



Universidad del Azuay

Facultad de Diseño
Escuela, Diseño Gráfico

Diseño de material interactivo
para la concientización sobre
el "*bullying*" en las escuelas.

Trabajo de graduación previo
a la obtención del título de
Diseñador Gráfico

Autores:

María Fernanda Robalino Sánchez
María Cristina Jaramillo González

Tutor:

Anna Tripaldi

**Cuenca - Ecuador
2015**



Diseño de **MATERIAL INTERACTIVO** para la
CONCIENTIZACIÓN sobre el **"BULLYING"**
en las escuelas.

Autores:

María Fernanda Robalino Sánchez
María Cristina Jaramillo González

Tutor:

Anna Tripaldi

Fotografías e ilustraciones:

Las ilustraciones son realizadas por los autores, y las fotografías tienen su referencia respectiva.

Diseño y diagramación:

María Fernanda Robalino Sánchez
María Cristina Jaramillo González

Impresión:

**Cuenca-Ecuador
2015**

Esta tesis está dedicada a Tania y Jorge, mis padres, a Pedro y Cristina por darme fuerzas para seguir adelante. Gracias a ellos por darme ánimos y todo su apoyo para no desmayar ante las adversidades.

- FERNANDA -

Quisiera dedicar este proyecto a mis padres, Esteban y Linda, que han sido mi más grande apoyo en cada etapa de mi vida y me han enseñado a nunca darme por vencida y a Fernanda por todo el apoyo y ayuda brindada en este largo camino que recorrimos juntas.

- CRISTINA -

FELIPE MARTA **LINDA** ALUPE
CHIVIS
VERO ISRA PAO MAMÁ
SOFI
ANNITA
XIMENA
CATA FELIP ALEJO
MATE
PEDRO DAVID
MEMIS
DANIEL
BLANCHE
MAURICIO
CLAUDIO
BER ANDRE
BANK
PEDRO
MIRIAM
TEBI 8A
PAWA
JORGE
KAREN & LARRY MÓNICA SEBITAS

8VOS
GRÁFICO

RESUMEN

Según Diario El Universo, el Ecuador es el segundo país a nivel Latinoamericano con mayor índice de bullying en las escuelas. Como consecuencia de esto, los estudiantes presentan bajas notas, cambios en su autoestima, trastornos emocionales, depresión, ansiedad entre otros.

El objetivo de este producto es prevenir el acoso escolar en las aulas proporcionando información integral de primera mano sobre este fenómeno: tipología, actores, detección, consecuencias y acciones preventivas.

Mediante el diseño editorial, la realidad aumentada, ilustración, la estereoscopia y el pop-up, se ha propuesto desarrollar tres guías interactivas dirigidas a niños, padres y profesores de escuela.

TOPIC: Editorial design and multimedia in preventing exclusion problems in children.

TITLE: Design of interactive material to raise awareness in schools about "bullying"

ABSTRACT

According to the newspaper *El Universo*, Ecuador is the second Latin American country with the highest level of bullying in schools. As a result, students have low grades, changes in their self-esteem, emotional disorders, depression, and anxiety among others. The purpose of this product is to prevent bullying in classrooms, by providing comprehensive first-hand information on this phenomenon: types, actors, detection, consequences and preventive actions.

By means of this project, we propose to develop three interactive guides aimed at children, parents and school teachers through the use of editorial design, augmented reality, illustration, stereoscopy, and pop-up advertising.

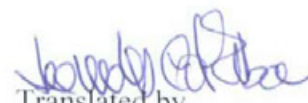
KEYWORDS: School, Parents, Children, Teachers, Bullying, Pop-Up, Augmented Reality, Stereoscopy, Interactivity



María Fernanda Robalino
STUDENT



María Cristina Jaramillo
STUDENT


TUTOR
UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas
Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

OBJETIVO GENERAL

Implementar productos gráficos interactivos para la prevención del “bullying” en las escuelas de la ciudad de Cuenca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar una guía interactiva para niños que aborde la problemática del “bullying”.
- Diseñar material interactivo informativo dirigido a los padres de familia que aborde la problemática del “bullying”.
- Diseñar material interactivo informativo dirigido a los profesores que aborde la problemática del “bullying”.

PROBLEMÁTICA

“El *bullying* es una expresión perteneciente al idioma inglés, se deriva de *bull* que significa toro, proveniente del verbo “*to bully*” que quiere decir en nuestro idioma intimidar, tiranizar, amedrentar y como sustantivo hace referencia a valentón o matón siendo el *bully* el agresor y el *buller* el agredido o la víctima” (Ortega Mora, 2013). Este tipo de agresiones están presentes dentro de instituciones educativas, el internet, y en muchos otros espacios más, por lo tanto no discrimina sociedades, género, edades ni situaciones.

“Un análisis de la producción científica respecto a las diferencias entre chicos y chicas muestra que, en general, los varones están más implicados que las chicas. Realidad particularmente significativa en las situaciones de agresión física, mientras que la agresión en indirecta mediante exclusión social es más usada por las chicas” (Romera Félix, 2011). El “*bullying*” puede ser psicológico, verbal o físico. Los implicados en el *bullying* mantienen un vínculo en el cual uno aprende a dominar al otro y éste a ser dominado, mientras los demás

tienden a guardar silencio ante ello” (Romera Félix, 2011). Este tipo de acciones impactan en la autoestima de las víctimas y se ha vinculado con depresión, la ansiedad y con intentos de suicidio.

En el caso del agresor esto estimula la continuidad de sus acciones al no tener elementos de contención externa o autocontrol, lo que finalmente también repercute en el desarrollo de su personalidad y adaptación.” (Velázquez, 2011).

Lamentablemente en nuestra sociedad el “*bullying*” está presente, tal vez no con tanta fuerza como en otras sociedades, o tal vez pasa desapercibido, sea cual sea el caso, sabemos que para las víctimas no es fácil admitir lo que está pasando y pedir ayuda. Por esta razón, queremos crear conciencia en los niños y niñas de las escuelas para que no tengan miedo de admitir si alguna vez fueron o son víctimas de abuso y a su vez reportar si han visto algún caso del mismo, ayudando a los demás y así mismos a combatir este tipo de maltrato.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DIAGNÓSTICO [Capítulo 1](#)

- 1.1 [Marco teórico](#)
 - 1.1.1 [Diseño editorial](#)
 - 1.) [Jerarquización](#)
 - 2.) [Retícula](#)
 - 3.) [Tipografía](#)
 - 4.) [Color](#)
 - 1.1.3 [Ilustración](#)
 - 1.) [Ilustración Infantil](#)
 - 2.) [Diseño de personajes](#)
 - 1.) [Técnicas Manuales](#)
 - 2.) [Técnicas Digitales](#)
 - 1.1.2 [Interactividad](#)
 - 1.) [Realidad Aumentada](#)
 - 2.) [Pop Up](#)
 - 3.) [Estereoscopia](#)
 - 1.3.4 [Diseño y Educación](#)
 - 1.) [Aprendizaje](#)
 - 2.) [Teorías del aprendizaje](#)
 - 3.) [Memoria](#)
 - 4.) [Material didáctico](#)
- 1.2 [Investigación de campo](#)
 - 1.2.1 [Entrevistas](#)
 - 1.2.2 [Testimonios](#)
- 1.3 [Análisis de homólogos](#)

PROGRAMACIÓN [Capítulo 2](#)

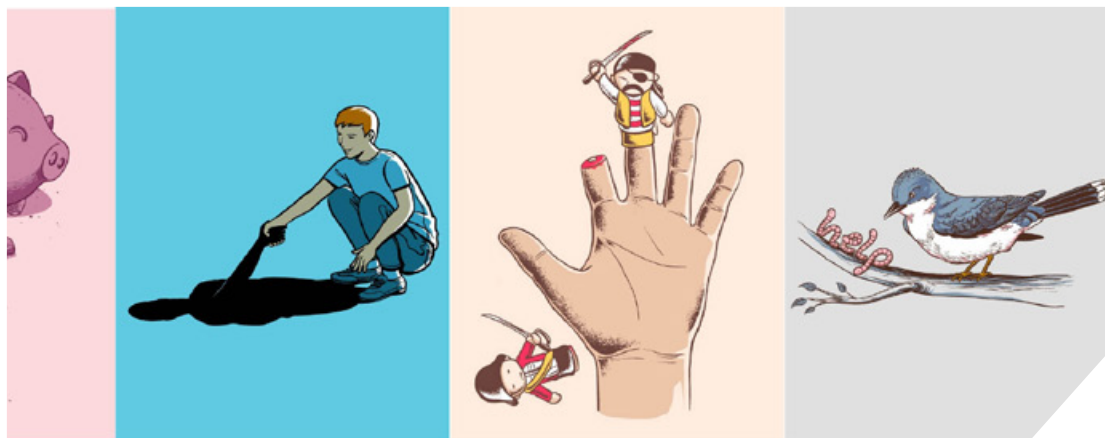
- 2.1 [Segmentación de Mercado](#)
 - 2.1.1 [Roles y Status](#)
 - 2.2.2 [Persona Design](#)
 - 1.) [Niño](#)
 - 2.) [Niña](#)
 - 3.) [Familia](#)
 - 4.) [Profesores](#)
- 2.2 [Estudio de lugar](#)
- 2.3 [Análisis de tiempo](#)
- 2.3 [Riesgos](#)
- 2.4 [Partidos de diseño](#)
 - 2.4.1 [Forma](#)
 - 2.4.2 [Función](#)
 - 2.2.3 [Tecnología](#)
- 2.5 [Plan de Negocios](#)

DISEÑO [Capítulo 3](#)

- 3. 1 [Diez ideas creativas](#)
- 3. 2 [Tres ideas seleccionadas](#)
- 3. 3 [Idea final](#)
- 3. 4 [Desarrollo y propuesta final](#)
- 3.5 [Validación](#)
- 3. 6 [Conclusiones](#)
- 3. 7 [Índice de Imágenes](#)
- 3. 8 [Bibliografía](#)

CAPÍTULO 1

MARCO
TEÓRICO



CHOW HON LAM ILUSTRACIONES

Las obras de Hon Lam Ratón alias Flying son constantemente bendecido con grandes ideas que bailan ostentosamente entre la crítica hilarante de la cultura pop y el surrealismo elegante.



Imagen 1

Conseguir una comisión para diseñar una camiseta para Threadless, una popular tienda en línea de EE.UU. basada, es algo que los diseñadores del otro mundo.

En la actuación por el llamado F liga a producir un día por un año de que cada uno se convierta en

DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico, esta se basa en generar la maquetación y hacer composiciones en diferentes soportes como periódicos, libros, revistas, folletos, entre otros. Las características gráficas varían según la función que se le vaya a dar, siendo así la estructuración interna y externa de los textos.

Ghinaglia menciona que se debe buscar una armonía entre las imágenes y textos y la forma en los cuales estos están colocados, de esta manera comunicando el contenido de manera correcta y con valores estéticos (Ghinaglia . 2007).

Hernández menciona que el diseñador gráfico tiene que guiar al lector a través de las páginas y mostrar la mayor cantidad de información minimizando el esfuerzo cognitivo (Hernández Cardona, 2010). Por consiguiente los diseñadores son quienes guían al lector y su misión es que estas sean sencillas y legibles.

Bhaskaran comenta que el diseño editorial tiene seis elementos importantes que son: formato, retícula, tipografía, color, cubierta o cabecera y el uso de imágenes (Bhaskaran, 2006). Estos elementos son importantes ya que son el esqueleto de cualquier diseño editorial, de esta manera, al utilizarlos bien se obtendrá un buen resultado, es importante también no dejar de lado a la jerarquización de contenidos.



Imagen 2

BOARDING YOUR OWN WAY

ongboarding is the term used for skateboard larger than the usual short board trick-orient that you see in skateboarding competition. er to sidewalk surfing. A lot of long actually get places, since long navy than skateboards (so perfect for people who want to ca 'ngboard' to'

JERARQUIZACIÓN

La jerarquización usa varios estilos tipográficos que son usados por los diseñadores para poder guiar al lector en la maquetación. Mientras más dominantes sean los elementos tendrán mayor posición jerárquica. Los diseñadores deben crear jerarquías visuales fuertes y coherentes entre los elementos más importantes, para que de esta forma los contenidos sean organizados y se destaquen y a su vez sean lógicos y agradables. El uso de la jerarquía es algo esencial al momento de organizar el texto en las páginas ya que permite mostrar varios niveles de importancia y para ello emplea diferentes tamaños y estilos de fuentes.

Los lectores deben encontrar la información de manera fácil y ágil y un buen uso de la jerarquía les ayudará. Una buena organización y equilibrio gráfico ayudará a atraer al lector. (Bhaskaran, 2006). "Una página sin estructurar con texto gris sólido que no ofrezca ninguna guía visual sobre como consumir la información es realmente difícil de leer y aburrida de mirar. Igualmente, una página dominada por atrevidos elementos tipográficos distraerá la atención del contenido en el lugar de llevar al lector a él" (Bhaskaran, 2006), por lo tanto un buen equilibrio entre estos dos generará una excelente maquetación en la cual será de fácil lectura y agradable a la vista.

RETÍCULA

La retícula es una de las herramientas fundamentales en el diseño editorial, como menciona Haslam "la retícula es la que determina las divisiones internas de la página" (Haslam,2007), por lo tanto es usada para unir y organizar diferentes elementos del diseño dentro de las páginas, de esta forma se obtiene un resultado más calculado y puede ahorrar trabajo posterior, la retícula ayuda a que el lector se concentre en el contenido, mas no en la forma .

Los elementos de las páginas ya sean imágenes o texto deben relacionarse entre sí, la retícula genera un mecanismo de formalización de estos elementos relacionados (Haslam, 2007). Dependiendo del tipo de retículas se pueden obtener resultados diferentes. El uso correcto de estas puede organizar la mayor cantidad de información y asegura la coherencia visual. El formato y el tipo de publicación serán los determinantes para la retícula que se empleará.

Hay diferentes tipos de retícula como la de una columna, el diseño obtenido con esta es bastante limpio pero no sirve para mucho texto ya que será difícil de leer. En el caso del uso de varias columnas con varios elementos visuales se generara un diseño fragmentado. Cualquiera de estos dos tipos deben ser detectados únicamente por el diseñador. El uso de sistema de retícula permite una excelente organización y también deja organizar una gran cantidad de información. Un buen sistema hace que los diseñadores se concentren más en soluciones creativas en vez de centrarse en las organizativas. Si se trabaja con retículas muy rígidas, la creatividad puede verse afectada y los resultados pueden ser aburridos, sin embargo las ideas más creativas se presentan cuando se deja de un lado la retícula (Bhaskaran, 2006).



Imagen 3

TIPOGRAFÍA

Carolina Dueñas (2012), en su artículo "Importancia de la tipografía en el diseño editorial" dice que la tipografía es la técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa. Y que en el diseño gráfico, el diseñador se vale de dos herramientas principales: las imágenes y los textos. Si bien el aporte visual de las imágenes es muy importante, el medio de transmisión de ideas por excelencia es la palabra escrita. Por lo tanto, cada letra de una palabra es un elemento gráfico, y el aspecto visual de cada una de las letras que forman los textos influirá en la composición.

Clasifica a las fuentes en Serif y San-serif, dice que las fuentes serif o serifas se originan en la antigüedad, pues cuando las letras se grababan en bloques de piedra, resultaba difícil asegurar que los bordes de estas fueran rectos, y por ello el tallador desarrolló una técnica que consistía en destacar las líneas cruzadas para el acabado de casi todas las letras, así, las letras presentaban en sus extremos unos remates muy característicos, conocidos con el nombre de serif. Estos tipos de fuentes son ideales para textos largos y corridos, pues los trazos finos y los remates ayudan al ojo a fijar y seguir una línea en un conjunto de texto, facilitando la lectura rápida y evitando la monotonía.

Por otra parte, Carolina Dueñas (2012) cuenta que las fuentes sans serif (sin serifa) se originan en Inglaterra durante el siglo XIX. Sin remates en los extremos, los trazos son rectos y uniformes, ópticamente ajustados con igual medida. Y establece que estos tipos de fuentes se asocian más al ámbito comercial, siendo perfectas para impresiones de etiquetas, embalajes, envolturas y más. Denominadas también de "Palo Seco", son indicadas para la visualización en pantalla de un computador. Sin embargo, no son factibles para textos largos, pues pueden llegar a resultar monótonas y difíciles de seguir (Dueñas, 2012).



Imagen 4



Imagen 5

CROMÁTICA

Martínez Canellas menciona que los colores pueden hablar sobre nuestros sentidos de una forma muy precisa y concreta. Cada color nos afecta física, espiritual, mental y emocionalmente, cada uno significa algo y provoca reacciones diferentes en cada uno de nosotros. Es importante mencionar también que cada color reacciona al contexto por el cual está rodeado. (Martínez, 1979 p.35)

Durante muchos años, las personas han dado a los colores un significado emocional y simbólico, estos cambian según la época y la cultura.

Los niños han demostrado que usan los colores según su forma de ser y su estado de ánimo. Se ha evidenciado también que a los niños les llama la atención lo colorido, lo brillante, lo llamativo y lo vibrante .

En la tesis de Melissa Moscoso Espinoza encontramos que los colores influyen psicológicamente a los niños, por ser más flexibles en cuanto a su imaginación y su actitud más impulsiva, a demás, que captan fácilmente los estímulos que los colores transmiten.

Por otro lado Heller, en su libro "Psicología del color", menciona los significados de los diferentes colores como: el rojo, azul, verde, naranja, violeta, amarillo, marrón, negro y blanco. Existen varios significados para cada color aunque algunos se repiten. El azul tiene un sinnúmero de variaciones, este es frío y emite tranquilidad, las personas relacionan a este color con simpatía y amistad. El rojo es color de energía, fuego, exitabilidad, fuerza y agresividad. Por su parte, el amarillo representa diversión, amabilidad y optimismo, es un color que serena y anima. El verde esta asociado con la naturaleza, es tranquilizante, representa al equilibrio y la seguridad, transmite confianza y esperanza. El naranja es un color exótico, sociable, divertido y alegre. Y violeta es un color ligado a lo místico y a lo sobrio, relacionado con la inspiración e intuición.

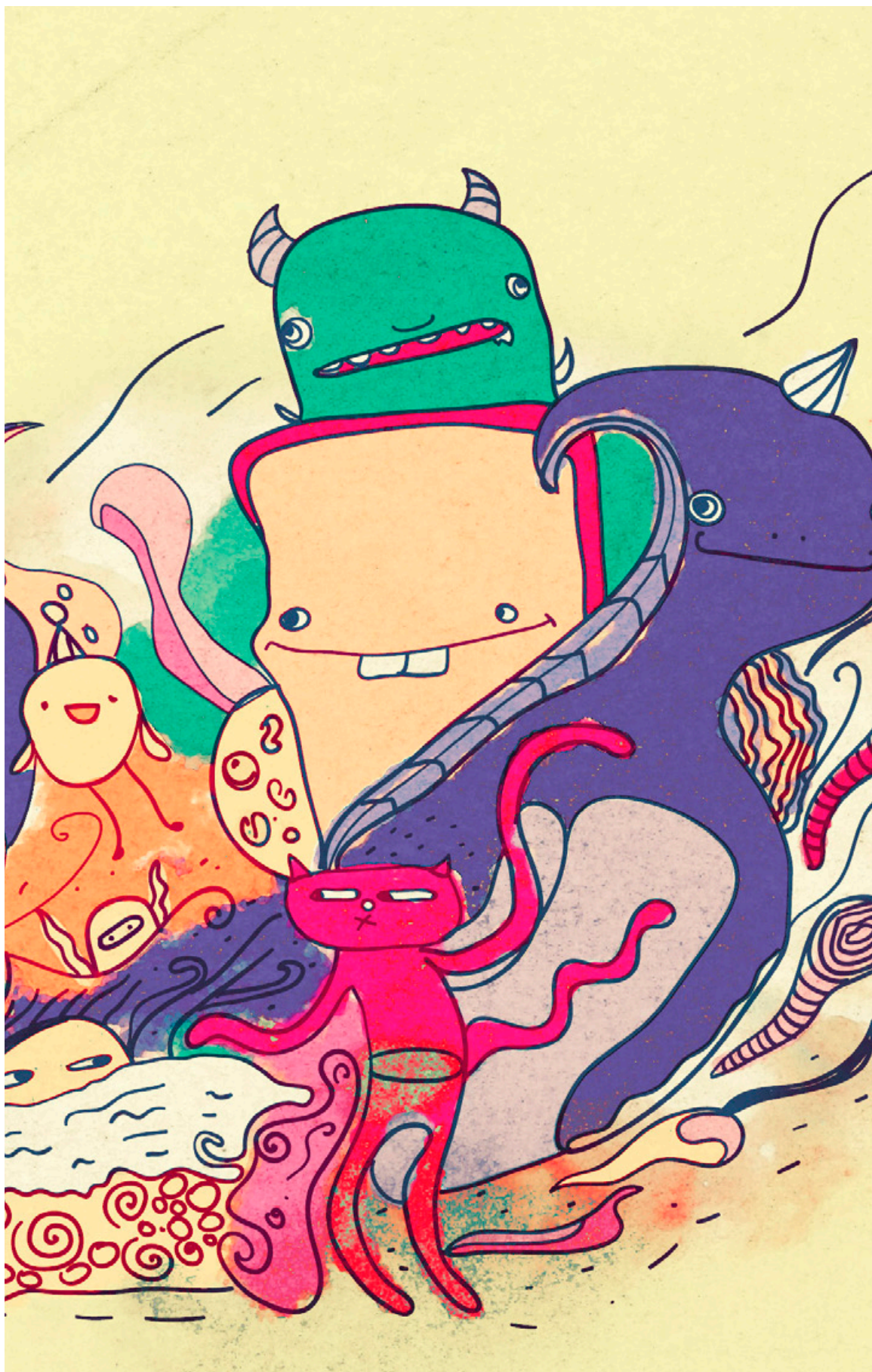


Imagen 6

ILUSTRACIÓN

Investigando un poco sobre la historia de la Ilustración, María Augusta Palacios nos cuenta que, a partir del siglo XV es cuando se desarrollaron los primeros libros de ilustración, la primera ilustración impresa, según dice, es la de la portada Sutra del Diamante, realizada en China en el año 868 con la técnica de la Xilografía. En los siglos XVI y XVII cuando el grabado en madera va creciendo, se comienzan a utilizar tanto el aguafuerte como el grabado en cobre. Holbein y Durero fueron los primeros maestros ilustradores que emplearon estas dos técnicas en sus obras.

Señala que el ilustrador Francés Geoffroy Tory, fue quien tuvo mayor influencia en este período y se dedicó a trabajar con los elementos de la página, ilustración, texto y márgenes. Por su parte en Japón, con el Ukiyo-e se realizaban ilustraciones con Xilografía a color. Y que fue en 1796, cuando el alemán Alois Senefelder inventó la litografía, lo que significó un gran avance para la ilustración, pues antes de esta técnica, las obras se realizaban en una superficie en relieve en la cual se entintaba y se apretaba contra el papel, mientras que la litografía se la realiza en una superficie plana con ayuda de agua y aceite. Y en 1851 se inventa la cromolitografía, a pesar de estos avances, la llegada de la fotografía provocó un declive en las ilustraciones, ya que esta tenía el nivel de realismo que muchas veces la ilustración se esfuerza por alcanzar.

ILUSTRACIÓN INFANTIL

Como nos dice Winston Raphael Vite Berrezueta, dentro del gran campo de la ilustración, existe la rama de la ilustración infantil, en general, estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación clara del tema o argumento, en concordancia con el tipo de obra a ilustrarse.

Nos dice también que las ilustraciones de un libro complementan tanto al texto interior como a la carátula. Las ilustraciones, deben complacer a los niños, aunque no sean ellos los consumidores directos sino los padres. (Vite, 2013)

En la tesis de pregrado “Ilustraciones de personajes ilustres de la Ciudad de Cuenca y aplicación en camisetas promocionales, dirigidas a niños y a niñas de 6 años en adelante” encontramos que los niños tienen un sentido del color mucho más espontáneo y libre que el de los adultos y que el uso correcto del color hace que la información sea más atractiva. (Vite, 2013)

DISEÑO DE PERSONAJES

Vite dice que el diseño de personajes trata de que las ilustraciones sean atractivas y simpáticas a la vista del lector, el cual opta porque sea un tipo de dibujo bastante actual, de colores vivos y formas muy marcadas, evitando en su mayor parte los contornos que puedan endurecer el aspecto del personaje. (Vite, 2013)

CARACTERÍSTICAS PARA EL DISEÑO DE PERSONAJES

En cuanto a las características para diseñar un personaje infantil, el autor hace referencia a la proporción, que es uno de los factores más importantes para construir un personaje. Dice que es importante que el ilustrador tenga en cuenta las dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo, ya que la proporción entre estas varía en función del personaje. Estas proporciones se dividen en cabeza, cara, brazos y piernas. Acota que en el diseño de personajes infantiles, la cabeza tiene la característica de ser grande, ya que varias investigaciones han probado que cuando los seres humanos nacen, el cráneo es relativamente un poco más grande que el cuerpo, por lo que es un rasgo de ternura, una valiosa característica que deben mostrar nuestras ilustraciones infantiles.

Menciona que el rostro también es parte de la característica del diseño de personajes infantiles, ya que una cabeza grande deja

mucho espacio para un rostro hermoso, por lo que los ojos, nariz, boca y oídos deben ser colocados proporcionalmente en la parte inferior del rostro, para que así, la frente sea larga. Y que los ojos de un recién nacido por lo general son relativamente grandes, lo cual es muy importante a la hora de diseñar un personaje infantil atractivo.

En lo que concierne a la longitud de los brazos y las piernas dice que esta puede variar, pero siempre tomando en cuenta la delgadez, ya que esta proporción muestra delicadeza.

Resalta que al diseñar personajes es recomendable mantener el trazo de una manera suave y redonda en la mayoría de sus formas y contornos y que es importante no hacer a los personajes demasiado complejos y evitar el uso de demasiados detalles. Revela que colores como el rosa, amarillo, azul claro o blanco dan la apariencia de suavidad, inocencia y pureza. Y que los colores pasteles también encajan muy bien, tienen aproximadamente el valor tonal y contraste, lo que hace que se vean suaves y lisos. (Vite, 2013)



Imagen 7

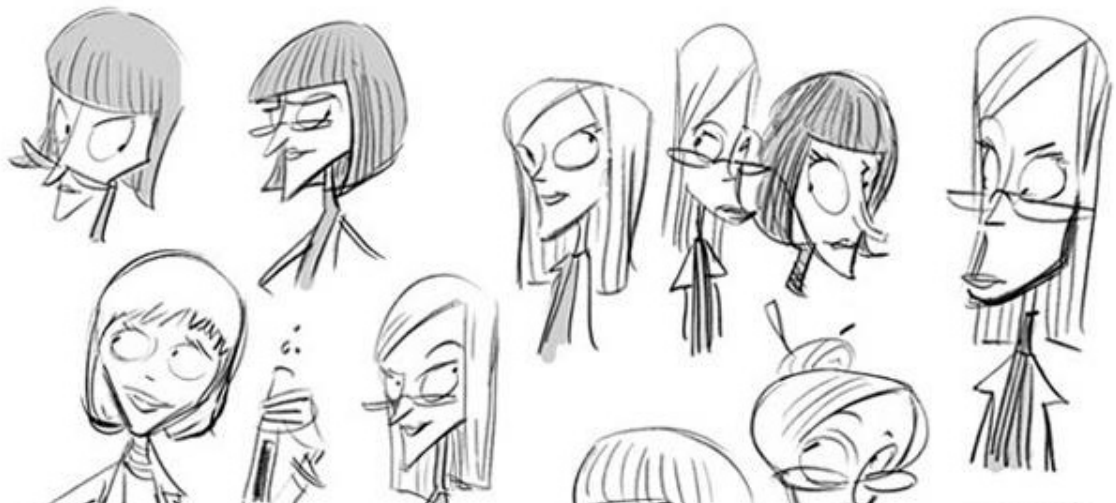


Imagen 8

TÉCNICAS

En la historia del mundo antiguo y moderno, han existido dos tipos de técnicas para ilustrar: las manuales y las digitales. Vite (2013,p.20-p.21) y Palacios (2010, p.45-p.49) nos plantean una clara descripción de ellas:

MANUALES

- Lápiz y carboncillo: El lápiz es la primera técnica que debemos dominar para aprender a dibujar, es la más sencilla y posibilitan una gran variedad de resultados. Los lápices se presentan en diversas formas, durezas y colores. El carbón está formado por ramas de madera quemadas. Son los instrumentos más básicos para el artista. Estas técnicas son de las más populares de la gama monocromática.

