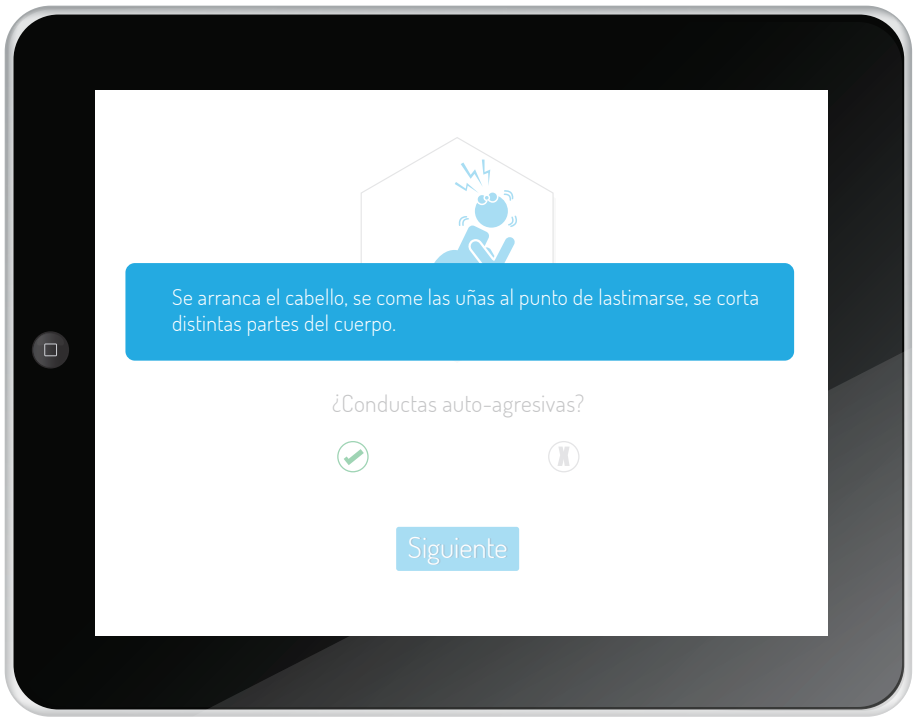
INDICADOR 3



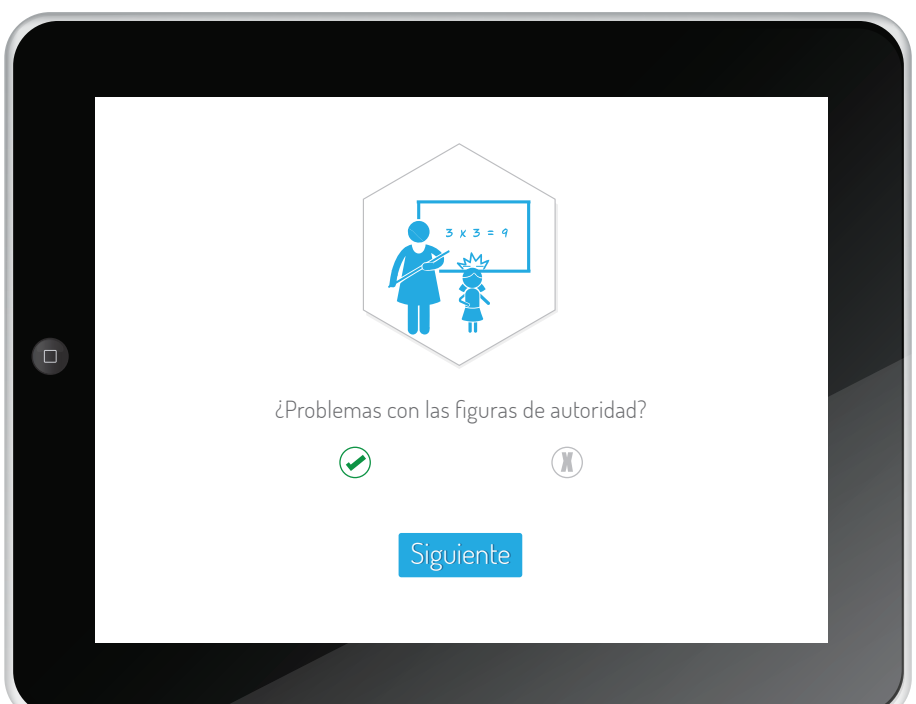
MENSAJE INDICADOR 3



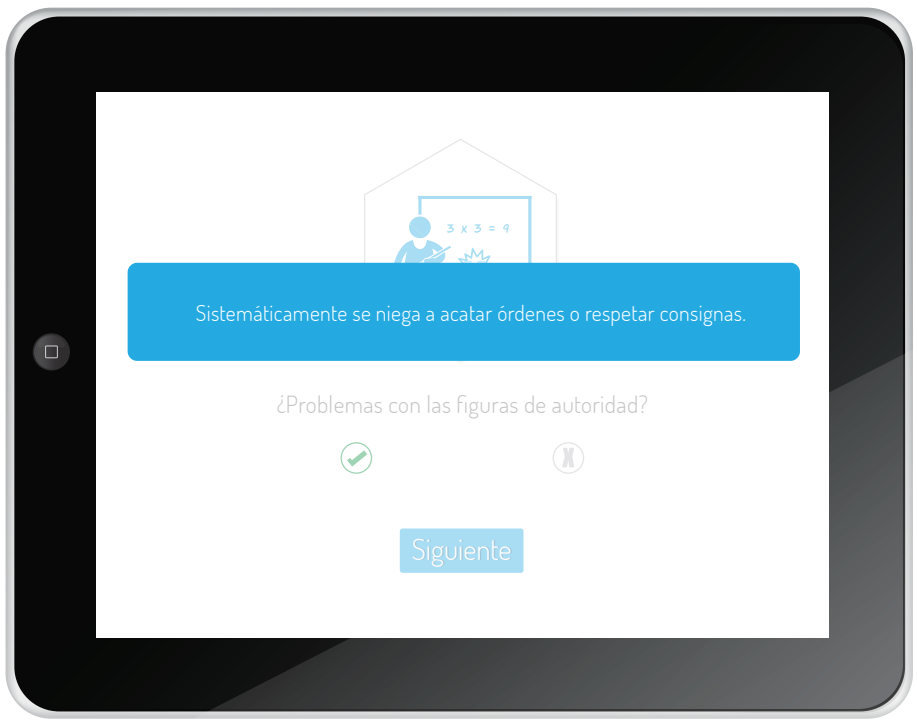
INDICADOR 4



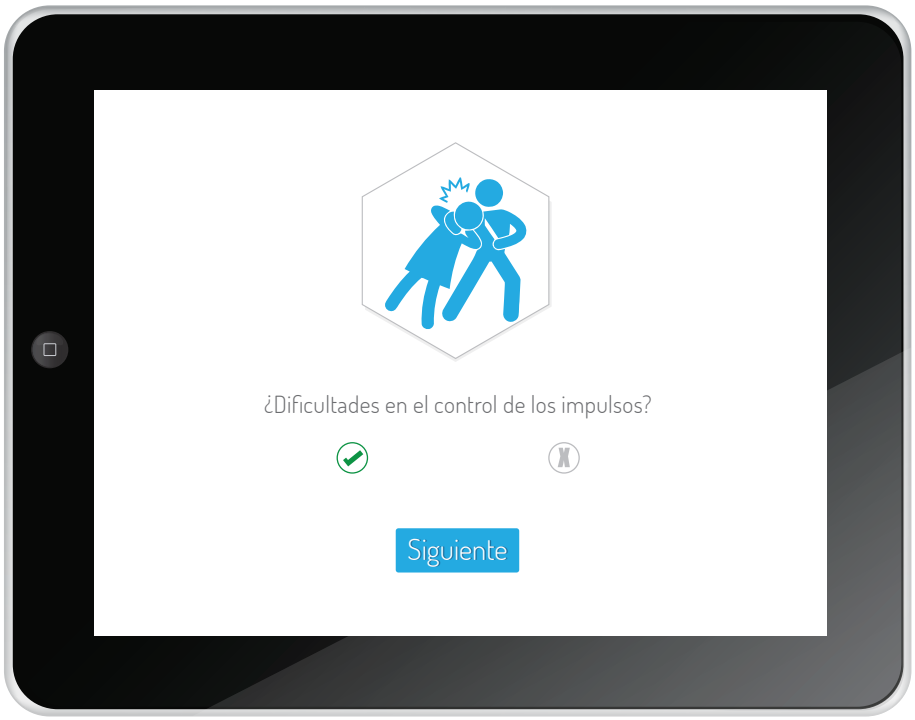
MENSAJE INDICADOR 4



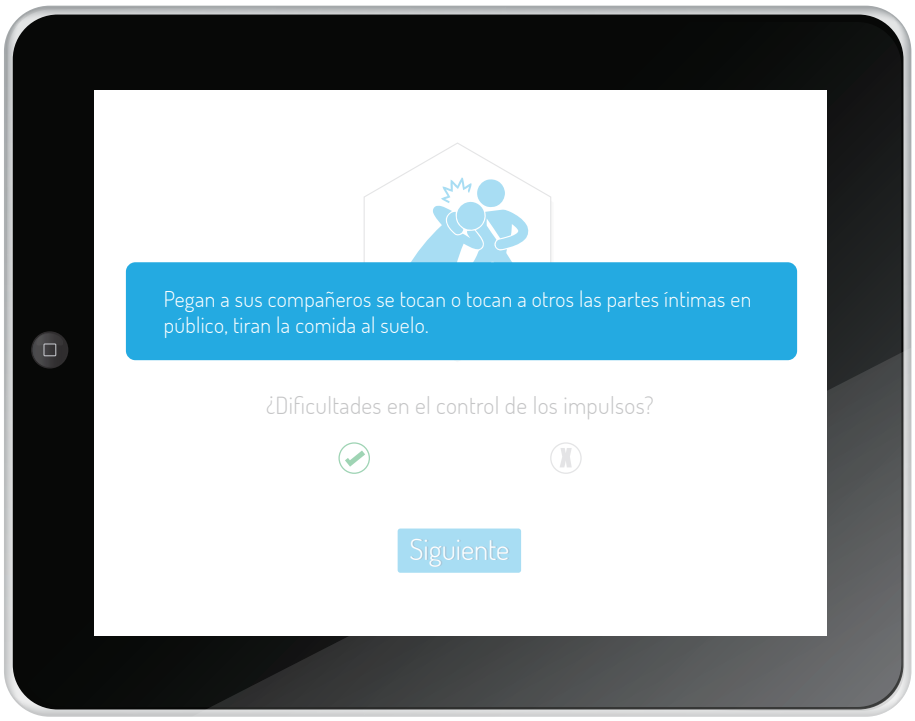
INDICADOR 5



MENSAJE INDICADOR 5

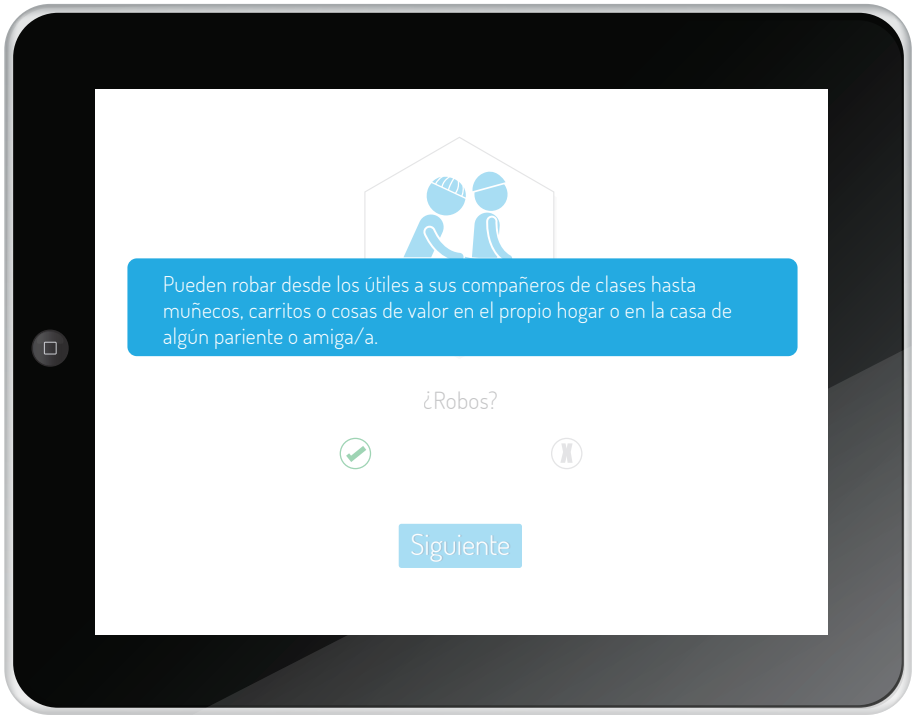


INDICADOR 6



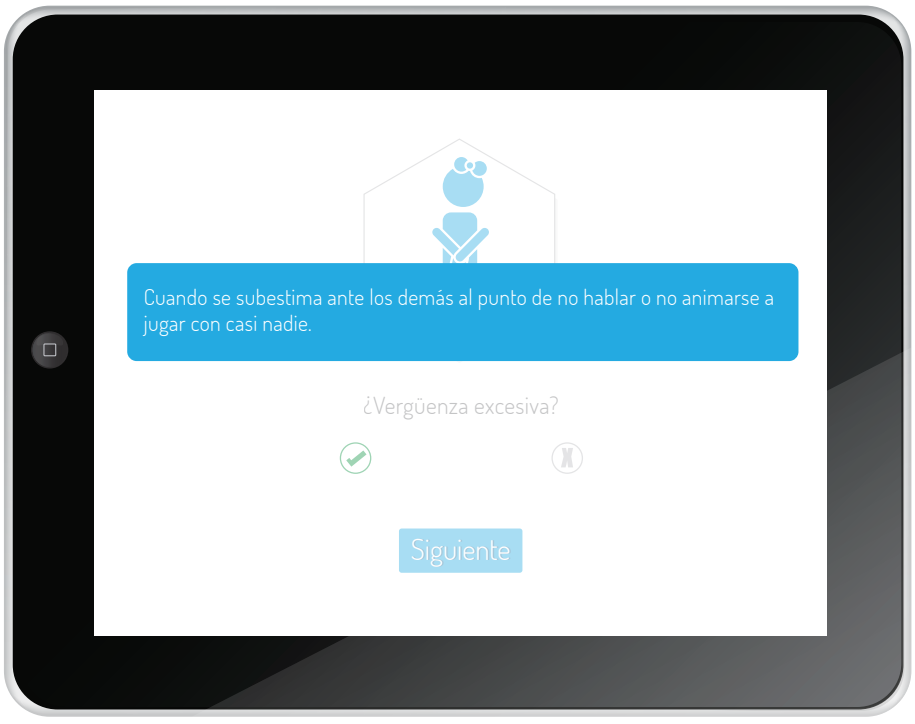
MENSAJE INDICADOR 6

INDICADOR 7



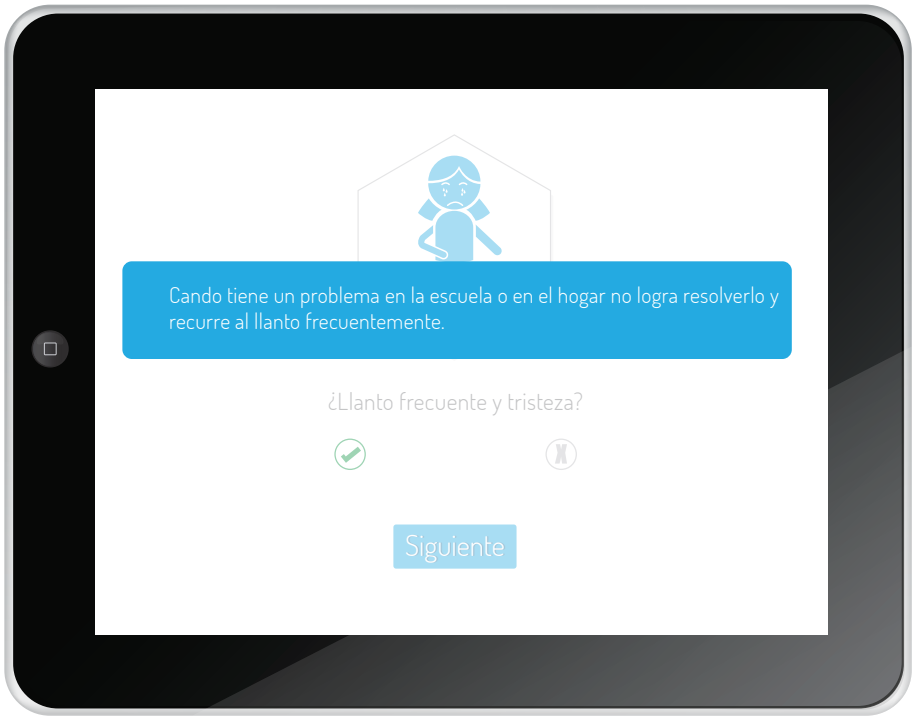
MENSAJE INDICADOR 7

INDICADOR 8

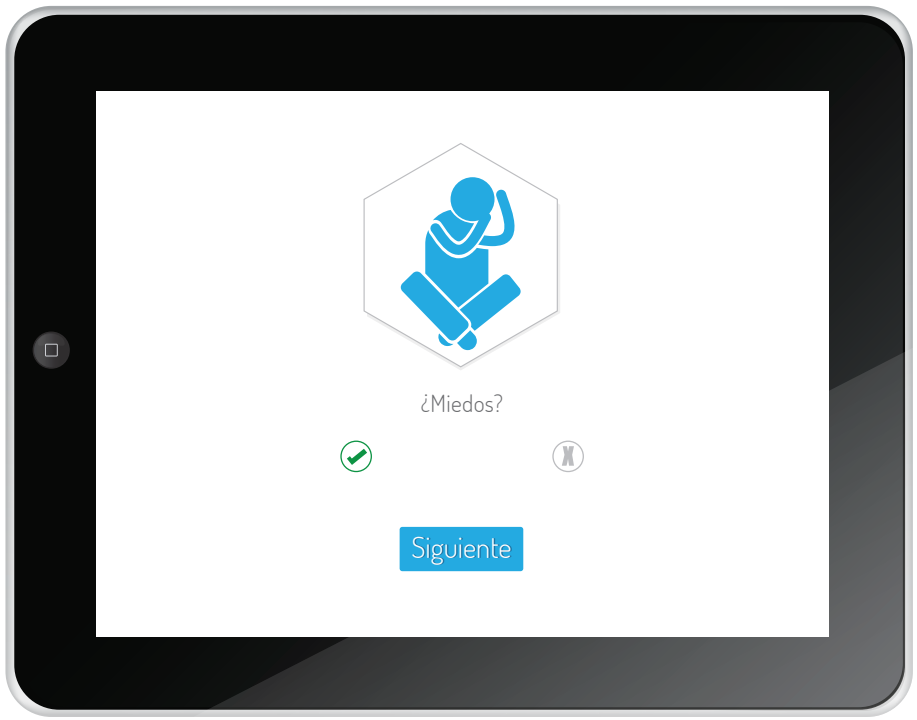


MENSAJE INDICADOR 8

INDICADOR 9

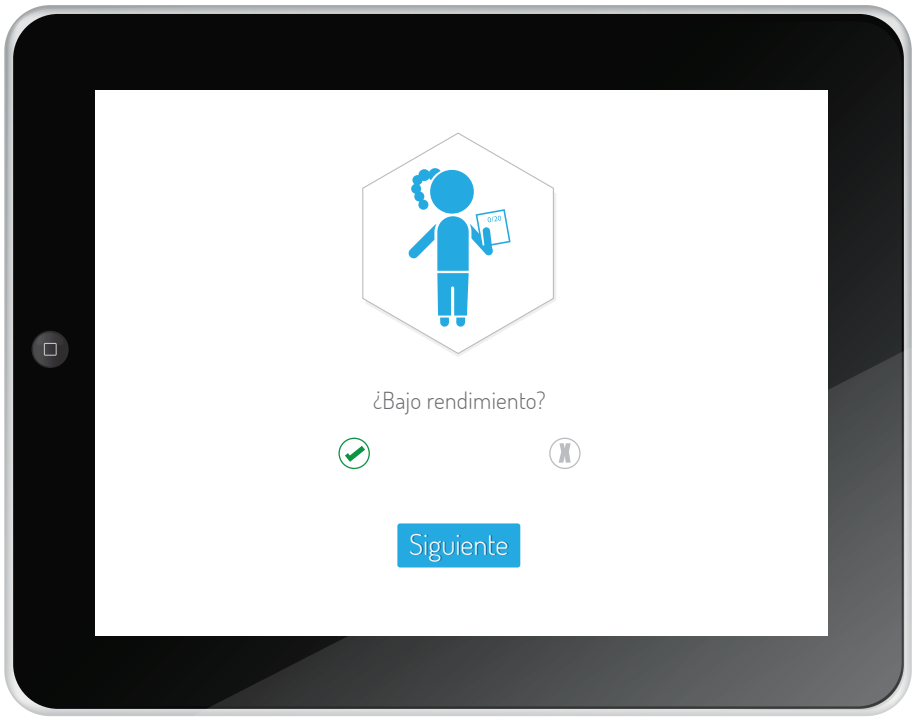


MENSAJE INDICADOR 9

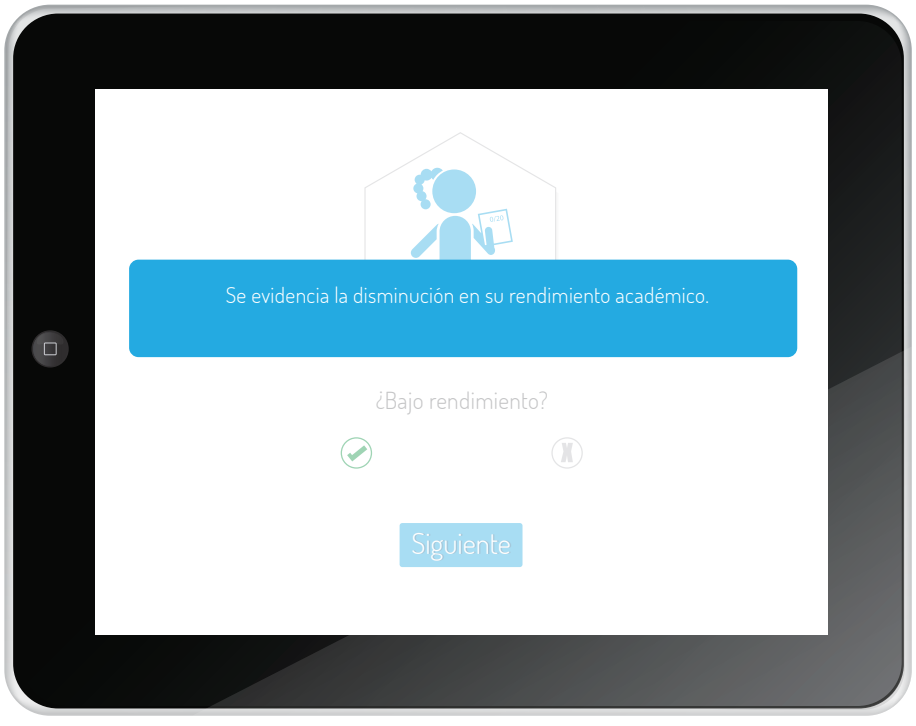


INDICADOR 11

MENSAJE INDICADOR 11

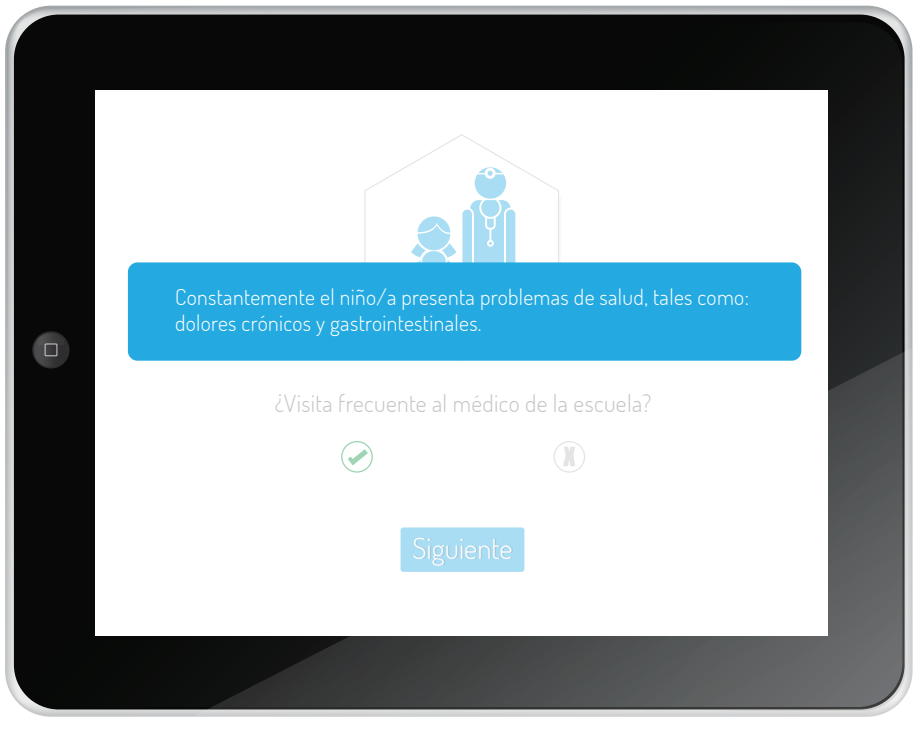


INDICADOR 10

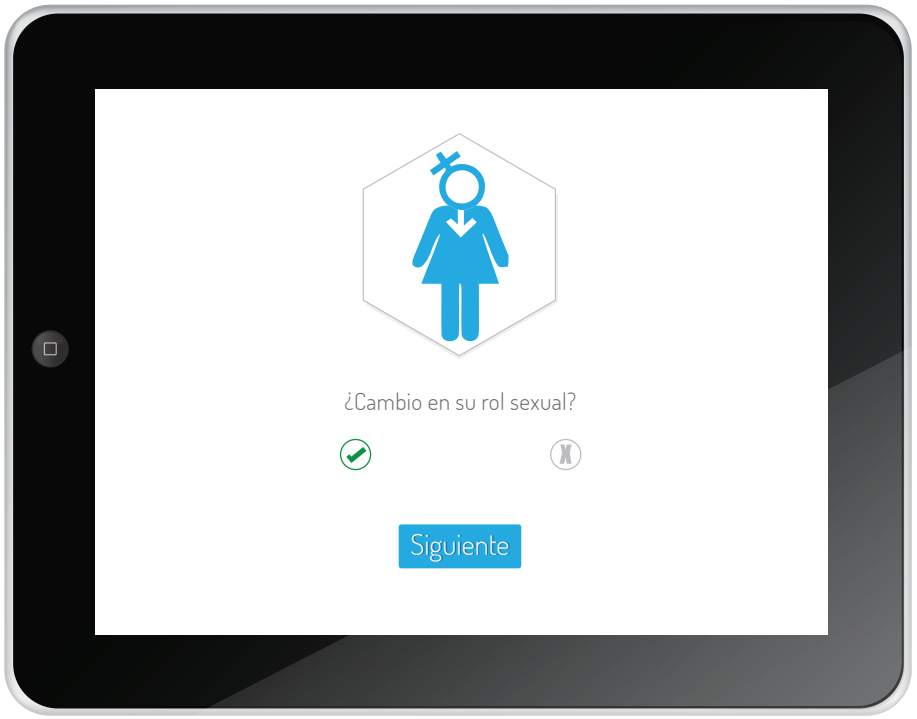


MENSAJE INDICADOR 10

INDICADOR 12



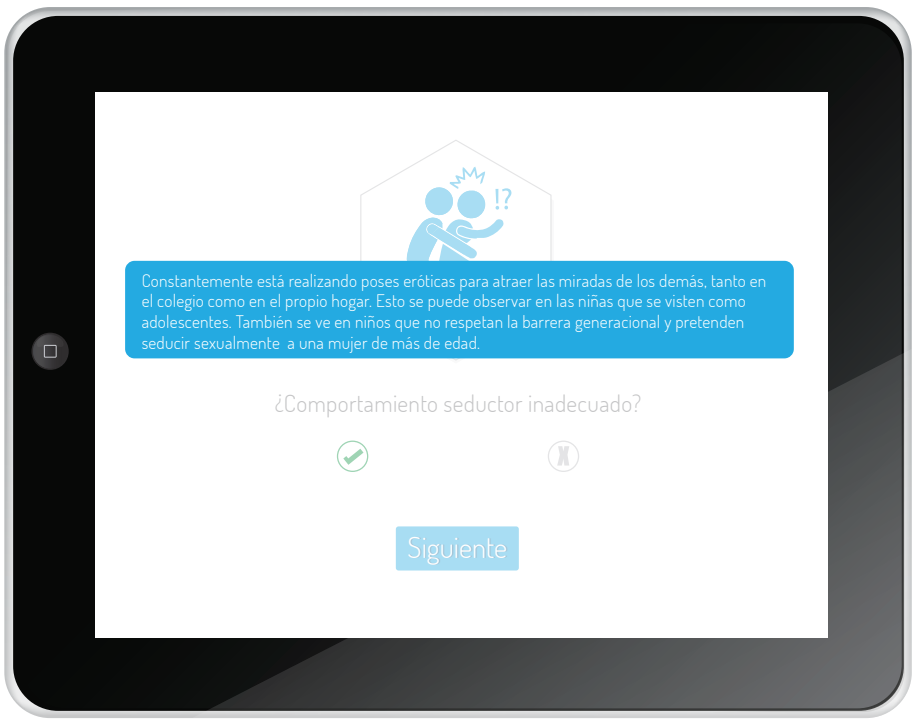
MENSAJE INDICADOR 12



