





**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**  
FACULTAD

**GRÁFICA AMBIENTAL COMO PROPUESTA  
PARA MEJORAR EL ENTORNO DEL ORFANATO**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
DISEÑADOR GRÁFICO

**Autor:**

Joe Alberto Palacios Zambrano

**Director:**

Dis. Juan Carlos Lazo Galán

**Cuenca - Ecuador  
2019**

**AUTOR:**  
Joe Alberto Palacios Zambrano

**DIRECTOR:**  
Dis. Juan Carlos Lazo Galán

**FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES:**  
Propiedad del autor a excepción de aquellas  
que contienen su respectiva cita.

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:**  
Joe Palacios Zambrano

**IMPRESIÓN:**  
SelfPrint

**CUENCA-ECUADOR**  
2019



# Dedicatoria

Mi dedicación por la culminación de mi trabajo es para quienes me permitieron venir a este mundo maravilloso, poder alcanzar cada una de mis metas en mis diferentes etapas de la vida y más aún en el pináculo de la carrera como futuro profesional; me estoy refiriendo muy cariñosamente a mis ejemplares padres

Alberto y Marlene.

Doy gracias a Dios por haber permitido tener una hermosa familia y sea esta unión la que permitió terminar con éxito el presente proyecto, para ellos mi dedicatoria en especial.

# Agradecimiento

Para todos quienes me ayudaron y apoyaron en la elaboración del presente proyecto, mis más sinceros y apreciados agradecimientos. De manera muy especial a mi director de tesis y mis tutores, quienes con sus sabias enseñanzas y sus experiencias han hecho posible la feliz culminación de todo un proyecto para la obtención de mi título como profesional.

# Índice

# Índice de imagenes

## Capítulo 1

<b>Niños</b>	
Psicología Infantil	18
Niños y la orfandad	19
Casa Hogar Tadeo Torres	19
<b>Environmental graphic</b>	
El proceso de diseño aplicado en EGD	22
<b>Comunicación Visual</b>	
Elementos basicos de la comunicación visual	26
Psicología del color	28
<b>Ilustración</b>	
Ilustración para niños	31
Estilos de Ilustración	32
<b>Design Thinking</b>	
<b>Lúdico</b>	
Juego infantil	37
<b>Investigación de Campo</b>	
<b>Análisis de Homologos</b>	
PACIFIC CITY SPECIALTY GRAPHICS	43
Sheffield Children's Hospital en el Reino Unido	44
Children's daytime Oncology and Hematology Center	45
<b>Conclusión</b>	
<b>Capítulo 2</b>	
<b>Usuario</b>	
Target	50
<b>Segmentación / niños</b>	
Segmentación Geográfica	53
Segmentación Demográfica	53
Conductual	53
Niños que recién entran	54
<b>Persona design</b>	
Niños que tienen tiempo	55
<b>Segmentación / psicólogos</b>	

Segmentación Geográfica	57
Segmentación Demográfica	57
Conductual	57
Perfil del consumidor	57
<b>Partida de Diseño</b>	
Forma	58
Función	60
Tecnología	61
<b>Plan de negocios</b>	
Producto	62
Plaza	62
Precio	62
Promoción	62

## Capítulo 3

<b>10 ideas</b>	
<b>3 ideas</b>	
Temática	70
<b>Idea final</b>	
Ilustraciones	73
<b>Proceso de Diseño / Forma</b>	
Cromática	76
Ilustración	78
Bocetos	79
Digitalización	81
Escenarios	84
Bocetos	85
Digitalización	86
Juegos	92

## Capítulo 4

<b>Proceso de Diseño / Función</b>	
Montajes	98
<b>Instalación</b>	
<b>Validación</b>	
<b>Conclusiones</b>	
<b>Recomendaciones</b>	
<b>Bibliografía</b>	