- Lápices de Colores: Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado.

- Pluma y tinta: Esta técnica utiliza una pluma para aplicar tintas de colores al papel, el resultado varía dependiendo si se utiliza una punta suave o dura. Al igual que el lápiz y carboncillo, son instrumentos de escritura y de dibujo.

- Rotuladores: Sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado.

- Pasteles: Se llama color pastel a aquel que da la sensación de ser suave. Se los fabrican con pigmentos secos, pulverizados y mezclados en una pasta con un medio aglutinante soluble en agua, después pasan a ser cortados en barras y son puestos a secar.

-Acuarelas: Pinturas de colores diluidos en agua. Son fabricadas con pigmentos bien molidos y goma arábica, esta se disuelve fácilmente en el agua y toda la mezcla restante se adhiere al papel una vez que esté seco. Esta técnica posee una leve transparencia.

- Gouache: Es una acuarela opaca que se utiliza para producir un efecto de pinceladas con un flujo - espontaneo.

- Pinturas Acrílicas: Pueden ser utilizadas sobre varias superficies con excepción de aquellas que hayan sido imprimadas en aceite. Son pinturas de secado rápido y solubles en agua.

- Óleos: Es una técnica pictórica consistente en mezclar los pigmentos con un aglutinante a base de aceites.

-Aerografía: Es una técnica de aplicación por difuminado del área de pintura sobre una superficie u objeto, y es similar a la aplicación por spray en los grafitis.

-Collage: Es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos diversos en un todo unificado.

-Punta de Metal: Los dibujos que emplean esta técnica se los realiza en una base preparada, tienen un tratamiento lineal y con pocas sombras, las cuales se obtienen cruzando líneas. Esta técnica resulta más adecuada para dibujos a pequeña escala.

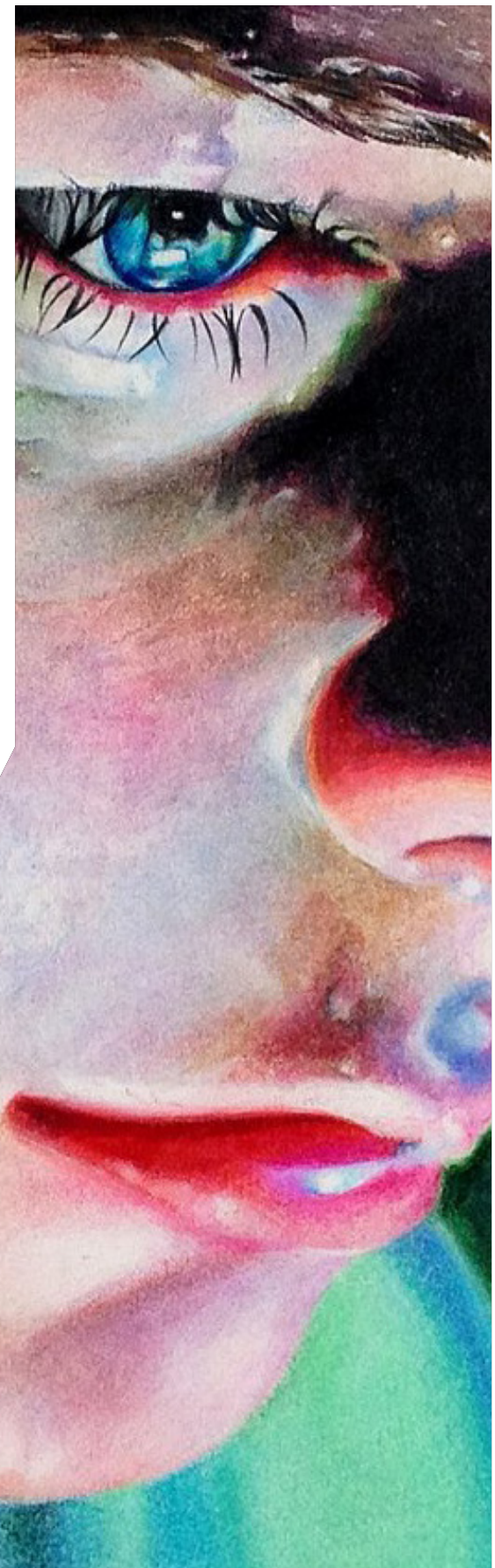


Imagen 9

DIGITALES

En cuanto a las ilustraciones digitales, Vite menciona que son aquellas elaboradas mediante el ordenador y el uso de programas para diseñar y/o ilustrar. Y estas pueden ser: Ilustración Vectorial, Foto-Ilustración, Ilustración 3D.

- **Ilustración Vectorial:** Es transformar una imagen bitmap o fotografía en imágenes formadas por vectores. Para esto, se necesita ir dibujando los contornos y rellenos de la imagen. Como resultado se obtienen imágenes de contornos perfectamente definidos, que pueden ampliarse o reducirse sin ser pixeladas.

- **Foto-Ilustración:** Esta técnica parte de una fotografía, a la que se le aplica una serie de efectos para transformarla en una ilustración realista.

- **Ilustración 3D:** Esta técnica consiste en ilustrar de forma más realista cualquier imagen o dibujo, tomando en cuenta el volumen, la luz y la sombra.



Imagen 10

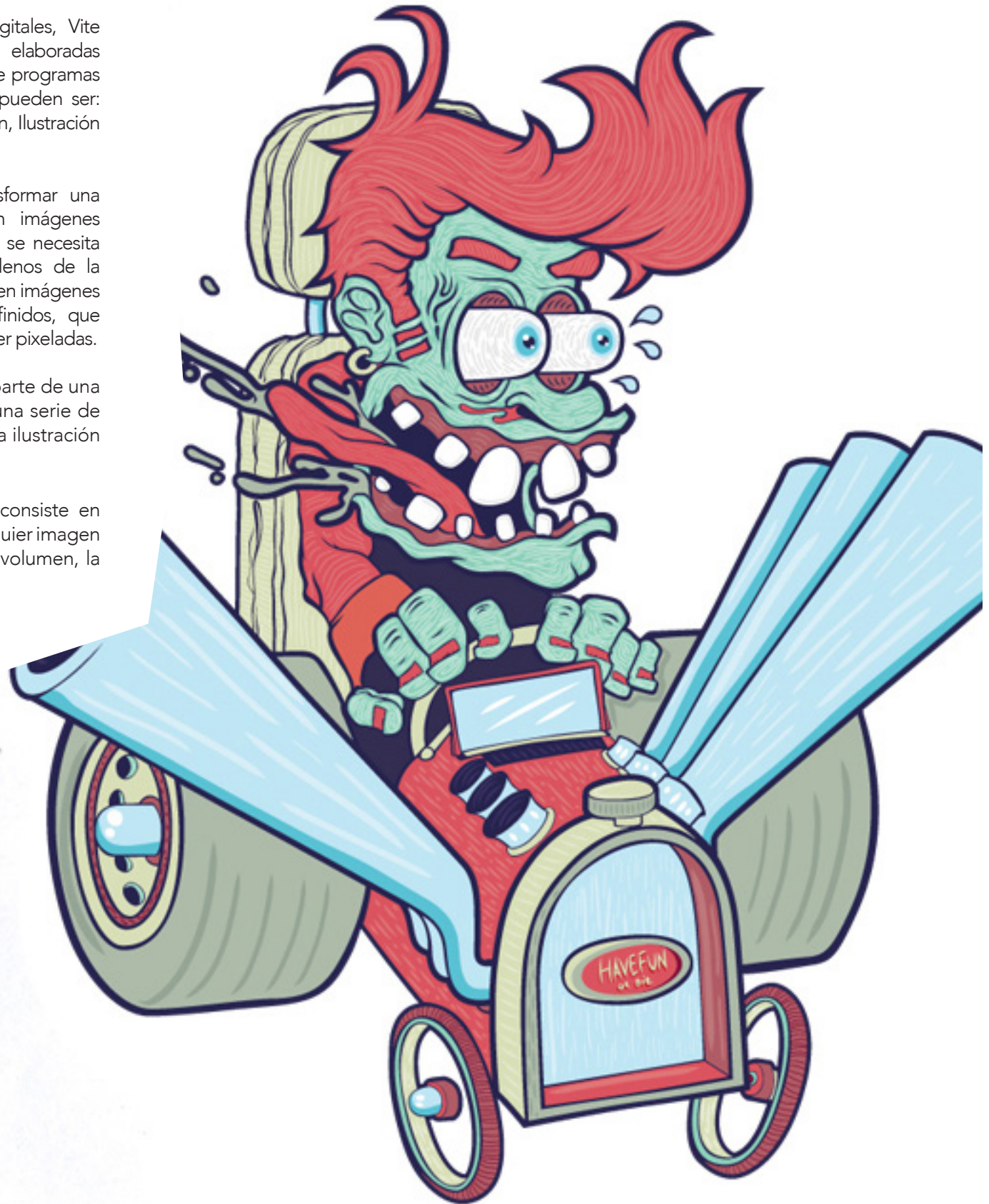




Imagen 11: Realidad Aumentada a través de Google Glass.

REALIDAD AUMENTADA

Como nos dicen González et al. (2009). La Realidad Aumentada se encarga de estudiar las técnicas que permiten integrar en tiempo real contenido digital con el mundo real. A diferencia de la Realidad Virtual donde el usuario interactúa en un mundo totalmente virtual, la Realidad Aumentada se ocupa de generar capas de información virtual que deben ser correctamente alineadas con la imagen del mundo real para lograr una sensación de correcta integración. (C. González, 2009).

ORIGEN

Anaolena Martínez Ospina dice que el término Realidad Aumentada fue introducido en 1990, por el físico e investigador Tom Caudell de la empresa Boeing quien fue contratado para encontrar una alternativa a los complejos sistemas de tableros de configuración de cables que utilizaban los trabajadores en ese entonces; fue entonces cuando tuvo la idea de anteojos especiales y tableros virtuales sobre tableros reales y llegó a la conclusión de que estaba "aumentando" la realidad del usuario, así surgió el término de Realidad Aumentada en 1992 (Martínez, 2013).

Pero eso no quiere decir que no hayan existido avances antes, según comenta Pablo Bejerano en 1957 Morton Heilig, filósofo, visionario y realizador de cine, empezó a construir una máquina llamada Sensorama, la que se parecía a una máquina de videojuegos arcade¹. Proyectaba imágenes en 3D, hacía vibrar el asiento, producía un sonido envolvente y creaba viento, lanzando aire al espectador.

Como nos dicen González et al. (2009). La Realidad Aumentada se encarga de estudiar

1. **Videjo juegos arcade:** se caracterizan por diseños simples al igual que los controles que son fáciles de usar, los niveles son de corta duración y la dificultad depende del avance de un nivel a otro, casi no hay interrupción al momento de pasar de niveles.

las técnicas que permiten integrar en tiempo real contenido digital con el mundo real. A diferencia de la Realidad Virtual donde el usuario interactúa en un mundo totalmente virtual, la Realidad Aumentada se ocupa de generar capas de información virtual que deben ser correctamente alineadas con la imagen del mundo real para lograr una sensación de correcta integración (C. González, 2009).

Menciona también que al mismo tiempo en el que Tom Caudell inventaba el término realidad aumentada, la tecnología nacía con otros dos trabajos, el que es considerado como el primer sistema de realidad aumentada, de mano de L.B. Rosenberg, quien trabajaba para la fuerza aérea de Estados Unidos. Este es un dispositivo que da consejos al usuario sobre cómo realizar ciertas tareas a medida que estas se presentan, una especie de guía virtual. Y por otro lado, la investigación de la Universidad de Columbia, en donde un equipo de científicos inventó un HMD (*helmet mounted display*), el cual interactuaba con una impresora. A este se lo denominó KARMA (*Knowledge-based Augmented Reality for Maintenance Assistance*), y proyectaba una imagen en 3D para dar instrucciones a su usuario sobre cómo recargar la impresora, en lugar de acudir al manual de uso (Bejerano, 2014).

COMPONENTES

Martínez Ospina acota que son cuatro los componentes que se deben tener en cuenta para el buen funcionamiento de una aplicación de Realidad Aumentada, los cuales son:

- **Cámara:** permite captar la realidad y es la fuente de información real para la aplicación.
- **Pantalla:** proyecta la mezcla de las imágenes reales y las virtuales.
- **Hardware y software:** se necesita un sistema de display o lente visor (*hardware*) para mostrar la información visual al usuario (*software*) que se añade al mundo real.

- **Activador de Realidad Aumentada:** existen varios tipos: imágenes, sensores, o cualquier otro elemento que proporcione información de lo que ve el usuario, para que luego se proyecte la información virtual en tiempo real (Martínez, 2013ZVV).

Estas características hacen que la Realidad Aumentada sea un éxito y resulte interesante y novedoso para el usuario ya que complementa y mejora su visión e interacción del mundo real con información que puede llegar a ser extremadamente útil a la hora de realizar ciertas tareas.



Imagen 12: Campaña de National Geographic lanzada en un centro comercial en Hungría en el año 2011, que utiliza la Realidad Aumentada, permitiendo al público interactuar con animales, astronautas, experimentar tormentas eléctricas, y más.

CLASES

Según Martínez Ospina, Máster Universitaria en software y sistemas, (2013 p.19) existen cuatro tipos de Realidad Aumentada:

- La Realidad Aumentada desde teléfonos inteligentes: El usuario debe poseer un Smartphone tipo iPhone, Blackberry, Android o similares que tengan una cámara digital posterior, a este se le descarga un programa que permite ejecutar la realidad aumentada. Normalmente se utilizan en combinación con un sistema de posicionamiento global (GPS), para realizar la geolocalización en tiempo real y con ello poder interpretar la posición de la cámara en el momento que ésta es puesta frente al usuario en movimiento. Su funcionamiento se reduce a activar el teléfono y el GPS, cargar el programa y apuntar la cámara al escenario que se desea complementar. Sobre la pantalla del dispositivo aparecerá el entorno actual con objetos de información asociados al lugar donde se ubica el usuario. Sus aplicaciones van especialmente dirigidas al turismo, la educación marketing, comercio, juegos, entre otras.

- Realidad Aumentada con gafas especiales: El usuario debe tener como sensor, unas gafas translúcidas conectadas de manera alámbrica o inalámbrica a una PC o dispositivo inteligente desde dónde se ejecutará el programa que permite la experiencia. Esto proporcionará al usuario situaciones ricas en experiencias por descubrimiento ya que abarcan todo el campo visual. Sus aplicaciones están enfocadas a la instrucción, medicina, y más.

- Realidad Aumentada OFF-line desde una PC: Este tipo de Realidad Aumentada se lleva a cabo desde una computadora en asocio con una cámara web de resolución media que sirve de sensor, un programa elaborado para ser ejecutado desde la PC, y un marcador impreso que representa la manera en que el evento es invocado para la visualización sobre la pantalla. Esto no requiere ningún tipo de conexión a Internet, y todos los procesos informáticos se llevan a cabo desde la computadora únicamente.

- Realidad Aumentada ON-line desde una PC: a diferencia del Off-line se requiere necesariamente una conexión alámbrica o inalámbrica a Internet, desde donde se ejecutan las rutinas del programa que interpreta los modelos virtuales; sólo se necesita el visor para Flash. Para su funcionamiento solo se debe cargar una dirección Web o URL desde un navegador, esperar a que se ejecute el Flash Player, autorizar su uso desde la caja de diálogo que aparece sobre la pantalla y poner junto a ella los marcadores suministrados para la experiencia.



Imagen 13: Campaña de National Geographic lanzada en un centro comercial en Hungría en el año 2011, que utiliza la Realidad Aumentada, permitiendo al público interactuar con animales, astronautas, experimentar tormentas eléctricas, y más.



POP-UP

Goretty Orozco (s/a) manifiesta que se llaman libros pop-up a aquellos que contienen elementos tridimensionales o movibles que permiten la interacción física entre el libro y el lector. Estos mecanismos tridimensionales pueden ser desplegados como pestañas, lengüetas, figuras tridimensionales, entre otros y son realizados no necesariamente en papel, sino pueden ser elaborados en tela, plástico, entre otros materiales.

María Augusta Palacios Manzanillas en su tesis dice que "Los denominados libros móviles fueron creados mucho antes de lo que se piensa, y aunque se cree que su principal audiencia fueron los niños, este dato es incorrecto ya que fueron los adultos para quienes fueron creados los libros". (Palacios, 2010)

La historia de los famosos libros Pop - up empieza en el año de 1306, según el documento "Historia de los libros pop-up", el primer libro que contaba con estas características, fue un libro de Astrología, escrito y diseñado por Ramón Llull, filósofo

Imagen 14

y poeta. En este libro, Llull empleó, un mecanismo llamado “volvelle”, un disco giratorio de papel que revelaba o apuntaba imágenes o palabras. Esto permitió que los pop-up empiecen a ser muy populares y utilizados en el ámbito científico, para mostrar gráficamente y con movimiento las teorías y conocimientos de la ciencia. En el siglo XVIII, junto con el nacimiento de la literatura infantil, estos libros se convirtieron en objetos de lujo para los niños de las casas más ricas, quienes los adquirían como medio de entretenimiento. Hasta que en 1765, Robert Sayer, editor londinense, publicó unos libros de solapas movibles que ilustraban historias infantiles.

Orozco menciona que Meggendorfer, uno de los ingenieros del papel más destacados en el siglo XIX, diseñó varios mecanismos de alta complejidad implementados en escenas burlescas irónicas de la sociedad. Sus libros, a pesar de ser muy costosos y con mecanismos sumamente complicados y delicados, fueron bien acogidos e incluso llegaron a ser traducidos a varios idiomas. Durante el siglo XX, la industria de los pop-up sufrió una crisis como resultado de las guerras; y los libros considerados anteriormente como objetos exclusivos y lujosos disminuyeron notablemente sus costos.

Encontramos también que en 1974, tras la creación de Intervisual Communications Inc. Waldorf Hunt revivió la empresa de los pop-ups; y junto a algunos de los ingenieros del papel más destacados, trabajó en el mejoramiento de los materiales y los diseños de los libros. Como resultado de este experimento se obtuvo uno de los libros pop-up más famosos de la historia: “*Haunted House*”.

El siguiente ingeniero de papel sobresaliente fue Ron van der Meer, Holandés creador de “*Monster Island*” un libro en 3D que permite al lector ir desarrollando la historia conforme acciona los mecanismos. Más tarde, van der Meer y Waldorf unieron fuerzas y trabajaron juntos en “*Sailing ships*” destinado en primer lugar a un público lector de un rango de edad más alto.

A partir de estos ingenieros, la calidad de los libros pop-up aumentó de forma considerable junto con el número de empresas que se dedicaban al diseño de estos libros. (Orozco, s/a)

Basándonos en los mecanismos empleados para la animación de imágenes, podemos clasificar a los libros Pop-up en:

-Libro con solapas: contienen piezas planas que al ser levantadas o desdobladas revelan ilustraciones ocultas.

- Libro con lengüetas: las ilustraciones cambian al deslizar o empujar ciertas tiras o lengüetas.

- Libro túnel o peep-show: emplea dos tapas de cartón en cada extremo, cuando estas se abren, el papel entre ellas se extiende como un acordeón, con lo que se logra un aspecto de profundidad y al mirar a través de él, las páginas troqueladas parecen estar en 3D.

- Libro carrusel: las tapas pueden abrirse 360°, logrando así un aspecto de estrella.

- Libro tridimensional: parecen ser planos al estar cerrados, pero al ser abiertos, se levantan figuras de diversos estilos.

- Libro de imágenes transformables: las figuras contienen discos o barras que al ser accionados cambian.

- Libro ruleta: contienen discos que al ser girados permiten el cambio de página.

- Las ilustraciones aparecen seccionadas, lo que permite cambiar las páginas por partes y crear nuevas imágenes e incluso textos nuevos.

- Libro escenario: se componen de capas que componen una escena por partes (Orozco, s/a).



Imagen 15: Libro “*Monster Island*” de Ron van der Meer.

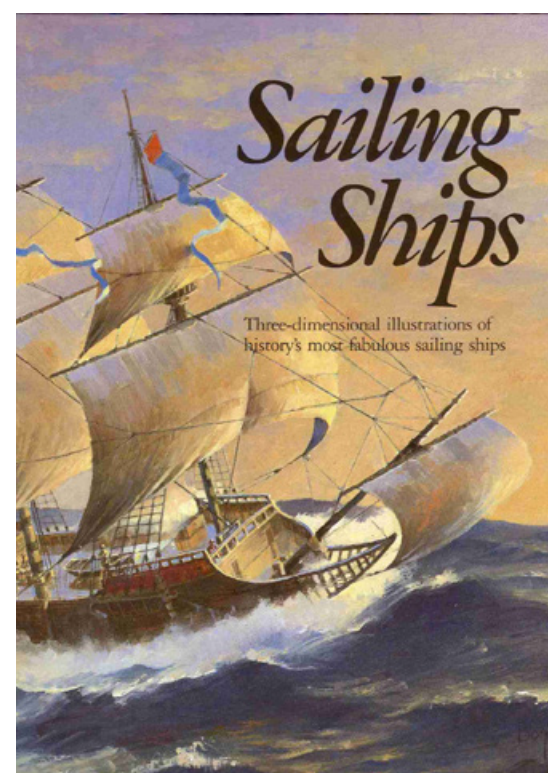


Imagen 16: Libro “*Sailing Ships*” de Ron van der Meer y Waldorf.

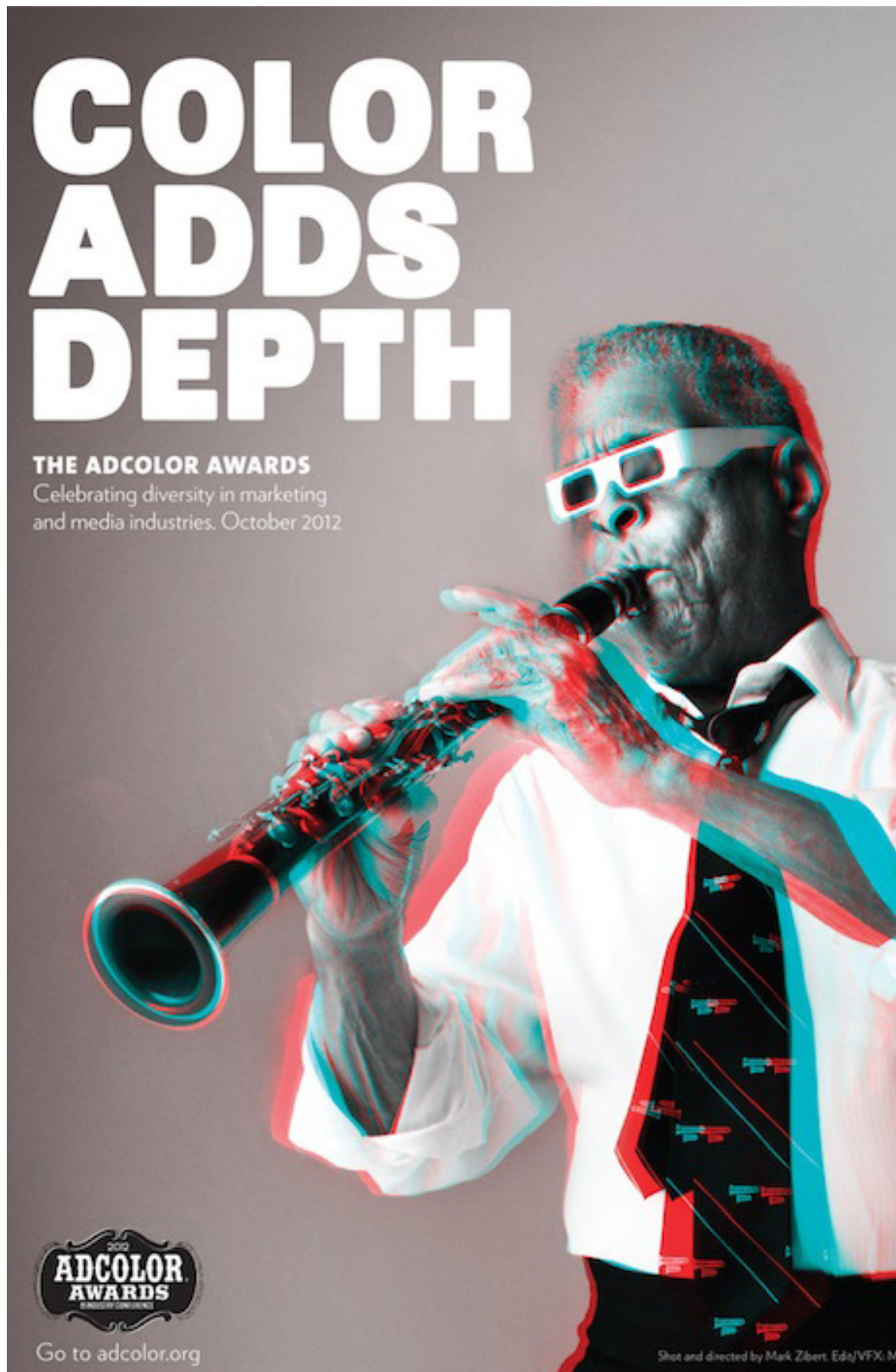


Imagen 17

ESTEREOSCOPIA

Andrea Guerrero Giacometti, en su "Manual Básico sobre La Estereoscopia" nos cuenta que La Estereoscopia es una técnica óptica-visual que se basa en los principios de la percepción binocular, la misma que nos permite crear imágenes tridimensionales. Este efecto de 3D se produce cuando el cerebro decodifica y fusiona la información captada por el ojo derecho y el izquierdo, lo que permite que las imágenes tengan profundidad.

Menciona que en el Renacimiento, Leonardo Da Vinci junto con otros artistas de la época empezaron a estudiar el efecto de la visión en relieve. Los denominados Renacentistas, realizaron varias investigaciones sobre la óptica y desarrollaron algunos principios fundamentales sobre la perspectiva, profundidad y el volumen. Sin embargo, La Estereoscopia como proceso de visualización tridimensional, se populariza después del descubrimiento de las cámaras fotográficas, cuando Charles Wheatstone relacionando la visión binocular con el efecto tridimensional, construyó el primer estereoscopio. Por su parte en 1849, David Brewster diseñó y construyó la primera cámara fotográfica estereoscópica, la cual permitió captar por primera vez escenas reales en relieve.