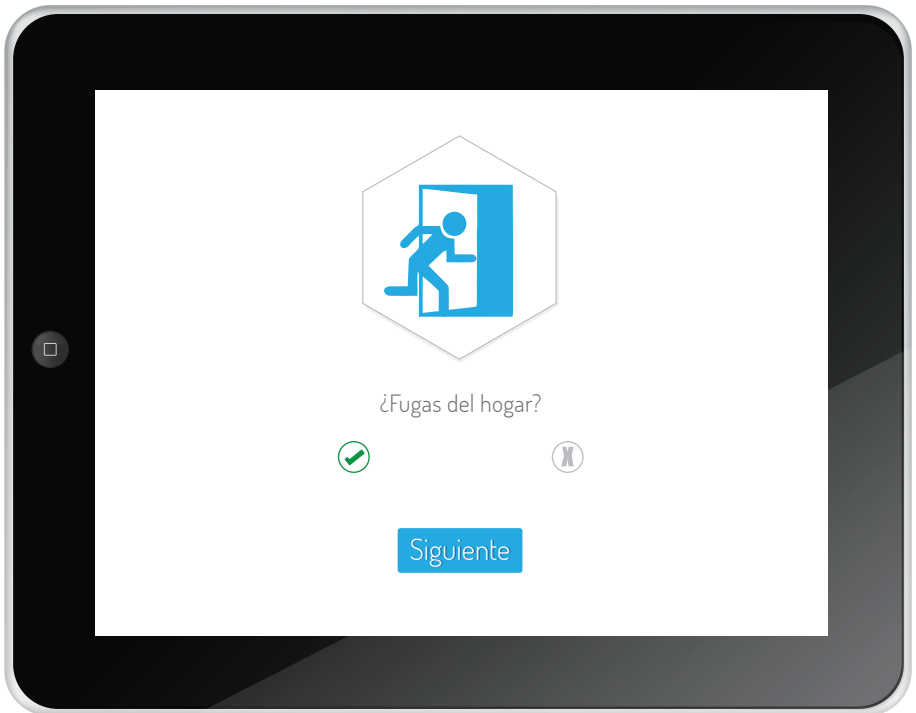
INDICADOR 13

MENSAJE INDICADOR 13

INDICADOR 14



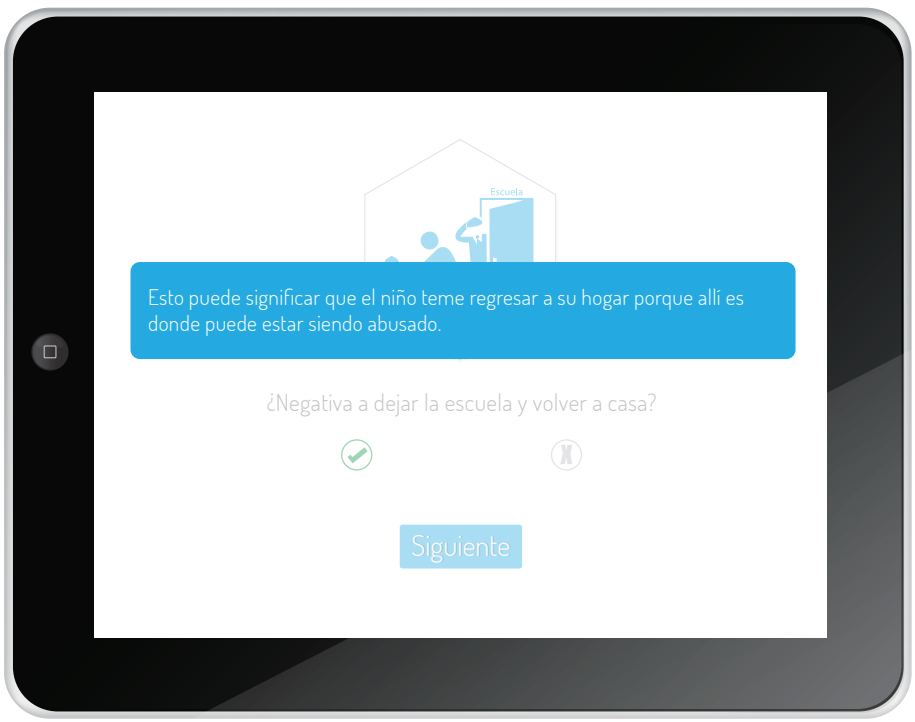
MENSAJE INDICADOR 14



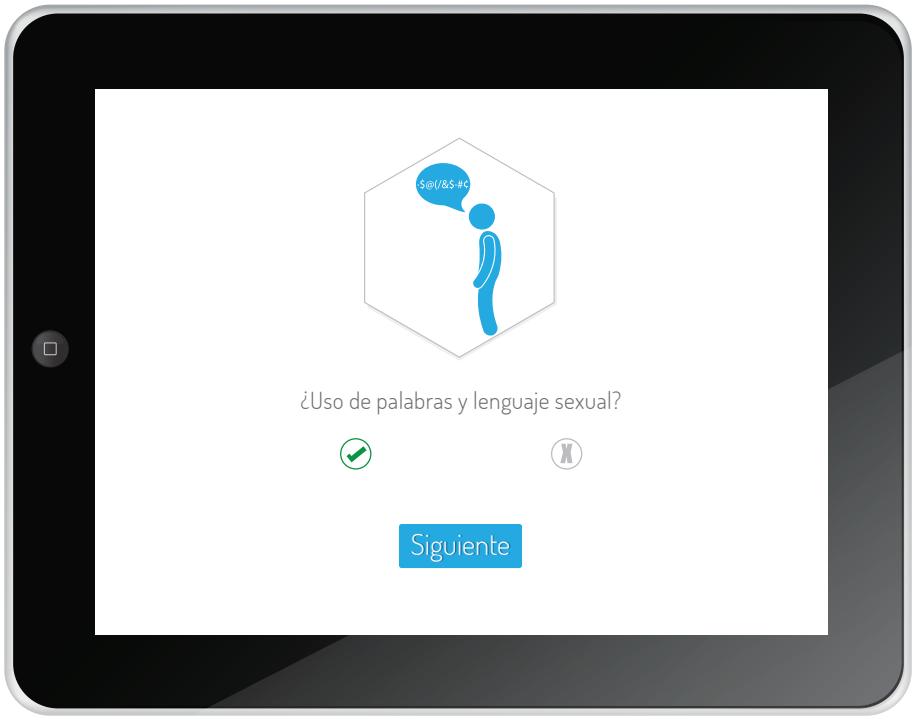
INDICADOR 15

MENSAJE INDICADOR 15

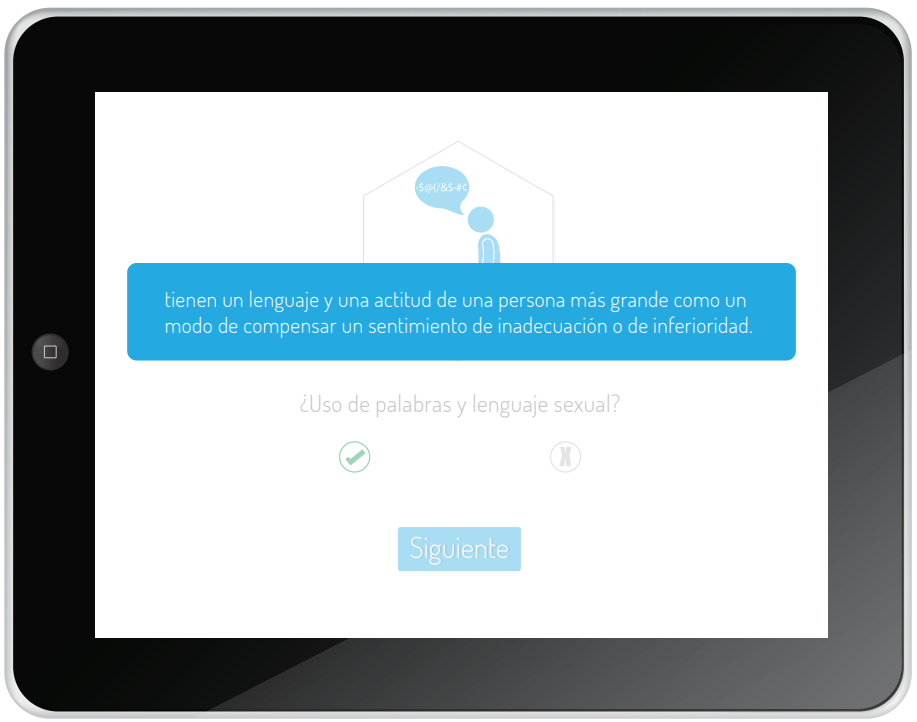
INDICADOR 16



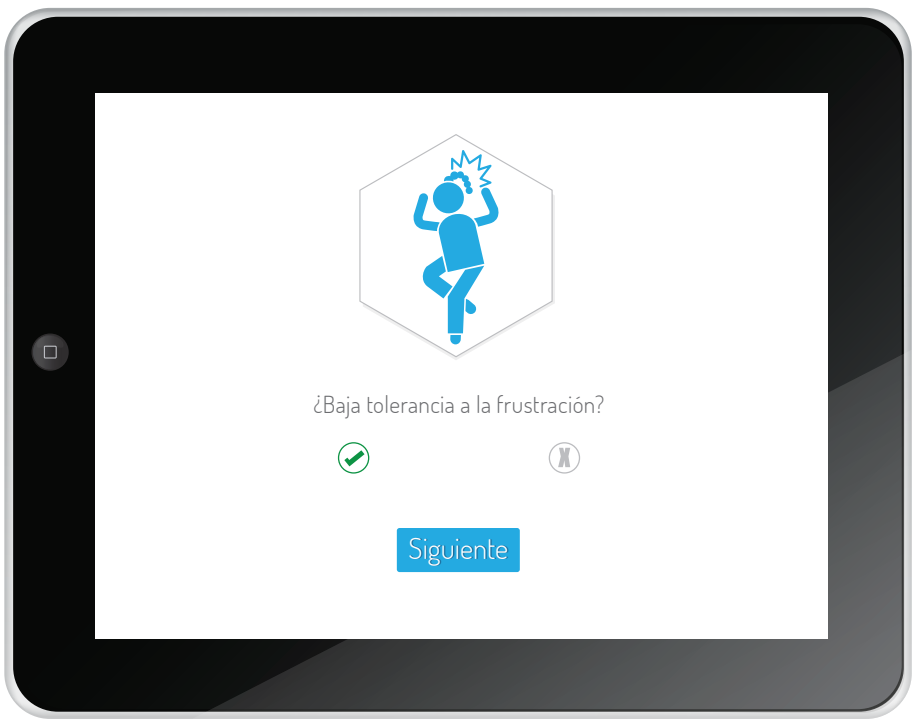
MENSAJE INDICADOR 16



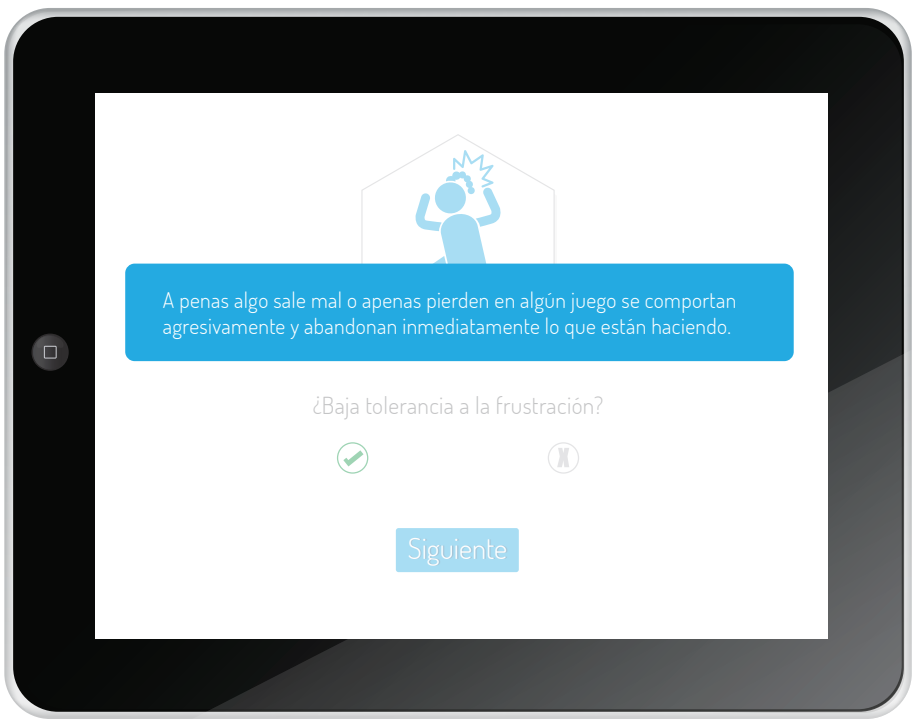
INDICADOR 17



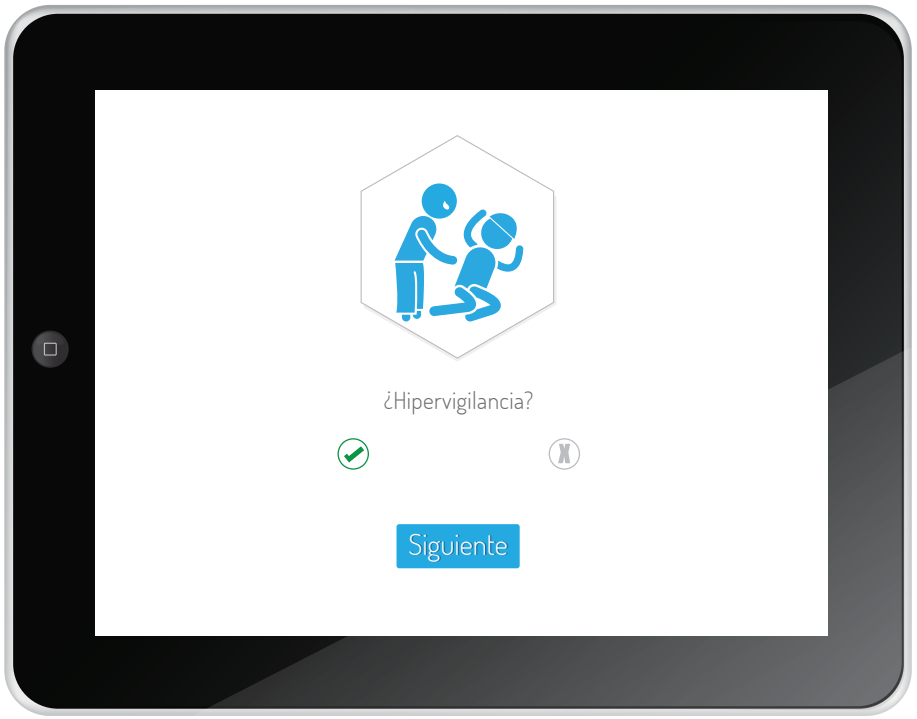
MENSAJE INDICADOR 17



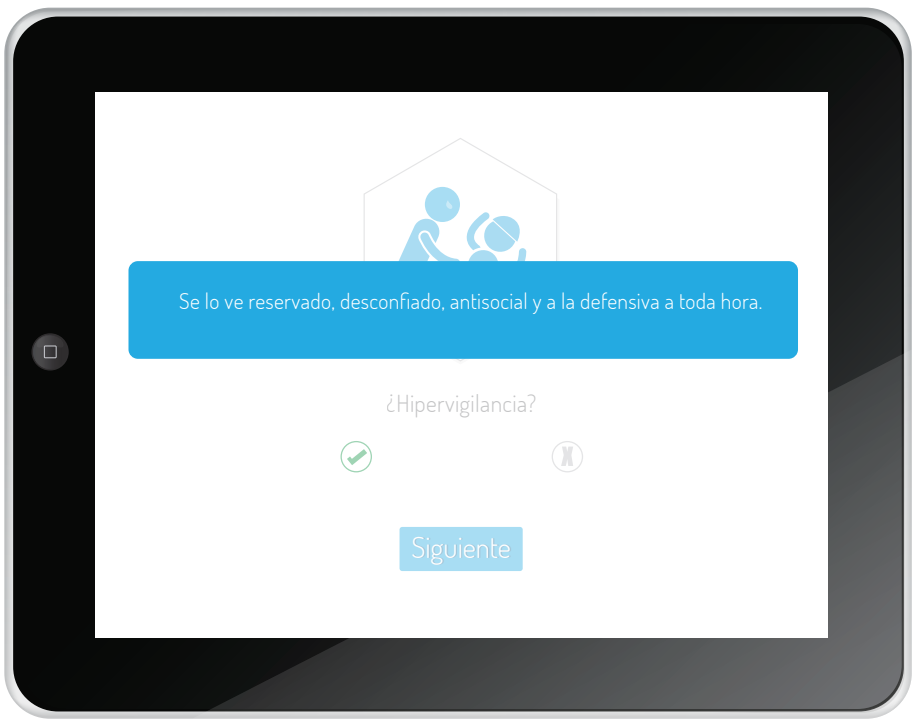
INDICADOR 18



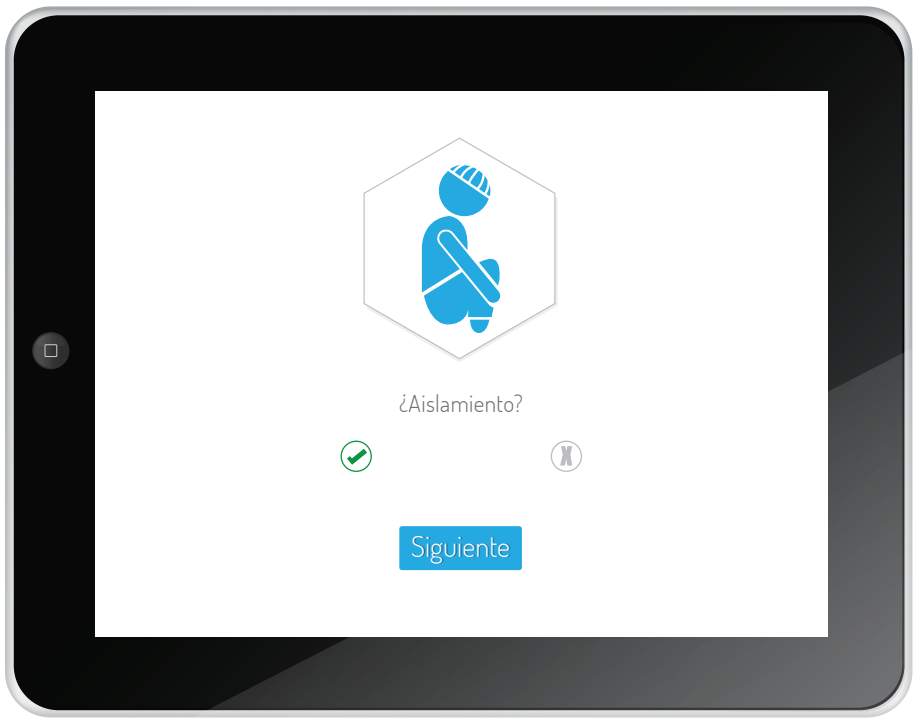
MENSAJE INDICADOR 18



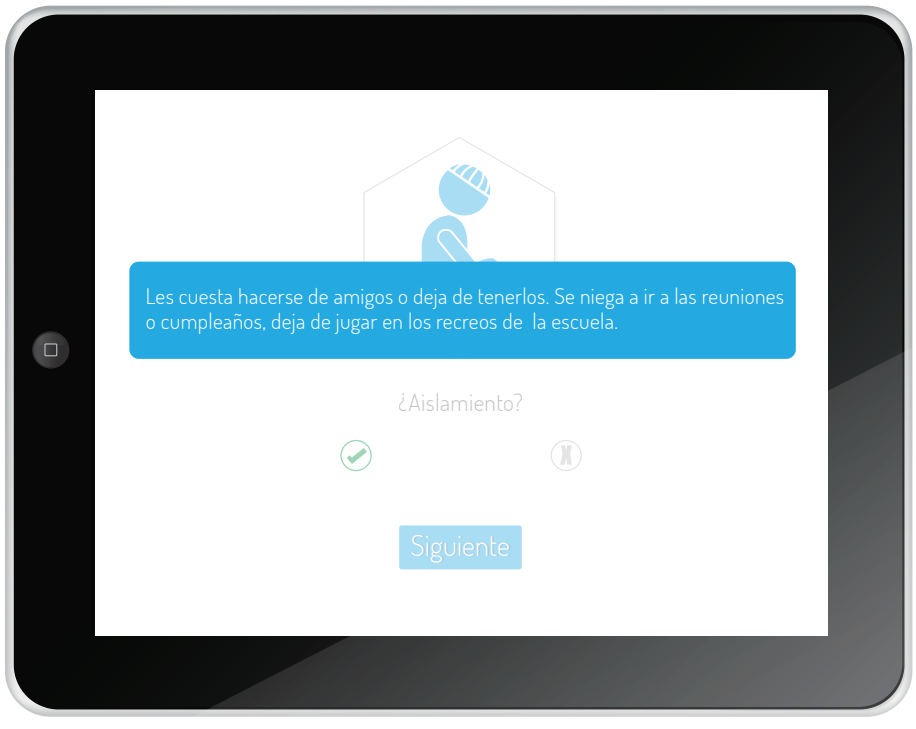
INDICADOR 19



MENSAJE INDICADOR 19



INDICADOR 20



MENSAJE INDICADOR 20

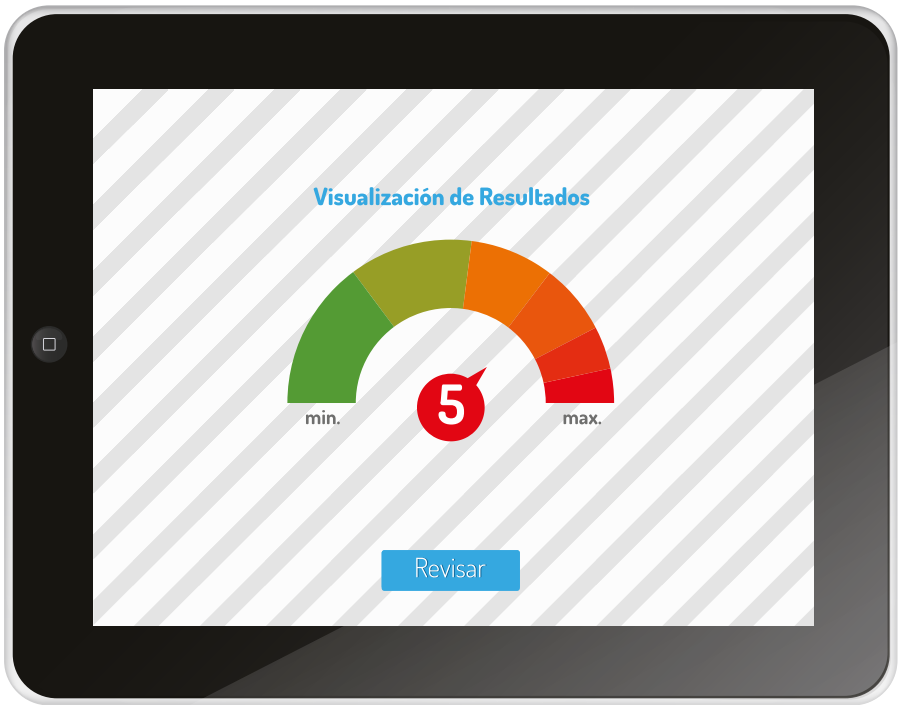
FINALIZACIÓN DE ACCIÓN

ETAPA 2: VALORACIÓN

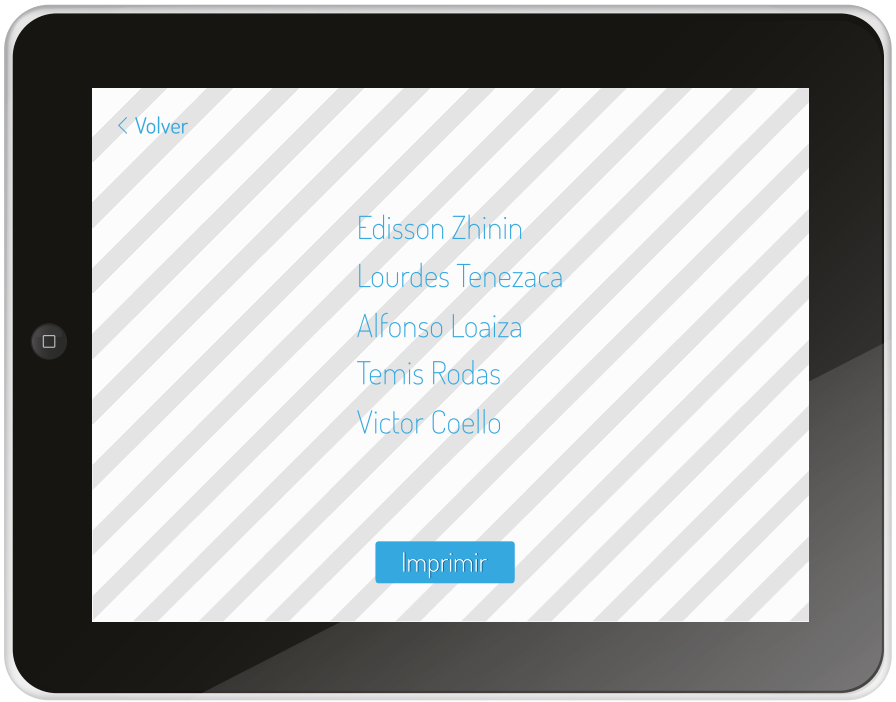
PANTALLA VALORACIÓN

MENSAJE BIENVENIDA PSICÓLOGO/A

PANTALLA VISUALIZACIÓN DE RESULTADOS

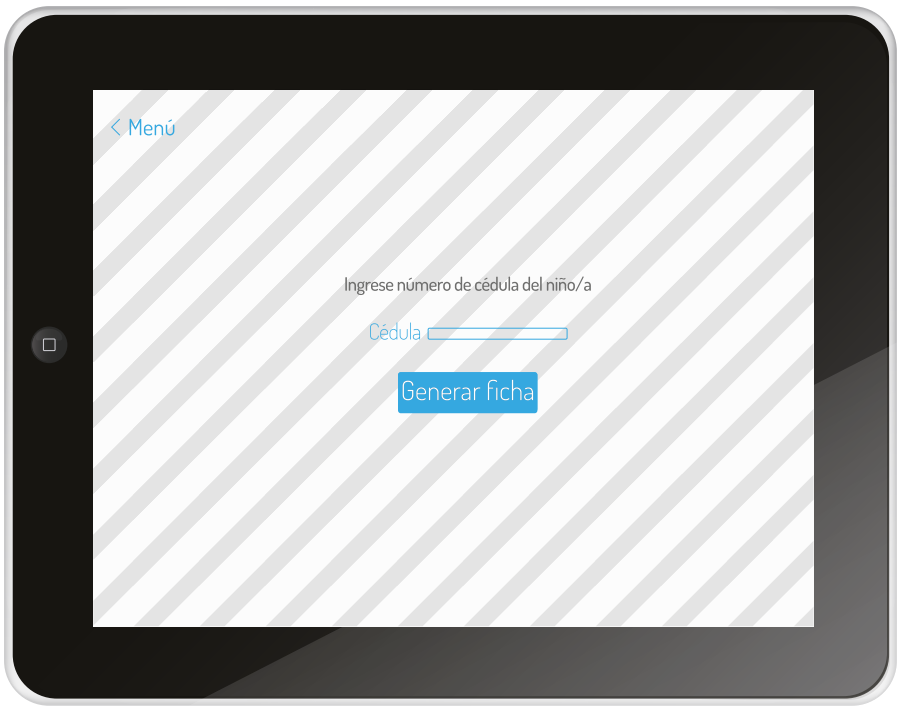