Marco teórico:	<a href="http://xurl.es/ubzlw">http://xurl.es/ubzlw</a>
Investigación de campo:	<a href="http://xurl.es/zorjq">http://xurl.es/zorjq</a>
Homólogo:	<a href="http://xurl.es/o0t9j">http://xurl.es/o0t9j</a>
Conclusiones:	<a href="http://xurl.es/pr1bc">http://xurl.es/pr1bc</a>
Usuario:	<a href="http://xurl.es/vs2wa">http://xurl.es/vs2wa</a>
Segmentación:	<a href="http://xurl.es/l7p6u">http://xurl.es/l7p6u</a>
Niño bruno :	<a href="http://xurl.es/pumxi">http://xurl.es/pumxi</a>
Niña emili:	<a href="http://xurl.es/ue3mr">http://xurl.es/ue3mr</a>
Segmentación 2:	<a href="http://xurl.es/fyi7a">http://xurl.es/fyi7a</a>
Diseño:	<a href="http://xurl.es/xzwbq">http://xurl.es/xzwbq</a>
Funcion:	<a href="http://xurl.es/h4axs">http://xurl.es/h4axs</a>
Tecnología:	<a href="http://xurl.es/yx4kv">http://xurl.es/yx4kv</a>
Plan de negocio:	<a href="http://xurl.es/8cbf8">http://xurl.es/8cbf8</a>
Ideación:	<a href="http://xurl.es/dm11r">http://xurl.es/dm11r</a>
Proceso de diseño:	<a href="http://xurl.es/5kvqb">http://xurl.es/5kvqb</a>
Psicología infantil:	<a href="http://cort.as/-Jc28">http://cort.as/-Jc28</a>
Psicología del color:	<a href="http://cort.as/-Jc2c">http://cort.as/-Jc2c</a>
Environmental:	<a href="http://xurl.es/o9srw">http://xurl.es/o9srw</a>
Comunicación visual:	<a href="http://xurl.es/lpbcu">http://xurl.es/lpbcu</a>
Ilustración:	<a href="http://xurl.es/h0w9r">http://xurl.es/h0w9r</a>
Ilustración niños:	<a href="http://xurl.es/oqtg0">http://xurl.es/oqtg0</a>
Estilo de ilustración :	<a href="http://xurl.es/px4fc">http://xurl.es/px4fc</a>
Estilo de ilustración:	<a href="http://xurl.es/l71s6">http://xurl.es/l71s6</a>
Design thinking:	<a href="http://xurl.es/vj4lm">http://xurl.es/vj4lm</a>
Lúdico:	<a href="http://xurl.es/nqdy3">http://xurl.es/nqdy3</a>
Juego infantil:	<a href="http://xurl.es/yn1iw">http://xurl.es/yn1iw</a>
Psic. Fernando:	<a href="http://xurl.es/n4gw5">http://xurl.es/n4gw5</a>
Psic. Rossana:	<a href="http://xurl.es/avmvr">http://xurl.es/avmvr</a>

# Resumen

**Titulo:**

Gráfica ambiental como propuesta para mejorar el entorno de un orfanato

**Subtitulo:**

Caso: Casa Hogar Tadeo Torres

En los orfanatos, hogares de niños que han perdido momentánea o permanentemente a sus parientes cercanos, los ambientes suelen tener una apariencia apagada y fría, debido a esta percepción negativa los niños no suelen verlos como un hogar y suele costarles adaptarse a esos espacios. El presente proyecto busca desarrollar ambientes más amigables y divertidos utilizando teorías sobre Environmental Graphics y psicología infantil, a través de un sistema gráfico aplicado en varios espacios de la "Casa Hogar Tadeo Torres" con la intención de modificar esta percepción negativa creando un ambiente más lúdico y luminoso.

**Palabras clave:**

Interactividad, infantil, ilustración, diversión, ambiente, niños, elementos gráficos, emociones

# Abstract

**Title:**

Environmental graphic design as a proposal to improve the environment of an orphanage

**Subtitle:**

Case study: Casa Hogar Tadeo Torres

In orphanages, homes from children who have momentarily or permanently lost their close relatives, the environment tends to have a dull and cold appearance. Due to this negative perception, children do not usually see these places as a home and have a hard time trying to adapt to these spaces. The present project seeks to develop more friendly and fun environments by applying theories on environmental graphic design and child psychology, through a graphic system design in several spaces of the "Casa Hogar Tadeo Torres" to modify the negative perception children have by creating a more playful and brighter environment.