Resalta que actualmente la estereoscopia es utilizada fundamentalmente en el campo de la fotografía, la pintura, el video, cine, entre otros y que gracias a los avances tecnológicos cada año se van desarrollando nuevos sistemas que permiten a la estereoscopia irse adaptando a las necesidades visuales de un creciente mundo audiovisual. (Guerrero, 2010)

Más adelante, encontramos que el avance tecnológico y constante adelanto de las comunicaciones, han permitido que las sociedades modernas vayan reinventando los métodos de interacción social y de distribución de la información. Como respuesta a esto, nace La Comunicación Alternativa caracterizada por transmitir mensajes a través de sistemas poco tradicionales, como el caso de La Estereoscopia, que modifica a la fotografía tradicional para crear un nuevo tipo de lenguaje visual, agregando elementos

sensoriales a la imagen, aumentando valor a su estética y enriqueciendo su contenido. Lo que permite que este capte la atención del usuario y el mensaje se transmita de mejor manera (Guerrero, 2010).

FOTOGRAFÍA ESTEREOSCÓPICA

En cuanto a la fotografía estereoscópica, explica que esta intenta reproducir la visión binocular natural, pero de manera artificial. Y nos dice que al tomar dos fotografías con la separación adecuada, equivalente a la visión natural del ojo humano, es posible recrear la sensación de profundidad que las fotografías tradicionales no poseen (Guerrero, 2010).

EDUCACIÓN Y CIENCIA

La estereoscopia se ha convertido en un sistema didáctico que nos permite trabajar a través de imágenes planas la tridimensionalidad de nuestro entorno, según dice Guerrero. Actualmente esta técnica se la ocupa en el campo educativo, médico y científico.

La estereoscopia educativa funciona como herramienta de comunicación y aprendizaje ya que permite el desarrollo de la motricidad y el manejo en los individuos (Guerrero, 2010).



Imagen 18



DISEÑO EDUCATIVO

APRENDIZAJE

Anteriormente se consideraba al aprendizaje como un cambio de conducta, sin embargo, se puede decir que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, se refiere a que es un cambio referente a la experiencia. Según la Real Academia Española el aprendizaje es definido como la Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. Rojas en su artículo "Enfoques sobre el aprendizaje humano" menciona que el aprendizaje es el resultado de la experiencia obtenida a través del contacto del hombre con su entorno. El aprendizaje es un cambio en una conducta ya sea a nivel intelectual o psicomotor, se muestra cuando existen estímulos externos que incorpora conocimientos nuevos, los cuales generan habilidades y destrezas u ocasionan cambios resultantes de experiencias nuevas. (Velázquez, 2001)

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

- **Aprendizaje significativo:** Según Ausubel, el aprendizaje significativo es aquél que se relaciona de un modo sustancial, es decir, no al pie de la letra. Las ideas son relacionadas con estructuras cognitivas que el alumno ya conoce, así como, imágenes, símbolos etc. (Ausubel, 1983). El proceso educativo debe tomar en cuenta lo que el individuo ya sabe para que de esta forma se establezca relaciones con lo que debe aprender.

Imagen 19



que es la producida por sensaciones que duran muy poco, hace referencia al presente, cosas que acaban de suceder, esta se debilita con el tiempo. Encontramos también la memoria secundaria, aquí encontramos aquellas imágenes del pasado, esta es más difícil que se deteriore.

3. Atendiendo a la forma de aplicación:

Tenemos aquí la memoria a corto plazo, que es la que se encarga de retener y recordar momentáneamente la información, y la memoria a largo plazo, que es la que almacena los datos de la memoria a corto plazo. La cooperación entre estas dos es fundamental ya que la permanencia de cierta información depende de que la memoria a corto plazo la transfiera a la de largo plazo.

Para que el proceso de la memoria sea eficaz es necesario que se cumplan las siguientes etapas: Fijar el concepto, conservar el concepto, recordar el concepto y localizar y diferenciar el concepto. (Aristizábal et al, 2003)

MATERIAL DIDÁCTICO

Según Carlos Moreno Rodríguez en su libro El diseño gráfico en los materiales didácticos menciona que "se deben trabajar en los aspectos generales del diseño gráfico, conceptos generales de la educación, características de los materiales didácticos y la importancia del diseño gráfico en la elaboración, evaluación y selección de materiales didácticos, como se observa los estudiantes para aproximarlos de manera analítica y crítica, a la práctica del diseño gráfico en su trabajo educativo." (Moreno, 2009. p.75) Por lo tanto hay que valorar la cultura visual del diseño así como las relaciones complejas existentes entre el diseño gráfico y la cultura, ya que estos son el punto de partida para la elaboración de cualquier material didáctico. Es importante mencionar que el diseñador gráfico al traducir las necesidades de los estudiantes y los profesores, genera un producto que sirve de apoyo par los mismos.

El aprendizaje educativo se consigue en mayor cantidad del conocimiento obtenido a través de materiales ya sean físicos o virtuales. Para trabajar en diseño de material educativo hay que enfocarse en varios elementos como la ergonomía cognitiva (entender como es el ambiente en el que los estudiantes para que puedan tener un mejor aprendizaje, mediante el uso de cromática, tipografía, y fotografías). Se debe tomar en cuenta los estilos de aprendizaje, es decir, entender cómo las personas aprenden según la edad y su nivel cognitivo. El diseño gráfico puede facilitar el aprendizaje visual, auditivo o kinestésico. La función del diseñador en el material educativo es traducir de forma gráfica las temáticas planteadas por el educador, es decir, el objetivo es apoyar al docente.(Leyva,2013)

INVESTIGACIÓN
DE CAMPO

ENTREVISTA

MST. MIRIAM ORDOÑEZ

Psicóloga e investigadora

La Mst. Miriam Ordoñez, nos dice que el bullying se caracteriza por acciones negativas que van en contra de la integridad de otros niños, estas actividades son realizadas con la intencionalidad de hacer daño. Si no existe esta intencionalidad, no existe acoso escolar. Otra característica del bullying es que haya mantenimiento y repetición en el tiempo, para esto, Miriam citó a Olweus quien dice que "la repetición y mantenimiento en el tiempo son fundamentales para que se evidencie situaciones de acoso escolar", también Ortega dice que la repetición en el tiempo debe ser mínimo de 3 meses de tal manera que si estas acciones negativas intencionadas persisten durante un tiempo menor no sería acoso escolar sino más bien fueran potenciales víctimas de acoso escolar, intencionalidad de hacer daño, repetición, mantenimiento en el tiempo y la asimetría de poder, esta puede ser física o psicológica (aquí están el caso de niños grandes gorditos que son abusados por niños chiquitos).

Dice también que los 3 actores que intervienen en el bullying son: la víctima, el agresor y el espectador, se dice que algún momento fuimos alguno de estos 3 actores. El bullying puede ser directo o indirecto, las manifestaciones pueden ser verbales, físicas, relacionales, sexuales, a través de cyberbullying, entre otros.

El primer estudio que fue organizado por Blanche Shepard junto a todo un equipo.

Para ello, se centraron en niños de 5 a 12 años de edad. El estudio comenzó en el 2009 y lo que Blanche y su equipo persiguen es identificar el porcentaje de acoso escolar, los tipos y las manifestaciones. Con esto se descubre que existe un 6,4% de acoso escolar y un 38,9% de potenciales víctimas. El acoso escolar se identifica a través de las víctimas, y las víctimas son identificadas a través de un cuestionario justamente adaptado por Rosario Ortega. En este cuestionario, en la pregunta número 10, los niños responden a la pregunta ¿Cuántas veces te han molestado?, según la respuesta se puede saber si son: víctimas (muchas veces), o potenciales víctimas (pocas, algunas a veces). Un simple cuestionario no determina exactamente quienes son la víctimas, y por eso trabajaron con una guía de entrevistas para los profesores y grupos focales de niños víctimas y de niños agresores. A partir de todo este trabajo se identifican los siguientes porcentajes: 6,4% de acoso escolar, 38,9% de potenciales víctimas. 6,4% está dentro del rango inferior de acoso escolar, porque el acoso escolar va de un 6,5% - 8,9%.

Las principales formas de acoso escolar son las verbales, seguidas de las físicas, y después las relacionales. Les llamó la atención que la principal forma sea las verbales ya que en otros países la principal es la física. Dentro de la verbal, llegaron a la conclusión de que principalmente son los apodos debido al contexto cuencano, ya que aquí el apodo es básicamente de esa perspectiva cultural

formalizada, para el agresor, no constituye supuestamente una ofensa.

Junto a algunas tesis han descubierto que existe una gran cantidad de cyberbullying que ha llevado a varios chicos y chicas a su autoeliminación. El acoso escolar se puede presenciar desde los 5 años, ya que el agresor desde esta edad identifica a la víctima.

CARACTERÍSTICAS DE LA VÍCTIMA

Persona pasiva, tímida, callada, con características diferentes, y tener características diferentes no solo implica ser chiquito, gordito, usar lentes, o ser moreno si no también puede ser una persona de características por ejemplo; blanca, rubia, de ojos claros, buena estudiante, entre otras. Estas personas también puede convertirse en víctimas de acoso escolar. Otro punto es que no sepa reaccionar frente a situaciones de acoso escolar.

Se cree que los niños que no saben actuar ante situaciones de acoso escolar, es debido a la sobreprotección paterna o materna, principalmente la sobreprotección materna.

CARACTERÍSTICAS DEL AGRESOR

El agresor no tiene límites, y también existe una sobreprotección, sobre todo en los hijos únicos la sobreprotección hace que se refuercen las acciones negativas de los niños. Los niños como tal no son buenos ni malos sino sus acciones son positivas o negativas. El niño puede tener actitudes agresivas con un primo por ejemplo y los padres callan porque piensan que es una forma de cuidar o proteger a su hijo.

ESTRATEGIAS PARA TRABAJAR CON VÍCTIMAS Y

AGRESORES

Se cree que las mejores estrategias para trabajar con la víctima y con el agresor son las habilidades psicosociales, comunicacionales, empatía, alfabetización emocional, conciencia emocional, la residencia, y autoestima.

A los niños víctimas se les debe ayudar a que sean resistentes, que no se dejen afectar por estas situaciones de acoso escolar. Si los niños se dejan afectar, se vuelven víctimas, al igual que los niños que están solos. La principal estrategia es incluir al niño víctima dentro de un grupo que lo acepte y le permitan integrarse.

Se creía que en los colegios fiscales existía una mayor cantidad de acoso escolar y más agresión por parte de los niños que de las niñas, pero la investigación demostró que no hay mayor diferencia entre escuelas fiscales, fiscomisionales y particulares, muestra que los porcentajes no varían ni por el tipo de institución, ni por el género, lo que sí se puede evidenciar es que los niños de 6 y 7 años son aquellos que sufren más situaciones de acoso escolar y están más expuestos. Parecería ser que en años superiores esto disminuye pero en realidad no, solo se va modificando el tipo de acoso, al inicio es mucho más físico por el tipo de pensamiento que tienen los niños, que es un pensamiento concreto. Conforme avanza la edad se vuelve mucho más abstracto, más ligado a lo que es la parte verbal y relacional o exclusión.

Según otro estudio que realizaron, se evidenció que sigue presente la manifestación verbal a través del apodo, el físico a través de golpes y que existe también otro tipo de manifestación, y es el daño en la propiedad, esta principalmente se da en colegios fiscales.

El bullying se caracteriza por acciones negativas que van en contra de la integridad de otros niños.

Las características del acoso escolar son:

- Intencionalidad de hacer daño
- Repetición mantenimiento en el tiempo
- La asimetría de poder que puede ser física o psicológica

La repetición y mantenimiento revelan al acoso escolar, estas repeticiones deben darse por un tiempo mínimo de 3 meses para ser considerado bullying, caso contrario, no serían considerados víctimas sino potenciales víctimas.

TESTIMONIOS

MST. CATALINA SERRANO

Docente y madre de familia

“Mi experiencia fue de un doble bullying, por parte de los compañeros y por parte de la escuela, que no fue capaz de admitir que había problemas de disciplina en la escuela y prefirieron echarle la culpa al niño”. Nos cuenta que su hijo, estuvo en el Santana desde los 3 años, en donde en un principio no tuvo ningún inconveniente, fue el él primer grado, cuando empezaron los problemas con sus compañeros, llamándole tonto y diciéndole que era adoptado pues el color de su piel no era igual al de su mamá. Nos cuenta que a pesar de que para él, el tema de la adopción nunca fue un problema pues lo sabía desde pequeño y es algo que lo han tratado con mucha naturalidad tanto en su casa como en su entorno, sus compañeros pensaron que así podían ofenderlo y herirlo.

Catalina nos cuenta que este tipo de acciones tomaban los niños que eran descuidados por parte de sus papás y que veían que su hijo tenía un exceso de preocupación de su parte, pues ella siempre estaba pendiente de él, estaba presente en todas las actividades de la escuela, pues quería que él supiera el inmenso cariño que le tiene y lo mucho que lo ama.

Nos dice que al mismo tiempo que su hijo empezó a tener problemas con sus compañeros, la escuela pasó de tener un paralelo con 14 alumnos a tener dos con un aproximado desde entre 25 a 28 niños cada uno y con profesoras muy jóvenes a quienes los niños llaman “tías”, que en su opinión está bien para el jardín de infantes

pero no en segundo grado, ya no son tías, son maestras y tienen que ser plantadas. Su hijo influenciado por la televisión, por la serie animada Ben10, se transformaba, empezó a dibujarse el solo y con 3 espinos en vez de dedos, esto como su defensa ante los demás. El rato que entraba en su clase, tiraba las sillas, las bancas, de verdad se transformaba, la escuela lo que hizo fue diagnosticarle como bipolar, en su opinión, Catalina nos dice que esas crisis eran de majadería, y solo se presentaban en la escuela ya que en su casa era como ella lo describe, un ángel. En la última crisis que él tuvo, la escuela no supo cómo manejar bien el asunto y las profesoras se encargaron de que toda la escuela y el colegio lo sepan.

En Diciembre del 2011, su hijo tuvo una tutoran a pedido de la escuela de 8am a 2pm, la idea de la escuela no era que la tutora lo ayudara a controlarse sino que hiciera su función, controlarlo, tenerlo bajo control. Esto solo ocasionó que los niños empiecen a tratarle como un niño especial, empezaron a tenerle miedo, los más grandes se burlaban de él. Catalina dice que su padre consternado, llamó a un Doctor, y le explicó la situación de su nieto, le explicó que le diagnosticaron bipolaridad y que tenía varias crisis pero sólo en la escuela, a lo que el doctor le respondió que las personas que sufren de bipolaridad no eligen en dónde tienen las crisis, que estas se presentan en donde sea y en cualquier momento. A raíz del 20 de Diciembre, le expulsaron de la escuela. Su hijo permaneció las primeras semanas del

mes de enero en casa. En busca de una escuela para su hijo, Catalina se dirigió al Cedfi, en donde pasó los exámenes correspondientes pero le negaron el cupo ya que llamaron al Santana y ellos les contaron el caso, después se dirigió a la Alborada, en donde desde un principio Catalina explicó la situación de su hijo y ellos le respondieron que no debía preocuparse por eso, que ellos sabían cómo tratarle. Ingresó a la Alborada, en un principio fue difícil para él acoplarse, extrañaba a sus amigos, y nos cuenta que tomaba unas actitudes terribles, frente a esto ella tuvo que tomar diferentes medidas. Entre el cambio de escuela y la ayuda de la psicóloga Karla Pucha, el cambio de actitud fue extremo, era fantástico. Al finalizar ese año se mudaron a Quito, esto le tenía preocupada ya que pensó que esto le proporcionaría nuevamente un cambio de actitud negativo, sin embargo no fue así, él vivió un año fantástico. Regresó feliz a la Alborada y desde entonces jamás tuvieron otro inconveniente.

Catalina concluye diciendo que ella entiende que los niños sí son malos, que ella lo sabe pero que los extremos que puede alcanzar el bullying es culpa de los adultos, de los profesores ya que ellos son quienes deben controlar y frenar esto en los niños y dice que al menos en el Santana los profesores no estuvieron preparados y no supieron manejar la situación.

OTROS TESTIMONIOS

* Debido a la delicadeza del tema, las siguientes personas decidieron dar su testimonio pero utilizando un pseudónimo para no ser identificadas.

“Mi primo es un niño de 7 años quien tiene contextura gruesa, todos sus compañeros de aula le molestan diciendo gordo, obeso, que es lento y tonto y por eso no aprende rápido, mis tíos quisieron cambiarle de colegio, pero él no quiere ya que su hermano mayor está en esa misma escuela. Gracias a todas estas cosas que le dicen en la escuela él tiene autoestima muy baja y le cuesta hacer amigos”.

“JOSÉ”

“Sucedió en el colegio en el que trabajo, en el otro paralelo. Dos chicos molestaban a uno de sus compañeros de aula todo el tiempo, le gastaban bromas, entre otras cosas. Estos dos muchachos un día publicaron en redes sociales (facebook) ‘si quieres que él se suicide dale un like’ y tenía una foto de este muchacho, muchas personas le dieron like. El chico al que le hacían bullying tuvo que cambiarse de colegio, por suerte no llegó a mayores”.

“ANDREA”

HOMÓLOGOS



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

TECNOLOGÍA

Utiliza técnicas interactivas analógicas como el Pop-up, permitiendo a los usuarios interactuar de manera directa con el producto.

FORMA

Utiliza ilustraciones sencillas y planas, y una cromática con colores muy vivos y llamativos para el target.

Imagen 21



ZAPATOS, ZAPATITOS Y ZAPATONES

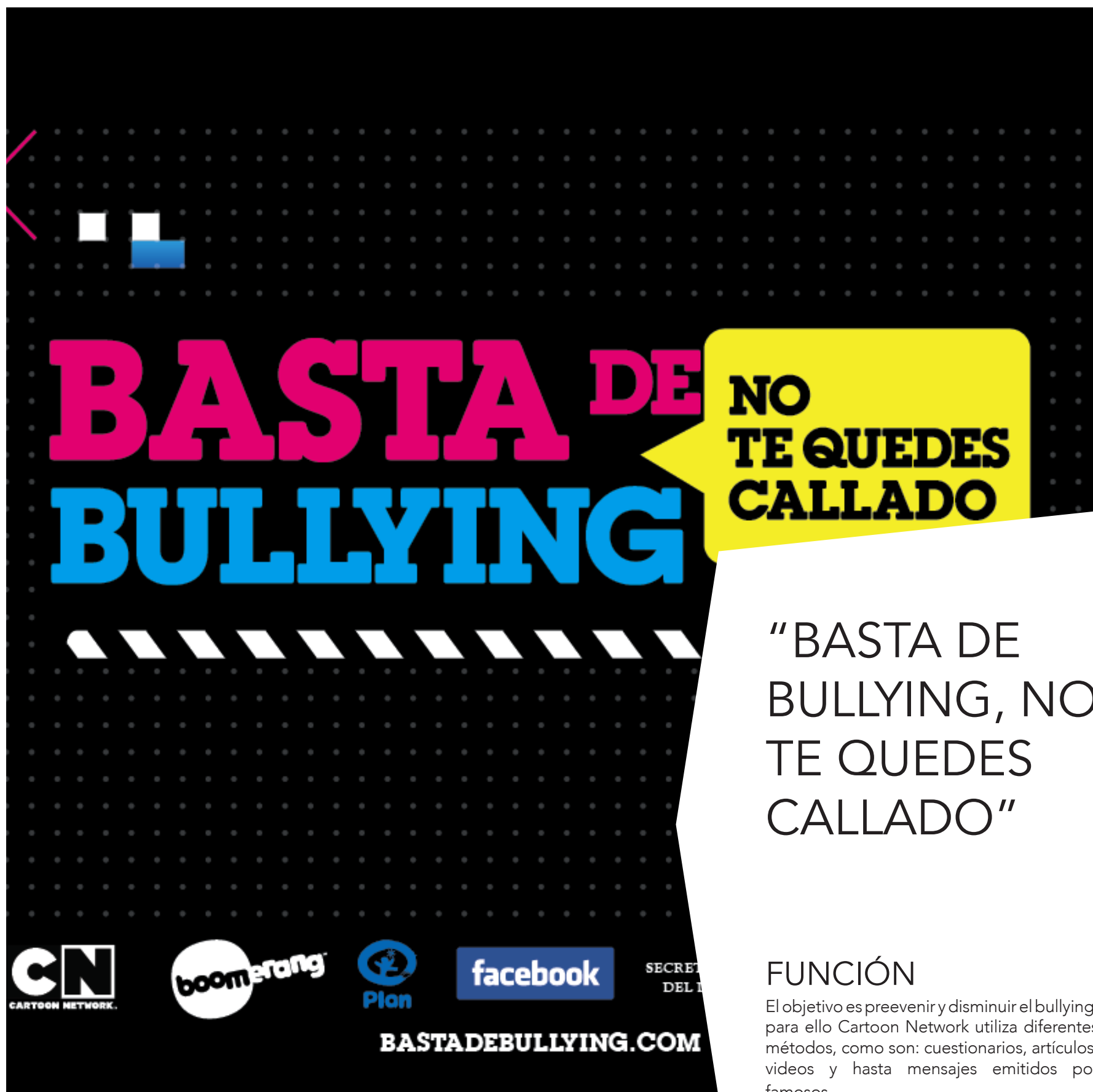
TECNOLOGÍA

Utiliza la realidad aumentada y permite al usuario (niños) completetar la historia utilizando recortes y sellos, colorear, vestir a sus personajes y más actividades.

FORMA

Utiliza ilustraciones infantiles muy sencillas y planas, al igual que la cromática.

Imagen 22



**NO
TE QUEDES
CALLADO**

"BASTA DE
BULLYING, NO
TE QUEDES
CALLADO"

FUNCIÓN

El objetivo es preevenir y disminuir el bullying, para ello Cartoon Network utiliza diferentes métodos, como son: cuestionarios, artículos, videos y hasta mensajes emitidos por famosos.

Imagen 23



LA ESTEREOSCOPIA COMO APORTE A LOS MEDIOS ANALÓGI- COS IMPRESOS/ EL ARTE EN 3D EN LAS IGLESIAS.

TECNOLOGÍA

Utiliza la técnica de la estereoscopia para las fotografías, lo que permite que el usuario interactúe con el producto y el aprendizaje sea divertido y más interesante.

Imagen 24



Imagen 25



DISEÑO DE UN LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA PARA PROMOVER LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

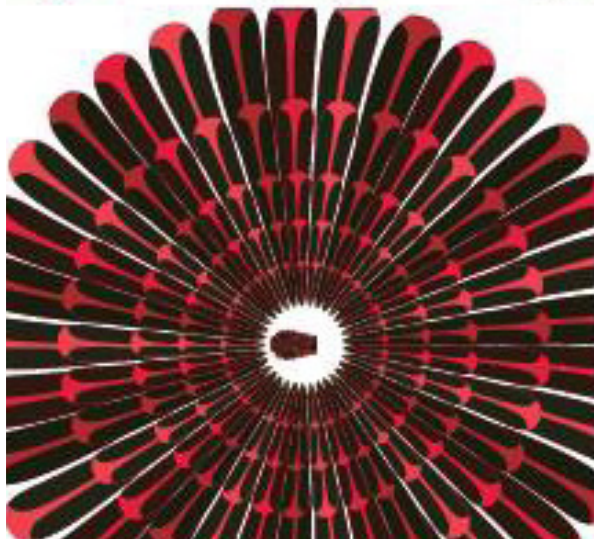
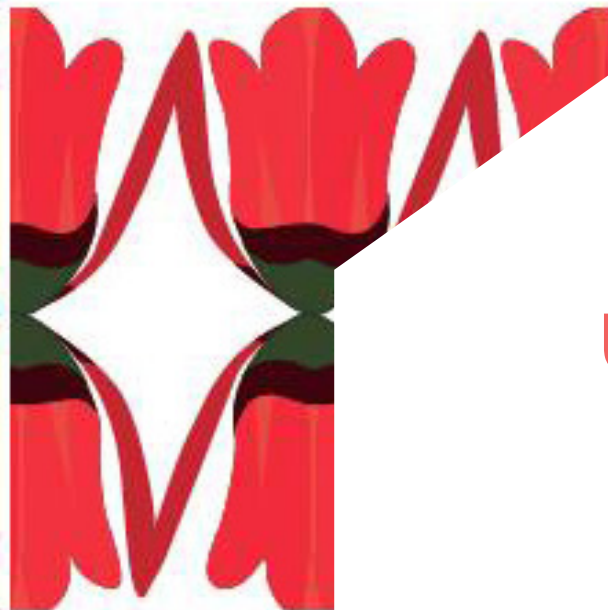
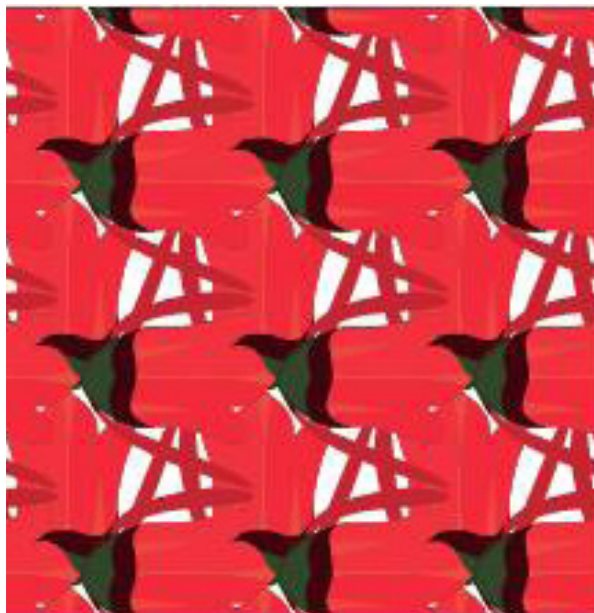
TECNOLOGÍA

Utiliza técnicas interactivas como el Pop-up, barreras parallax y realidad aumentada.

FORMA

Es un libro dirigido a niños, usa tipografía Sans-serif, es legible, interactivo, con ilustraciones planas y colores llamativos.

Imagen 26



DISEÑO DE UNA CAMPAÑA PUBLICITARIA QUE APOYE AL CAMBIO DE POSICIONAMIENTO DEL PARQUE NACIONAL CAJAS

FUNCIÓN

Usa tipografía Sans serif, usa fondos texturados con ilustraciones y los colores son llamativos y planos

Imagen 27

CAPÍTULO 2

SEGMENTACIÓN
DE MERCADO

Niños

Geográficas

Región del mundo	Ecuador
Región del país	Sierra
Tamaño de la ciudad	569,416 habitantes
Densidad	Urbana
Clima	Meridional

Demográficas

Edad	6 - 12 años
Género	Femenino y masculino
Tamaño de la familia	4 - 5 miembros
Ciclo de vida familiar	Solteros
Ocupación	Sus padres los mantienen
Educación	Primaria
Religión	Católicos y cristianos
Raza	Mestiza
Nacionalidad	Ecuatorianos

Psicográficas

Clase social	Media, media- alta y alta
Estilo de vida	Acomodados
Personalidad	Baja autoestima, actitud de superioridad, sumiso.

Padres

Geográficas

Región del mundo	Ecuador
Región del país	Sierra
Tamaño de la ciudad	569,416 habitantes
Densidad	Urbana
Clima	Meridional

Demográficas

Edad	25 - 40 años
Género	Femenino y masculino
Tamaño de la familia	4 - 5 miembros
Ciclo de vida familiar	Casados y Divorciados
Ocupación	Empleados privados
Educación	4to nivel
Religión	Católicos y cristianos
Raza	Mestiza
Nacionalidad	Ecuatorianos

Psicográficas

Clase social	Media, media- alta y alta
Estilo de vida	Acomodados
Personalidad	Trabajadores, conservadores sobreprotectores, guardan apariencias.