CONTADOR DE RESULTADOS



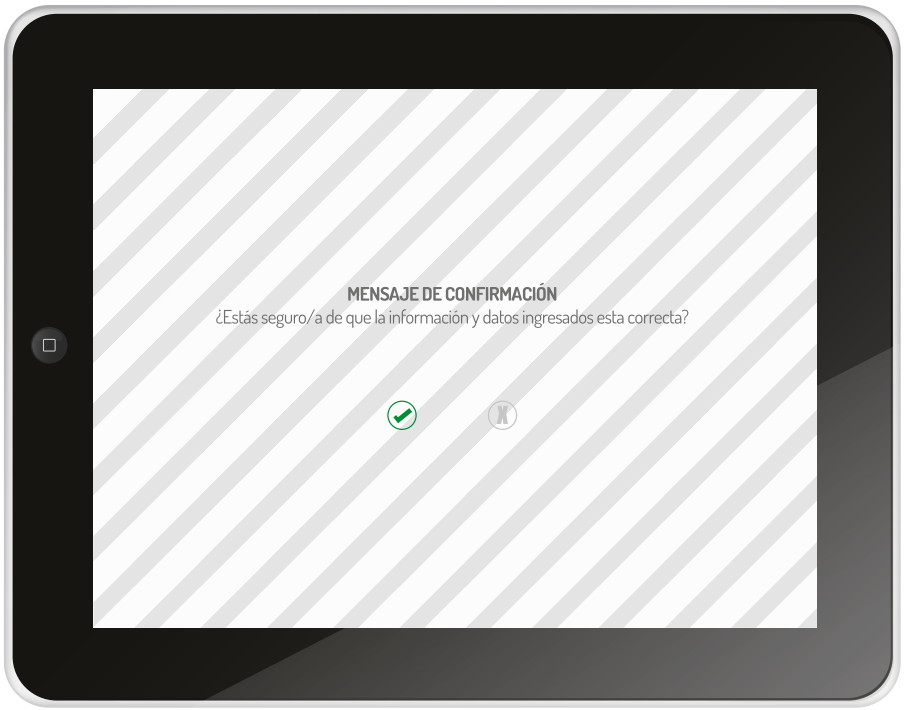
NOMINA DE POSIBLES CASOS

PANTALLA GENERAR FICHA



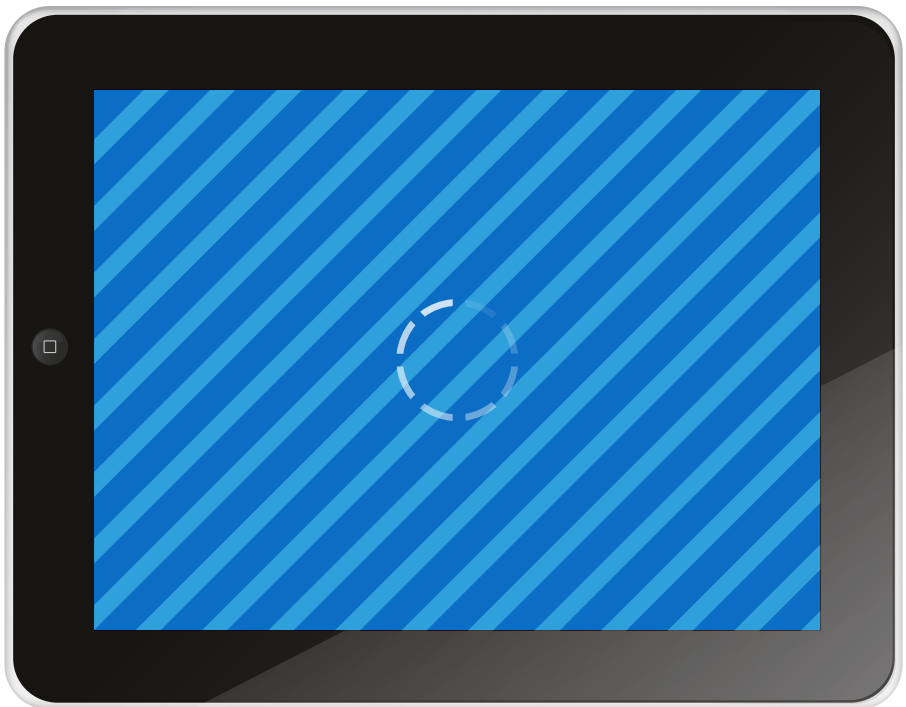
INGRESO DATOS - GENERAR FICHA

FICHA ESTUDIANTE



MENSAJE DE CONFIRMACIÓN

EMPEZAR JUEGO

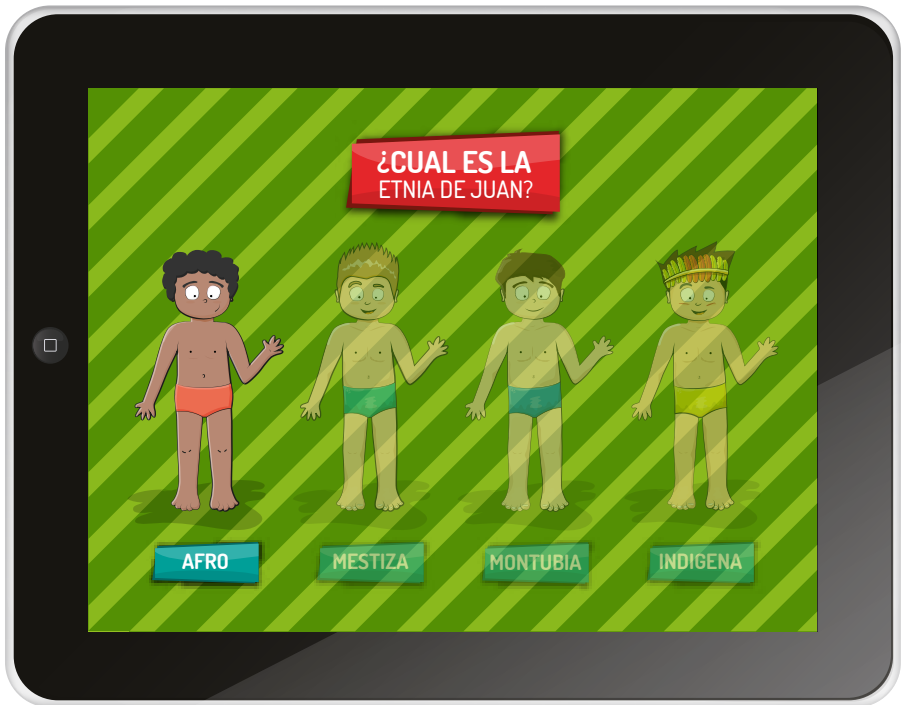


PANTALLA DE CARGA JUEGO

PANTALLA DE INICIO JUEGO

SELECCION DE PERSONAJE

SELECCION DE ETNIA



PERSONAJE SELECCIONADO

INICO DEL JUEGO

AYNI
ASEO
PERSONAL
IDENTIFICA
SUS PARTES ÍNTIMAS
PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

MENÚ JUEGO

OPCIÓN SELECCIONADA

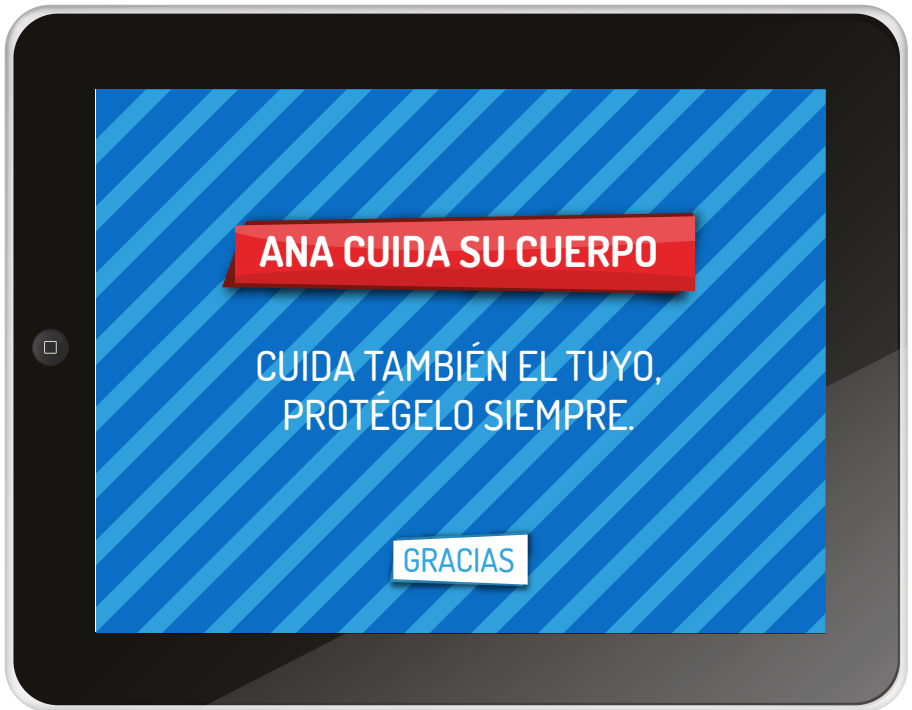
PANTALLA DEL PRIMER NIVEL

SEGUNDA OPCIÓN SELECCIONADA

PANTALLA SEGUNDO NIVEL

TERCER NIVEL SELECCIONADO

TERCER NIVEL



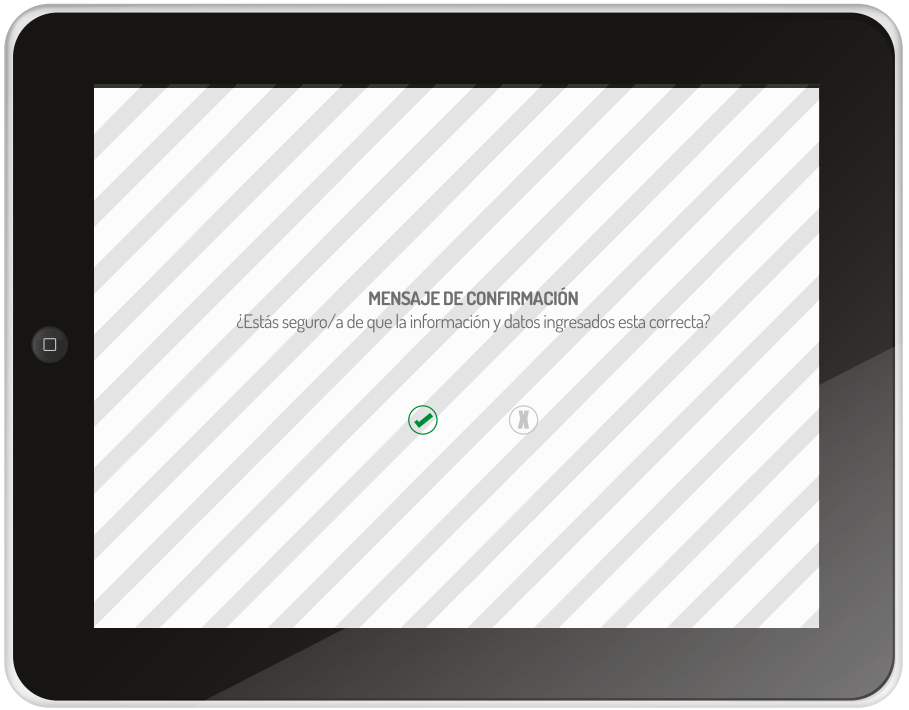
PANTALLA FIN DE CADA NIVEL

PANTALLA FIN DE JUEGO

PANTALLA REMITIR TRABAJADOR/A SOCIAL

INGRESO - DATOS FICHA

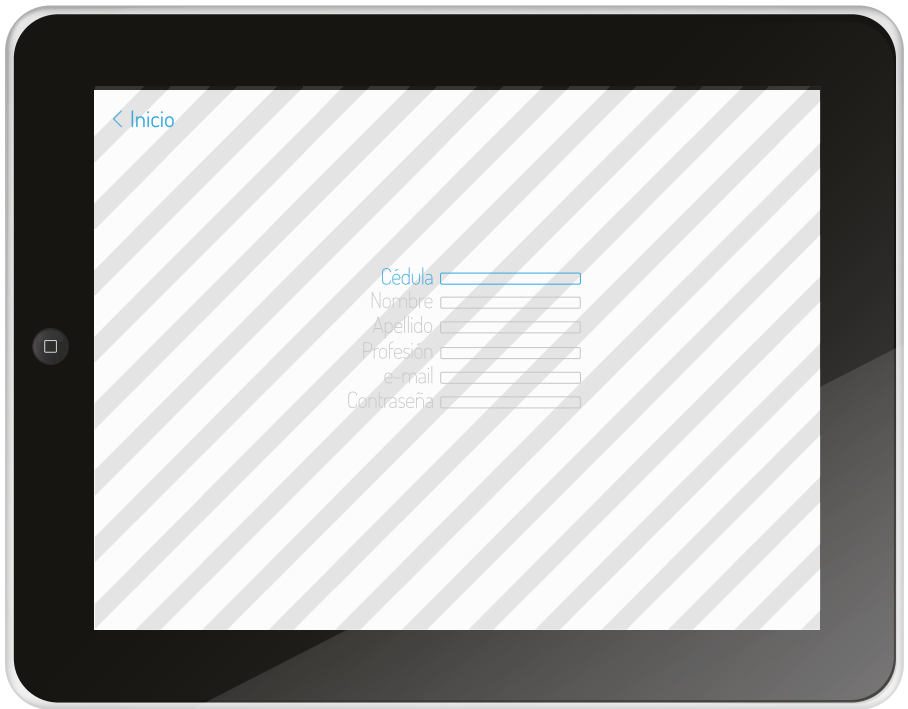
FICHA DEL ESTUDIANTE
OBSERVACIÓN PSICOLÓGICA