**Key words:**

Interactivity, infant, illustration, fun, environment, children, graphic elements, emotions



## Objetivo general

Aportar al buen Vivir de los niños de un orfanato mediante una propuesta de diseño gráfico ambiental. (environmental graphic)

## Objetivo específico

Diseñar gráfica ambiental adecuada al entorno de un orfanato

# Introducción

El estudio se enfoca en la niñez huérfana de la ciudad de Cuenca; ya que, según estadísticas del MIES en el período comprendido de enero a septiembre del año 2013, han sido dados en adopción 188 niños, niñas y adolescentes en nuestro país. Realizando los estudios investigativos en los diferentes orfanatos, la manera como conviven los niños, su ambiente del diario convivir, sus trabajos y manualidades; se ven afectados cuando ellos abandonan estos lugares de acogida para regresar a sus hogares y compartir con sus familiares.

Tratando de conocer la problemática intrínseca de cada niño o adolescente, hacer una investigación psicológica, así como, determinar cómo se desenvuelven económicamente los orfanatos. Todas estas investigaciones me ayudaron a definir el diseño a emplear, basándome, precisamente en ellas, y en las emociones del usuario poder plasmar una propuesta gráfica.

Con la información obtenida se la analizó y se planteó como objetivo primordial mejorar la estabilidad y permanencia de los niños en los centros orfanatorios; partiendo de la aplicación de los diferentes recursos gráficos para el mejoramiento de los mismos.

Para ello se plantearon objetivos puntuales y específicos: diseñar una gráfica ambiental adecuada al entorno de un orfanato.

El proyecto está basado en varias ponencias teóricas y trabajos similares en casas orfanatorios, las mismas que dieron sustento a mi es-

tudio investigativo. Gran parte de los autores, sus temas investigativos y sus proyectos relacionados con el tema propuesto son de gran ayuda para la culminación exitosa del proceso a diseñar.