Profesores

Geográficas

Región del mundo	Ecuador
Región del país	Sierra
Tamaño de la ciudad	569,416 habitantes
Densidad	Urbana
Clima	Meridional

Demográficas

Edad	30-40 años
Género	Femenino y masculino
Tamaño de la familia	4 - 5 miembros
Ciclo de vida familiar	Casados, divorciados, solteros
Ocupación	Maestros de escuela
Educación	4to nivel
Religión	Católicos y cristianos
Raza	Mestiza
Nacionalidad	Ecuatorianos

Psicográficas

Clase social	Media, media- alta y alta
Estilo de vida	Acomodados
Personalidad	Autoritarios

ROLES Y STATUS

Niños: Viven en un mundo interior con una tendencia marcada a hacer lo que sus padres les dicen, en la escuela tiene problemas de adaptación, tienen problemas de aprendizaje y se les dificulta entablar una relación con otra personas, prefieren callar todo lo que sufren para no "molestar", pueden venir de hogares disfuncionales como: divorciados, padres solteros y abuelos que adoptan el papel de padres.

Padres: Su mundo es el trabajo y en varios casos dejan de lado a sus familias, varios de ellos son padres solteros o que se encuentran en una segunda relación. No son abiertos al diálogo con sus hijos y por eso hay problemas de comunicación, no están pendientes ni preocupados de con quien se llevan sus hijos

Profesores: Hombres y mujeres que ejercen su profesión en colegios fiscales y privados con un número de alumnado superior a los 20 niños, trabajan por 8 horas dentro de los colegios asisten a campañas de concientización sobre el bullying y otros temas, varios no se preocupan de un trato personal con sus estudiantes teniendo como consecuencia poco conocimiento de lo que pasa fuera del aula. En el aula ellos controlan las acciones de sus alumnos.

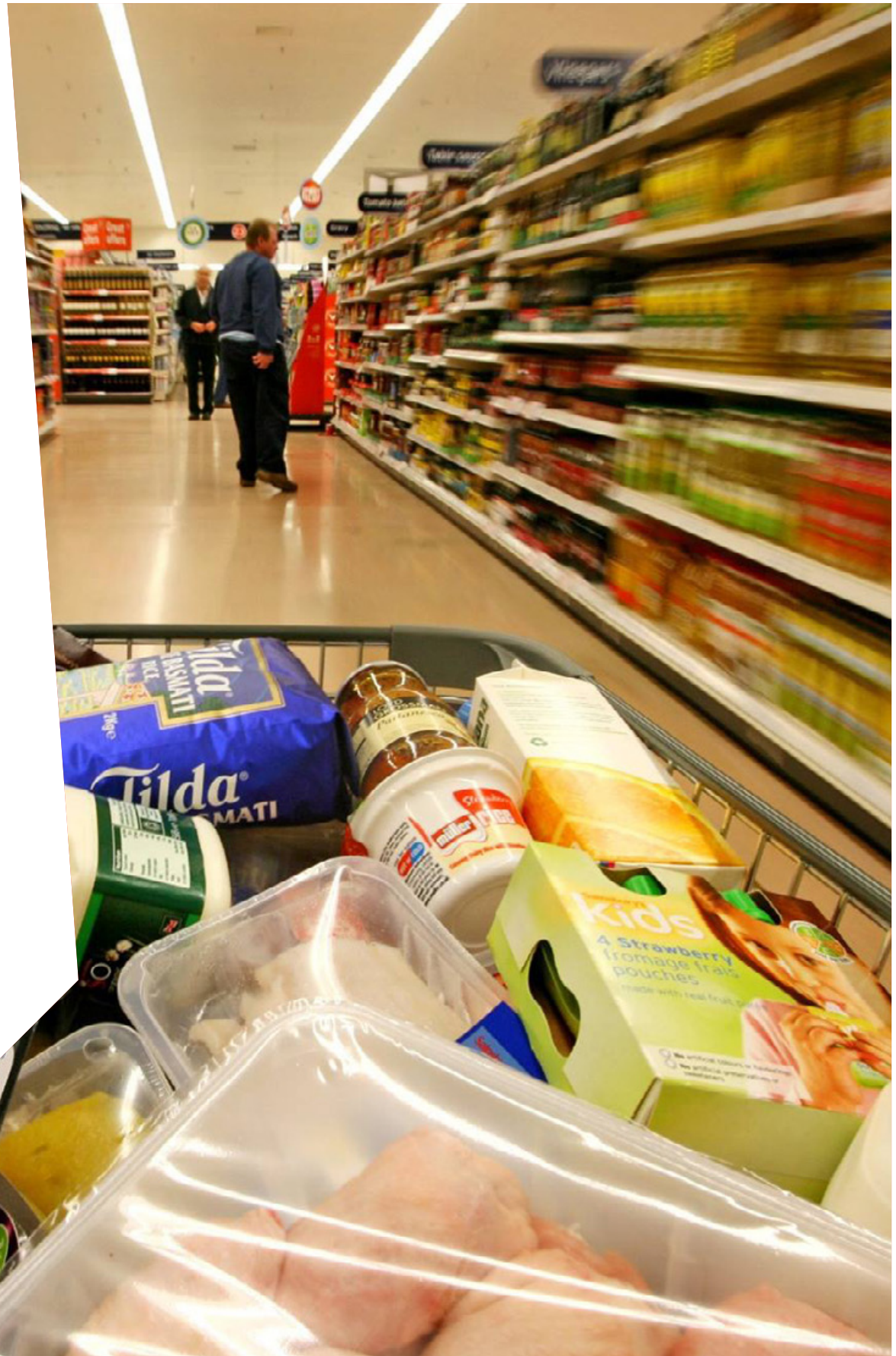


Imagen 28

PERSONA DESIGN

NIÑO

Características Física: Su nombre es Pedro tiene 8 años es de contextura variadas, piel mestiza y en un menor porcentaje de piel blanca y negra.

Nivel social: Pedro es de clase media alta de la ciudad de Cuenca que lleva un estilo de vida relajado, cuenta con lo necesario y satisface sus deseos de una manera eficaz y rápida.

Gustos: Gusta del deporte y las actividades extracurriculares, se encuentra en una edad de fácil aprendizaje, siguen un modelo impuesto por sus padres pero es fácilmente influenciable. Pertenece a la generación Z por lo que es totalmente tecnológico. Le gusta aprender a leer y escribir, todo el tiempo realiza preguntas y quiere estar conversando.

Está dentro de una fase exploratoria por eso es una persona muy influenciable. Pasa mucho tiempo frente a la televisión o el computador sin el debido cuidado por parte de sus padres. Le gusta cantar y le agrada que los cuentos y las dramatizaciones.

Los problemas: Los resuelve de una manera rápida, suele pelear por juguetes, en el momento en que se encuentra triste acude donde sus padres.

Anhela conocer más personas, empieza a crear un grupo en el que se siente identificado, empieza a comprender las reglas de la casa y sus valores están siendo formados. Anhela poder ayudar y complacer a su familia, busca ser el centro de atención familiar.

Sus principales interés son su familia y sus amigos, es más afectuoso, como recién empieza a crear una conciencia sus acciones son impulsivas, no se miden al momento de

hablar. Puede llegar a ser tímido por miedo a los demás. No se puede acoplar a varios grupos y eso dificulta su autoestima, el estar frente a un televisor y una computadora sin cuidado alguno hace de él una persona alejada y violenta.

Quiere ser bueno y distinguir lo positivo de lo negativo a veces dice mentiras y culpa a otros de sus acciones. Dentro de lo espiritual el principal ejemplo es su núcleo familiar.



Imagen 29

NIÑA

Características Físicas: Alicia tiene 9 años de contextura delgada, es mestiza.

Nivel social: Alicia es de clase media alta, de la ciudad de Cuenca lleva un estilo de vida relajado, cuenta con lo necesario y satisface sus deseos de una manera eficaz y rápida.

Gustos: Su principal pasatiempo y lo que más le gusta es jugar con sus amigas, le gustan las muñecas y pasear. Los deportes no son su principal objetivo y las actividades extracurriculares que más le gusta realizar son la danza y el basket, se encuentra en una edad de fácil aprendizaje, siguen un modelo impuesto por sus padres pero es fácilmente influenciables. Pertenece a la generación Z por lo que es totalmente tecnológica pero está controlada por sus padres. Le gusta aprender a leer y escribir también a dibujar, todo el tiempo realiza preguntas y quiere estar conversando. Está en una fase exploratoria por eso es una persona muy influenciable. Pasa mucho tiempo jugando y dedica menos tiempo a la televisión, generalmente el momento en que está frente a un televisor es para ver una película de dibujos animados o de princesas.

Los problemas: Es más tranquila y prefiere que sus padres arreglen sus peleas, su principal problema es ser celosa y tener un grado alto de envidia por lo que las demás niñas puedan tener, resuelve de una manera rápida sus problemas, suele pelear por juguetes, en el momento en que se encuentra triste acude donde sus padres.

Anhela conocer más personas y es fácil llevarse con ella y empieza a crear un grupo en el que se siente identificado, empieza a comprender las reglas de la casa y sus valores están siendo formados. Anhela poder ayudar y complacer a su familia, busca ser el centro de atención familiar. Anhela un mundo mejor y cuidar de los animales.

Su principal interés es su familia y sus amigos, es más afectuosa, como recién empieza a crear una conciencia sus acciones son impulsivas, no se miden al momento de hablar. Pero es muy resentida.



Imagen 30

FAMILIA

Características Físicas: Lucía, madre de familia tiene 33 años, contextura delgada, es mestiza y en un menor porcentaje de piel blanca y negra. Juan, el padre de familia tiene 35 años, contextura gruesa, de tez morena. Y Pedro es un niño de 8 años de contextura variada, piel mestiza y en un menor porcentaje de piel blanca y negra.

Nivel social: Son una familia de clase media alta, residen en la ciudad de Cuenca. Llevan un estilo de vida relajado, contando con lo necesario, Lucía y Juan trabajan para satisfacer sus deseos y los de su hijo de una manera eficaz y rápida.

Estado civil: Lucía y Juan están casados, Lucía proviene de una familia conservadora de Cuenca que tiene problemas de pareja pero que prefiere ocultar por lo que diga la sociedad.

Gustos: Lucía gusta de la cocina y el trabajo dentro de sus gustos no prima el deporte, le gusta comprar y pasear en los centros comerciales así como pasar tiempo con su familia. No le gusta que la gente conozca de sus problemas, mantiene su vida privada de una manera hermética, educa a sus hijos de una manera tradicional. A Juan le gusta mirar los deportes en la televisión, fanático del fútbol, amante de su trabajo, le gusta pasar tiempo con su esposa y su hijo. No le gusta aceptar sus errores, educa a sus hijos de manera tradicional. Pedro gusta del deporte y las actividades extracurriculares, se encuentra en una edad de fácil aprendizaje, siguen un modelo impuesto por sus padres pero es fácilmente influenciable. Pasa mucho tiempo frente a la televisión o el computador sin el debido cuidado por parte de sus padres. Le gusta cantar y le agrada que los cuentos y las dramatizaciones.

Los problemas: Tanto Lucía como Juan suelen resolver sus problemas de manera rápida, sin involucrar a terceros, Lucía es muy resentida y tiene miedo al qué dirá de la gente. Ella pertenece a varios grupos dentro de la sociedad, es de fácil acoplamiento, lo principal en su vida es la familia aunque

tiene problemas de comunicación con sus hijo. Es cerrada al momento de conversar, no da espacio a opiniones. Juan por otro lado al estar tan centrado en su trabajo, no pertenece a ningún grupo dentro de la sociedad, y le cuesta acoplarse a ellos. Tiene problemas de comunicación con su hijo al igual que Lucía.

Lucía es una madre y esposa afectuosa, pero es muy selectiva al momento de llevarse con alguien, por otro lado, Juan no es tan cariñoso con su esposa e hijo. Dentro de lo espiritual son muy conservadores y educan a su hijo de la misma manera. Los dos sobreprotegen a su hijo ya que es lo más valioso en su vida.

Pedro, al ser hijo único y sobreprotegido por sus padres, no sabe resolver sus problemas, por lo que al tenerlos o sentirse triste acude a sus padres. Pueden llegar a ser tímido por miedo a los demás. No se puede acoplar a varios grupos y eso dificulta su autoestima, el estar frente a un televisor y una computadora sin cuidado alguno hace de él una persona alejada y violenta.

Quiere ser bueno y distinguir lo positivo de lo negativo a veces dice mentiras y culpa a otros de sus acciones. Dentro de lo espiritual el principal ejemplo es su núcleo familiar.



Imagen 31

PROFESORES

Ximena tiene 52 años , tiene una familia estable y es madre de tres hijos que asisten a la universidad regularmente, es de clase media alta. Le gusta la comida natural, en su tiempo libre le gusta hacer deporte, principalmente salir a correr. Es muy conservadora y religiosa.

Ella trabaja como profesora de niños de cuarto, quinto y séptimo de básica de ciencias naturales y también es guía de curso. La escuela en la que trabaja es de clase alta. Al principio de cada una de sus clases, Ximena hace ejercicios de relajación con sus estudiantes para que estos se despierten y animen.

Es muy estricta pero no por eso es brava, mas bien es muy amable y siempre está abierta a conversaciones y a que sus estudiantes le cuenten cosas.

Cuando tiene problemas de disciplina en el aula, se pone muy rígida y reprende a los niños con las palabras justas.

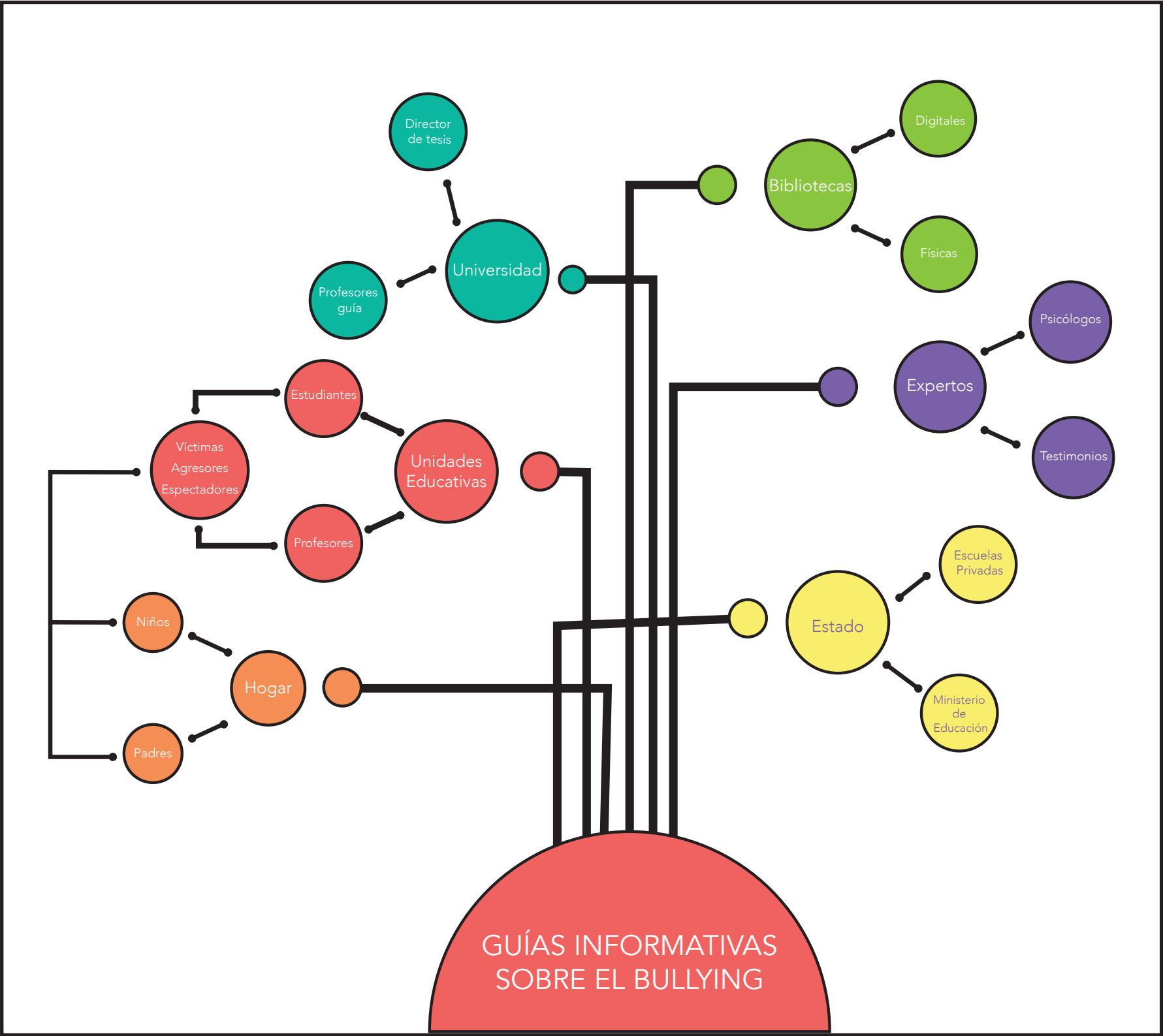
No le gusta dar clases con los pupitres en fila, prefiere hacer un círculo porque piensa que esto expande la mente de los niños y es más fácil controlarlos. Siempre intenta enseñarles valores a los niños en sus horas de clase.

Intenta hacer sus clases lo más dinámicas posibles ya que ella piensa que los niños si se divierten aprende mejor, pero como ya mencionamos antes es muy estricta y siempre mantiene la disciplina.



Imagen 32

ACTORES E INVOLUCRADOS EN EL PROYECTO



CUADRO DE INVOLUCRADOS

	ALTO RIESGO	BAJO RIESGO
ALTO PODER	Aliados	Simpatizantes
	Estudiantes	Unidades Educativas
BAJO PODER	Apoyo	Amigos
	Padres Profesores	Director de Tesis Profesor Guía Bibliotecas Expertos

Tabla #1

CARACTERIZACIÓN DE ACTORES E INVOLUCRADOS

ACTORES INVOLUCRADOS	POSICIÓN	INTENSIDAD, NIVEL DE INTERÉS			FUERZA	
	APOYO / OPOSICIÓN	INTERÉS EN EL PROYECTO	PROBLEMA	CONFLICTO POTENCIAL	PODER	RECURSOS
PSICÓLOGOS	Son de gran apoyo ya que ellos son los que más conocen del tema	Gran interés ya que buscan el bienestar de sus alumnos y el frenar el <i>bullying</i> contribuirá de manera positiva para lograr el mismo	Lo perciben como una solución y ayuda hacia los niños	Que no se pueda encontrar la información requerida	Bajo	Conocimientos, información, datos, estadísticas
BIBLIOTECAS	Son de gran apoyo ya que se recopilará toda la información de investigación	No tienen mucho interés ya que como nosotras, muchas otras personas acuden a ellas para investigar sobre diferentes temas	Lo perciben como un proyecto más	Que no se pueda encontrar la información requerida	Bajo	Datos, informativos, estadísticas, información, conceptos, teorías, proyectos similares
UNIDADES EDUCATIVAS	Son la clave de nuestro proyecto, ya que es dónde se estará realizando la investiación y en donde se llevará a cabo la prueba de los productos	Tienen un interés muy grande ya que ellos son quienes aplicarán el proyecto para el bienestar de sus estudiantes dentro de las unidades educativas	Lo perciben como una foma de llegar a sus alumnos y crear conciencia	Que no colaboren de la forma esperada con nuestro proyecto	Alto	El lugar para poder realizar el proyecto, información

Tabla #2

ESTUDIO DEL LUGAR

En dónde: se va a realizar en escuelas particulares de la ciudad de Cuenca, de clase media media- alta. Ya que el índice de bullying es igual al de las escuelas fiscales pero en las escuelas particulares no se ha hecho nada al respecto mientras que en las fiscales sí.

Contexto: es un contexto socio - cultural ya que el bullying como mencionamos antes es un problema que se da ya muchos años atrás. Ahora mediante muchas campañas se ha disminuido en parte este gran problema pero este persiste a pesar de todo ello. Por esto se intenta erradicar con diferentes tipos de medios en nuestro caso el uso de material didáctico (guías interactivas). Se cree importante la creación de este material didáctico para las escuelas ya que este problema causa graves consecuencias a corto y largo plazo en los niños que sufren de bullying, al disminuir esto se desea que los niños tengan una mejor experiencia en las escuelas ya que al fin se pasan muchos años de la vida en este espacio.

ANÁLISIS DE TIEMPO

Tiempo de duración: El proyecto se desarrollará desde diciembre del 2014 hasta julio del 2015.

Tiempo en el que se desarrolla el proyecto: Este está de acuerdo con la actualidad ya que el bullying hoy en día es un grave problema que afecta a los niños en escuelas y colegios a nivel mundial. Aunque este fenómeno ha estado presente en nuestra sociedad por muchos años, tanto en las escuelas fiscales y particulares, no ha sido sino hasta ahora que se lo está estudiando. Según el diario El Universo en una encuesta realizada por ENNA en el Ecuador, aplicada a niños y jóvenes entre 8 y 17 años, el 57% mencionó

que se destruye la propiedad privada y un 69% que abusaban o molestaban a los más pequeños.

Este proyecto necesita ser evaluado ante un público para poder validar el producto final.

RIESGOS

Performance o desempeño: Estamos en un mercado que no goza de mucha competencia por ser un servicio no muy común de campañas que brindan una ayuda social, este producto al ser nuevo, no tiene la presencia necesaria para estar posicionada en la mente de los consumidores, por lo tanto hay el riesgo de que el consumidor no acceda al producto por desconocimiento del mismo. Al ser una campaña nacional, no se tiene el respaldo de entidades que inspiren la confianza del consumidor, lo que también puede causar que no adquieran el producto. También, al ser solamente una campaña de lanzamiento de material multimedia, existe la posibilidad de que no haya la acogida esperada para el material sino sólo para la campaña. También existe una falta de conciencia por parte de los padres al pensar que no se necesita ningún material para educar a sus hijos, de igual manera los profesores piensan que las advertencias y conferencias impartidas en las escuelas son suficientes para que los niños tomen conciencia de la problemática.

Social: la gente se avergüenza de admitir que ha adquirido un material de ayuda para sus hijos, en la sociedad cuencana se acostumbra mucho a hablar de los demás y más aun si se necesita ayuda. Nuestra marca aún no está posicionada porque no ha sido lanzada al mercado y por eso el objetivo es posicionarla como un producto moderno, dinámico, que interactúa con el niño, profesor y el padre de familia, con una constante actualización del material tanto multimedia como editorial.

Autosatisfacción: Mediante la campaña aspiramos a que nuestros consumidores que en este caso son profesores, padres y niños se sientan identificados con el mensaje del proyecto. A la vez se quiere crear una

conciencia de prevención, en la cual se aspira a que los niños sientan seguridad para hablar ante situaciones de agresión estudiantil. Al mismo tiempo se busca que los padres estén enterados de las situaciones que viven sus hijos. Y por último que los profesores adquieran la responsabilidad de vigilar a sus alumnos incluso en espacios de recreo.



Imagen 33

PARTIDOS DE DISEÑO

FORMA

Formato: Se han planteado dos posibles soluciones para el formato, siendo el uno cuadrado, dejando de lado lo habitual y el otro un formato rectangular más pequeño.

Diagramación: La diagramación se hará tomando en cuenta los elementos especificados en el marco teórico como retículas, imágenes, tipografía, jerarquía, cromática y más.

Tipografía: Se ha definido utilizar fuentes San - serif o de palo seco, para mejor legibilidad y mayor innovación.

Cromática: Se utilizarán colores primarios, secundarios y terciarios, y sus gamas siendo estos colores vivos y llamativos, al igual que los colores neutros (blanco, negro y escala de grises) para crear un buen contraste.

Ilustración: Las ilustraciones a utilizarse serán muy simples y planas, los personajes serán tiernos e infantiles para llegar correctamente a los niños y que estos se sientan identificados.

Elementos: Se utilizarán los elementos básicos, como punto, la línea, plano, contorno, textura, entre otros para resaltar partes importantes y atraer al lector.

Estética: La estética que se manejará será sencilla, para no distraer mucho al lector, pero a la vez será muy atractiva para llamar su atención.

Figuras: Se manejará un estilo dinámico con figuras regulares e irregulares.

Soporte: Se ofrecerán 3 guías impresas interactivas una dirigida a niños, otra a padres

de familia y la última a los profesores. Las 3 guías vendrán en una especie de embalaje.

FUNCIÓN

Al contar con tres tipos de target (niños, padres de familia y profesores), hemos visto pertinente crear tres guías interactivas impresas, con información que estará correctamente dirigida a cada uno de estos. Las guías contarán con información muy valiosa expresada mediante técnicas interactivas analógicas (Pop-up, estereoscopia, barrera parallax, y más) y técnicas digitales como es el caso de la Realidad Aumentada. Estas garantizarán la interactividad del producto con el usuario. Dando así un valor agregado al producto y haciendo más divertido el aprendizaje.

Estas guías contarán con una pequeña introducción al tema y qué es este fenómeno. La guía para los niños será representada mediante ilustraciones, historias y otras cosas, permitiendo al usuario completar las historias e interactuar de forma más directa con el producto. La guía para los padres de familia contará con información sobre los efectos y soluciones para el bullying, como identificar si un niño es víctima o agresor, los perfiles de los mismos, cómo actuar ante este fenómeno y a quien acudir. Y contará con información de cómo prevenir el bullying ya que muchas veces este empieza en el hogar. Por otra parte la guía para los profesores tendrá información sobre cómo identificar a las víctimas y agresores, cómo manejar casos de este fenómeno y qué hacer para evitar que éste se presente.

Para llegar a la información de forma más rápida y sencilla hemos visto pertinente utilizar la cromática como recurso de ayuda.

TECNOLOGÍA:

Software: Se utilizarán programas como Adobe Illustrator, Photoshop, Sketchbook Pro, Adobe After Effects, Premiere, Aurasma, entre otros.

Impresión: Para la impresión, se realizará impresión láser y en offset, con tintas CMYK.

Materiales: Al ocupar técnicas analógicas y otros recursos para hacer las guías más interactivas, se utilizará una gran variedad de papeles y cartulinas con sus respectivos gramajes.

Acabados: Se ha considerado la posibilidad de realizar un plastificado mate a las portadas, o utilizar laca reservada para las mismas.



Imagen 34

PLAN DE NEGOCIOS

Objetivos: Captar la atención de los colegios para que obtengan el material y preparen a sus docentes.

Captar la atención de los padres de familia para que obtengan el material y estén prevenidos sobre el tema del bullying.

Lograr una presencia de marca del material informativo interactivo dentro de las campañas que se realicen en Cuenca.

Producto: El producto a vender consta de 3 guías informativas que mezclan técnicas analógicas y digitales para una mejor interacción con el usuario, las cuales proporcionarán información tanto a los niños agredidos, los agresores, los padres de familia y los profesores sobre el fenómeno del bullying en las escuelas. Estas tres guías se venderán en conjunto y vendrán en una especie de empaque.

Precio: El valor de los productos dependerá de los materiales utilizados y la extensión de los libros, al igual que el material empleado para el empaque. El costo varía dependiendo si se venden los libros por separado o en conjunto.