MENSAJE DE CONFIRMACIÓN

ETAPA 3: DENUNCIA

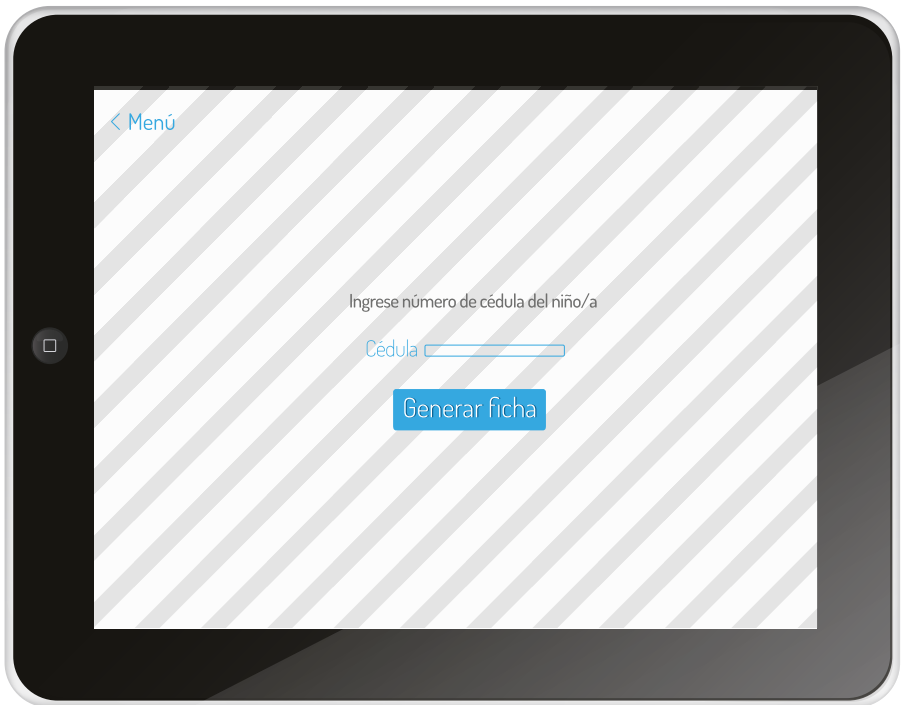
PANTALLAZO DE DENUNCIA



INGRESO DATOS TRABAJADOR/A SOCIAL

BIENVENIDA TRABAJADOR/A SOCIAL

PANTALLAZO REMITIDO TRRABAJO SOCIAL



INGRESO DE DATOS FICHA CLÍNICA

FICHA CLÍNICA

RESULTADOS EVALUACIÓN

INGRESO SEGUIMIENTO

INGRESO SEGUIMIENTO

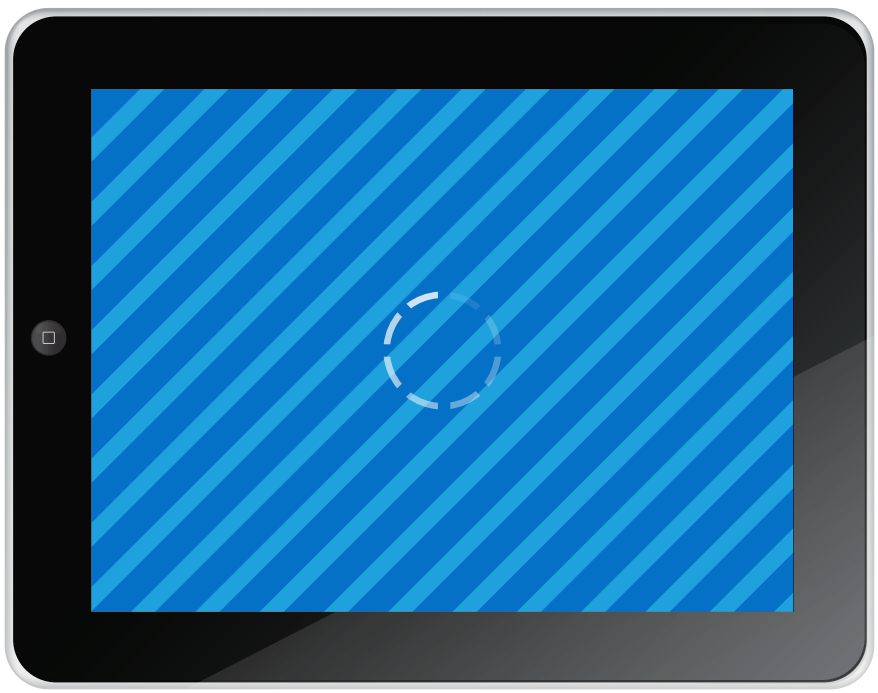
PANTALLAZO PARA GUARDAR FICHA

PANTALLAZO REVISIÓN DE FICHA CLÍNICA

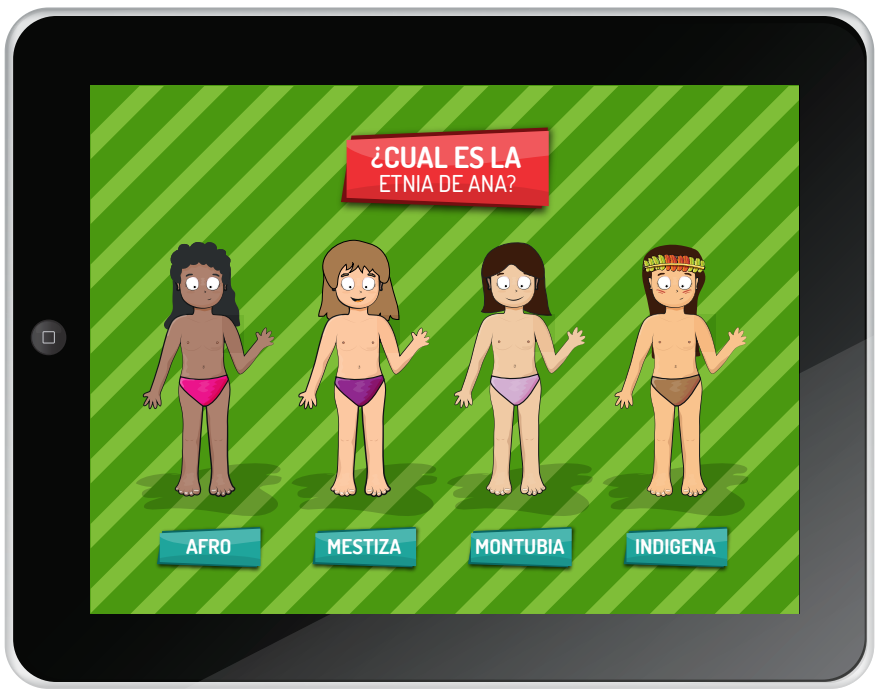
FICHA CLÍNICA

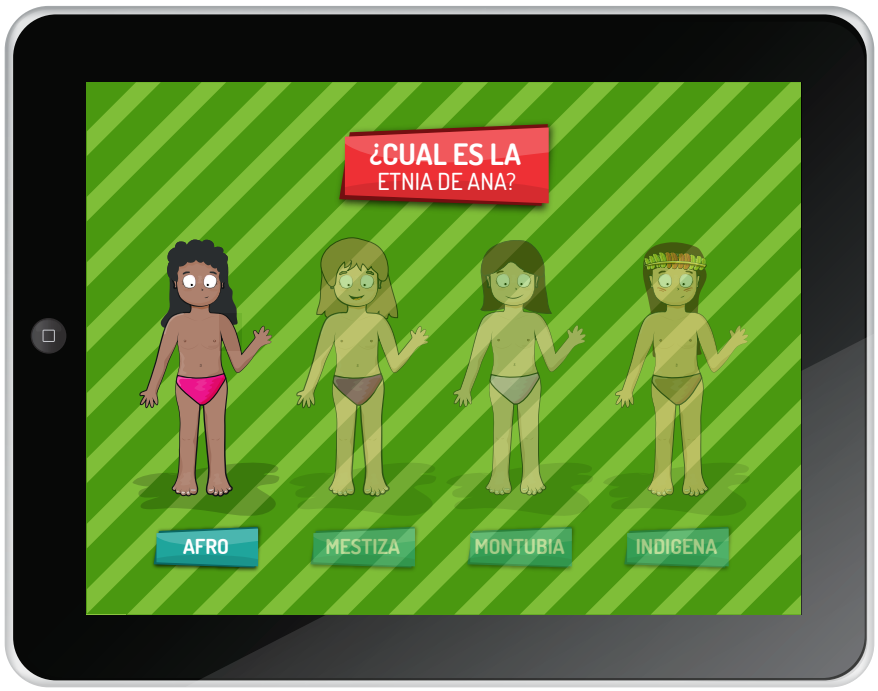
IMPRIMIR FICHAS CLÍNICAS

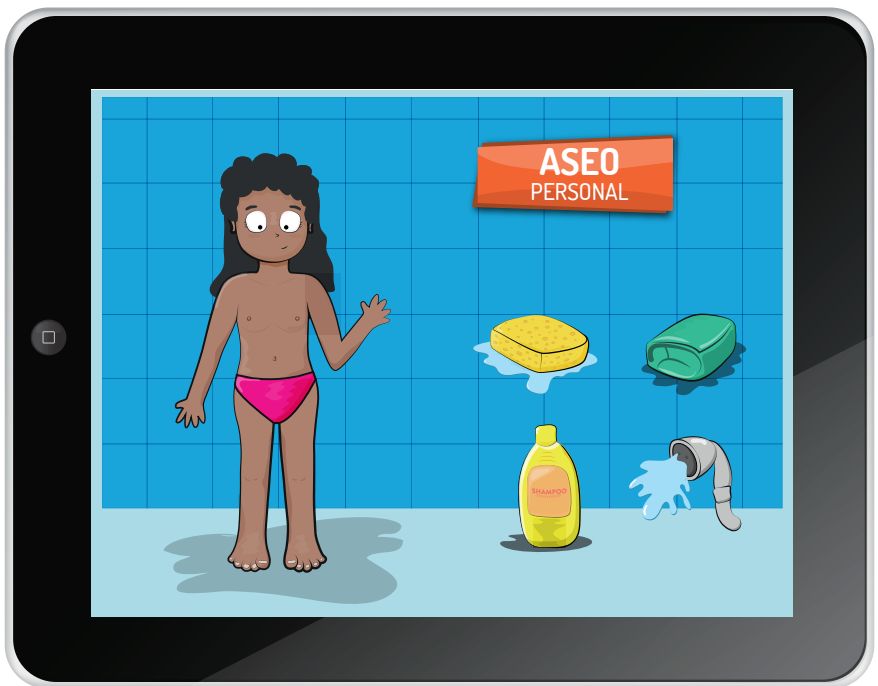
PANTALLAS DEL JUEGO



SELECCIONA
TU PERSONAJE
ANA
JUAN


¿CUAL ES LA
ETNIA DE ANA?
AFRO
MESTIZA
MONTUBIA
INDIGENA


¿CUAL ES LA
ETNIA DE ANA?
AFRO
MESTIZA
MONTUBIA
INDIGENA


ASEO
PERSONAL

IDENTIFICA
SUS PARTES ÍNTIMAS
BOCA
VAGINA
SENOS
NALGAS

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

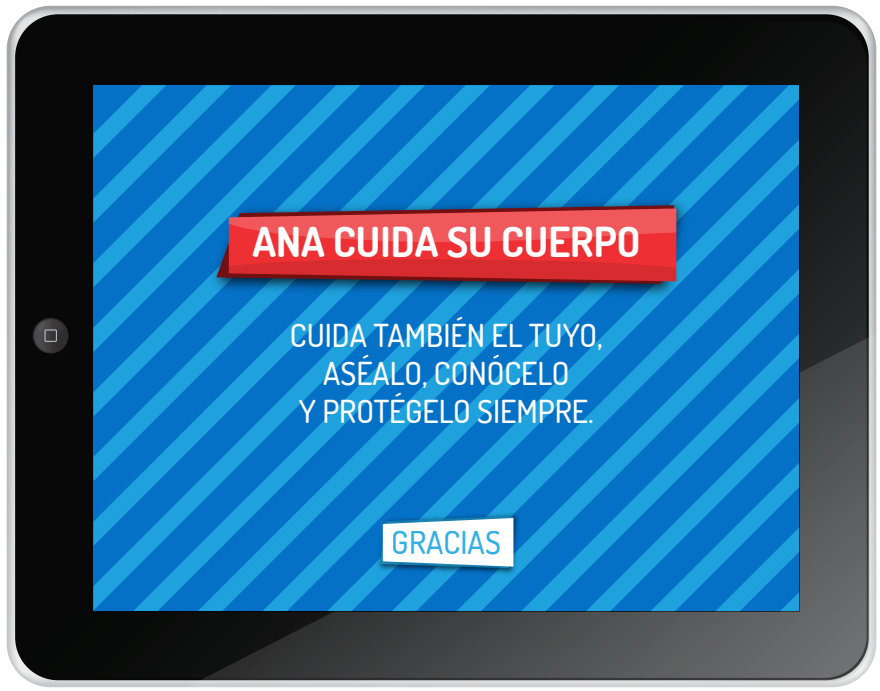
PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

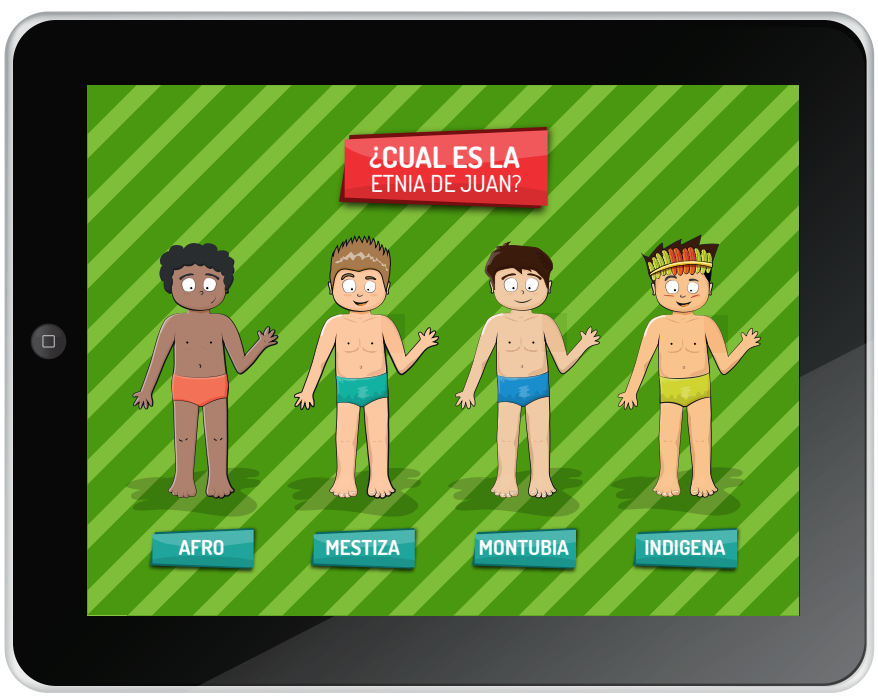
PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

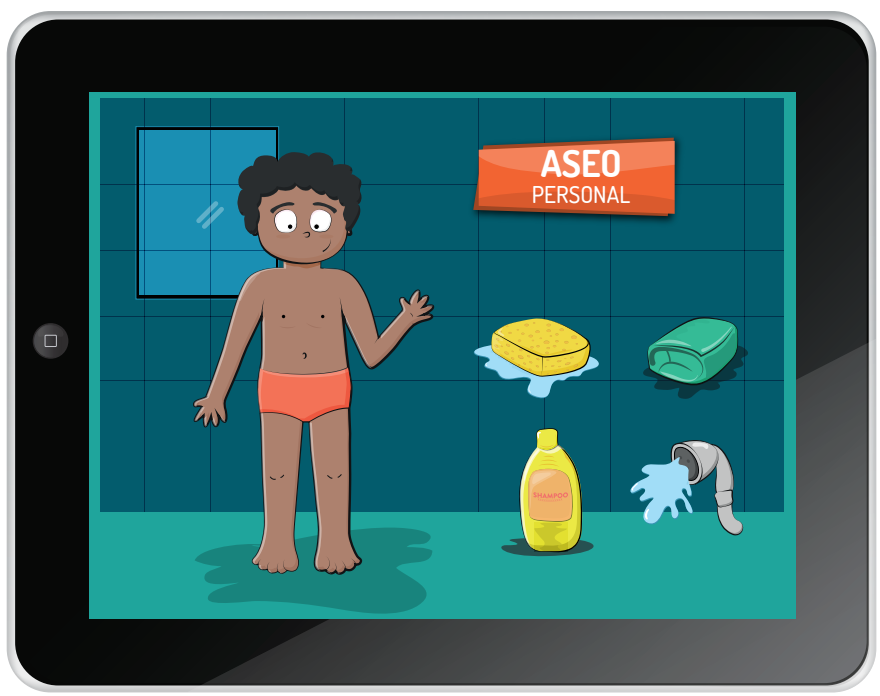
PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS


ANA CUIDA SU CUERPO
CUIDA TAMBIÉN EL TUYO,
ASÉALO, CONÓCELO
Y PROTÉGELO SIEMPRE.
GRACIAS


¿CUAL ES LA
ETNIA DE JUAN?
AFRO
MESTIZA
MONTUBIA
INDIGENA

¿CUAL ES LA
ETNIA DE JUAN?
AFRO
MESTIZA
MONTUBIA
INDIGENA


ASEO
PERSONAL
SHAMPOO

IDENTIFICA
SUS PARTES ÍNTIMAS
BOCA
PENE
TETILLAS
NALGAS

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

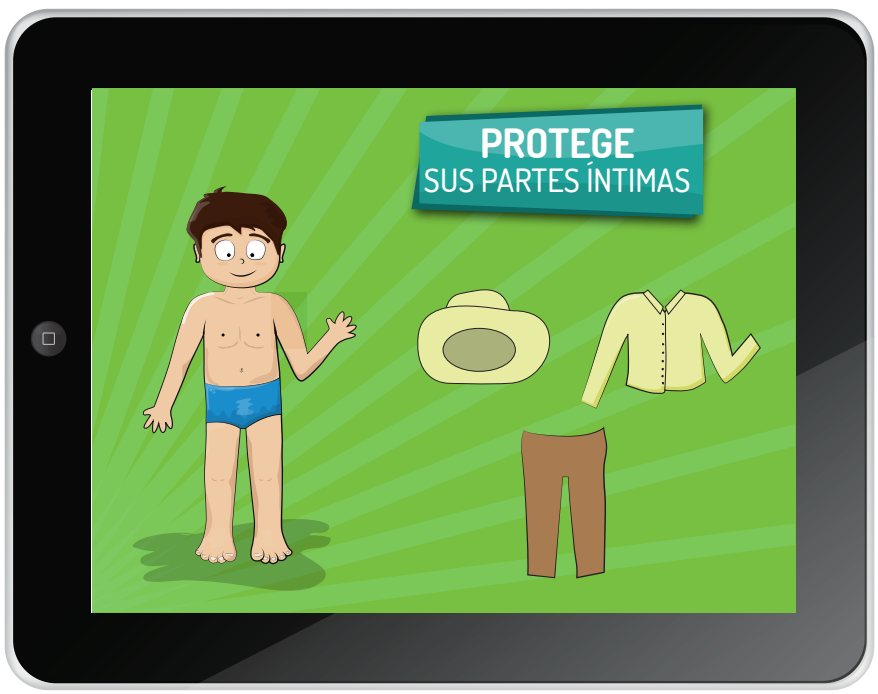
PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