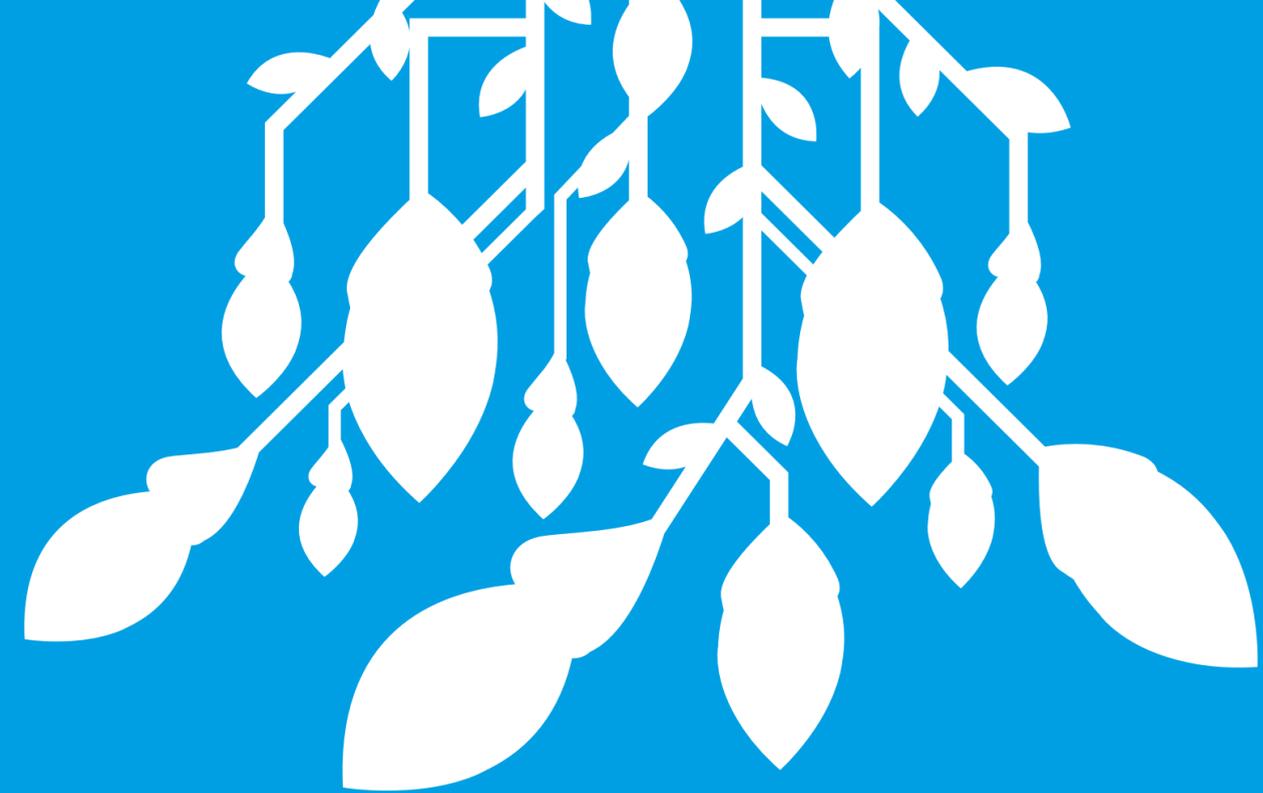
Para lograr de la mejor manera el buen desarrollo del proyecto planteado, se aplicará la metodología necesaria y conveniente para poder cumplir todas y cada una de las actividades; alcanzar nuestro objetivo principal; proponer una idea clara al diseño conceptualizado. Para poder lograrlo se establecerán etapas definidas: contextualización, planificación, diseño y aplicación.

En el primer capítulo encontraremos diferentes teorías sobre la problemática y sobre la problemática de diseño, a la vez se hizo una entrevista a expertos sobre el tema de la niñez y de diseño.

En el segundo capítulo se investigó al usuario cuáles son sus gustos y preferencias, también se hizo una partida de diseño para definir el diseño mediante forma, función y tecnología.

En el tercer capítulo se realizó la ideación y bocetación, partiendo de 10 ideas para concretar la idea final.

En el cuarto capítulo se muestra todo el proceso de diseño que se efectuó para llegar a la culminación de la gráfica y su respectiva validación.



# Capítulo 1

---

Contextualización

# Niños

Un mundo maravilloso, casi mágico, vive junto a nosotros sin que, generalmente, lo percibimos en su realidad auténtica. Es el mundo del niño. Ese desconocido, como ha llegado a decirse. Pero respecto al niño, hoy, afortunadamente, existe una preocupación hacia su ser, el ser niño. (Osterrieth, 2003, p. 16).

Cuando hablamos de niños y niñas desde una perspectiva fisiológica, nos referimos a individuos entre 0 y 10 años en proceso de desarrollo que aún no han entrado en la etapa de la adolescencia. Existe una perspectiva cultural, desde la cual un niño es aquel que aún no ha alcanzado la madurez o no ha pasado por los procesos propios de la comunidad para alcanzar la madurez. A su vez, desde una perspectiva jurídica, un niño o menor es aquel que aún no ha alcanzado la edad ni las condiciones necesarias para ser un miembro activo de la sociedad, razón por la que necesita del cuidado y protección de los padres o un tutor legal. El Derecho Internacional de los Derechos Humanos señala que se entiende por niño a todo ser humano menor de dieciocho años, a menos que la ley por determinadas circunstancias le de este estatus antes.



## Psicología Infantil

Dado que el usuario o público objetivo al cual se dirige este proyecto son niños, resulta relevante revisar algunos conceptos sobre psicología que nos permitirán entender mejor, en términos generales, a las personas para las cuales se va a diseñar.