Plaza: El producto se comercializará dentro de las escuelas de clase media, media-alta y alta de la ciudad de Cuenca. Por lo que se utilizará un canal de marketing directo, el cual según nos dicen Kotler&Armstrong en su libro Fundamentos de Marketing, es canal de marketing que no tiene niveles de intermediarios.(Kotler y Armstrong, 2008)

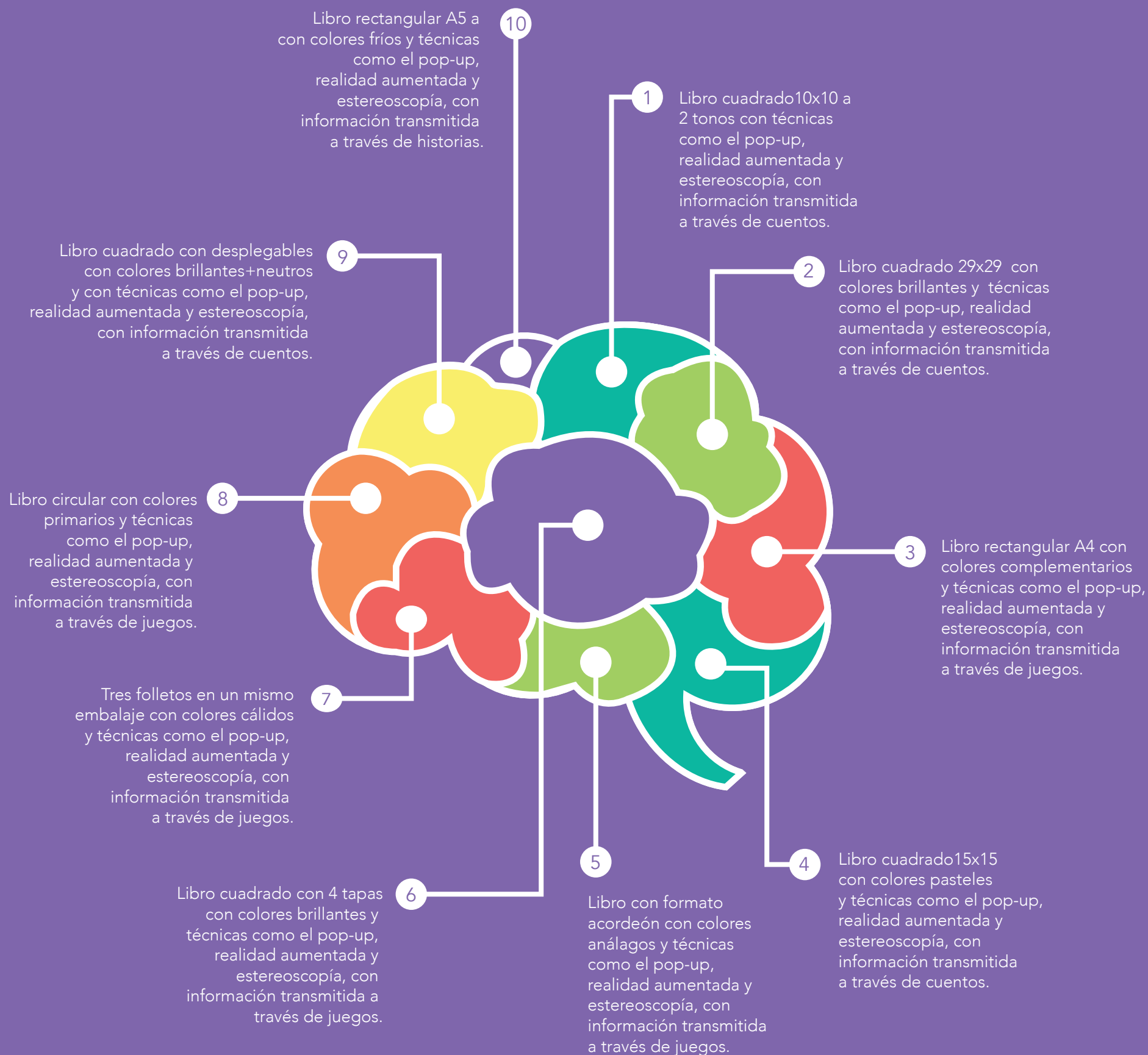
Promoción: Se utilizará el marketing directo como medio de promoción es decir la venta en persona ya sea a las escuelas, o a un mayorista como puede ser el Ministerio de Educación.



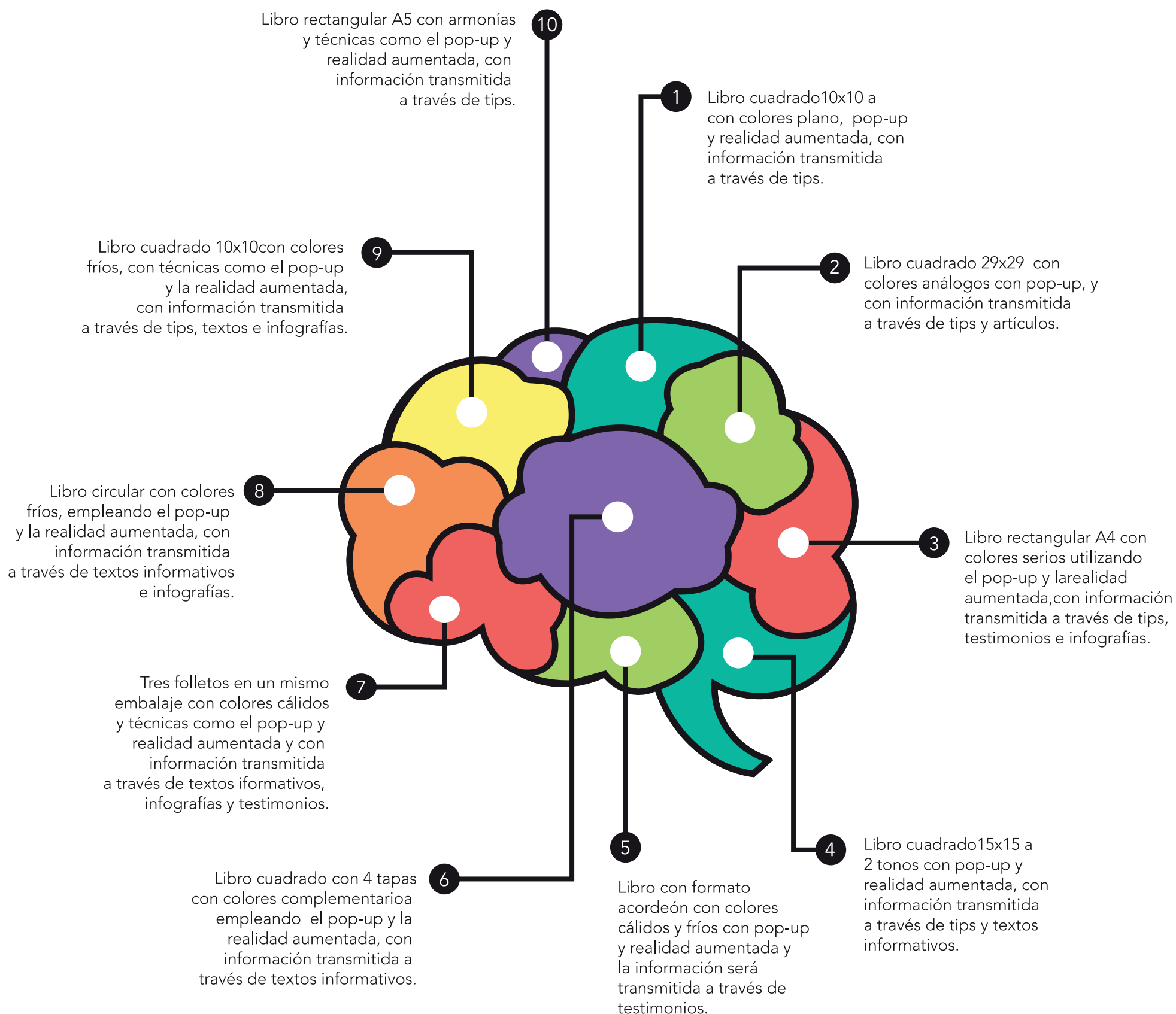
Imagen 3

CAPÍTULO 3

10 IDEAS (NIÑOS)



10 IDEAS
(PADRES Y
MAESTROS)



3 IDEAS (NIÑOS)
SELECCIONADAS



IDEA 1

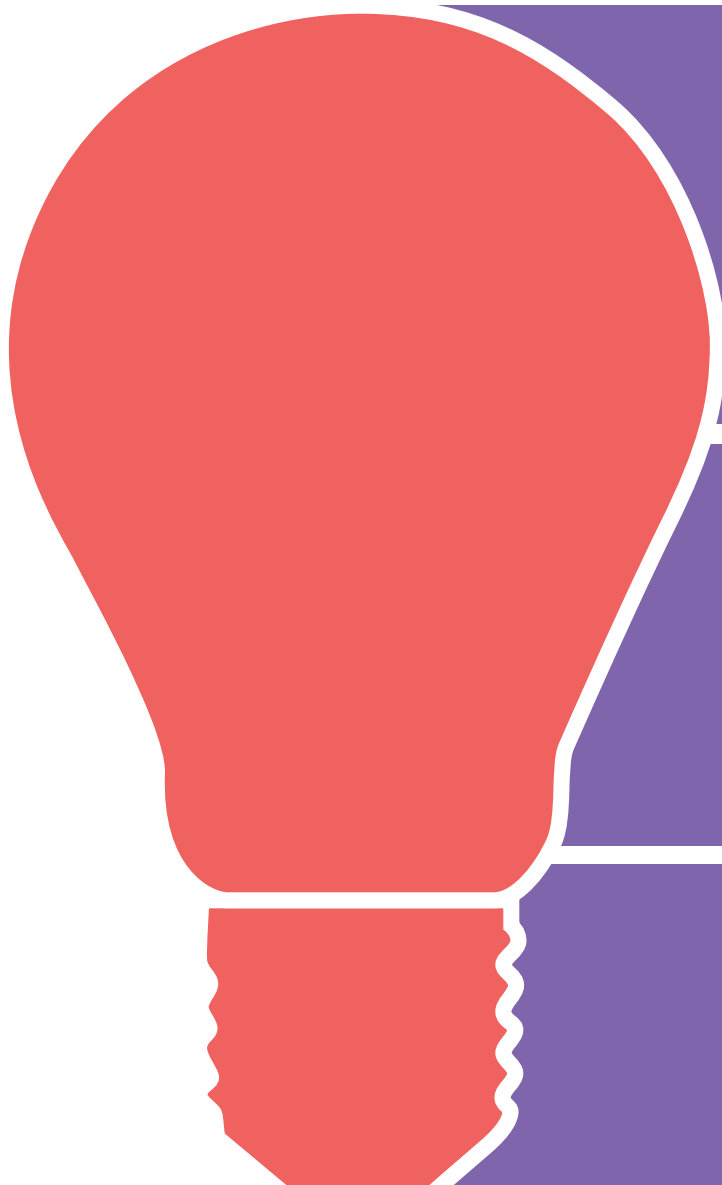
Libro circular, con tipografía San-serif, con buen espaciado, títulos bold, texto corrido light. Ilustraciones planas, realizadas a mano, colores vivos y brillantes, con juegos, adhesivos y recortes.

PROS

- El uso de ilustraciones hechas a mano puede que tenga un mejor impacto en los niños.
- El uso de ilustraciones hechas a mano puede que tenga un mejor impacto en los niños.

CONTRAS

- El formato circular puede resultar incómodo de usar.
- El uso de tipografía light para el texto corrido puede no ser la mejor opción.



IDEA 2

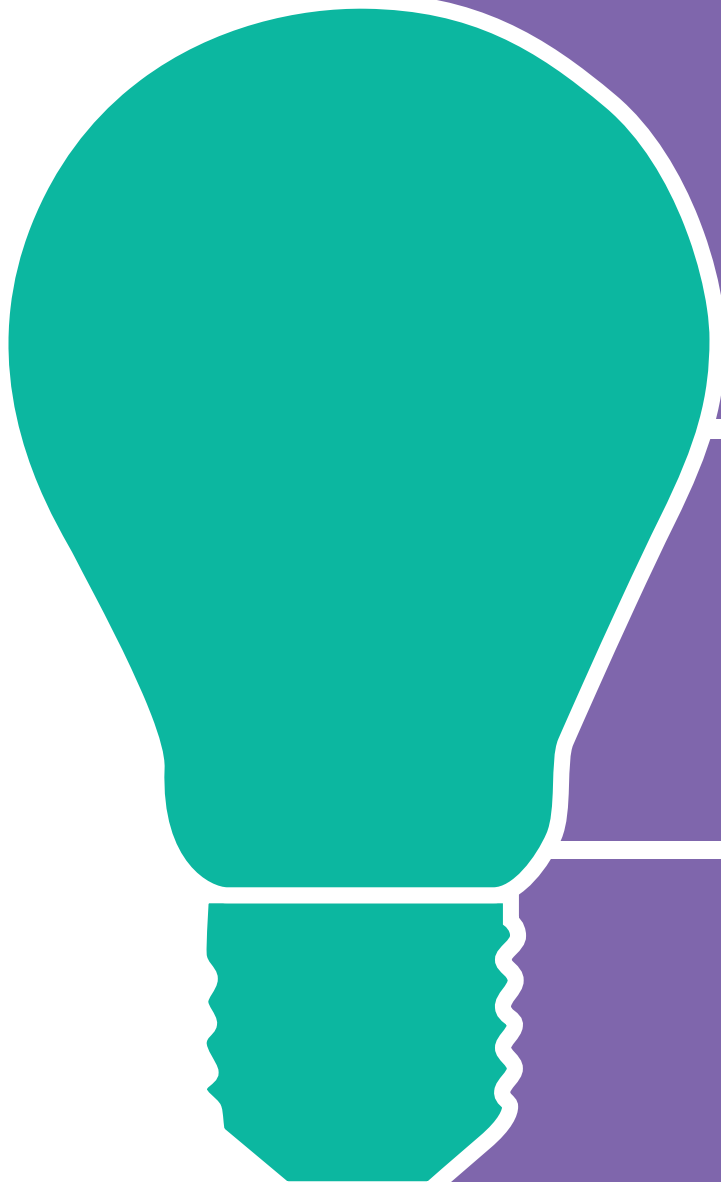
Libro de 3 tapas, con tipografía San-serif, dirigida a niños para el texto corrido y tipografía dinámica para los títulos. Ilustraciones planas, sencillas con personajes simpáticos, cromática muy colorida y con ilustraciones para colorear, cuentos y textos informativos.

PROS

- El formato es novedoso y llamativo, lo que captará la atención del target.
- Los colores fuertes resultan muy atractivos para los niños.
- El uso de ilustraciones, juegos, entre otros, hace más entretenido el aprendizaje para los niños.

CONTRAS

- El uso de la cromática tan brillante podría hacer que no luzcan como un sistema junto a las otras guías.



IDEA 3

Libro cuadrado con desplegables, con tipografías dinámicas para los títulos y tipografías regulares para el texto corrido. Ilustraciones planas digitales, con colores brillantes, juegos y textos informativos.

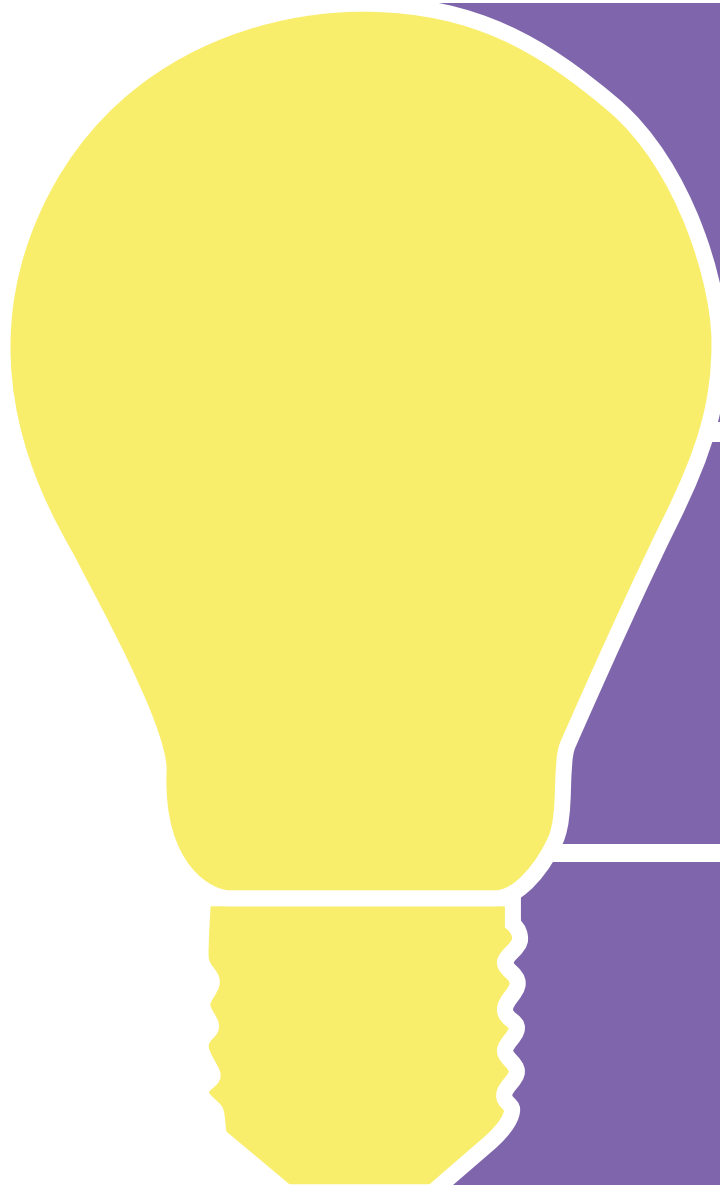
PROS

- El uso de ilustraciones digitales facilita la maquetación.
- El uso de texto informativo, proporciona la información de una forma más directa.

CONTRAS

- El uso de desplegables puede resultar de cierta forma molesto.
- El uso excesivo de texto puede llegar a aburrir al lector.

3 IDEAS (PADRES Y MAESTROS)
SELECCIONADAS



IDEA 1

Libro cuadrado 15x15, con tipografía San-serif, los títulos con pop-up, texto corrido con tipografía light o regular. Ilustraciones planas, cromática basada en armonías con información a través de tips y textos informativos.

PROS

- El formato cuadrado es innovador, es diferente a lo que se acostumbra a usar.
- El uso de títulos grandes y en bold permite que se diferencie más la jerarquía.
- El uso de realidad aumentada permite que el usuario interactúe con el producto, haciéndolo más interesante.

CONTRAS

- El formato de 15 x15 puede resultar un poco pequeño.
- El uso de armonías puede lograr un diseño monótono y aburrido.
- La tipografía light puede ser complicada de leer.



IDEA 2

La información será dividida en capítulos, se realizarán 3 folletos en un embalaje, con tipografía San-serif, colores vivos en combinación con fondos blancos para crear contraste, ilustraciones planas, tips y textos informativos.

PROS

- Para los maestros será más fácil de usar ya que podrán extraer el capítulo que requieran y no tendrán que estar llevando toda la guía.
- El uso de fondos blancos en combinación con los vivos podrán generar un contraste y así no distraer con otros recursos la mirada del usuario.
- Al usar todas las variaciones de las fuentes se puede conseguir una mejor jerarquización en los textos.

CONTRAS

- El folleto que quede libre se podrá maltratar.



IDEA 3

Libro cuadrado con despleables pop-up, tipografía San-serif con sus diferentes variaciones, colores cálidos y fríos, ilustraciones vectoriales, y con textos informativos, tips y testimonios.

PROS

- Formato cuadrado es innovador, es diferente a lo que se acostumbra a usar.
- El uso de cromáticas contrastantes en sus temperaturas llaman la atención.
- El uso de los recursos como tips, información, testimonios y a su vez el uso de tecnologías como la realidad aumentada generará un producto completo en información y atractivo a la vista.

CONTRAS

Tener muchos despleables puede ser incómodo para el usuario.

IDEAS FINALES

NIÑOS



Cuadrado 20x20 de 3 tapas.

FORMATO

Colores brillantes y vivos que sean atractivos para el target.

CROMÁTICA

Juegos, ilustraciones para pintar, historias para completar, recortes, adhesivos, cuentos y más.

CONTENIDO

Se utilizarán ilustraciones vectoriales, serán simples y planos, personajes simpáticos que simpatizen a los niños y permitan que se identifiquen con ellos.

ILUSTRACIÓN

Para el texto corrido se utilizarán tipografías legibles, con buen espaciado y aptas para niños. Para los títulos se utilizarán tipografías más dinámicas.

TIPOGRAFÍA

Se realizaron varios procesos de bocetación, desde los más rápidos hasta los más elaborados, finalizando con la vectorización de los mismos. Durante el proceso de bocetación se fueron perfeccionando las leyes de la gestalt, con el fin de generar más impacto. Resaltando así las leyes de contraste y proximidad y establecimos como figura básica el triángulo.

Para la cromática se utilizaron 6 colores, combinados de diferentes maneras. Los colores escogidos fueron: el anaranjado, amarillo, rojo, verde limón, violeta y el verde menta. Escogimos esta paleta cromática ya que cada uno tiene un significado y todos juntos se muestran animados y llamativos que como ya habíamos mencionado antes en el marco teórico, estos atraen a los niños.

La razón por la que se escogió al triángulo es porque la suma de sus lados da como resultado tres, y el número de implicados y de personas quienes pueden solucionar el bullying en las escuelas son tres (víctima, agresor, espectador y a su vez también son niños, maestros y padres de familia). Los triángulos al tener puntas, se pueden ver hirientes o punzantes y es lo que queremos mostrar, que el bullying es doloroso y malo.

En cuanto a la composición en general los títulos son más grandes con el objetivo de jerarquizar contenidos, se usó 40 puntos y en cuanto al texto corrido se usó 14 puntos, para que los niños puedan leer con facilidad, en cada página se usaron combinaciones de 3 colores, para no saturar mucho visualmente y no distraer al lector.

BOCETOS



Imagen 37



Imagen 38



Imagen 39



Imagen 40

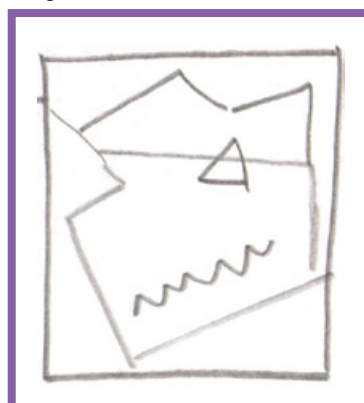


Imagen 41

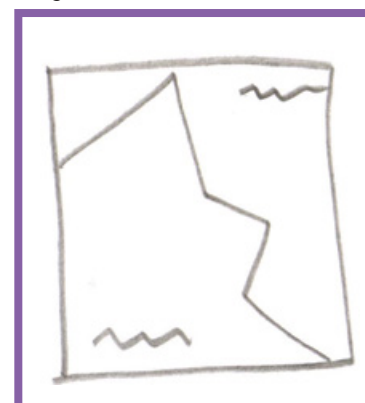


Imagen 42

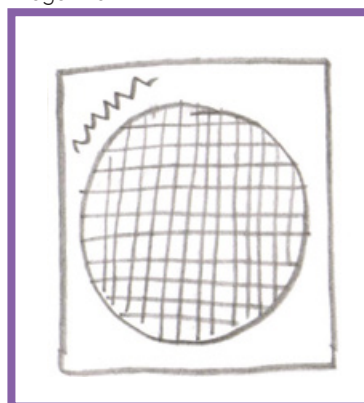


Imagen 43



Imagen 44



Imagen 45



Imagen 46

PROCESO

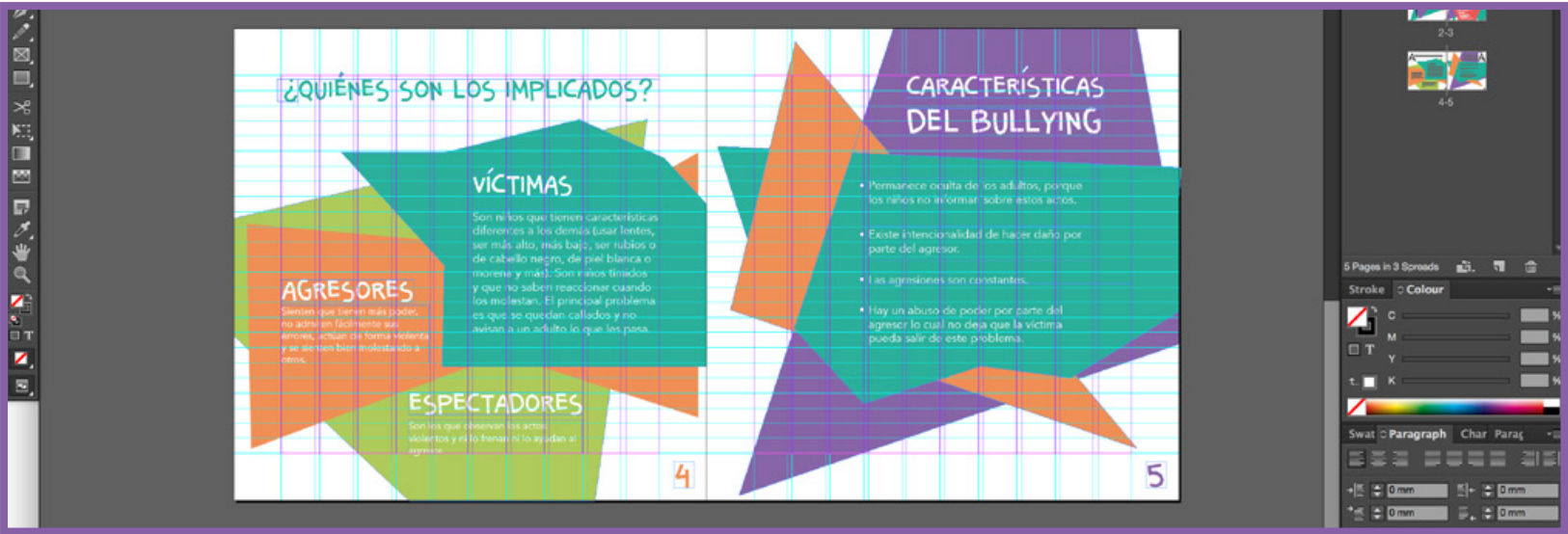


Imagen 47

FINALES



Imagen 48

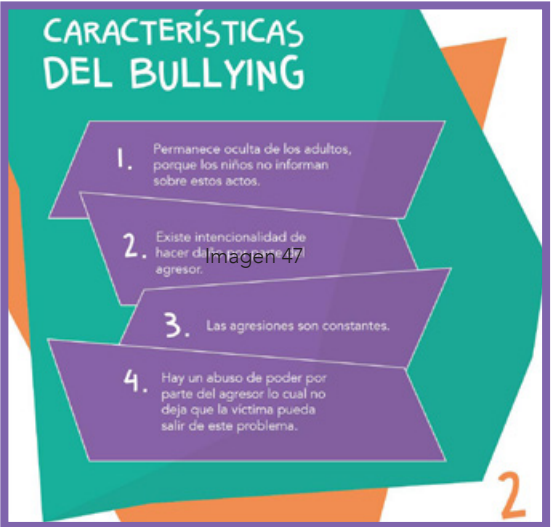


Imagen 49

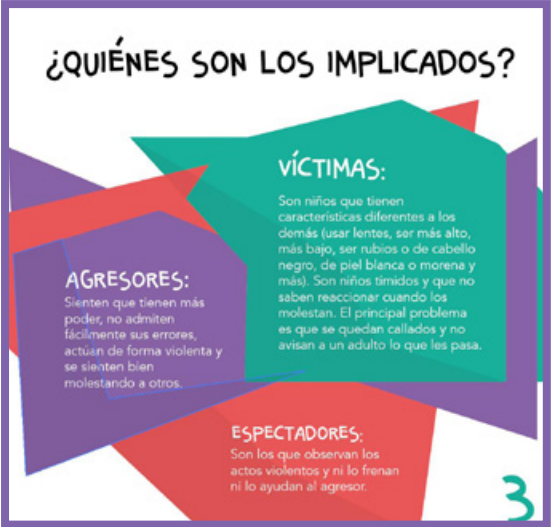


Imagen 50



Imagen 51

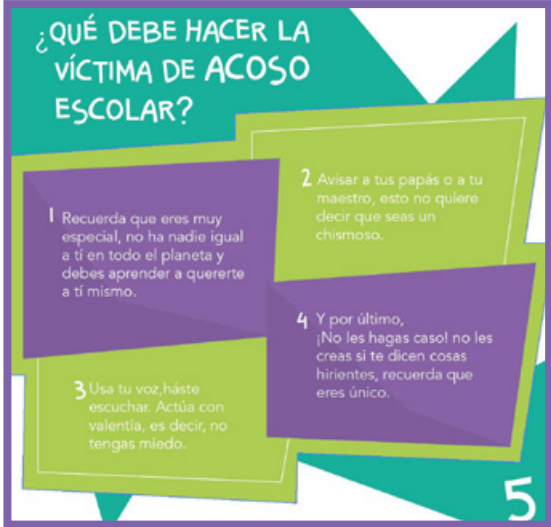


Imagen 52



Imagen 53

PADRES



> Cuadrado con despleables.