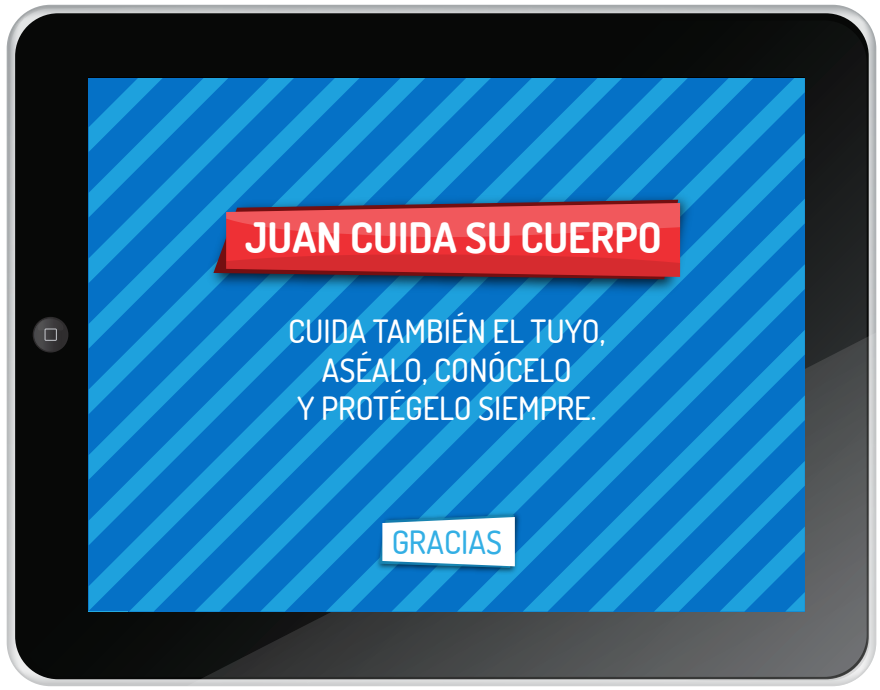
PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

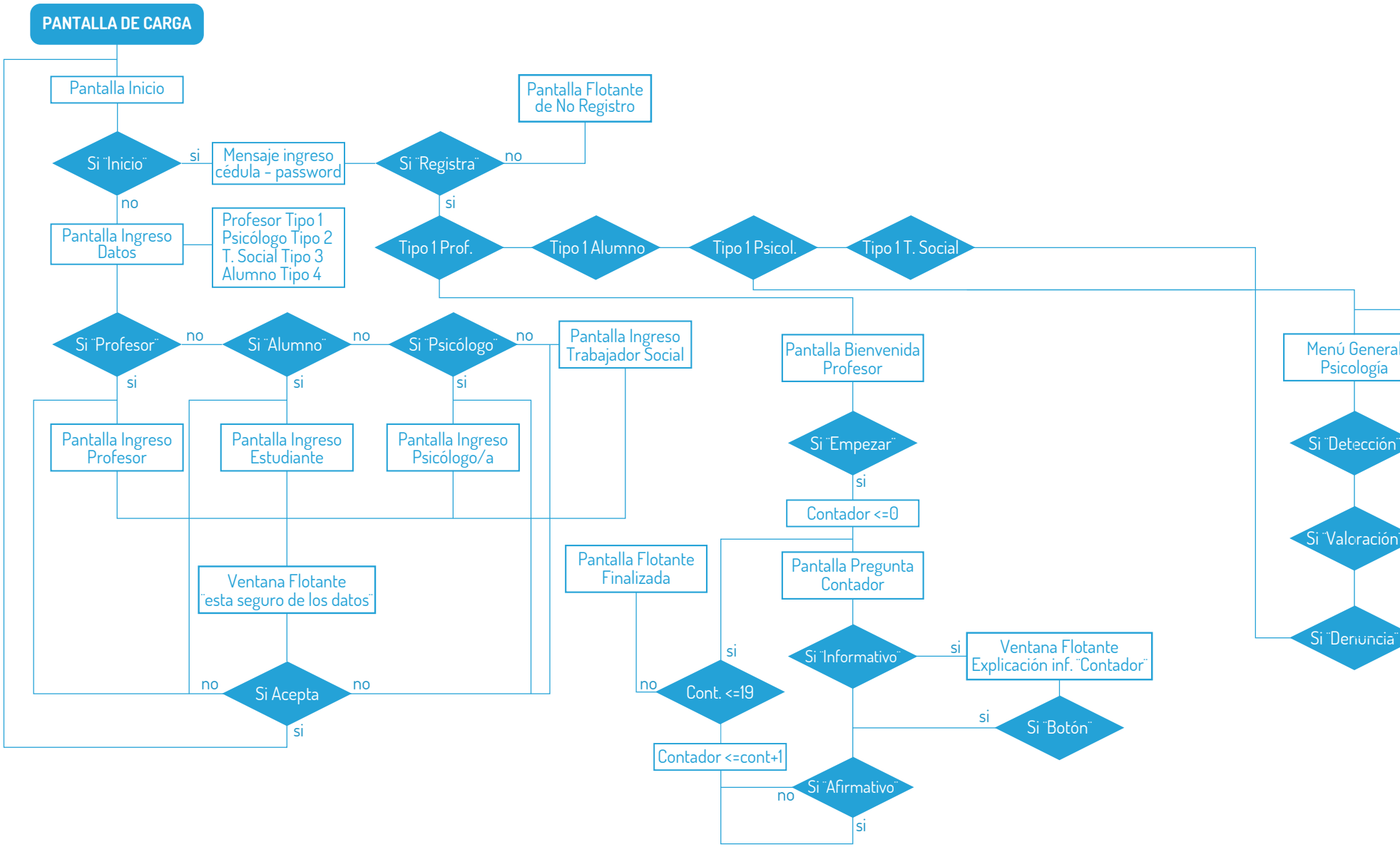
PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

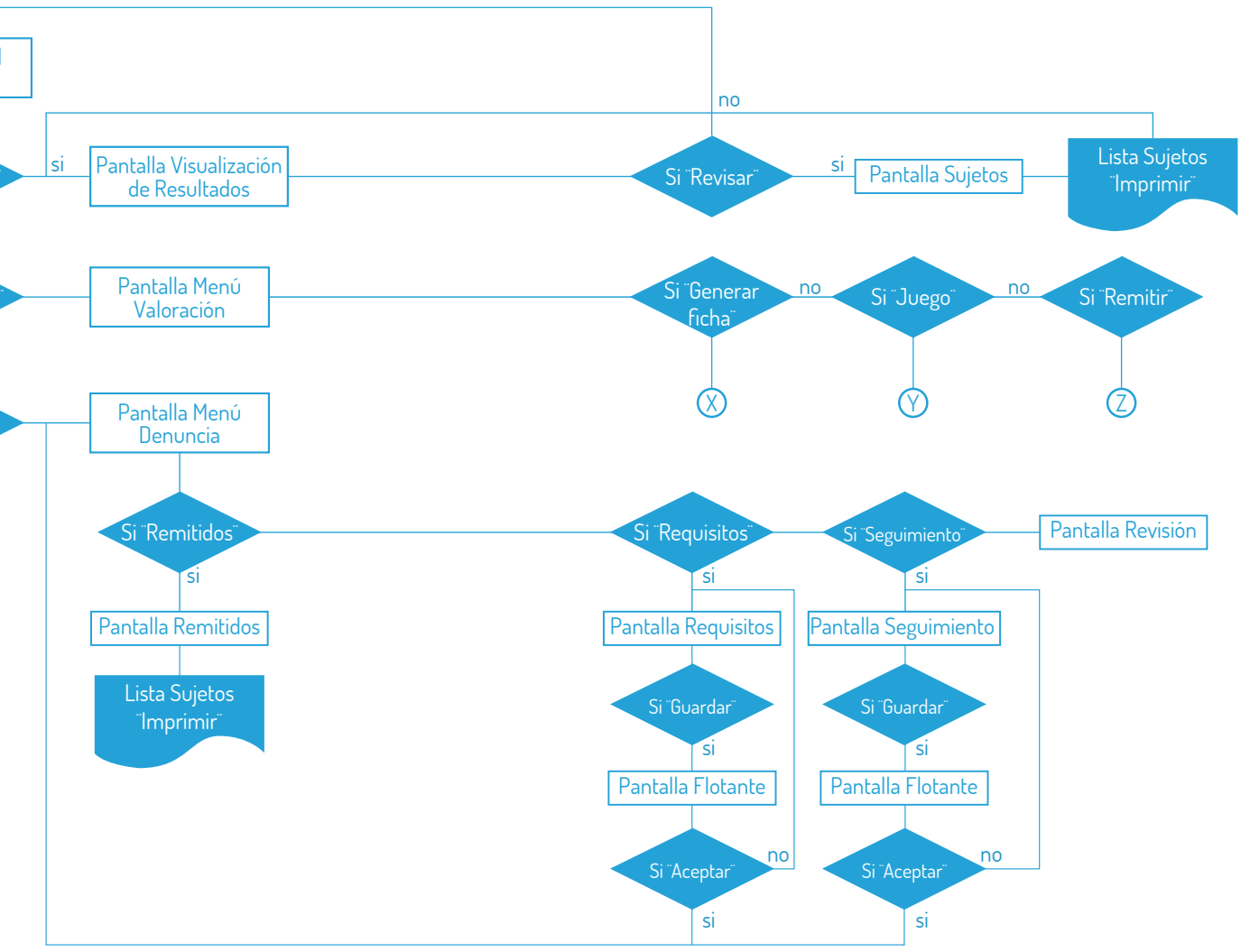

PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

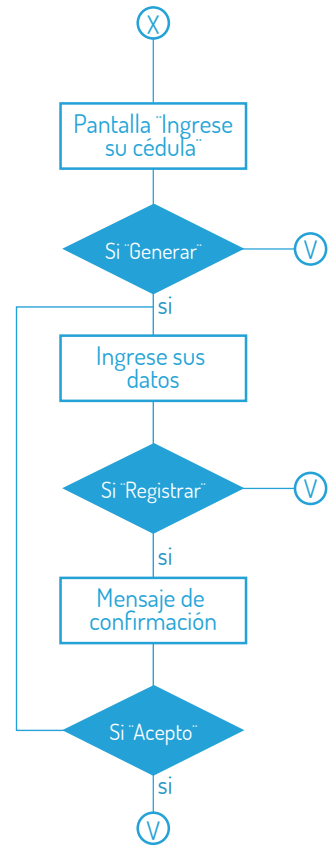
PROTEGE
SUS PARTES ÍNTIMAS

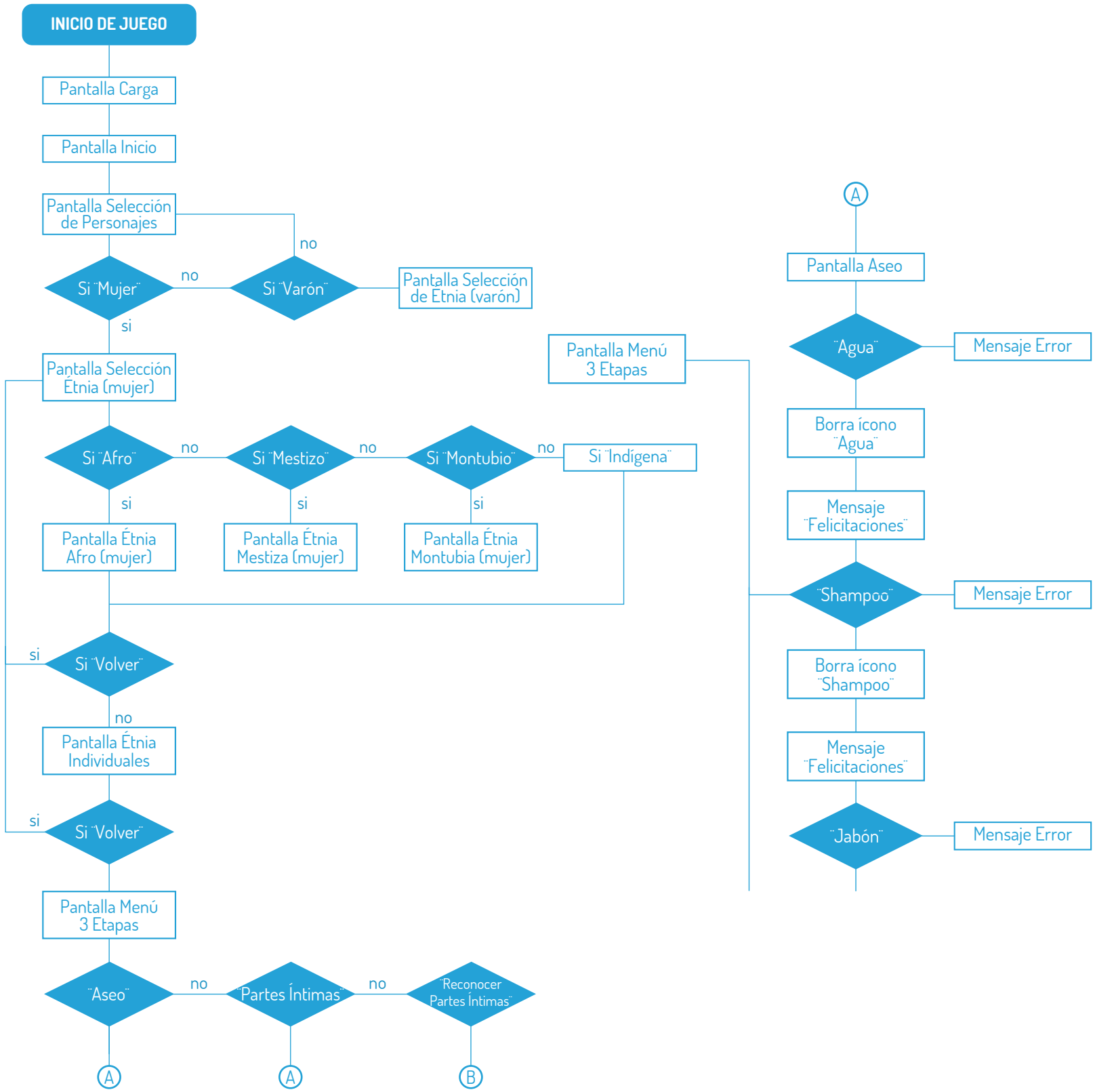

JUAN CUIDA SU CUERPO
CUIDA TAMBIÉN EL TUYO,
ASÉALO, CONÓCELO
Y PROTÉGELO SIEMPRE.
GRACIAS

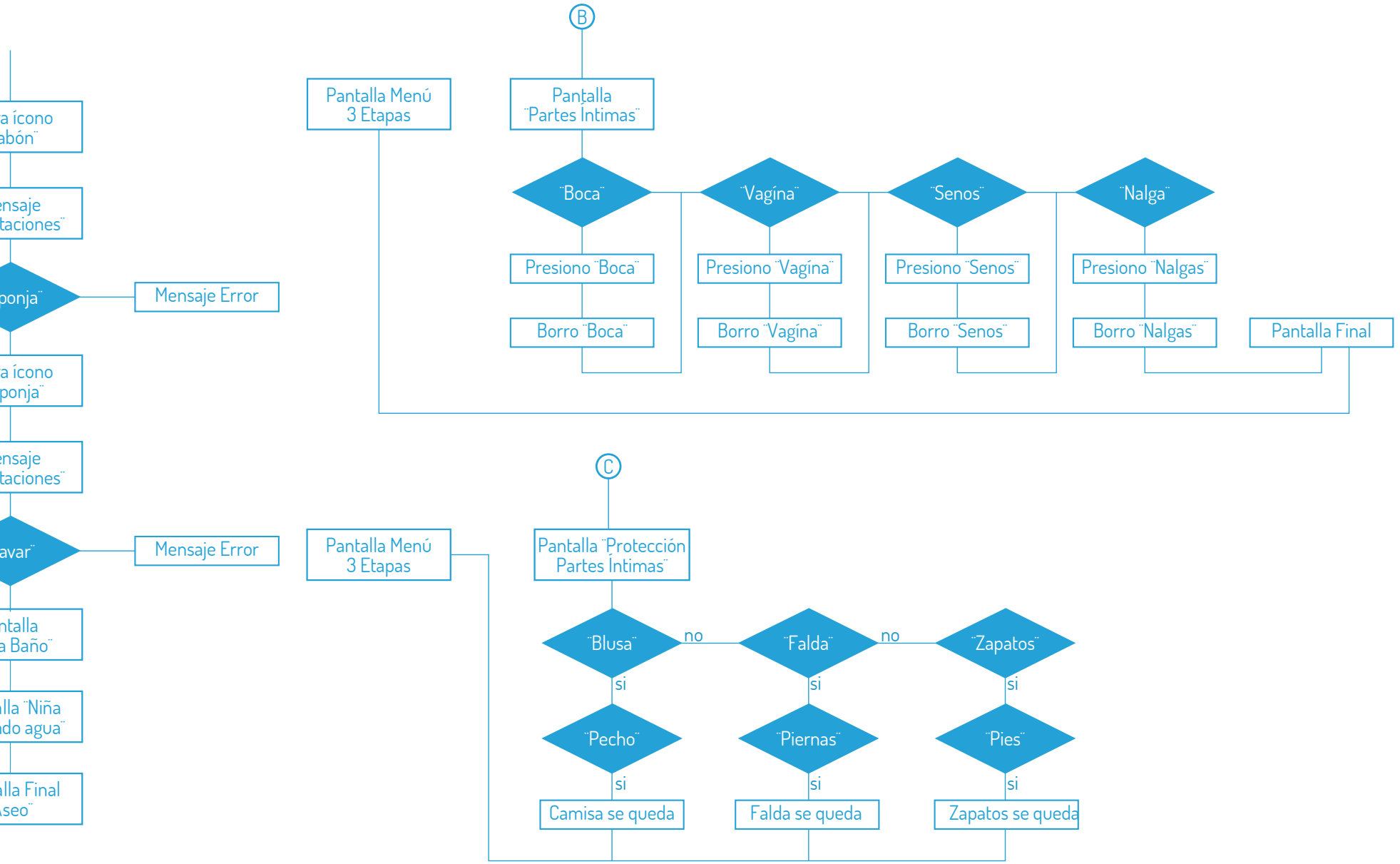
DIAGRAMAS DE FLUJO

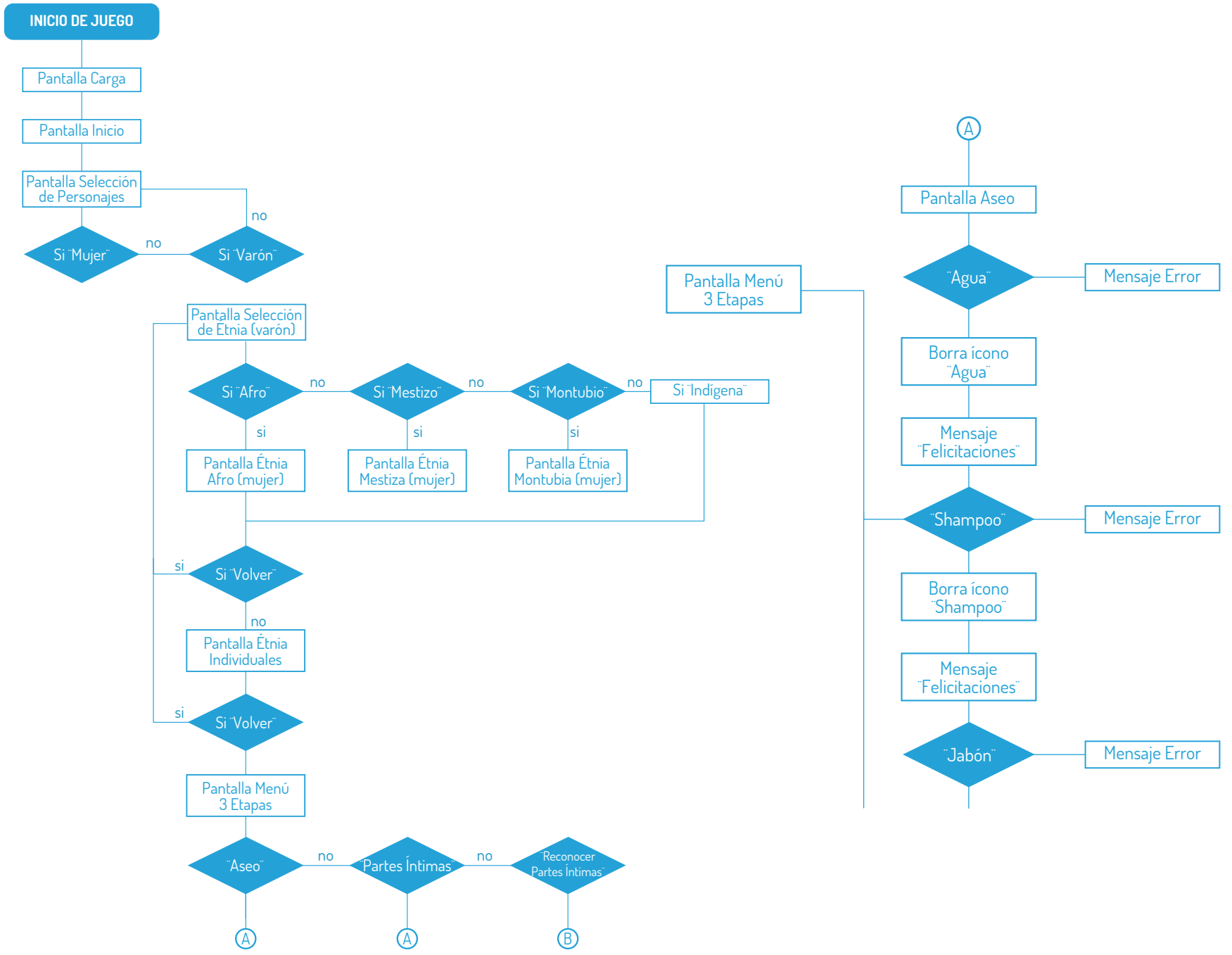


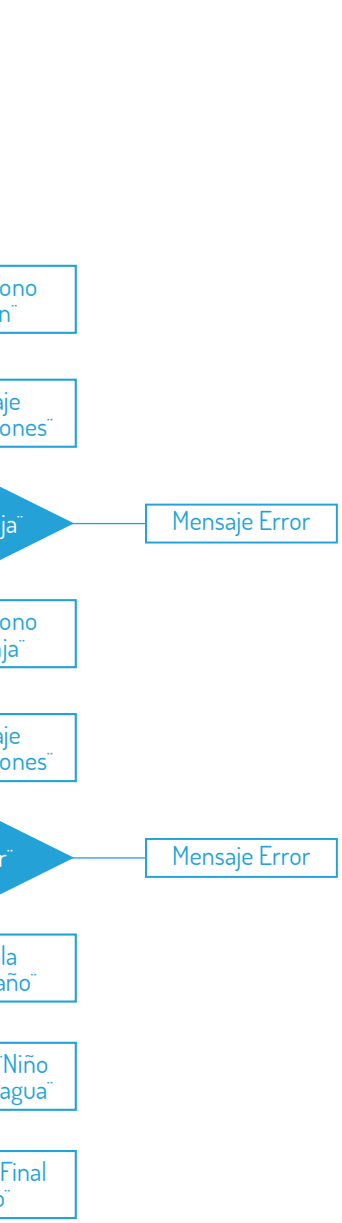

no
si
Pantalla Visualización de Resultados
Si ¨Revisar¨
si
Pantalla Sujetos
Lista Sujetos ¨Imprimir¨
Pantalla Menú Valoración
Si ¨Generar ficha¨
no
Si ¨Juego¨
no
Si ¨Remitir¨
X
Y
Z
Pantalla Menú Denuncia
Si ¨Remitidos¨
si
Pantalla Remitidos
Lista Sujetos ¨Imprimir¨
Si ¨Requisitos¨
Si ¨Seguimiento¨
Pantalla Revisión
si
Pantalla Requisitos
Si ¨Guardar¨
si
Pantalla Flotante
Si ¨Aceptar¨
no
si
Pantalla Seguimiento
Si ¨Guardar¨
si
Pantalla Flotante
Si ¨Aceptar¨
no
si