La psicología es un campo que analiza los diferentes traumas, desórdenes y procesos mentales de las personas. Resulta un área importante para un centro de acogida infantil ya que ayuda a un niño con problemas familiares a adaptarse y a superar el trauma emocional que vivió. Esto nos lleva a ser más específicos y no hablar de la psicología como un tema general, sino a centrarnos en la psicología infantil, área que se centra de forma particular en los niños.

La psicología infantil “es la ciencia que estudia la conducta y las funciones mentales (atención, percepción, memoria, pensamiento, lenguaje) y el desarrollo evolutivo de los niños y sus interacciones personales-sociales” (Sarmiento, 2019). Es necesario reiterar que, desde un punto de vista psicológico, se considera niños a los individuos entre 0 y 10 años; puesto que, pasada esta edad se les considera preadolescentes y adolescentes.

Ahora, este tema resulta de interés para nuestro proyecto ya que el objetivo de este es mejorar la experiencia de los niños y niñas que habitan en la Casa Hogar Tadeo Torres. Para esto, es necesario entender qué es lo que piensan, cómo se sienten y cómo perciben los espacios en los que se encuentran.



PSICOLOGÍA INFANTIL

## Niños y la orfandad

Ahora bien, la situación de un niño en orfandad es diferente de la de un niño en un ambiente familiar regular y, por consiguiente, presenta ciertos problemas y desafíos particulares. En este sentido, Dovgan explica que “los niños del orfanato apenas desarrollan herramientas de comunicación con adultos; viven en un mundo de relaciones horizontales y sólo confían en quienes se encuentran en la misma posición social que ellos. Dentro de los grupos de internos se crean roles sociales y unos a otros se proclaman la madre, el padre, la hija”. (Dovgan, 2014) Recalca también que su forma de establecer relaciones es diferente debido a las circunstancias, pues “les unen estrechos vínculos que persistirán incluso después de abandonar las paredes de la institución pública”. (Dovgan, 2014)

## Casa Hogar Tadeo Torres

La Casa Hogar Tadeo Torres es una institución que brinda acogida temporal a personas necesitadas o vulnerables, entre ellas a niños y niñas de 0 a 10 años aproximadamente. Uno de sus principales objetivos es brindar una atención integral a las necesidades individuales de los residentes de la institución, garantizando un desarrollo físico, emocional y social adecuado. En concordancia con este objetivo, todos los niños y niñas que cumplen la edad adecuada para ingresar a la escuela tienen clases en escuelas cercanas a la institución. El Tadeo Torres está situado en la Panamericana Norte y Estuardo Cisneros Semeria y pertenece a la conferencia San Vicente de Paúl.



# Environmental graphic

EGD abarca muchas disciplinas de diseño, incluyendo diseño gráfico, arquitectónico, paisajismo e industrial, todas relacionadas con los aspectos visuales de la identificación, la comunicación de identidad y la información, y dando forma a la idea de crear experiencias que conectan a las personas (Society for Experiential Graphic Design, 2014). Todas ellas conjugadas para conseguir potenciar los aspectos visuales de la identificación, la comunicación de identidad y la información. Es un área de trabajo que se ha popularizado mucho en el último tiempo debido a su capacidad para dar forma y potenciar "la idea de crear experiencias que conectan a las personas". (segd.org, 2019)

Dado el creciente interés de los clientes por generar interacciones significativas con sus usuarios, el ambiental graphic ha tomado mucha fuerza. Se ha visto varias aplicaciones de este tipo tanto en edificios corporativos como en centros de salud y hospitales donde con la gráfica se han intervenido paredes, piso, techo y mobiliario de las instalaciones, ya sea para mostrar de forma entretenida información o para mejorar la experiencia dentro de esos espacios.