FORMATO

> Colores vivos con fondos planos.

CROMÁTICA

> La información se proporcionará a través de tips, texto informativo, algunos ejemplos o testimonios, entre otras cosas.

CONTENIDO

> Las ilustraciones serán de acuerdo al target, planas, simples y vectoriales.

ILUSTRACIÓN

> Se utilizarán tipografías San - Serif adecuadas para la lectura, con sus diferentes variaciones.

TIPOGRAFÍA

El proceso de bocetación fue muy extenso, se siguieron muchos pasos para llegar a los bocetos finales y vectorizarlos. Durante la bocetación se estableció el uso de los los triángulos en los títulos, fondos blancos y dos columnas. Se utilizó la cromática para separar por secciones la información.

Al igual para los niños se utilizaron los colores: naranja, amarillo, rojo, verde limón, violeta y el verde menta, combinados de diferentes maneras. En cuanto a diseño las guías de los padres y maestros varían muy poco.

BOCETOS



Imagen 55



Imagen 56



Imagen 57



Imagen 58



Imagen 59



Imagen 60



Imagen 61



Imagen 62

PROCESO

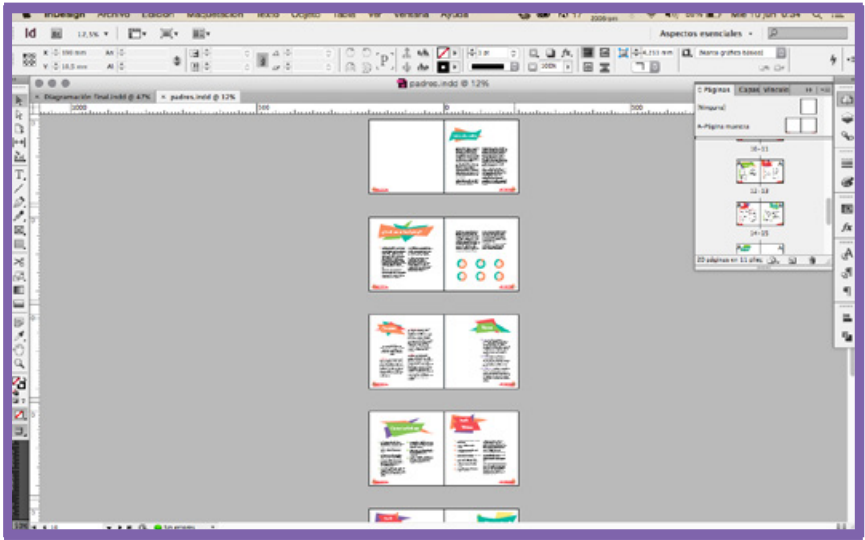


Imagen 63

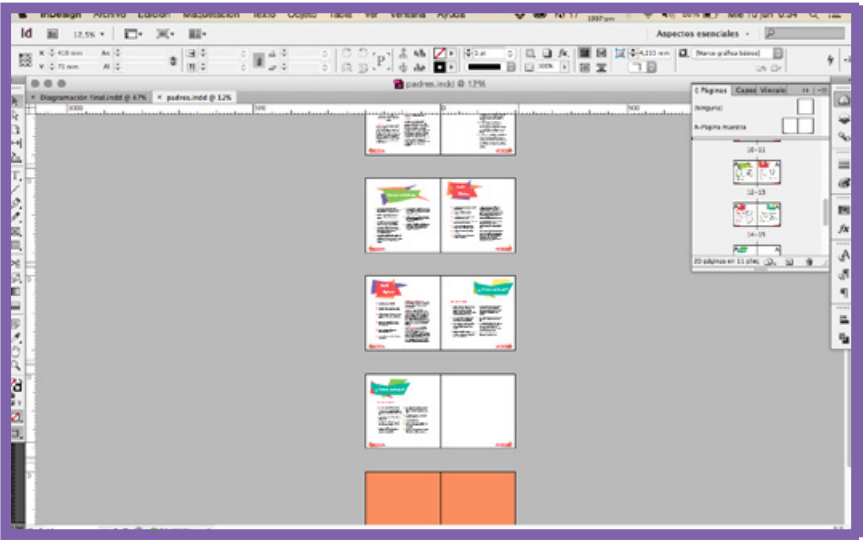


Imagen 64

FINALES

Introducción

El acoso escolar se ha convertido en uno de los temas más polémicos de los últimos tiempos. El hecho de que las aulas de clase sean cada vez menos seguras es algo que preocupa no sólo a padres de familia y a docentes, sino a las autoridades en general, por la razón de que el acoso ya no se está limitando a un territorio meramente escolar.

Hoy en día, los estudiantes echan mano de la tecnología para acrecentar su ola de violencia. Cada vez podemos encontrar más videos en la red (internet) que muestran el grado de rechazo que puede albergarse entre iguales. Y es que una de las características del acoso escolar es precisamente ésta, que se da entre semejantes.

Los duelos, las riñas, pueden tener lugar en cualquier lugar, incluso en la calle. Nadie está seguro ni exento de caer en esta práctica cada vez mayor y

diversificada donde el más vulnerable es aquel objeto de burla, chantaje, acoso. El agresor intimida a la víctima causando un daño físico y emocional, o simplemente emocional, que se manifiesta con un descenso en la autoestima, estados de ansiedad e incluso depresión, lo que llega a afectar la integración de la víctima en el medio escolar y el desarrollo normal del aprendizaje. A su vez, el agresor aprende a lograr sus metas, tomando decisiones impulsivas.

El Acoso Escolar, enfermedad de nuestro tiempo es un blog que aborda esta problemática desde el ángulo que busca y pretende darle solución. Permite orientar, facilitando recursos para combatir el bullying en los contextos escolares, porque solo así estamos seguros de que el país podrá recuperar la seguridad que una vez hubo en cada una de la paredes que resguardaban las aulas escolares.

Bullying escolar 1

Imagen 65

¿Qué es el bullying?

► Un alumno es agredido o se convierte en víctima cuando está expuesto de forma repetida y durante un tiempo a acciones negativas que lleva a cabo otro alumno o varios de ellos... Hablamos de acción negativa cuando alguien infringe, de manera intencionada, o intenta infringir mal o malestar a otra persona... Las acciones negativas se pueden llevar a cabo mediante contacto físico, verbal o de maneras como hacer muecas o gestos insultantes o implican la exclusión intencionada del grupo (Olweus, 2006; 25).

Olweus, uno de los pioneros en la investigación de bullying o acoso escolar entre pares, realizó en 1973 su primera investigación en Noruega y en los años 80 elaboró la siguiente definición:

Bullying escolar 2

Imagen 66

El escolar está expuesto a las acciones negativas tiene mucha dificultad para defenderse, no encuentra los medios para una confrontación de poderes ni los procedimientos para expresar su situación por la desigualdad física o psicológica, el acoso entre iguales supone una perversión en la relación entre estos, dada la pérdida del carácter horizontal de la interacción, lo cual conlleva que la relación de igualdad sea sustituida por una relación jerárquica de dominación - sumisión entre el agresor y la víctima.

No hay causa aparente del acoso escolar. La víctima no ha provocado esta situación, más bien lo podemos considerar como una descarga de energía negativa en una situación de desajuste del agresor, estas características lo diferencian de otras formas de abuso.

Así, el bullying se encuentra configurado por las relaciones entre el agresor, la víctima y el espectador, dentro de un espacio y momento determinados.

63%

13%

66%

55%

56%

59%

Bullying escolar 3

Imagen 67

Causas

Entorno escolar: En una escuela con falta de vigilancia, orden, disciplina, y ausencia de coordinación y colaboración entre profesores, tutores y personal directivo es un terreno fértil para que se presente la violencia escolar. Otros factores son la ausencia de límites, la permisividad del profesorado, la ligereza en la práctica de los valores, la falta de prevención de las conductas agresivas.

Familiares: Un niño agresivo manifiesta esta conducta al presentarse dentro de su núcleo familiar en ambiente con ausencia de atención y falta de vínculos afectivos, donde existen situaciones de abandono por parte de alguno de los padres, niños que viven con autoritarismo e imposición de autoridad. También se presenta con niños que viven en constante presión para lograr adelantos en su escolaridad o en alguna otra actividad.

Individuales: Encontramos en el niño que agrede a otros que ha vivido humillaciones y agresiones por parte de adultos o algún tipo de abuso dentro de su entorno ya sea familiar, escolar o social. Este niño se siente superior al poder ejercer su violencia con los que no se defienden ni responden a las intimidaciones.

Consecuencias

Víctima: Como consecuencia se puede observar claramente baja autoestima, actitudes pasivas, trastornos emocionales, problemas psicopatológicos, depresión, ansiedad y hasta pensamientos suicidas. Se puede notar la pérdida de interés en los estudios, lo que puede conllevar a que bajen notablemente las notas.

Agresor: Estudios señalan que los agresores son potenciales delincuentes.

Espectador: Crean sin saber reaccionar ante los actos malos e injustos. Al estar en constante observación de agresividad, tienen un reflejo de actos inadecuados. Generan una falta de sensibilidad por otros, a su vez tienen una seria desconfianza en los niños y no intervienen. Sobre todo los espectadores tienen temor a ser víctimas.

Bullying escolar 4

Imagen 68

Perfil Víctima

► Son más inseguros y tímidos que el resto de niños

► Cautos, sensibles y tranquilos

► Sumisos

► Cuando se sienten atacados por la general lloran y se alejan

► Tienen una baja autoestima, tienen una visión negativa de sí mismos

► Se sienten frustrados, estigmatizados, enojados y lejos de actuar.

► Por lo general están solos en las escuelas

► Si se trata de niñas suelen ser más débiles que los otros.

Cualquier característica diferente puede hacer que los niños sean víctimas de bullying, en decir no sólo son las características físicas como usar lentes, o tener una condición física, una niña muy estudiosa puede ser víctima de bullying ya que esta característica la diferencia de los otros.

No responden a los ataques o insultos. El miedo hecho de que sean molestados repetidas veces por otros niños hacen que su autoestima baje más y más.

Se ha visto que los niños víctimas tienen un vínculo estrecho y positivo con sus padres, especialmente con la madre, venen esta relación más estrecha con sus madres puede verse como sobreprotección, en relación con los otros niños en general.

Víctima Pasiva

► Tiene pocas defensas, es sumiso/a, es muy vulnerable, sus habilidades comunicacionales son limitadas, se retrae, desarrolla sentimientos de temor hacia sus víctimas y el contexto escolar, no tiene preferencia a un grupo y no ha desarrollado habilidades de amistad con sus compañeros.

Víctima Provocadora

► Es diferente del acosador o acosadora víctima. Se comporta de forma molesta, sumisa o ingratificada. En algunos casos no tiene intención de provocar, sino que no ha entendido como comportarse. En otros casos, se propone injuriar a los demás deliberadamente.

Bullying escolar 5

Imagen 69

MAESTROS

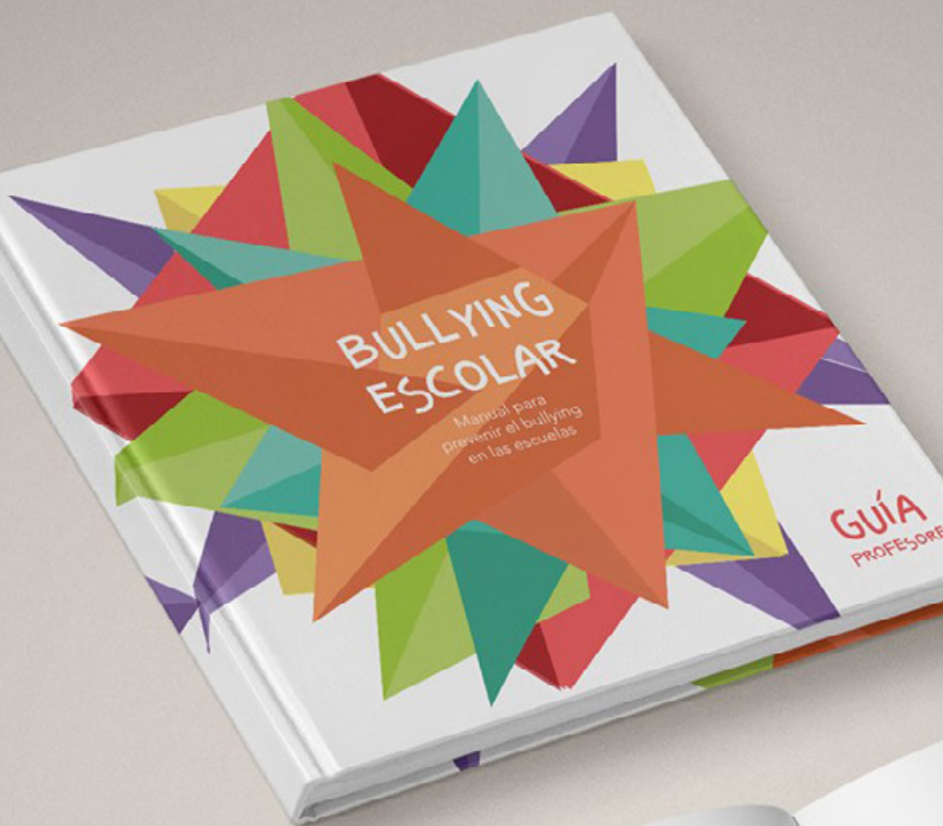


Imagen 70



3 folletos en un mismo embalaje.

FORMATO



Colores vivos con fondos blancos para crear contraste.

CROMÁTICA



La información se proporcionará a través de tips, texto informativo, entre otras cosas.

CONTENIDO



Se utilizarán ilustraciones vectoriales, serán simples y planos, adecuados para el target.

ILUSTRACIÓN



Se utilizarán fuentes San - Serif o de palo seco, que sean de fácil lectura, con buen espaciado entre letras. Se emplearán las diferentes familias de las mismas para diferenciar entre: títulos, subtítulos, entre otros.

TIPOGRAFÍA

BOCETOS

El proceso de bocetación fue muy extenso, se siguieron muchos pasos para llegar a los bocetos finales y vectorizarlos. Durante la bocetación se estableció el uso de los los triángulos en los títulos, fondos blancos y dos columnas. Se utilizó la cromática para separar por secciones la información.

Al igual para los niños se utilizaron los colores: naranja, amarillo, rojo, verde limón, violeta y el verde menta, combinados de diferentes maneras. En cuanto a diseño las guías de los padres y maestros varían muy poco.