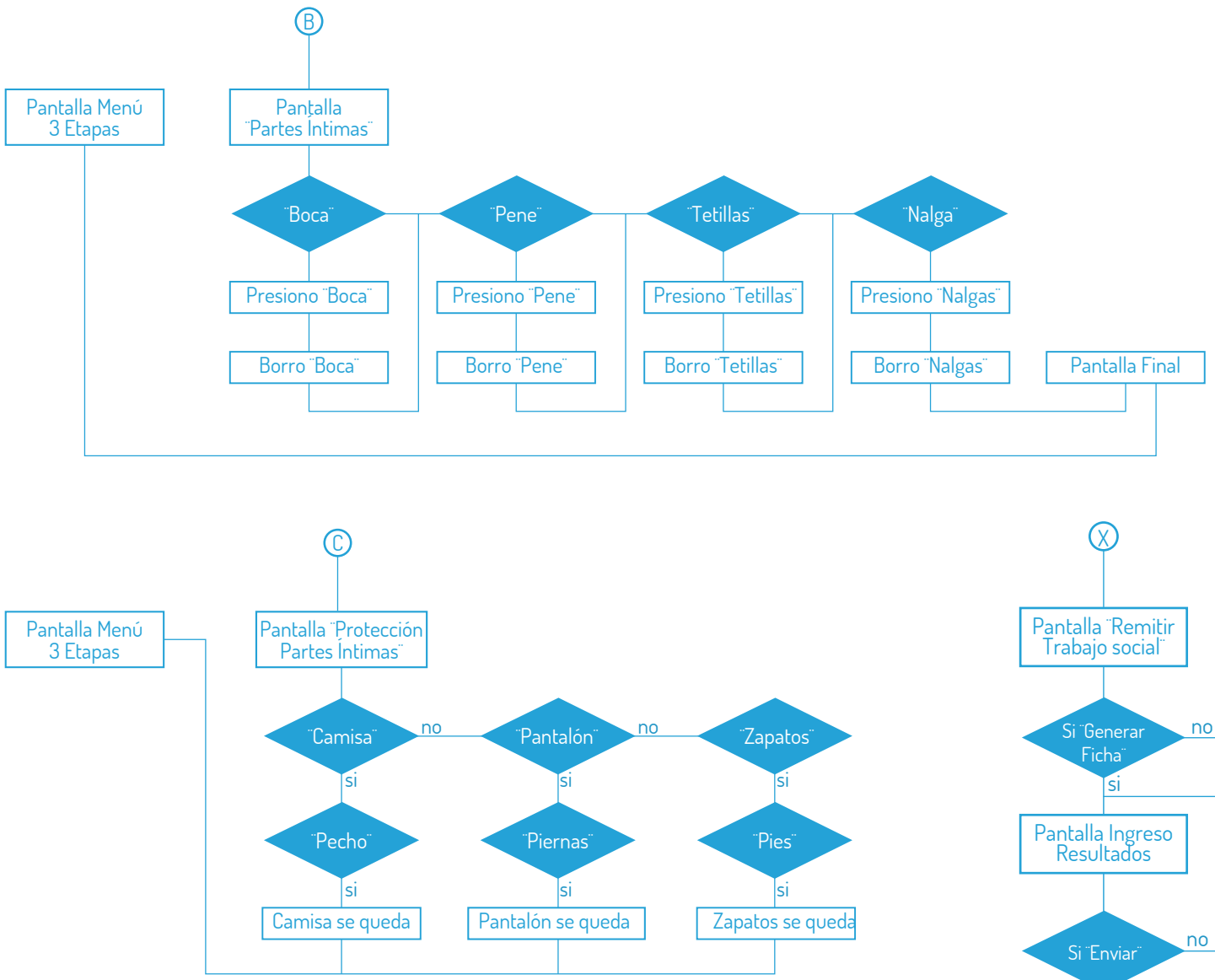

X
Pantalla ¨Ingrese su cédula¨
Si ¨Generar¨
V
si
Ingrese sus datos
Si ¨Registrar¨
V
si
Mensaje de confirmación
Si ¨Acepto¨
si
V

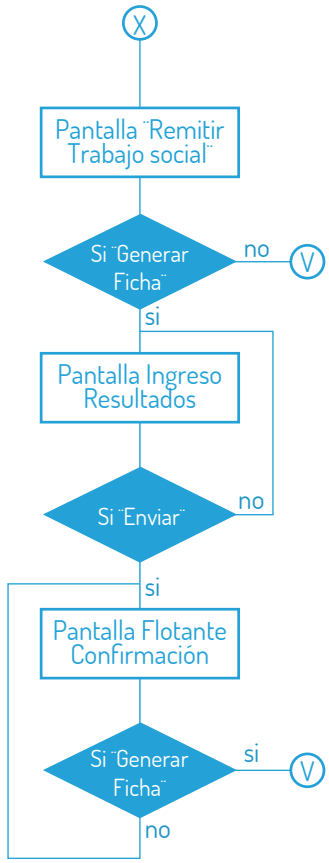

INICIO DE JUEGO
Pantalla Carga
Pantalla Inicio
Pantalla Selección de Personajes
Si ¨Mujer¨
no
Si ¨Varón¨
Pantalla Selección de Etnia (varón)
si
Pantalla Selección Etnia (mujer)
Si ¨Afro¨
no
Si ¨Mestizo¨
no
Si ¨Montubio¨
no
Si ¨Indígena¨
si
si
si
Pantalla Étnia Afro (mujer)
Pantalla Étnia Mestiza (mujer)
Pantalla Étnia Montubia (mujer)
Pantalla Menú 3 Etapas
si
Si ¨Volver¨
no
Pantalla Étnia Individuales
si
Si ¨Volver¨
Pantalla Menú 3 Etapas
¨Aseo¨
no
¨Partes Íntimas¨
no
¨Reconocer Partes Íntimas¨
A
A
B
A
Pantalla Aseo
¨Agua¨
Mensaje Error
Borra ícono ¨Agua¨
Mensaje ¨Felicitaciones¨
¨Shampoo¨
Mensaje Error
Borra ícono ¨Shampoo¨
Mensaje ¨Felicitaciones¨
¨Jabón¨
Mensaje Error


a ícono
abón¨
nsaje
taciones¨
ponja¨
Mensaje Error
a ícono
ponja¨
nsaje
taciones¨
avar¨
Mensaje Error
ntalla
a Baño¨
lla ¨Niña
do agua¨
lla Final
seo¨
B
Pantalla Menú
3 Etapas
Pantalla
¨Partes Intimas¨
¨Boca¨
¨Vagína¨
¨Senos¨
¨Nalga¨
Presiono ¨Boca¨
Presiono ¨Vagína¨
Presiono ¨Senos¨
Presiono ¨Nalgas¨
Borro ¨Boca¨
Borro ¨Vagína¨
Borro ¨Senos¨
Borro ¨Nalgas¨
Pantalla Final
C
Pantalla Menú
3 Etapas
Pantalla ¨Protección
Partes Intimas¨
¨Blusa¨
no
¨Falda¨
no
¨Zapatos¨
si
si
si
¨Pecho¨
¨Piernas¨
¨Pies¨
si
si
si
Camisa se queda
Falda se queda
Zapatos se queda

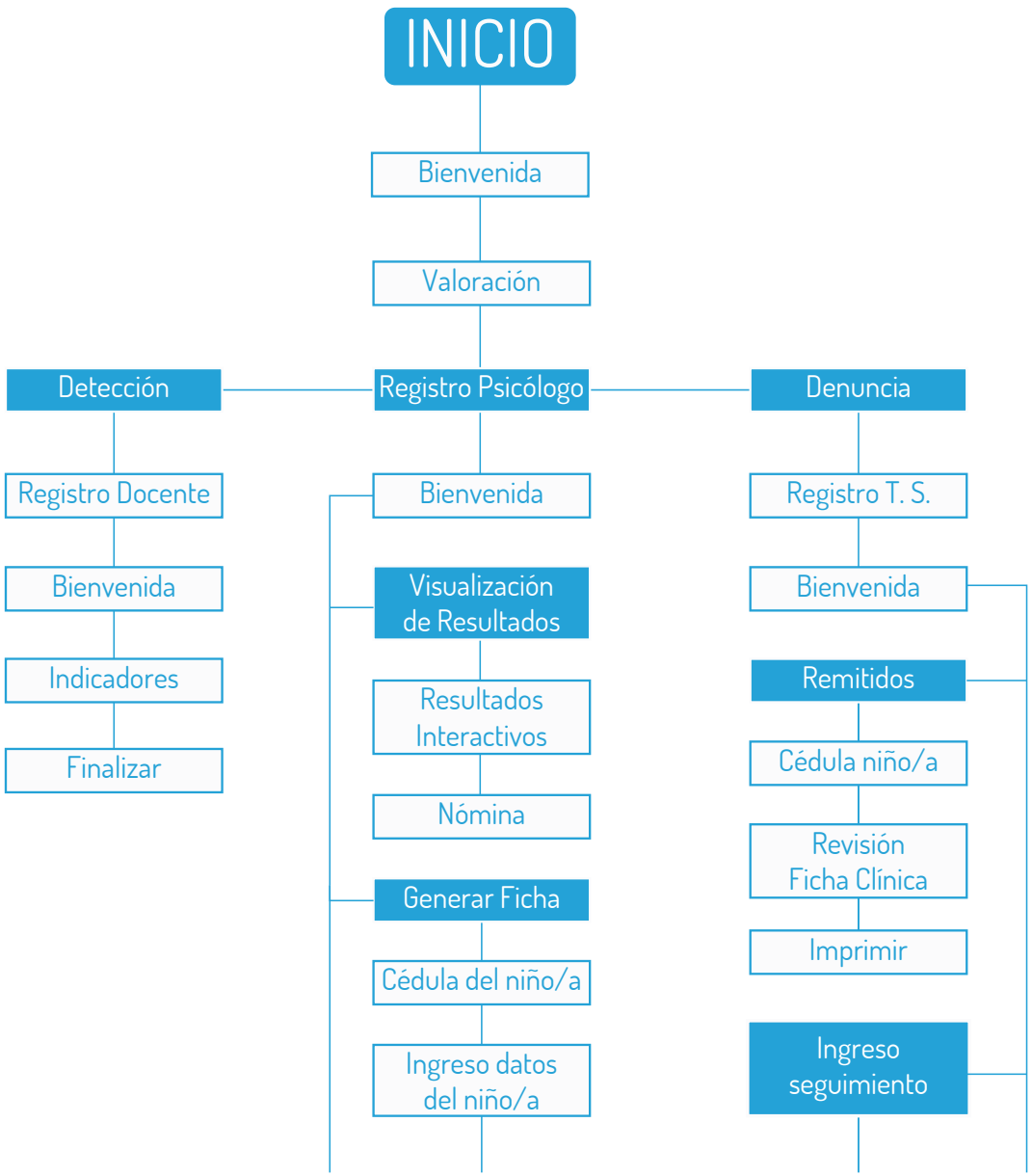

INICIO DE JUEGO
Pantalla Carga
Pantalla Inicio
Pantalla Selección de Personajes
Si "Mujer"
no
Si "Varón"
no
Pantalla Selección de Etnia (varón)
Si "Afro"
no
Si "Mestizo"
no
Si "Montubio"
no
Si "Indígena"
si
Pantalla Étnia Afro (mujer)
si
Pantalla Étnia Mestiza (mujer)
si
Pantalla Étnia Montubia (mujer)
si
Si "Volver"
no
Pantalla Étnia Individuales
si
Si "Volver"
Pantalla Menú 3 Etapas
"Aseo"
no
"Partes Íntimas"
no
"Reconocer Partes Íntimas"
A
A
B
Pantalla Menú 3 Etapas
A
Pantalla Aseo
"Agua"
Mensaje Error
Borra ícono "Agua"
Mensaje "Felicitaciones"
"Shampoo"
Mensaje Error
Borra ícono "Shampoo"
Mensaje "Felicitaciones"
"Jabón"
Mensaje Error
Borra íc
"Jabó
Mensa
"Felicitaci
"Espon
Borra íc
"Espon
Mensa
"Felicitaci
"Lava
Pantal
"Niño Ba
Pantalla
Cayendo
Pantalla
"Aseo

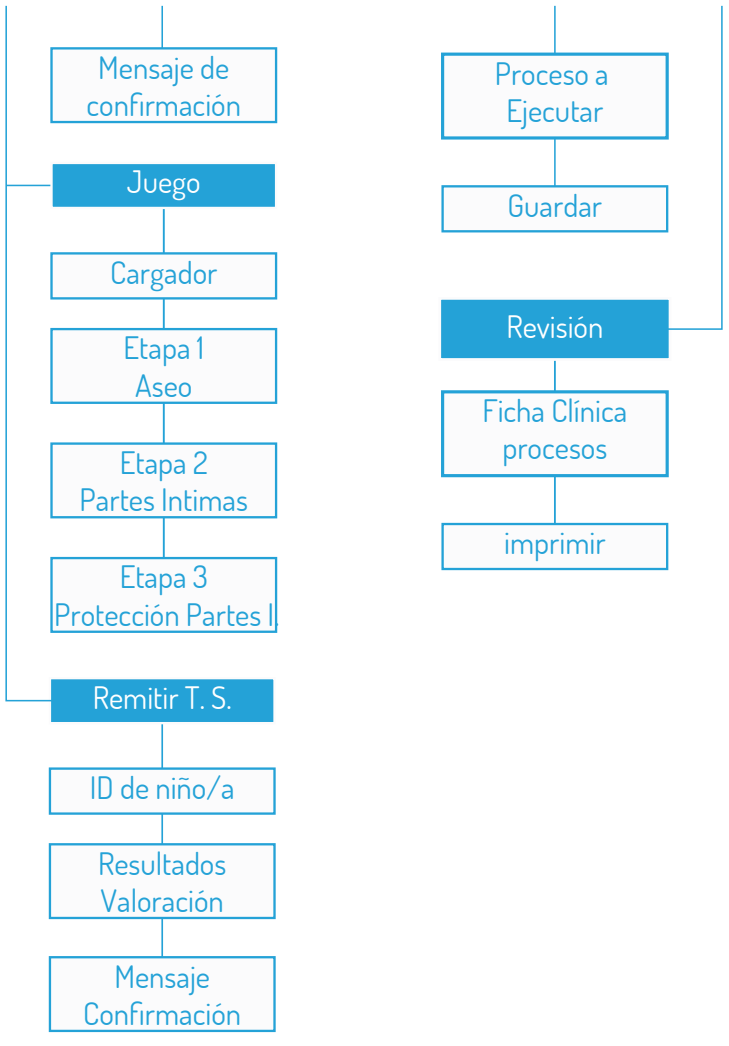

ono
n¨
aje
ones¨
ja¨
Mensaje Error
ono
ja¨
aje
ones¨
r¨
Mensaje Error
la
año¨
¨Niño
agua¨
Final
o¨


B
Pantalla Menú
3 Etapas
Pantalla
¨Partes Íntimas¨
¨Boca¨
¨Pene¨
¨Tetillas¨
¨Nalga¨
Presiono ¨Boca¨
Presiono ¨Pene¨
Presiono ¨Tetillas¨
Presiono ¨Nalgas¨
Borro ¨Boca¨
Borro ¨Pene¨
Borro ¨Tetillas¨
Borro ¨Nalgas¨
Pantalla Final
C
Pantalla Menú
3 Etapas
Pantalla ¨Protección
Partes Íntimas¨
¨Camisa¨
no
¨Pantalón¨
no
¨Zapatos¨
si
si
si
¨Pecho¨
¨Piernas¨
¨Pies¨
si
si
si
Camisa se queda
Pantalón se queda
Zapatos se queda


X
Pantalla ¨Remitir
Trabajo social¨
Si ¨Generar
Ficha¨
no
V
si
Pantalla Ingreso
Resultados
Si ¨Enviar¨
no
si
Pantalla Flotante
Confirmación
Si ¨Generar
Ficha¨
si
V
no

ARBOL DE CONTENIDOS




Mensaje de confirmación
Juego
Cargador
Etapa 1 Aseo
Etapa 2 Partes Intimas
Etapa 3 Protección Partes I
Remitir T. S.
ID de niño/a
Resultados Valoración
Mensaje Confirmación
Proceso a Ejecutar
Guardar
Revisión
Ficha Clínica procesos
imprimir

MANUAL DE USO

DOCENTES, PSICÓLOGOS/AS Y TRABAJADORES SOCIALES

SISTEMA GRÁFICO COMUNICACIONAL MULTIMEDIA

AYNI

ÍNDICE

1.- Introducción
2.- Descripción general
    2.1.- Ficha Técnica
3.- Fundamentos e innovación
4.- Justificación
5.- Materiales
6.- Normas de aplicación
7.- Referentes teóricos

INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen varios tipos de abuso de los cuales forman parte los niños y niñas de la ciudad de Cuenca, siendo estos físicos, verbales o sexuales, los mismos que al ser callados y no denunciados, generan círculos de maltrato.

Hablar de temas sexuales en la actualidad aun es un tabú, más si nos enfocamos en el abuso sexual de niños y niñas, refiriéndose como abuso a "cualquier conducta sexual mantenida entre un adulto y un menor" (Echeburúa, 2006).

También se tiene como antecedente que en la provincia del Azuay las estadísticas nos indican que los más afectados son los niños y niñas de 10 a 12 años de edad (Diario El Mercurio, 2013).

El tema cuenta con barreras muy amplias como es el entorno en el que se desarrolla el abuso, que generalmente ocurre en la familia o círculos cercanos al infante; esto provoca que él niño o niña callen el hecho por temor a no dañar estas relaciones sociales, cargando no únicamente con el abuso, sino también con la culpabilidad por lo sucedido durante mucho tiempo.

En el abuso sexual, la detección tardía y la mala orientación a la víctima, generan problemas psicológicos como el temor a la soledad, rechazo a familiares, aislamiento social e inclusive genera una confusión en su orientación sexual, físicamente también son evidentes afecciones como golpes, heridas, sangrados y enfermedades de transmisión sexual. (Echeburúa, 2006).

Cuando a nivel local profesores y departamentos psicológicos, sospechan que algún niño o niña ha sido atentado contra su integridad, no disponen de material gráfico apropiado para que el niño o niña proyecte fácilmente esta patología y pueda exigir los derechos que tienen y que están vigentes en el Código de la niñez y adolescencia que ampara su bienestar e integridad, así como también el Código Orgánico Integral Penal, vigente desde 2014.

DESCRIPCIÓN GENERAL
FICHA TÉCNICA

MATERIAL

Manual y demo de usabilidad.

NOMBRE DEL PRODUCTO

La selección del nombre de nuestra marca esta bajo parámetros de significado de palabras quichuas que dan un sentir y un trabajo conjunto de actividades comunitarias, AYNI.

AUTORES

Daniel Santiago Mejía Cabrera
Manuel Alfonso Loaiza González

COAUTORES

Roberto Landívar
Toa Tripaldi
Juan Santiago Malo

PROCEDENCIA

Universidad del Azuay

APLICACIÓN

Individual

ÁMBITO DE APLICACIÓN

Planteles educativos primarios.

DURACIÓN

40 – 60 minutos

FINALIDAD

Aportar a la detención, valoración y denuncia de los posibles casos de abuso sexual de niños y niñas de 10 a 12 años, mediante la generación de un Sistema gráfico comunicacional multimedia.

6

FUNDAMENTACIÓN E INNOVACIÓN

Si bien es cierto las formas de abuso hacia niños y niñas son varias, existe un alto índice de denuncia de abuso sexual infantil, lo cual nos permite identificar que lo profesionales no siempre cuentan con las herramientas adecuadas para la detección, valoración y denuncia de estos casos.

Muestra de ello en la actualidad se utilizan lo que conocemos como Test Proyectivos, que son hojas ilustradas que se les entregan a los niños y niñas para que coloreen o que resalten partes de su cuerpo que no les gusta, que les provoca dolor y que les provoca vergüenza hablar.

De igual manera existen los Muñecos Anatómicos, que cuentan con todas las características físicas que diferencian a un hombre de una mujer, los cuales son entregados a los niños/as y mediante la interacción, pueden manifestar conductas sexuales inadecuadas para su edad, lo que dará pautas necesarias a los profesionales, en este caso psicólogos/as quienes manejarán el tema según la personalidad del niño o niña en cuestión.

Teniendo esto como antecedente vemos la necesidad de hacer un aporte desde el Diseño gráfico, innovando las herramientas que podrían aportar a tratar la problemática de abuso sexual infantil, es por ello que planteamos el desarrollo de un Sistema grafico comunicacional multimedia que permita un involucramiento interdisciplinario entre docentes, psicólogos/as, trabajadores sociales, para lograr la detección, valoración y denuncia temprana de posibles casos de abuso sexual en niños y niñas de 10 a 12 años.

7

JUSTIFICACIÓN

AYNI, es un Sistema grafico comunicacional multimedia que involucra a los profesionales que tiene un contacto más cercano con niños y niñas para abordar de forma adecuada la detección, valoración y denuncia de posibles casos de abuso de abuso sexual infantil.