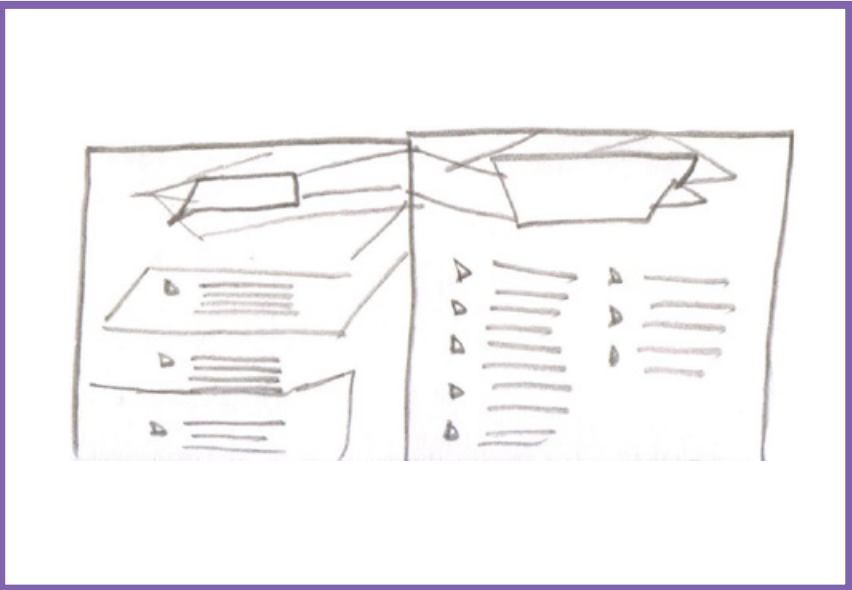


Imagen 71

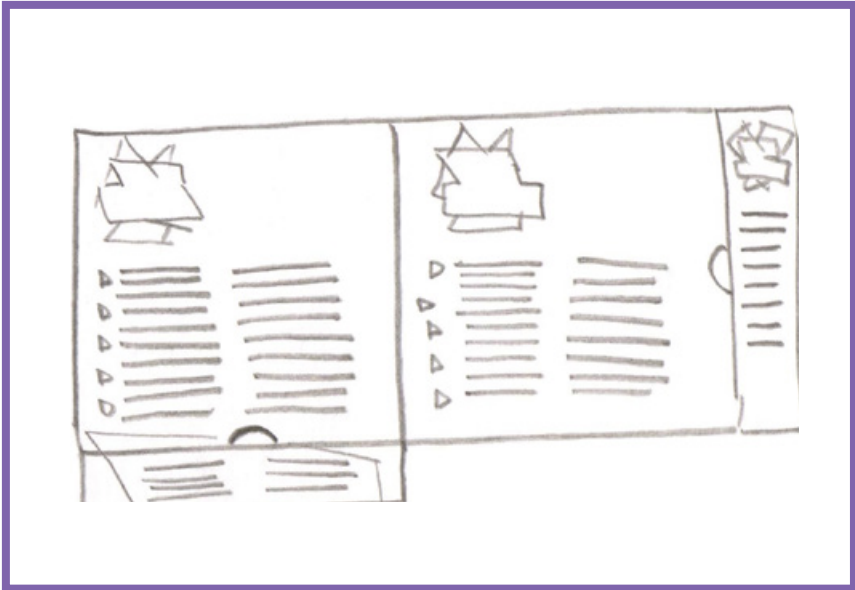


Imagen 72



Imagen 73

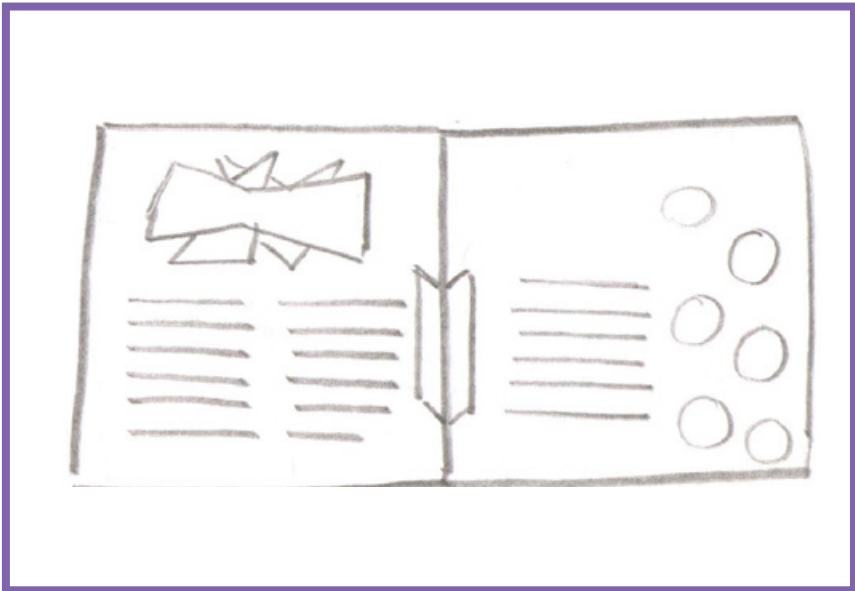


Imagen 74

PROCESO

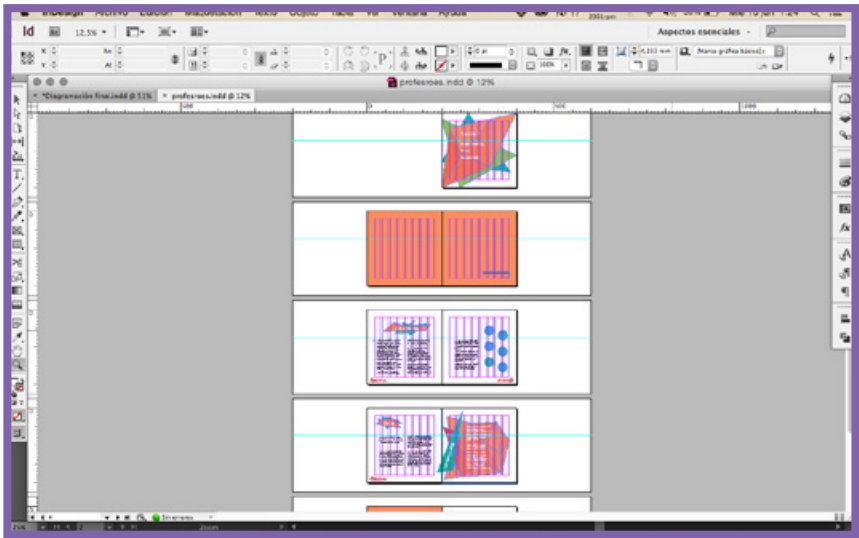


Imagen 75

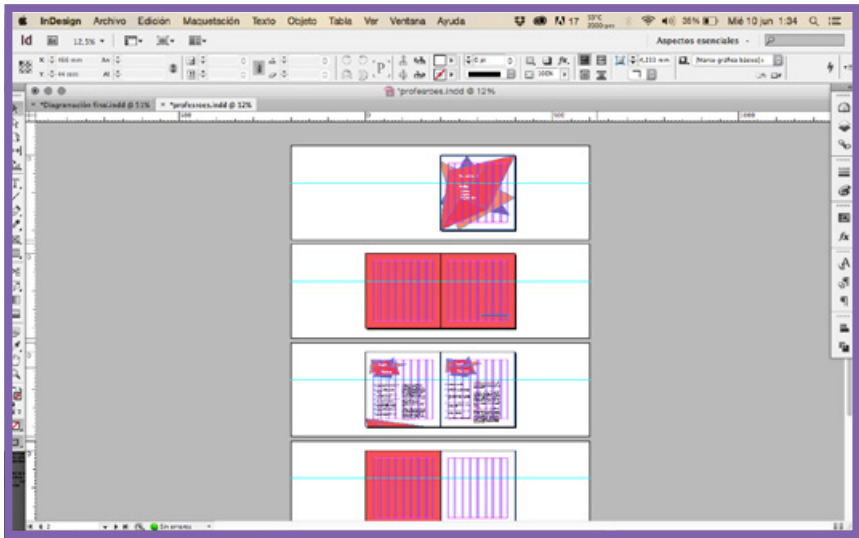


Imagen 76

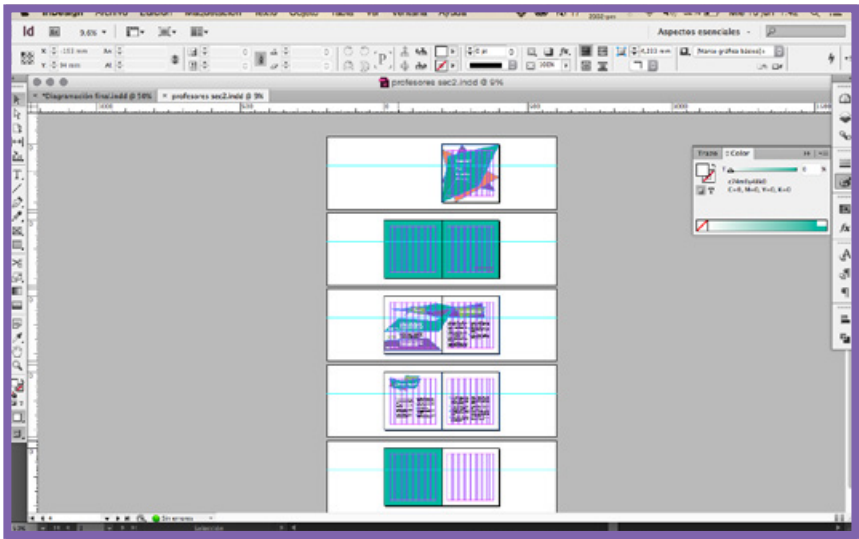


Imagen 77

Finales



Imagen 78



Imagen 79



Imagen 80

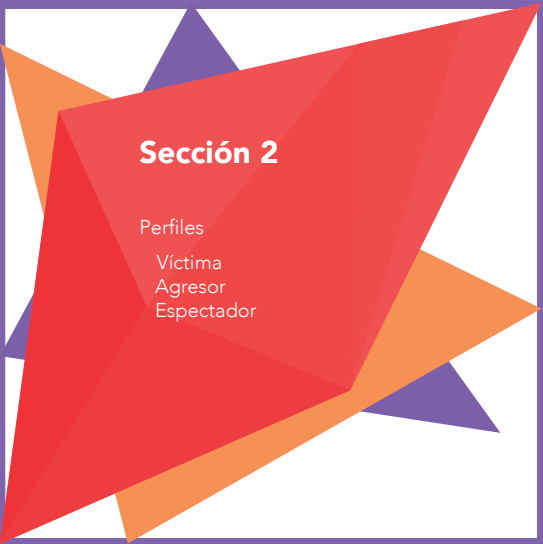


Imagen 81



Imagen 82



Imagen 83

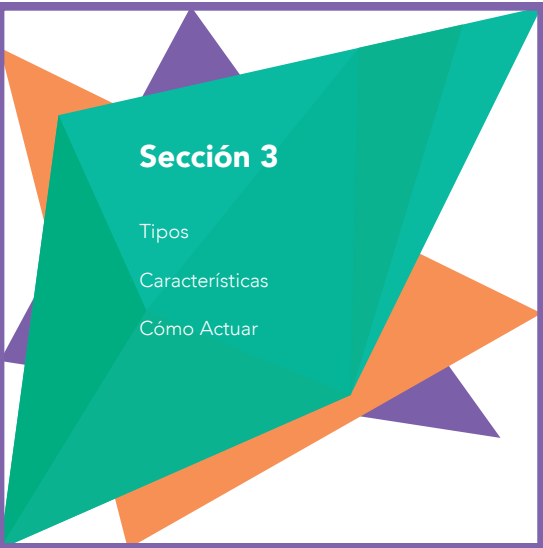


Imagen 84



Imagen 85

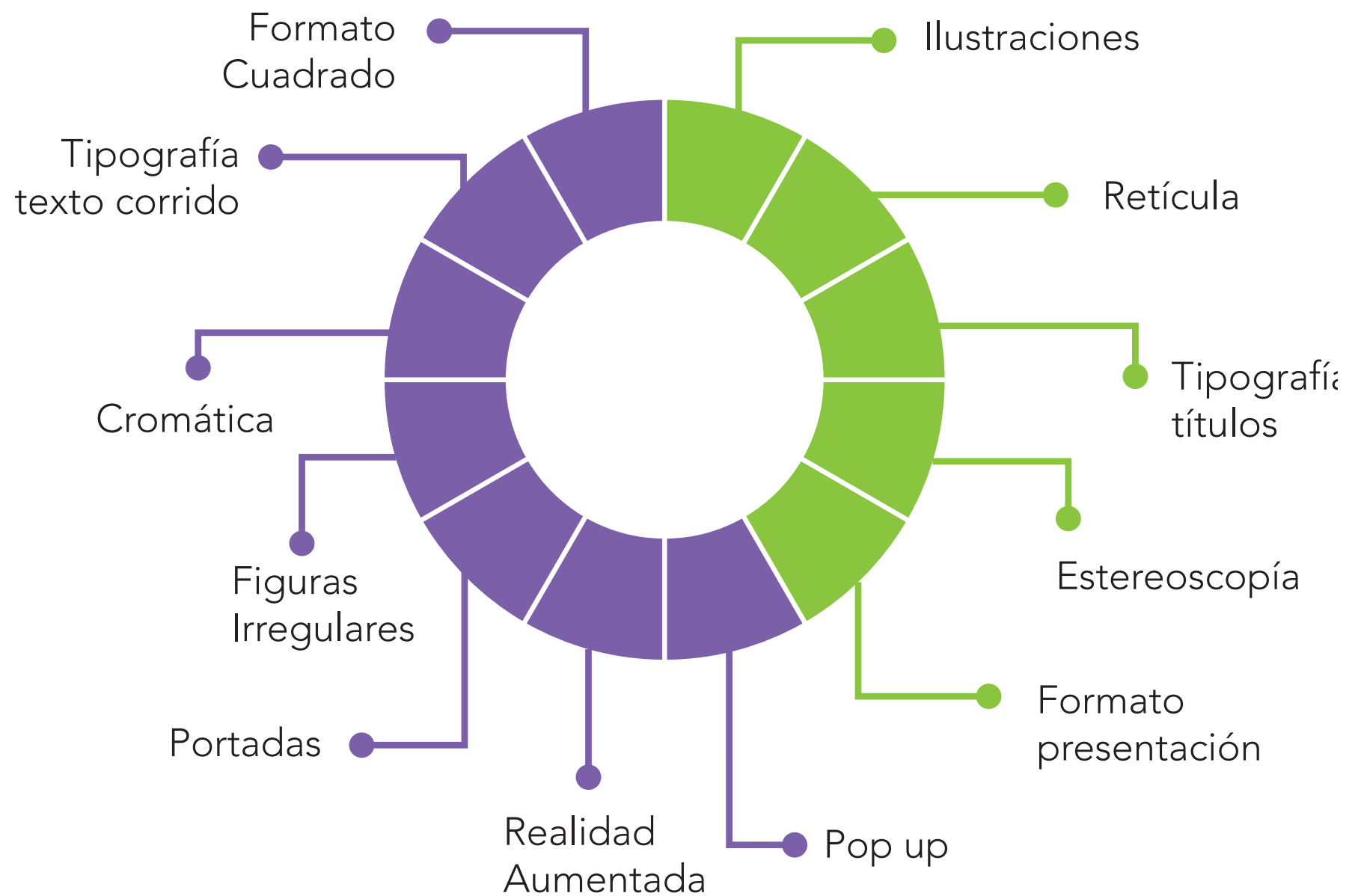


Imagen 86

SISTEMA
DE DISEÑO

Constantes

Variables



CROMÁTICA

Se usaron 6 colores complementarios unos con otros, también se tomó en cuenta que sean muy llamativos. Estos fueron escogidos ya que con ellos se pueden generar diversas combinaciones y en estas se genera un alto contraste, todas estas características lograron que los productos sean atractivos.

TECNOLOGÍA

El uso del pop up y la realidad aumentada permiten que se pueda mostrar mucha información de una manera distinta y atractiva a la vista. Se utilizó la realidad aumentada y el pop up para las tres guías, en el caso de la guía para niños se utilizó también la estereoscopia. Con esto se garantiza interactividad y hace que no sea un texto común y aburrido.

FORMATO

El formato escogido fue de 20cm por 20cm esta decisión se tomó ya que queríamos generar un producto cómodo para los niños, padres y profesores pero a su vez queríamos hacerlo diferente a lo convencional. Para hacerlo más creativo las presentaciones del formato son diferentes, en el caso de los niños son 3 tapas y las paginas se pasan de arriba hacia abajo, para los maestros se separó la información en 3 secciones para que puedan usar la información más fácilmente y en el caso de los padres se usó el formato de libros convencional, ya que estos son más acostumbrados a leer la información de esta manera. Estas decisiones fueron tomadas para garantizar que los targets se sientan más cómodos y atraídos por el producto.

GRÁFICA

Se utilizaron figuras irregulares puntiagudas con el fin de representar la agresividad del tema.



Imagen 87

DESARROLLO

PORTADAS

Se realizaron varios bocetos, se seleccionaron algunos y estos fueron perfeccionados. varias ideas fueron unidas para lograr algunas portadas. Se usó un color para los padres, otro para los maestros y otro para los niños. Después se consultó a varias personas del target, qué portada les resultaba más atractiva y llamativa, y de esta manera se escogió la final.

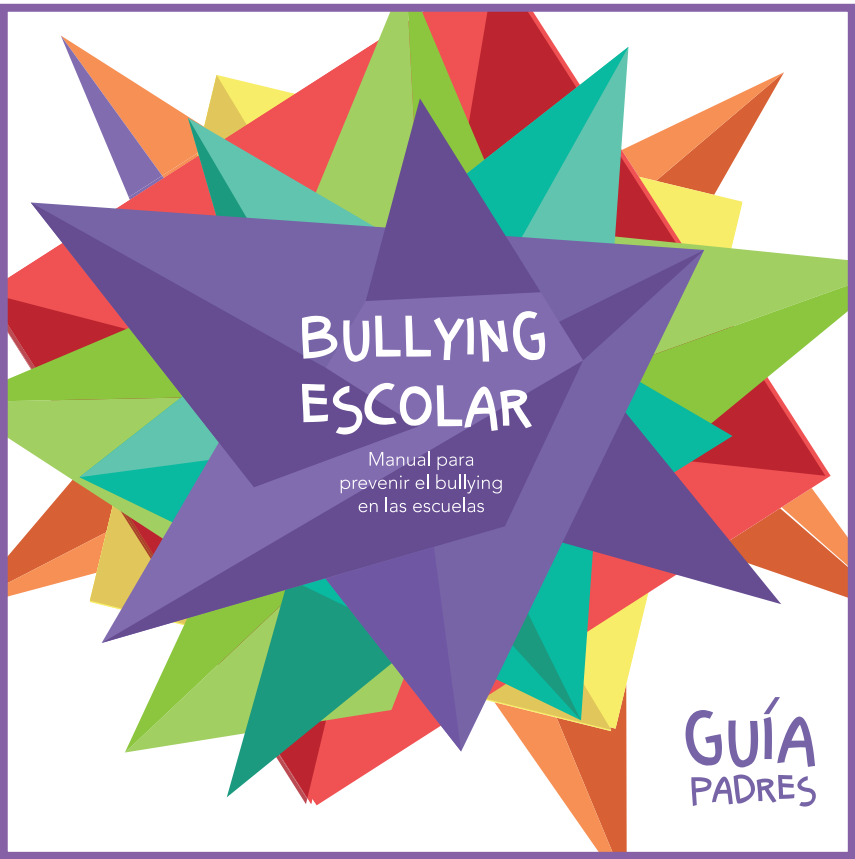


Imagen 88

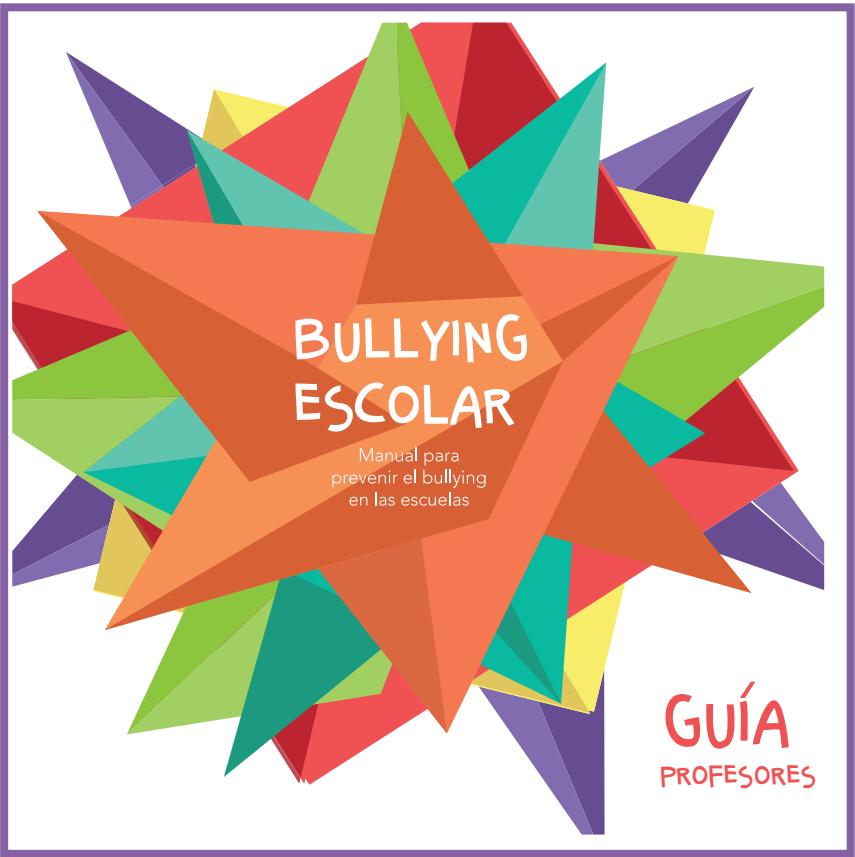


Imagen 89



Imagen 90

ILUSTRACIÓN

Se utilizó una ilustración vectorial plana y sencilla. No se implementó un personaje principal, ya que no se quería generar una imagen estereotipada.

Al momento de generar las ilustraciones se tomó en cuenta que para llegar de una mejor forma al target era necesario que los personajes presenten una edad mayor a la de los niños, ya que los niños siguen el ejemplo de los mayores.

BOCETOS



Imagen 91



Imagen 92



Imagen 93

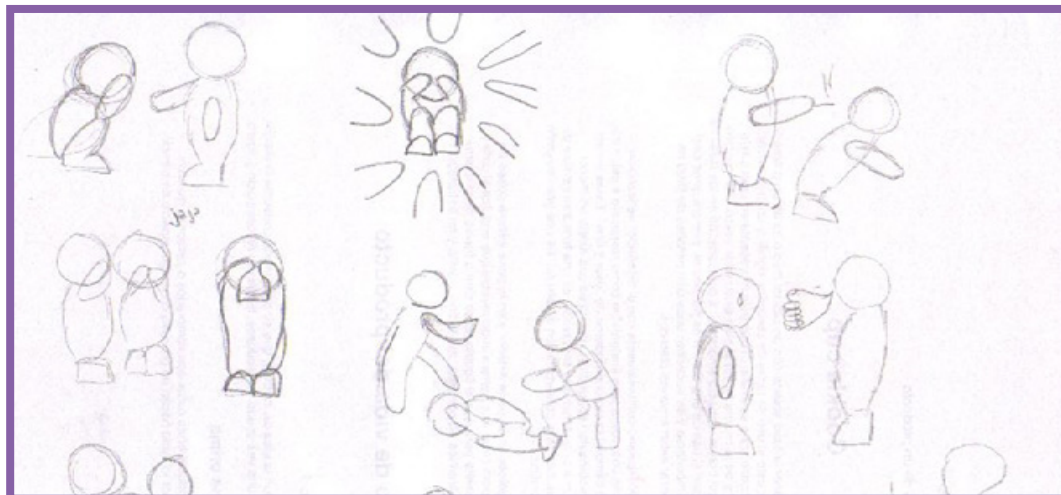


Imagen 94



Imagen 95

PROCESO



Imagen 96



Imagen 97



Imagen 98



Imagen 99



Imagen 100



Imagen 101

TIPOGRAFÍA

Avenir

Es una tipografía Sans - serif muy legible y armoniosa. No es geométrica en su totalidad, los trazos son más gruesos en las verticales que en las horizontales y sus asendentes son mas cortas.

Es una tipografía que funcina perfectamente tanto para titulares como para texto corrido.

Esta tipografía fue usada para el texto corrido en las tres guías, ya que se adaptaba a los tres targets, en las guías para los adultos también se la utilizó para los títulos.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Senang Banyol

Es una tipografía dinámica y divertida. Es muy irregular, no es rígida ya que no se rige a una retícula.

Es una tipografía que llama la atención a los niños ya que simula de cierta manera a la forma en la que ellos escriben.

Esta tipografía fue usada únicamente en los títulos de la guías para niños para que estas se vean más dinámicas y divertidas.

SENANG BANYOL

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ESTEREOSCOPIA

Una vez generado el vector se carga el mismo en adobe Photoshop, se duplican dos capas iguales a la base. A la una se coloca el nombre de Cyan y a la otra el nombre de Rojo. Se ingresa en opciones de fusión y se desactiva en los canales al rojo, en el caso de la capa del cyan se desactiva el canal del negro. Posteriormente se mueve la capa del rojo de 5px a 8px.

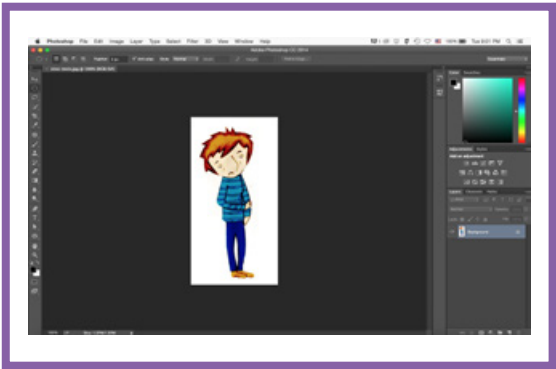


Imagen 102

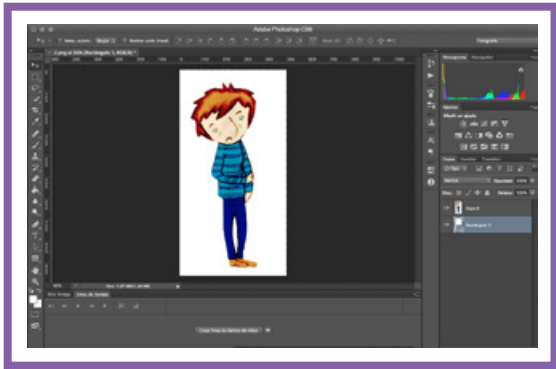


Imagen 103

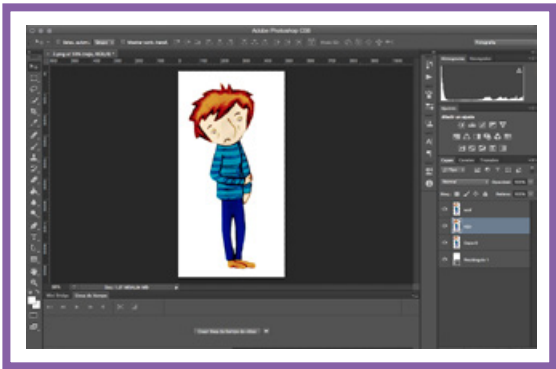


Imagen 104

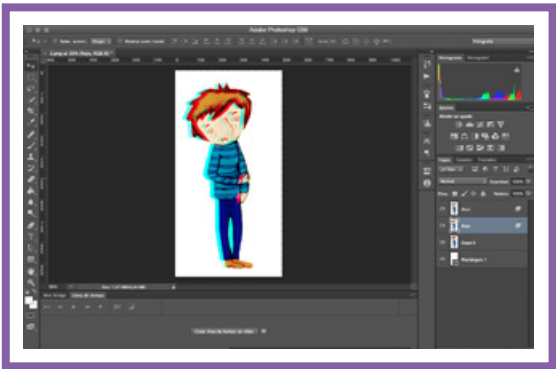


Imagen 105

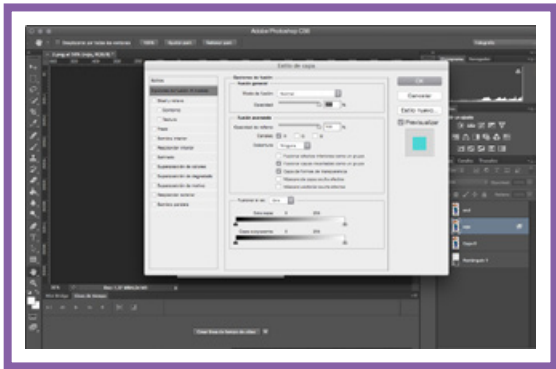


Imagen 106

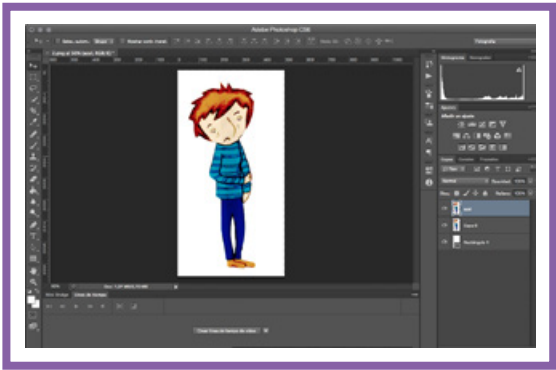


Imagen 107

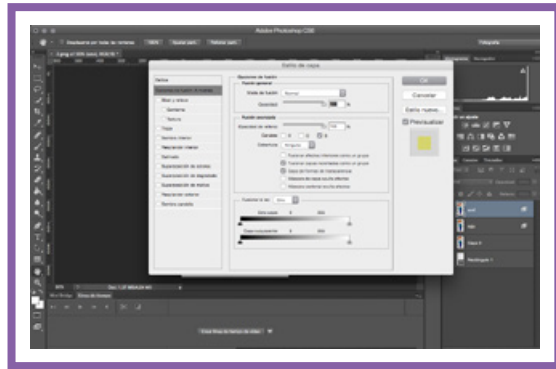


Imagen 108

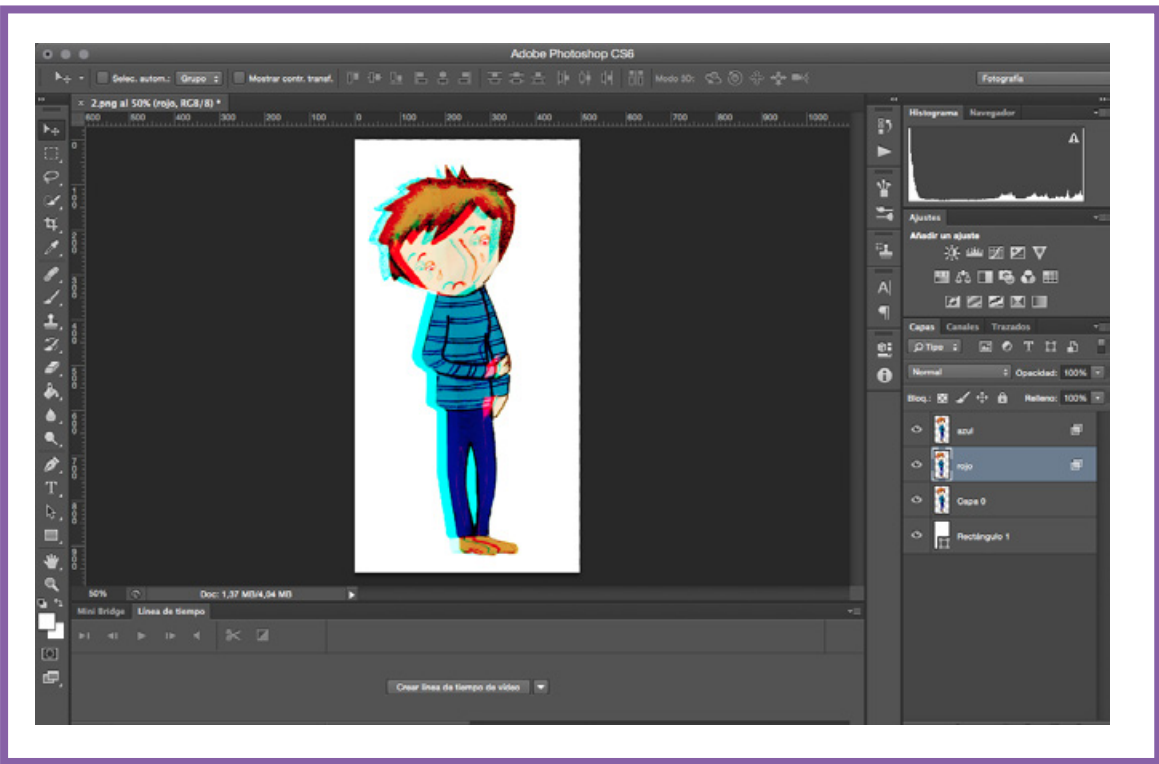


Imagen 109

REALIDAD AUMENTADA

Para poder generar imágenes en realidad aumentada, primero se necesita hacer el diseño en vectores y guardarlos como png o a su vez se crean las animaciones. Posteriormente se ingresa en la página de aurasma, creando una cuenta para el proyecto, se procede a crear un aura, se sube una imagen que servirá de detonante (trigger), y otra imagen o video (overlay) que será lo que se muestre en la pantalla del dispositivo una vez que este reconozca el detonante.

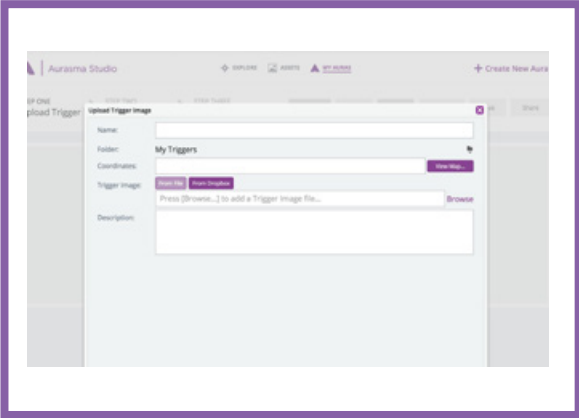


Imagen 110

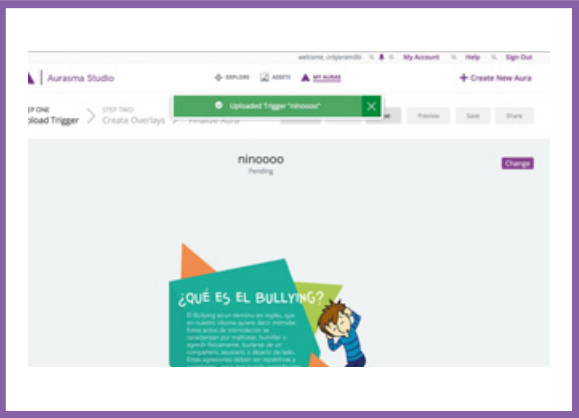


Imagen 111

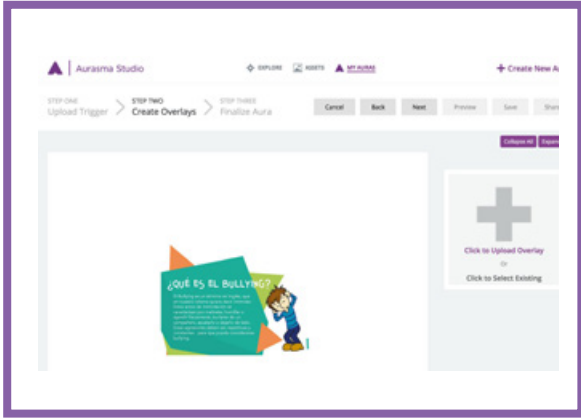


Imagen 112

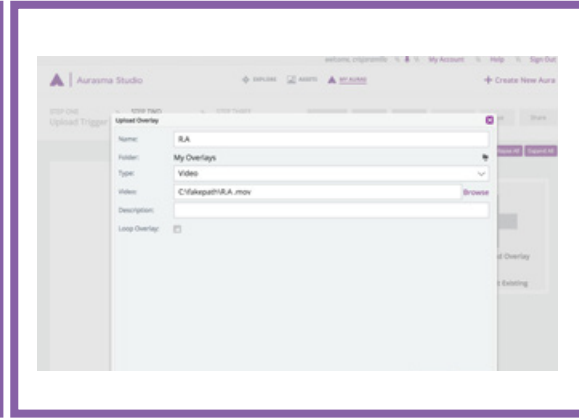


Imagen 113

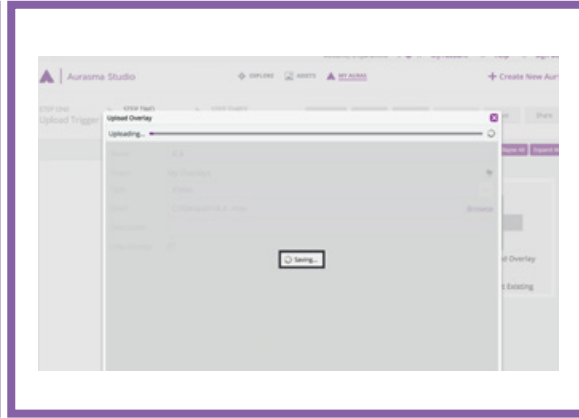


Imagen 114

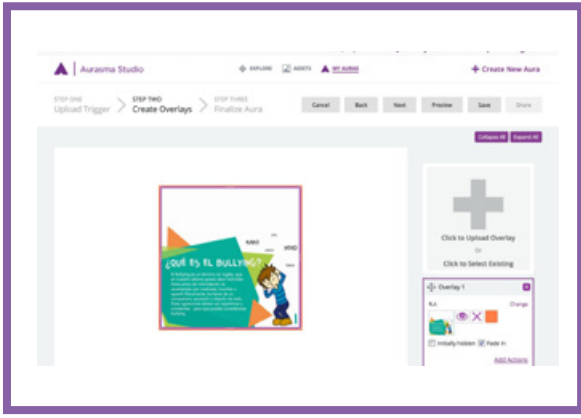


Imagen 115

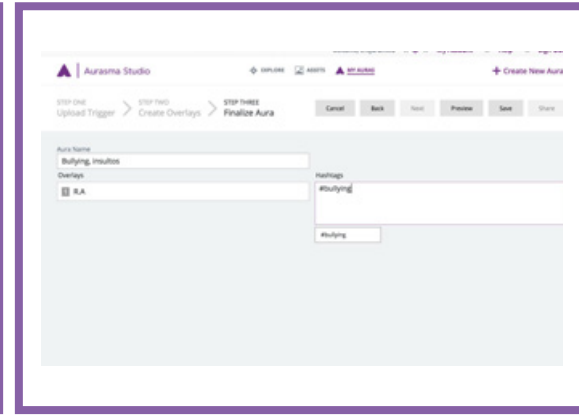


Imagen 116

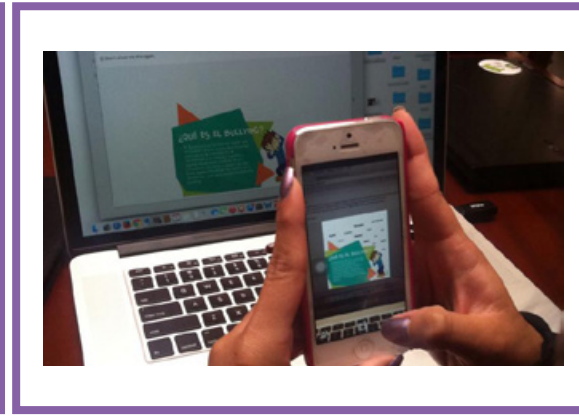


Imagen 117

POP - UP

Para familiarizarnos con la técnica y los tipos de pop-up, empezamos por investigar un poco, al conocer ya cómo funciona y lo que se puede hacer con ella, procedimos a realizar algunas ilustraciones que después serían recortadas y armadas como pop-ups. Al experimentar un poco con la técnica, nos dimos cuenta que depende mucho del material que se utilice, pues debe ser grueso para que soporte el peso y se quede parado completamente pero a su vez debe ser fácil de cortar y manejar.