Para esto el Sistema, presenta el producto con tres etapas claras de atención: detección, valoración y denuncia de posibles casos de abuso sexual. En donde cada una de ellas, está a cargo de un profesional diferente haciendo énfasis en el involucramiento interdisciplinario.

Es por ello que en este producto hacemos participe del proceso de detección de posibles casos de abuso sexual, a la persona que mayor contacto tiene dentro de la vida de un niño o niña, en este caso son los docentes de aula, quienes en sus clases de sexualidad y en el desarrollo cotidiano dentro de la escuela, son los más indicados para captar los cambios de conducta.

Dentro de este producto el/la docente tendrá la responsabilidad de concretar un total de 20 indicadores que ayudarán a sondear la situación de posible abuso sexual por la que esta atravesando el niño o niña.

En el ámbito de valoración es el psicólogo/a el indicado de esta etapa, aquí es una interacción conjunta entre el profesional y el niño o niña posible victima de abuso sexual, en donde se presenta un juego que consta de tres momentos: el primero abarca la higiene personal, el segundo identifica partes intimas y el tercero como proteger o cuidar las partes intimas.

En este ámbito lo que se pretende es general o abrir un vinculo de confianza entre el adulto y el niño o niña, para luego poder ser valorado de acuerdo a su personalidad con el método que el/la profesional crea que es el más idóneo.

La tercera etapa es la de denuncia, en esta se involucran las/los trabajadores sociales, pues son los encargados de llevar un seguimiento y acompañamiento al niño/niña y su familia a lo largo del proceso.

De esta manera AYNI propone un sistema no revictimizante, más dinámico y ágil en el que interactúan todas las partes.

MATERIALES

AYNI dentro de su sistema brinda las herramientas necesarias para que el/la profesional pueda dar un correcto uso y funcionamiento.

Dentro del empaque usted va encontrar un Manual de uso para el profesional en donde paso a paso usted va a poder tener conocimiento del contenido que el sistema le podrá generar.

Encontrará un CD con un demo de un video explicativo en donde de forma didáctica se podrá ver el funcionamiento rápido del sistema y cuales son las etapas de cada uno de los profesionales y las ventajas que se obtendrá.

Como parte del sistema también hay dentro del empaque juguetes anatómicos que serán útiles para que el psicólogo/a según sus procesos de valoración y personalidades, puedan, de ser necesario aplicar esta pruebas proyectivas.

9

NOTES DOCE

PANTALLA PROCESAMIENTO

Esta se visualizará durante el proceso de carga.

11

PANTALLA PROGRAMA

Se visualiza el nombre de la aplicación, el mismo que al pulsar da inicio a la aplicación.

12

PANTALLA PRINCIPAL INICIO

Se visualizará el propósito y cualquier otra información que se desee indicar hacia el usuario con respecto al funcionamiento del sistema y su fin.

Volver: permite volver a la pantalla programa.

Cédula: para los usuarios/as ya registrados, esta pantalla les permitirá ingresar su número de identificación (cédula), solo se permitirá el ingreso de números.

Contraseña: permitirá ingresar al usuario registrado su clave personal la cual podrá contener cualquier tipo de carácter.

Empezar: este botón permitirá al usuario una vez ingresado sus datos anteriores poder ingresar a la pantalla " Menú principal ".

Registrarse: este botón permitirá al administrador del sistema registrar a nuevos usuarios/as en la aplicación.

13

PANTALLA REGISTRO

Esta pantalla nos permitirá realizar el registro de nuevos usuarios/as de manejo del sistema y sus respectivos roles y accesos.

Cédula: aquí se ingresara el número de cédula del nuevo usuario/a.
Nombre: aquí se ingresara el nombre del nuevo usuario/a de la aplicación.
Apellido: aquí se ingresara el apellido del nuevo usuario/a de la aplicación.
Profesión: aquí se ingresara la profesión del nuevo usuario/a de la aplicación o su rol.
E-mail: permitirá ingresar la dirección mail del nuevo usuario/a.
Contraseña: aquí se le pedirá al nuevo usuario/a se sirva ingresar un password personal para el uso de la aplicación en el rol de usuario que se indique.

Botón siguiente: permitirá una vez completado el llenado de todos los campos anteriores pasar al siguiente pantallazo.

14

PANTALLA DE UTILITARIOS DE PERSONAL REGISTRADO

Detección: permitirá dar inicio a cada uno de los indicadores

15

PANTALLA PRINCIPAL DETECCIÓN

Dará una bienvenida al usuario/a que ha ingresado a esta pantalla, como un texto en el cual se explica la finalidad y etapas del proceso de detección.

Siguiente: El botón siguiente permitirá avanzar dentro de la aplicación.

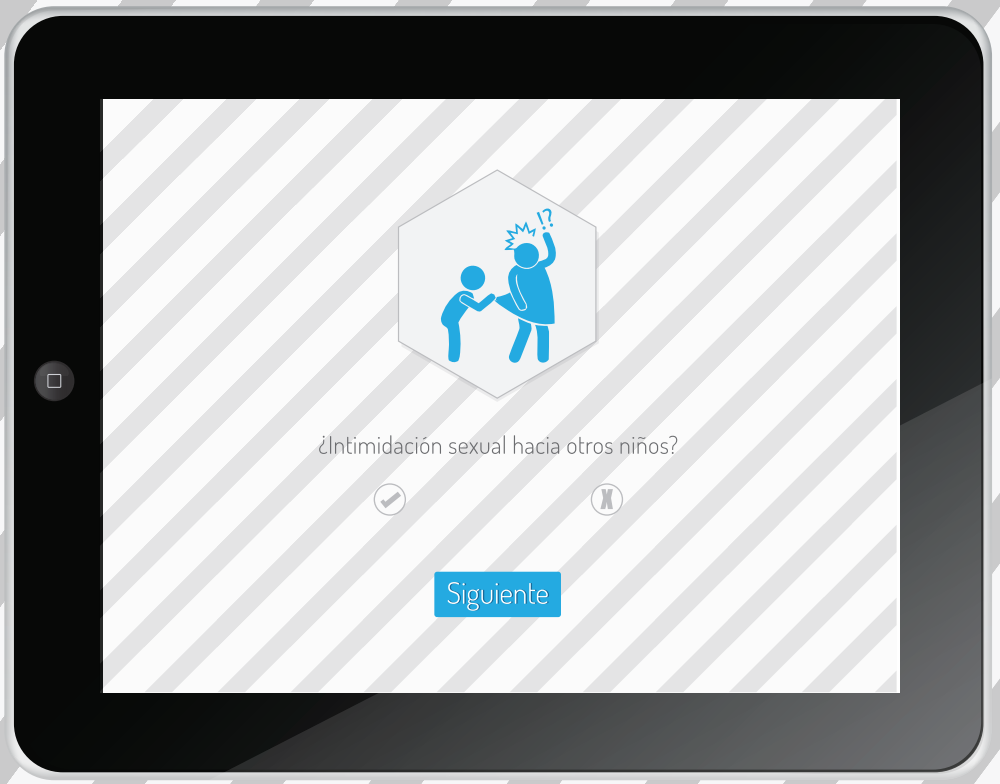
16

PANTALLA INGRESO DE LOS DATOS DEL PACIENTE.

Cedula: aquí se ingresara el numero de cedula del nuevo paciente
Nombre: aquí se ingresare el nombre del nuevo paciente
Apellido: aquí se ingresara el apellido del nuevo paciente
Género: aquí se ingresara el género del paciente
Fecha de nacimiento: se ingresara la fecha de nacimiento del paciente

Botón Empezar: permitirá una vez ingresado todos los datos comenzar con la evaluación.

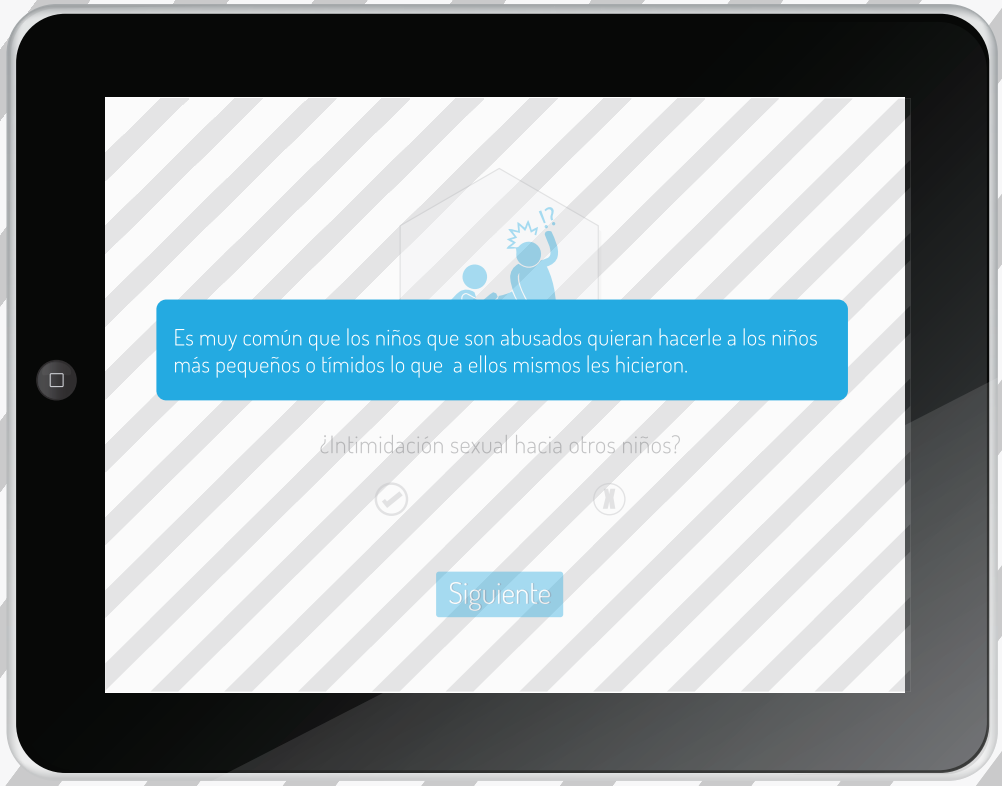
17



PROGRAMA DE DETECCIÓN

Consta de tres partes.

Icono: hace referancia al indicador (texto), además este funcionará como botón para desplegar un texto explicativo acerca del indicador.
Indicador: Es la pregunta que nos ayudará a la detección
Botón de respuesta: Usted podrá elegir su respuesta mediantes los íconos y los mismos que al ejecutarlos darán un color, si la respuesta es positiva color verde y si la respuesta es negativa color rojo.



Texto Explicativo: Este nos ayudará a tener una correcta interpretación del indicador antes mencionado y poder dar una respuesta correcta

19

PANTALLA FINAL DETECCIÓN

Dará un mensaje de agradecimiento al usuario/a (docente) que ha ingresado a esta utilidad, como un texto en el cual se explica que la primer etapa de la aplicación está finalizada.

Finalizar:permite ir a la pantalla de utilitarios, menú principal

LOGOS PSICÒ

PROGRAMA VALORACIÓN

Permitirá al psicólogo/a poder dar inicio a esta etapa

22

PANTALLA EVALUACIÓN

Esta pantalla permitirá visualizar el nombre del usuario/a y el mensaje de indicativos del proceso de evaluación.

Botón empezar: permitirá ira al inicio del programa de valoración

23

PANTALLA INICIO DE MENÚ VALORACIÓN

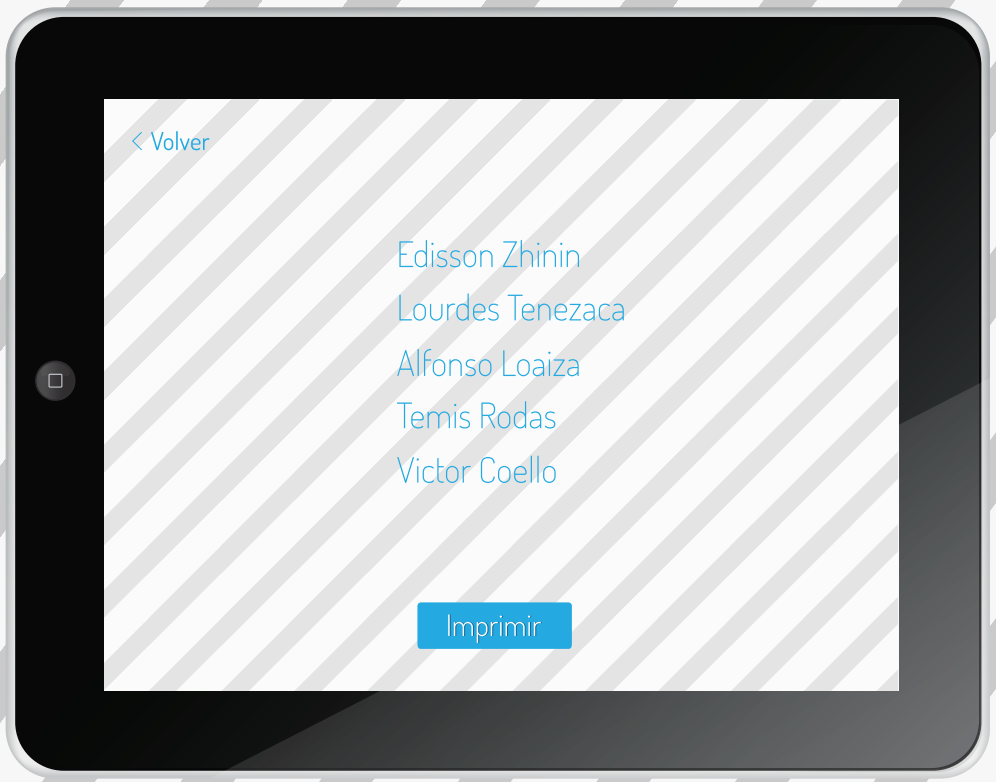
Visualización de resultados: permitirá ir a la pantalla y verificar la evolución de los resultados.

PANTALLA VISUALIZACIÓN

Permitirá de manera gráfica y acorde a parámetros saber el resultado de la evaluación generada al paciente solicitado.

Botón revisar: permitirá ir a la pantalla en la cual se mostraran el nombre de todos/as los pacientes evaluados para seleccionarlos y ver sus evaluaciones.

25

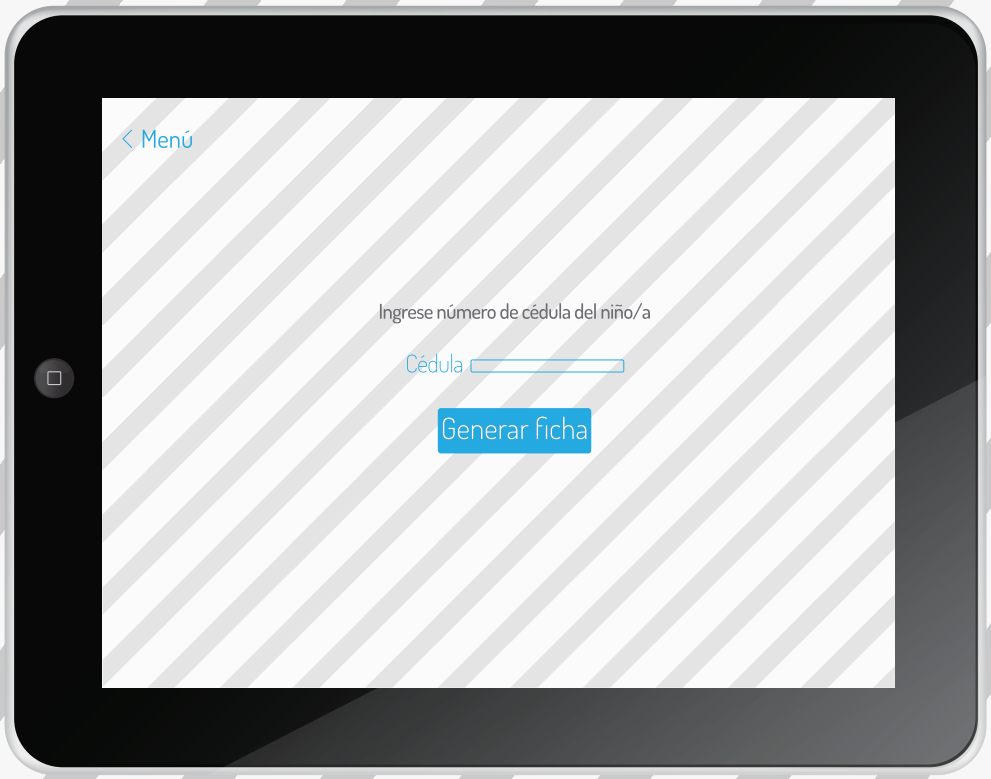


Nómina: nos permite observar cada uno de los afectados de posibles casos de abuso sexual.
Imprimir: permitirá imprimir los resultados del paciente escogido

26

Generar ficha: permite ir a la pantalla de generación de ficha

27



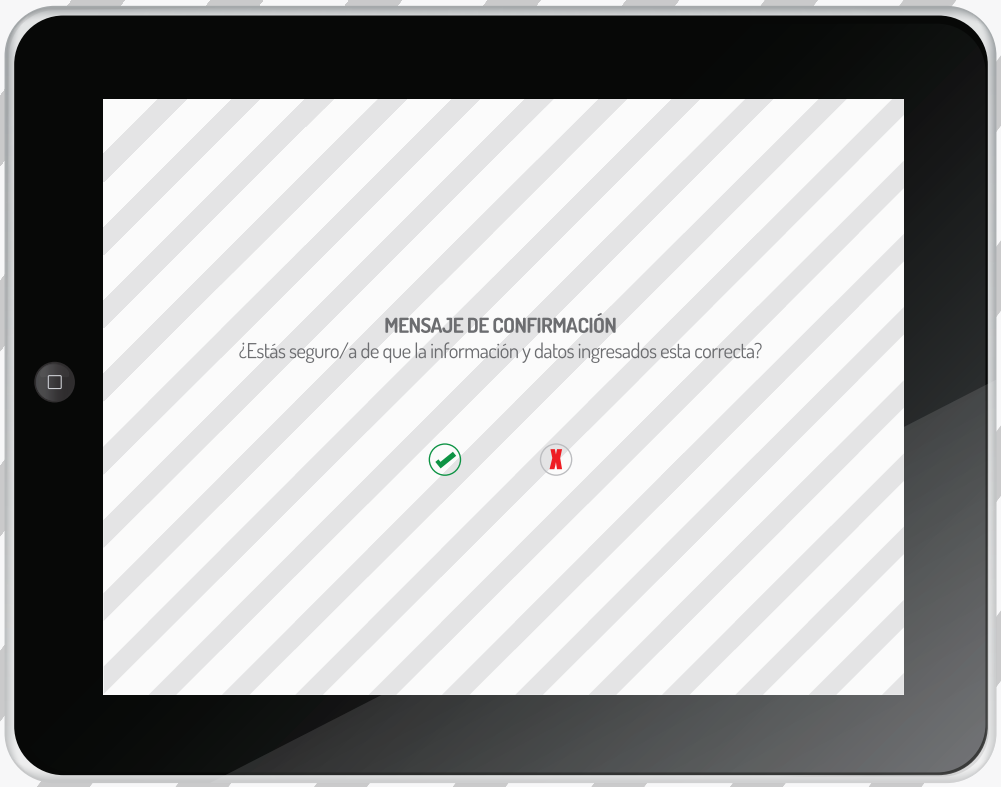
PANTALLA CÉDULA PACIENTE

Deberemos ingresar el número de cédula del paciente ingresado

28

PANTALLA DE PACIENTE

Permitirá ingresar los datos complementarios necesarios para la creación de la ficha del paciente.



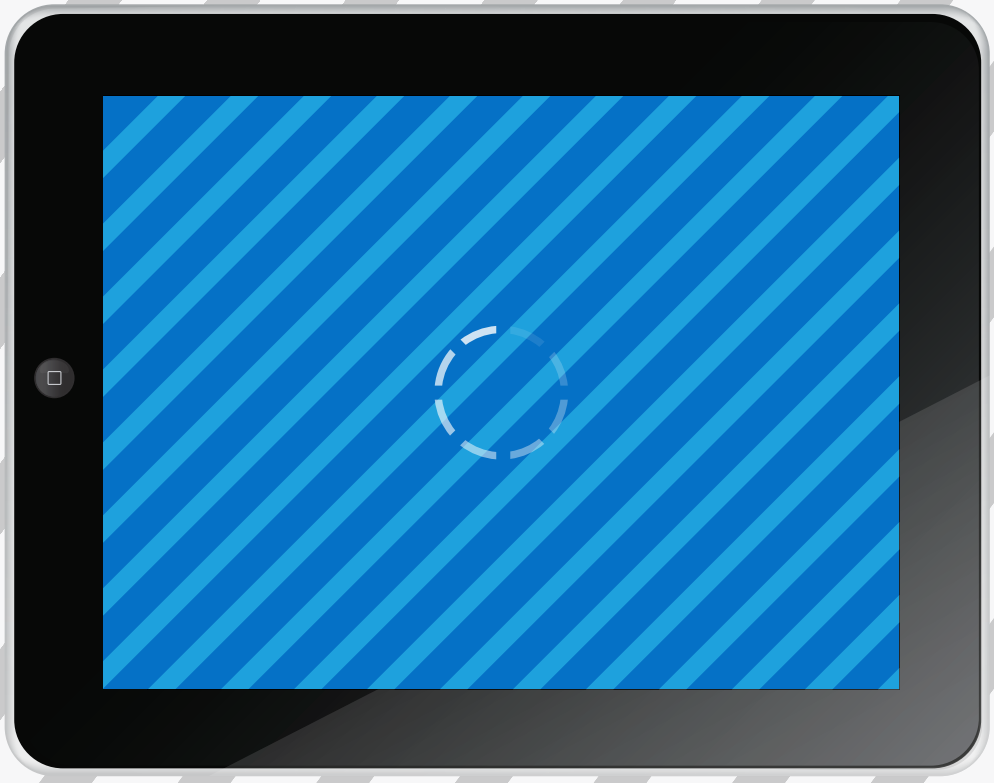
MENSAJE DE CONFIRMACIÓN

Permitirá al usuario/a confirmar la creación de la ficha

30

Empezar juego: permitirá ir a la pantalla de inicio de juego del paciente

31



PANTALLA PROCESAMIENTO

Esta se visualizará durante el proceso de carga

PANTALLA PROGRAMA

Se visualiza el nombre de la aplicación luego de la carga

33

PANTALLA SELECCIÓN

En esta pantalla el paciente procederá a escoger su género para dar inicio a la primer etapa del juego.

En esta pantalla el paciente procederá a escoger su étnia

Una vez escogido su género y étnia el paciente dará click en empezar para iniciar la primer etapa.

PANTALLA MENÚ JUEGO

Permitirá al paciente con ayuda del entrevistador proceder a escoger el tipo de etapa que desee.

PANTALLA ROL

Una vez escogido el rol se generará la siguiente pantalla en la cual el paciente deberá escoger el orden lógico de las acciones a ser tomadas durante un proceso de limpieza corporal.

PANTALLA DE IDENTIFICACIÓN DE PARTES ÍNTIMAS

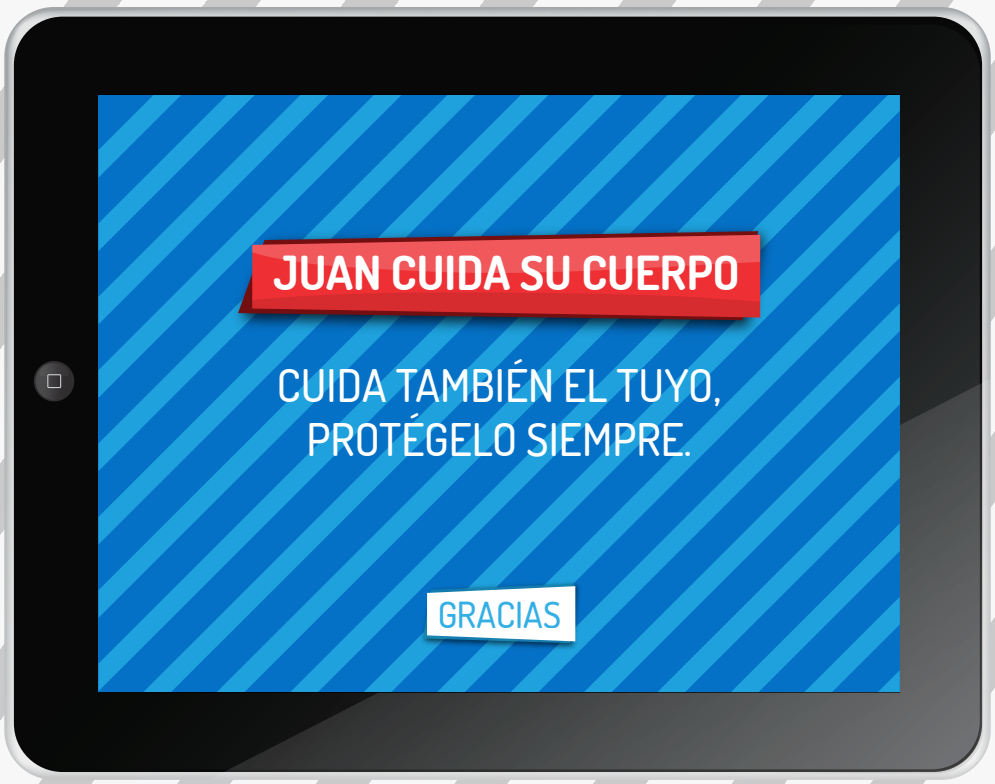
Permitirá al paciente escoger e indicar la posición en el cuerpo del gráfico de cada una de las partes intimas mencionadas.

39

PANTALLA PROTEGER

Permitirá al paciente colocar sobre el dibujo las prendas de protección en el lugar correcto.

40



PANTALLA FINALIZACIÓN JUEGO

En la pantalla se verá reflejado el mensaje con el nombre del paciente y un mensaje.
Botón gracias: una vez activado este botón le permitirá seguir a la siguiente pantalla.

PANTALLA FELICITACIONES

Dará un mensaje de felicitaciones por completar todas las etapas del juego.

42

Remisión a trabajadora social: permitirá ir a llenar el formulario de remisión de caso.

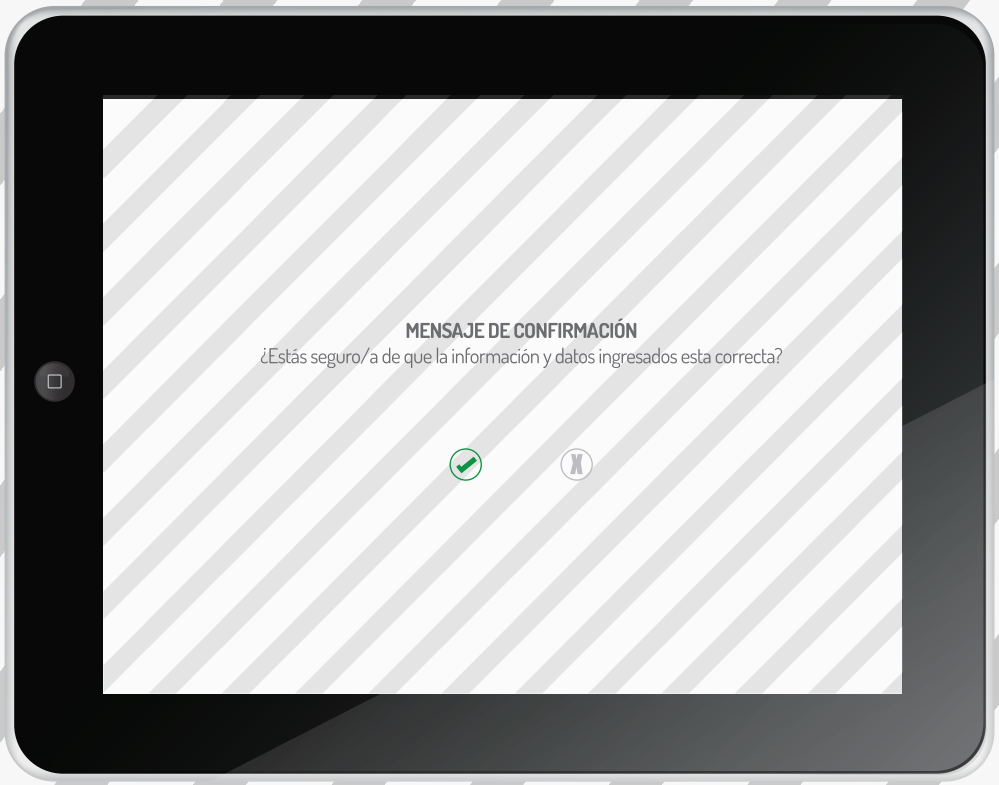
43

Cedula: permitirá ingresar la cédula del paciente.
Botón generar ficha: permitirá ir a la pantalla de ingreso de datos para generar ficha.

44

PANTALLA FICHA

Nos permitirá visualizar todos los datos del paciente y adicionalmente agregar la información necesaria sobre la evaluación por parte de la persona encargada de este proceso.



PANTALLA CONFIRMACIÓN

Permitirá indicarle al usuario/a si está seguro de confirmar la grabación del informe

TRABAJADOR SOCIAL

Denuncia: permitirá ir a la pantalla de denuncia.

48

PANTALLA DENUNCIA

Permitirá ingresar los datos del trabajador social a cargo del caso.

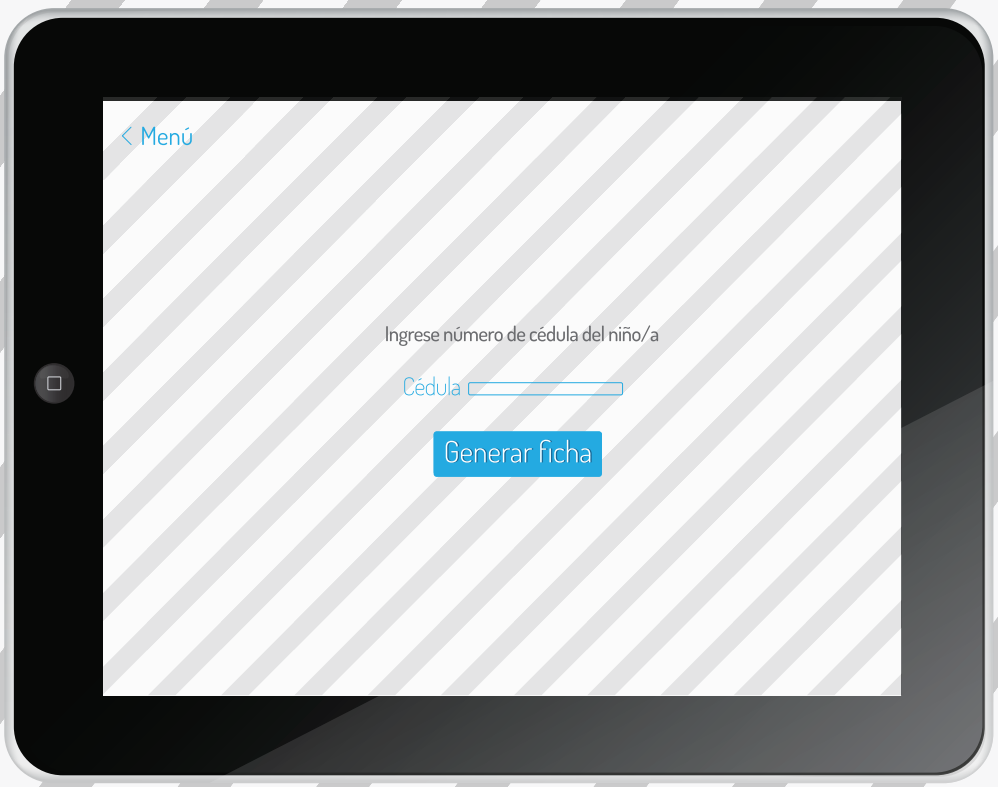
Una vez registrado el trabajador social se mostrará una pantalla en la cual le indicará la responsabilidad y el manejo del aplicativo de denuncia.

50

PANTALLA DENUNCIA

Remitidos: permitirá visualizar los casos ya remitido

51



Cédula: se deberá ingresar la cédula del paciente.

52

En todas las pantallas subsecuentes de esta etapa se procederá a mostrar toda la información recopilada sobre el avance del proceso.

53

Volver
Resultados evaluación
El niño Edison Santiago Zhinin en la prueba proyectiva realizada el 04 de febrero del año en curso, presenta indicadores claros de abuso por parte de alguno de sus familiares, se llamará a su madre y padre a una entrevista en el transcurso de los próximos días para poder evaluar más a fondo la situación familiar del menor y el entorno en el que se desarrolla.
Responsable: Dra. Jennifer Loaiza G.
Imprimir

54

55

< Menú
EDISSON SANTIAGO ZHININ AYALA
Lugar de nacimiento: Cuenca
Edad : 10
C.I.: 010494262-8
El niño Edison Santiago Zhinin en la prueba proyectiva realizada el 04 de febrero del año en curso, presenta indicadores claros de abuso por parte de alguno de sus familiares, se llamará a su madre y padre a una entrevista en el transcurso de los próximos días para poder evaluar más a fondo la situación familiar del menor y el entorno en el que se desarrolla.
El niño Edison Santiago Zhinin en la prueba proyectiva realizada el 04 de febrero del año en curso, presenta indicadores claros de abuso por parte

Volver
parte de alguno de sus familiares, se llamará a su madre y padre a una entrevista en el transcurso de los próximos días para poder evaluar más a fondo la situación familiar del menor y el entorno en el que se desarrolla.
El niño Edison Santiago Zhinin en la prueba proyectiva realizada el 04 de febrero del año en curso, presenta indicadores claros de abuso por parte de alguno de sus familiares, se llamará a su madre y padre a una entrevista en el transcurso de los próximos días para poder evaluar más a fondo la situación familiar del menor y el entorno en el que se desarrolla.
El niño Edison Santiago Zhinin en la prueba proyectiva realizada el 04 de febrero del año en curso, presenta indicadores claros de abuso por parte de alguno de sus familiares, se llamará a su madre y padre a una entrevista en el transcurso de los próximos días para poder evaluar más a fondo la situación familiar del menor y el entorno en el que se desarrolla.
Guardar

57

58

Menú
EDISSON SANTIAGO
ZHININ AYALA
Lugar de nacimiento: Cuenca
Edad : 10
C.I.: 010494262-8
El niño Edison Santiago Zhinin en la prueba proyectiva realizada el 04 de febrero del año en curso, presenta indicadores claros de abuso por parte de alguno de sus familiares, se llamará a su madre y padre a una entrevista en el transcurso de los próximos días para poder evaluar más a fondo la situación familiar del menor y el entorno en el que se desarrolla.
El niño Edison Santiago Zhinin en la prueba proyectiva realizada el 04 de febrero del año en curso, presenta indicadores claros de abuso por parte de alguno de sus familiares, se llamará a su madre y padre a una entrevista en el transcurso de los próximos días para poder evaluar más a fondo la situación familiar del menor y el entorno en el que se desarrolla.

59

REFERENTES TEÓRICOS

1. Benalcázar S. (2014) ¨ESTIDIO ICONOGRÁFICO DE ADVOCACIONES RELIGIOSAS DE MAYOR DEVOCIÓN EN EL ECUADOR
Y CREACIÓN DE ESTAMPAS PARA LA EVANGELIZACIÓN¨ Tesis de
pregrado no publicada. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.
Ecuador Riobamba
.

2. Bustos G. (2012) ¨TEORÍAS DEL DISEÑO GRÁFICO¨ México.
Edición Red Tercer Milenio.

3. CHILDREN´S VACCINE PROGRAM AT PATH (2001) GUÍA PARA
EL DISEÑO Y ELABORACIÓN DE MATERIAL INFORMATIVO SOBRE
VACUNACIÓN Y SALUD INFANTIL. Washington.
Material elaborado por
Younger E. Wittet S. Hooks C. & Lasher H

4. Cueva S. (2014) ¨DISEÑO DE UNA REVISTA ELECTRÓNICA DE
VARIEDAD INFORMATICA DEL CANTON SAN PEDRO DE PELILEO PARA
EL HONORABLE DEPARTAMENTO DE CULTURA¨ Tesis de pregrado no
publicada. Universidad tecnológica IndoAmérica.
Ecuador – Ambato

5. E. Echeburúa1 y P. de Corral2. (2006). TEORIAS DEL DISEÑO
GRAFICO. Vasco. Cuad Med Forense.

6. Lazo J. ¨ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN Y USABILIDAD¨
Tesis de maestría no publicada. 4ta Edición. Universidad del Azuay.
Ecuador Cuenca.

7. Manjarrez J. (2014) ¨DISEÑO EDITORIAL¨

8. Saltiveri T. Lores J. & Cañas J. (2005) ¨DISEÑO DE SISTEMAS
INTERACTIVOS CENTRADOS EN EL USUARIO¨
Barcelona. Editorial UOC.

9. Santos A. (2015). Tipos de aplicaciones Multimedia. 2014, de
Geospatial Sitio web: http://geospatialtraininges.-com/recursosgratuitos/
tipos-de-aplicaciones-moviles/

10. SAVE THE CHILDREN (2001) ¨ ABUSO SEXUAL INFANTIL:
MANUAL DE FORMACIÓN PARA PROFESIONALES ¨
España. Material
elaborado por Horno Pepa, Santos Ana, Molino Carmen.

11. SAVE THE CHILDREN (2012) ¨ VIOLENCIA SEXUAL CONTRA
LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS. ABUSO Y EXPLOTACIÓN SEXUAL INFANTIL¨
España. Material elaborado por Horno Pepa, Santos Ana, Molino
Carmen.

REDES SOCIALES

Se desarrollaron perfiles del sistema para poder promocionarlo y viralizarlo, dentro de los mismos se generaron algunos mensajes que permitirán conocer el tema que se está abordando teniendo como resultado lo siguiente:

FACEBOOK

BLOGGER

AYNI
aynieducuenca.blogspot.com
AYNI
AYNI
DETECCIÓN · VALORACIÓN · DENUNCIA
I Power Blogger
MIÉRCOLES, 20 DE MAYO DE 2015
¿QUÉ ES EL ABUSO SEXUAL INFANTIL?
DATOS PERSONALES
AYNI
Ver todo mi perfil
ARCHIVO DEL BLOG
▼ 2015 (1)

MENSAJES EMITIDOS

¿QUÉ ES EL ABUSO
SEXUAL INFANTIL?
¨Contactos e interacciones entre un niño y un adulto cuando el adulto (agresor) usa al niño para estimularse sexualmente él mismo, al niño o a otra persona¨
Save the Children
AYNI

VALIDACIÓN

Para el proceso de validación se realizaron entrevistas a tres profesionales de diferentes ramas sociales, la primera una Diseñadora para que nos de su perspectiva desde la estética y desde el desarrollo de productos sociales, la segunda profesional una psicóloga, para que valide el producto desde la funcionalidad y el aporte que el sistema podría generar a su profesión y la tercera entrevista a un docente para que analice y valide el producto desde su experiencia y desde la coherencia de los indicadores desarrollados y el vinculo con las realidades de vida de los/las estudiantes.

A los profesionales se le entregó el Manual de usabilidad en físico para que lo puedan analizar y para reforzar este proceso se les presentó un demo explicativo de todo el sistema, de igual forma se les pidió navegar en la página de Facebook y en el Blogg, teniendo como resultado las siguientes apreciaciones:

IMG. 36

DIS. BELÉN PAZ Y MIÑO
Diseñadora y Docente de la Universidad del Azuay

AYNI, como proyecto de detección, valoración y denuncia de posibles casos de abuso sexual infantil, me parece una propuesta bastante innovadora, desde el diseño como involucra diferentes ámbitos, trazando diferentes ejes multidisciplinarios desde la psicología, la educación en sus diferentes ámbitos.

Me parece muy interesante y de gran aporte para el diseño el haber pensado en una cuestión social en la que se involucra una serie de situaciones de gran importancia para la sociedad.

Por lo general desde el diseño resolvemos diferentes problemáticas vinculadas a la cotidianidad, a la calidad de vida, pero desde el tema social no existe demasiadas propuestas, con lo cual no solamente la innovación está en la propuesta misma de buscar estos ejes transversales utilizando el diseño como un recurso sino también desde lo social y lo que este involucra.

La parte estética y gráfica me parece que es un recurso bien logrado, que genera dinamismo y que funcionalmente dará sin duda buenos resultados.

JHENIFER LOAIZA G.
Psicóloga Clínica de la Fiscalía del Azuay

AYNI, es una App muy interesante que permite ver el enfoque interdisciplinario en donde se combinan distintas áreas de trabajo como es el área docente, psicológico y de trabajo social, esto permite ver la importancia de la interrelación de las diferentes áreas de trabajo y como se pueden conjugar en el beneficio de niños y niñas.

Así mismo desde la parte psicológica se observa que permite la no revictimización debido a que existen otros factores que intervienen dentro de este trabajo sin que sea el niño o la niña quienes se enfrentan directamente a una puesta en escena, donde se tiene que exponer todos los hechos que han sido difíciles o que ellos han vivido de manera traumática, por lo tanto desde el primer espacio se puede ver la intervención del docente a través de la observación de diferentes conductas o comportamientos que los niños reflejen y por el lado la parte psicológica permite establecer esta interacción entre el psicólogo y el paciente valorado, por lo tanto se genera un Rapor o un ambiente dinámico que permita preparar el espacio de valoración con los niños y niñas.

Veo que es un producto innovador y de gran utilidad por su contenido y funcionalidad.

LCDO. WILMER GONZÁLEZ
Docente en la Unidad Educativa Andrés F. Córdoba

AYNI, me parece una herramienta muy útil para el trabajo dentro de los enfoques en la escuelas, para hacer, no un análisis pero si una prevención de lo que es el abordaje al abuso sexual dentro de nuestros estudiantes, se ve una aplicación muy útil, muy pedagógica.

Para nosotros como docentes, nos ayudaría a enfocarnos, a saber qué es lo que está pasando con nuestros estudiantes, a no llevar unas ideas muy aisladas si no representándonos con el programa.

Un programa muy productivo, esta interactivo sobre todo que está enfocados a las nuevas Tic´s (Tecnologías de la información y comunicación), de las cuales los y las docentes debemos formar parte.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para concluir podemos decir que el rol que desempeña el Diseño Gráfico dentro de la elaboración de productos relacionados a temas educativos y de salud es muy importante en la actualidad, pues permite mantener una relación estrecha con otras disciplinas, abordando de mejor manera temáticas de atención social.

Se recomienda que para reforzar contenidos y campos de acción el trabajo integral como en este caso, un involucramiento de docentes, psicólogos/as, trabajadores sociales y diseñadores gráficos, los mismo que en conjunto pueden aportar desde sus perspectivas y experiencias para lograr productos que impulsen una mejora de la calidad de vida a la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

1. Benalcázar S. (2014) ¨ESTIDIO ICONOGRÁFICO DE ADVOCACIONES RELIGIOSAS DE MAYOR DEVOCIÓN EN EL ECUADOR Y CREACIÓN DE ESTAMPAS PARA LA EVANGELIZACIÓN¨ Tesis de pregrado no publicada. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Ecuador Riobamba.

2. Bustos G. (2012) ¨TEORÍAS DEL DISEÑO GRÁFICO¨ México. Edición Red Tercer Milenio.

3. CHILDREN´S VACCINE PROGRAM AT PATH (2001) GUÍA PARA EL DISEÑO Y ELABORACIÓN DE MATERIAL INFORMATIVO SOBRE VACUNACIÓN Y SALUD INFANTIL. Washington. Material elaborado por Younger E. Wittet S. Hooks C. & Lasher H

4. Cueva S. (2014) ¨DISEÑO DE UNA REVISTA ELECTRÓNICA DE VARIEDAD INFORMATICA DEL CANTON SAN PEDRO DE PELILEO PARA EL HONORABLE DEPARTAMENTO DE CULTURA¨ Tesis de pregrado no publicada. Universidad tecnológica IndoAmérica. Ecuador – Ambato

5. E. Echeburúa1 y P. de Corral2. (2006). TEORIAS DEL DISEÑO GRAFICO. Vasco. Cuad Med Forense.

6. Lazo J. ¨ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN Y USABILIDAD¨ Tesis de maestría no publicada. 4ta Edición. Universidad del Azuay. Ecuador Cuenca.

7. Manjarrez J. (2014) ¨DISEÑO EDITORIAL¨

8. Saltiveri T. Lores J. & Cañas J. (2005) ¨DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS CENTRADOS EN EL USUARIO¨ Barcelona. Editorial UOC.

9. Santos A. (2015). Tipos de aplicaciones Multimedia. 2014, de Geospatial Sitio web: http://geospatialtraininges.com/recursos-gratuitos/tipos-de-aplicaciones-moviles/

10. SAVE THE CHILDREN (2001) ¨ ABUSO SEXUAL INFANTIL: MANUAL DE FORMACIÓN PARA PROFESIONALES ¨ España. Material elaborado por Horno Pepa, Santos Ana, Molino Carmen.

11. SAVE THE CHILDREN (2012) ¨ VIOLENCIA SEXUAL CONTRA LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS. ABUSO Y EXPLOTACIÓN SEXUAL INFANTIL¨ España. Material elaborado por Horno Pepa, Santos Ana, Molino Carmen.