Al determinar ya el material en el que se iba a realizar los pop-ups, procedimos a recortar las ilustraciones y los diferentes datos que se necesitaban, se empezaron a recortar las pestañas y armar los diferentes mecanismos que permitirían que estos funcionen a la perfección.



Imagen 118



Imagen 119

VALIDACIÓN

Al tratarse de menores de edad, y sin contar con la autorización de los padres de familia, las fotos de los niños fueron retocadas de manera que no se pudieran ver sus rostros. Las fotos que no han sido retocadas y se aprecian las caras de los niños, han sido aprobadas por los respectivos padres de familia.

“CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LOS ANDES”

La validación se hizo en niños entre 5 niños entre 9 y 11 años. Los niños opinaron que las guías eran muy interactivas, los colores muy llamativos, el formato diferente y entretenido al igual que los pop ups y las ilustraciones.

Lo que mas les gusto fue la realidad aumentada. Encontraron a la información fácil de entender y enfatizaron que les entusiasman los juegos y actividades. Sobre las tipografías, opinaron que eran muy fáciles de leer. Al final, nos comentaron que les gustaría este tipo de material educativo, interactivo y entretenido y de esta manera aprenderían mejor.

Los maestros opinaron que las guías tenían contenidos interesantes, y muy bien resumidos, les gustó mucho el empaque. El diseño en sí les pareció interactivo y atractivo. En cuanto a las tipografías usadas opinaron que son bastante claras y fáciles de leer. Encontraron a la cromática muy llamativa.



Imagen 120



Imagen 121



Imagen 122



Imagen 123



Imagen 124

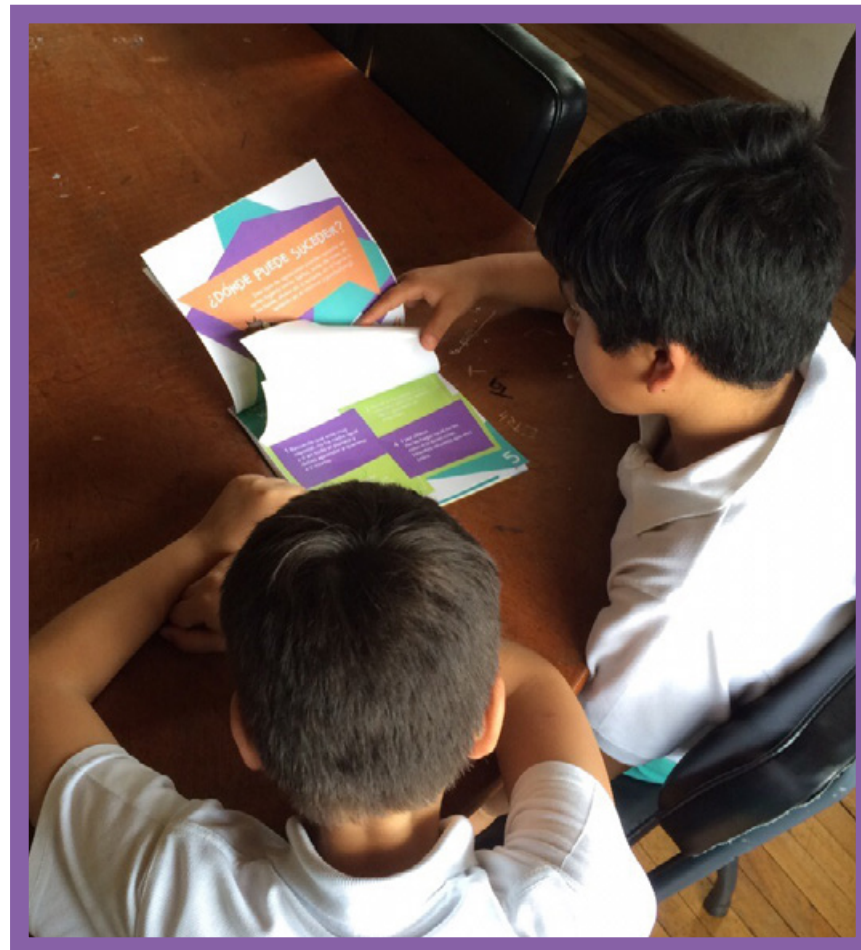


Imagen 125



Imagen 126

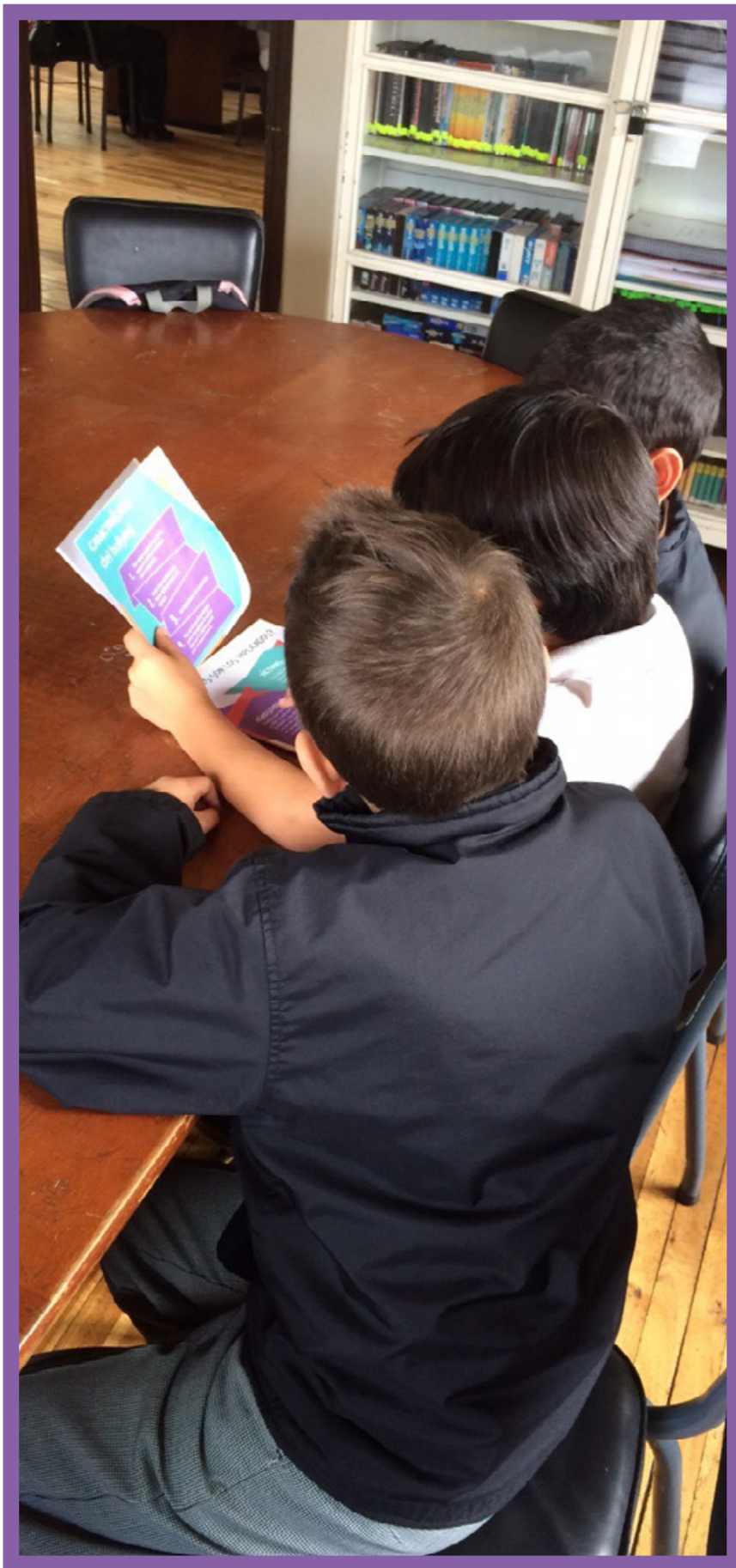


Imagen 127



Imagen 128



Imagen 129

“UNIDAD EDUCATIVA LAS CUMBRES”

La validación se realizó con niños de 8 a 10 años. Los niños mencionaron que la estereoscopia les parecía muy atractiva, se divertieron mucho con las actividades al igual que con los pop ups y la realidad aumentada. Les encantó la cromática. La validación se realizó con aproximadamente 20 niños de la escuela. Todos mencionaron que les encantó la guía, y que les gustaría más este tipo de material en las escuelas, pues los libros que les dan son muy aburridos y con este tipo de guías se les hace mas fácil aprender.



Imagen 130



Imagen 131



Imagen 132



Imagen 133

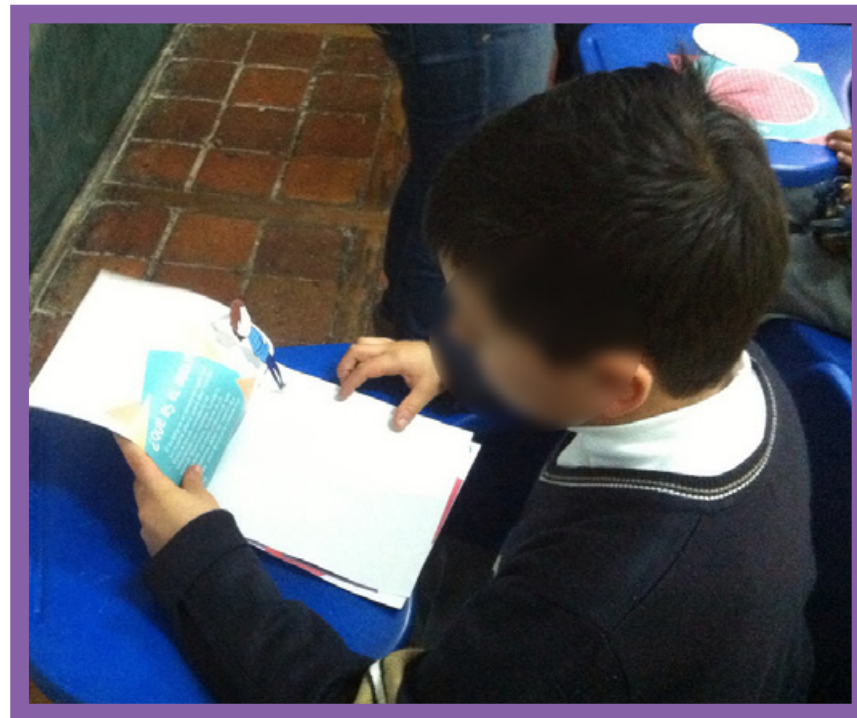


Imagen 134



Imagen 135



Imagen 136



Imagen 137



Imagen 139



Imagen 138



Imagen 140

“UNIDAD EDUCATIVA ROSA DE JESÚS CORDERO”

Se realizó la validación con 5 niñas entre los 8 y los 11 años, todas concordaron que es importante que este tipo de información se de en las aulas de clase, ya que el bullying está muy presente en las mismas.

Al preguntarles, qué fue lo que más les llamó la atención o les impactó de las guías, respondieron que los colores llaman mucho la atención y hace muy atractiva a las guías, a cerca de las ilustraciones, dijeron que las encuentran muy bonitas. Mencionaron que les gustó mucho las actividades y hace que sea divertido el aprendizaje, quedaron encantadas con los pop-ups y la realidad aumentada les pareció muy novedosa, al igual que las imágenes con estereoscopia.



Imagen 141



Imagen 142



Imagen 143



Imagen 144



Imagen 145



Imagen 146



Imagen 147



Imagen 148



Imagen 149



Imagen 150



Imagen 151



Imagen 152

UNIDAD EDUCATIVA SANTA ANA

Se realizó con 15 niños entre 8 y 12 años. Todos los niños estuvieron de acuerdo en que la información estaba muy bien resumida, estuvieron muy abiertos al tema y les gustó mucho recibir información de este tipo.

El formato lo encontraron novedoso e interesante, y las diferentes tecnologías los dejaron encantados. Les pareció que las ilustraciones estaban muy lindas a pesar de que los niños se veían muy tristes.

Se entretuvieron mucho en las actividades. Y mencionaron que les gustaría que los profesores utilicen material de este tipo ya que les pareció muy entretenido.

La realidad aumentada llamó mucho la atención ya que para muchos de ellos era algo completamente nuevo.

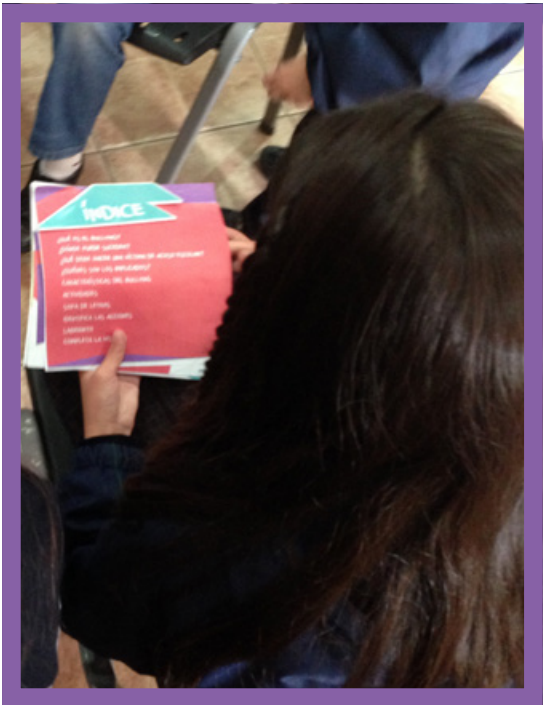


Imagen 153



Imagen 154



Imagen 155



Imagen 156

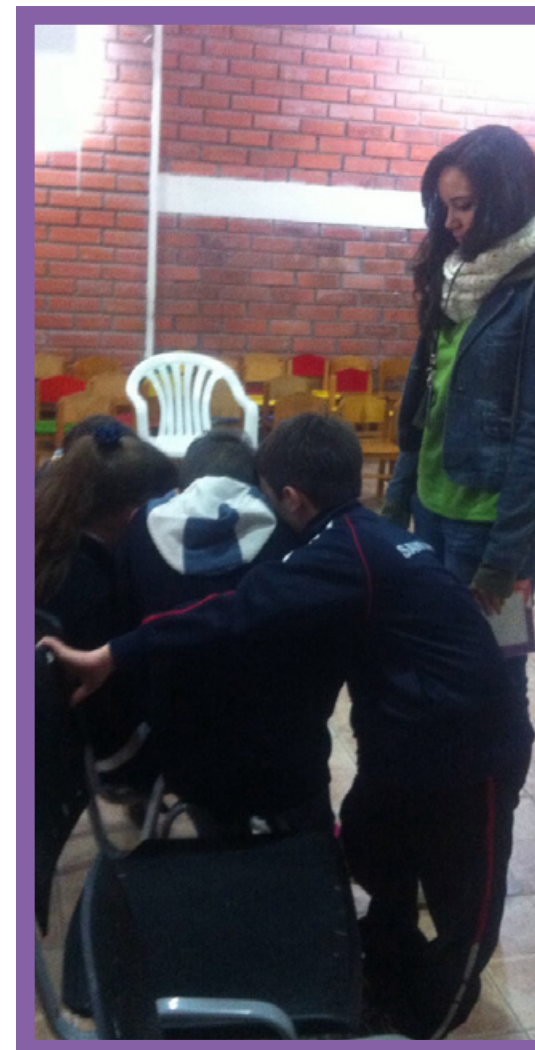


Imagen 157



Imagen 158



Imagen 159



Imagen 160



Imagen 161



Imagen 162



Imagen 163

CONCLUSIONES

El objetivo del proyecto fue implementar productos gráficos para la prevención del *bullying* en las escuelas de la ciudad de Cuenca.

Una de las etapas que mayor tiempo tomó y fue más difícil de realizar fue la diagramación de las tres guías para que impactaran a cada target pero a la vez se vean como un sistema.

En cuanto a las tecnologías utilizadas, realidad aumentada, pop up y estereoscopia fueron realizadas con personajes vectorizados para un manejo más fácil de estos y que a su vez se vea más clara y limpia la imagen. Estas tecnologías fueron de gran impacto tanto como para los niños como para los adultos, ya que son poco usadas en libros convencionales, los niños quedaron encantados y dijeron que les facilita mucho el aprendizaje ya que este se vuelve dinámico y entretenido.

El empleo de estas técnicas brinda un valor agregado al producto y permiten que el usuario interactúe directamente con el producto.

En cuanto a la estética de los productos, es muy atractiva y llamativa, tanto por su cromática colorida, como por la utilización de formas irregulares y dinámicas, y por sus tipografías legibles y claras.



Imagen 164



Imagen 165



Imagen 166



Imagen 167

ÍNDICE DE
IMÁGENES

Imagen 1 :

<file://localhost/Users/christina/Desktop/tesis/tesis%20imagenes/disen%CC%83o%20editorial/d.editorial.jpg>

Imagen 2:

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/16/8b/67/168b670a-077be33526075e115ecb6ab1.jpg>

Imagen 3:

http://2.bp.blogspot.com/-P4zfnqfpzIU/UQ2wy2OMyml/AAAAAAAAADQ/m_XVDL87eiQ/s1600/21.png

Imagen 4:

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/8c/70/7f/8c707faeb6b5ffbb-f1531129ad10b7c0.jpg>

Imagen 5:

https://nebulosom.files.wordpress.com/2012/03/img_4465.jpg

Imagen 6:

<https://hermesmazali.files.wordpress.com/2011/03/vidos.jpg>

Imagen 7:

http://imgs.abduzeedo.com/files/articles/reevolver/the_fat_and_the_nerd_by_ReevolveR.jpg

Imagen 8:

<http://adambeer.co.uk/wp-content/uploads/scientists-022.jpg>

Imagen 9:

<https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcStvbKHNw0bK-THhEnN8s9m-pWBFS98tEHnE1Xz2bCr-WH9z0193o-Q>

Imagen 10:

<https://pablomateu.files.wordpress.com/2013/01/speed-madness-process.jpg>

Imagen 11:

<http://www.edudemic.com/wp-content/uploads/2013/05/maxresdefault3.jpg>

Imagen 12:

<http://i.ytimg.com/vi/fv71Pe9kTU0/maxresdefault.jpg>

Imagen 13:

<http://i.ytimg.com/vi/0oOIhtHq5Qc/maxresdefault.jpg>

Imagen 14:

<http://www.elenaturtas.com/wp-content/uploads/2012/01/2.jpg>

Imagen 15:

<http://www.library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/images/monster.jpg>

Imagen 16:

<https://www.floridabooks.net/catalog/ima>

ages/Sailing_Ships.jpg

Imagen 17:

<http://www.brandingmagazine.com/wp-content/uploads/2012/10/Color-Adds-Depth-AdColor-1.jpg>

Imagen 18:

<http://www.thegnomonworkshop.com/store/img/products/dvds/ATS01/stills/coverlg.jpg>

Imagen 19:

http://picjumbo.com/wp-content/uploads/IMG_6772-1300x866.jpg

Imagen 20:

<http://www.capa.gob.mx/cultura/wp-content/uploads/2012/10/DSC01431.jpg>

Imagen 21:

http://storypockets.files.wordpress.com/2013/04/20130311_150645.jpg

Imagen 22:

http://3.bp.blogspot.com/-WAGZzoBM-4rA/VTkklAWUC6I/AAAAAAAAAOdg/5QiW-mEmHqWE/s1600/IMG_1705.JPG

Imagen 23:

<http://www.creativane newsletter.com/wp-content/uploads/2012/05/Logo-Basta-de-Bullying.png>

Imagen 24:

Tesis “La Estereoscopia como aporte a los medios analógicos impresos/ El arte 3D en las iglesias” de Bruno Nievecela y Diego Bermeo.

Imagen 25:

<http://magazine.kiero.co/wp-content/uploads/bullying27n-1-web.jpg>

Imagen 26:

Tesis “Diseño de un libro interactivo multimedia para promover la música popular ecuatoriana” de Vinicio Sisalima Flores.

Imagen 27:

Tesis “Diseño de una campaña publicitaria que apoye al cambio de posicionamiento del Parque Nacional El Cajas” de Gabriela Corral Maldonado.

Imagen 28:

<https://deastb.files.wordpress.com/2013/05/grocery.jpg>

Imagen 29:

<http://www.mamitips.com.pe/wp-content/uploads/2014/05/Ni%C3%B1o-Motor2.jpg>

Imagen 30:

<http://www.salud180.com/sites/www.salud180.com/files/138018464.jpg>

Imagen 31:

<http://www.lapositiva.com.pe/repositorio->

aps/0/2/jer/fam_prot/Familia%20Protegida.JPG

Imagen 32:

<https://ximenaduquevalencia.files.wordpress.com/2015/05/nincc83os-deberes.jpg>

Imagen 33:

<http://www.thenews.coop/wp-content/uploads/risk-management.jpg>

Imagen 34:

<http://www.een.edu/blog/wp-content/uploads/2013/07/Bright-Ideas.jpg>

Imagen 35:

<http://www.100plandenegocios.com/wp-content/uploads/2014/11/beneficios-del-plan-de-negocios.jpg>

BIBLIOGRAFÍA

1. Anaolena Martínez Ospina. (2013). *Realidad Aumentada en Interiores: posicionamiento del usuario en dispositivos móviles y aplicaciones en rehabilitación y guiado..* Madrid: Universidad Politécnica.
2. Andrew Haslam. (2007). *Creación, diseño y producción de libros.* Barcelona: Art. Blume. S.L.
3. Andrea Guerrero Giacometti. (2010). *Manual Básico sobre La Estereoscopia.* Quito, Ecuador: UDLA.
4. Ausubel, David. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo.* Fascículos de CEIF.
- A. MARTINEZ CAÑELLAS. (1979). *Psicología del color.* p. 35-37. Mallorca: Maina.
5. Carlos González Morcillo, David Vallejo Fernández, Javier A. Albusac Jiménez, José Jesús Castro Sánchez. (2009). Capítulo 1 Introducción. En *Realidad Aumentada. Un Enfoque Práctico con ARToolkit y Blender.*(1-2). España: Bubok Publishing S.L.
6. Carlos Moreno Rodríguez. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos.* Bruselas - Bélgica.: Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).
7. Carolina Dueñas. (2012). *Importancia de la tipografía en el diseño editorial .* Diciembre 20, 2014, de UDLH Quito Sitio web: <http://udlhgestioneditorial.blogspot.com/2012/10/importancia-de-la-tipografia-en-el.html>.
8. Daniel Ghinaglia . (2007). *Taller de diseño editorial Entre corondeles y tipos .* 19 octubre 2014, de Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño Sitio web: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/CE-121.pdf
9. Freddy Rojas Velásquez . (2001). *Enfoques sobre el aprendizaje humano.* 6 de enero del 2015, de Departamento de Ciencia y Tecnología del Comportamiento Universidad Simón Bolívar Sitio web: http://seduca.uaemex.mx/Organismos/dgecyd/T2370/materiales/Enfoques_aprendizaje.pdf
10. Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.* Editorial Gustavo Gili.
11. Lakshmi Bhaskaran . (2006). *¿Qué es el diseño editorial?.* España: Index Book S.L.
12. Luque, Á. S., & Félix, E. M. R. (2013). *Influencia de la exposición a la violencia en conductas de agresión en cyberbullying.* *Apuntes De Psicología*, 31(2), 225-235.
13. María Augusta Palacios Manzanillas. (2010). *Elaboración de libros, aplicando la técnica Pop-up y de ilustración dirigido a niños de 10-12 años sobre la fauna y leyenda de las islas Galápagos, con el fin de incentivar a los niños con la lectura y conocimiento de las Islas.* Quito: UDLA.
14. Miguel Aristizábal, Ana Báez, Manuela Díez, Coral García, Ma. Luisa González, Natividad González, Miguel Angel Jaraba, Santiago Llorente, Fernando Mercé, Sagrario Pinto, Alfredo Ramos, Julia Suárez, Lydia Peirano, Alicia Nigro, Ma. Carmen Pérez, Abel Pohulanik, Javier Porrata, José Margelí, Antonio Casas, José María Ferrer, José Maroto Atance, José Manuel Villaverde, Juan Escamilla, Miguel Angel Zamora.. (2003). *Enciclopedia Interactiva Universal - Técnicas de estudio.* Madrid: Cultural S.A.
15. Moscoso Espinoza, Melissa. (2012). *El color en los espacios educativos. (Documento inédito: Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Diseñador de Interiores.)* Universidad del Azuay. Cuenca
16. Myriam del Pilar Hernández Cardona. (Abril de 2010). *EL diseño editorial: unidades de información, identificación de lineamientos y criterios de edición.* *Memorias 9 Festival Internacional de la Imagen*, 9, 78.ç
17. Ortega Mora Andrea Cecibel. (2013). *Manifestaciones de la agresión verbal entre adolescentes escolarizados. (tesis previa a la obtención del Título de Licenciada en Psicología Educativa, documento inédito)* Univesidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador
18. Pablo G. Bejerano. (2014). *El origen de la realidad aumentada.* Diciembre 20, 2014, de Think Big Sitio web: <http://blogthinkbig.com/realidad-aumentada-origen/>
19. Phillip Kotler y Gary Armstrong. (2008). *Fundamentos de Marketing* Octava Edición. México: Pearson Educación.
20. Víctor Leyva. (2013). *El diseño gráfico de materiales educativos.* 22 diciembre del 2014, de Foroalfa Sitio web: <http://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos>
21. Winston Raphael Vite Berrezueta. (2013). *Ilustraciones de personajes ilustres de la Ciudad de Cuenca y aplicación en camisetas promocionales, dirigidas a niños y a niñas de 6 años en adelante.* Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.