Las personas tienden a crear experiencias día a día, por lo que el entorno diseñado afecta la experiencia humana de manera directa e importante. No determina la experiencia, sin embargo, en combinación con la influencias sociales, los entornos diseñados pueden respaldar la satisfacción, la felicidad y la afectividad. A pesar de su potencial, los entornos diseñados a menudo no "funcionan" con respecto a su impacto en la experiencia humana. Son torpes, incluso destructivos, en lugar de apoyar la capacidad personal y el crecimiento" (Friedman, Zimring y Zube, 1978)

Es este último punto el que nos interesa para nuestro proyecto. Mejorar la experiencia de los niños que se encuentran en la Casa Hogar Tadeo Torres. Si bien, reciben los cuidados necesarios para tener un desarrollo adecuado, es probable que los ambientes en los que se desarrollan puedan ser mejorados para potenciar su aprendizaje; de manera que su experiencia en este lugar sea mucho más amigable, enriquecedora y acogedora.



# El proceso de diseño aplicado en EGD (Calori y Vanden, 2015, pág. 26)



**FASE 1: RECOPIACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS  
(PRE DISEÑO)**



**FASE 2: DISEÑO ESQUEMÁTICO**



**FASE 3: DISEÑO DESARROLLO**



**FASE 4: DOCUMENTACIÓN**



**FASE 7: POSTINSTALACIÓN EVALUACIÓN**



**FASE 6: FABRICACIÓN /  
OBSERVACIÓN DE LA INSTALACIÓN**



**FASE 5: LICITACIÓN (POSTDESIGN)**



# Comunicación Visual

Para Frascara "el diseño de comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente" (2004, p. 7) Este es un concepto importante cuando se plantea campañas o propuestas de diseño, pues nos recuerda que todo trabajo tiene como objetivo final generar una respuesta en los usuarios a los cuales se dirige el mensaje. Para que este mensaje llegue de manera eficiente es necesario conocer al público meta al cual se dirige la propuesta, pues mientras mejor direccionados estén los esfuerzos comunicativos más eficientes y eficaces serán. Cabe destacar que "el rol de las comunicaciones visuales no termina en su producción y distribución, si no en su efecto sobre la gente" (Frascara, 2004, p. 2)



## Elementos básicos de la comunicación visual

Los elementos visuales básicos están presentes constantemente en nuestro entorno y son fáciles de reconocer en sus distintas expresiones. Estos tienen la capacidad de generar distintas sensaciones en las composiciones y permiten; tanto formar composiciones, como reforzar los mensajes que estas transmiten. Estos elementos son:

### Punto:

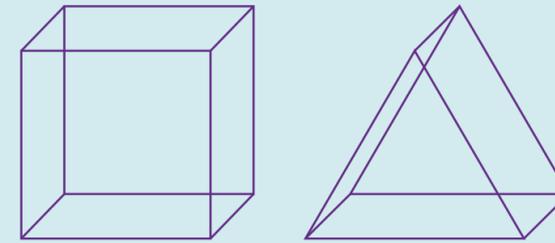
“Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual” (Dondis, 1995, p. 55). “Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan” (Wong, 2002, p. 42)

### Línea:

“La línea puede definirse como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto” (Dondis, 1995, p. 56). “La línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Forma los límites de un plano” (Wong, 2002, p. 42).

### Plano:

Para Wong (2002) “el recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano”. A este mismo elemento Dondis (1995) lo denomina como contorno y dice que “la línea describe un contorno [...]. Hay tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero” que tienen largo y ancho, pero no grosor.



## Volumen

### Volumen:

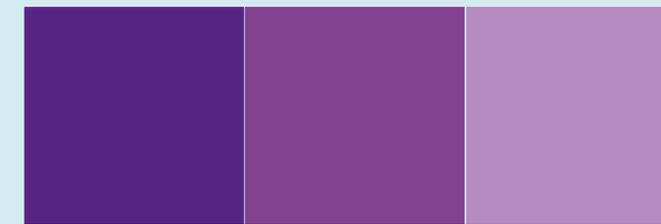
“El recorrido de un plano en movimiento se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos” (Wong, 2002, p. 42).

### Color:

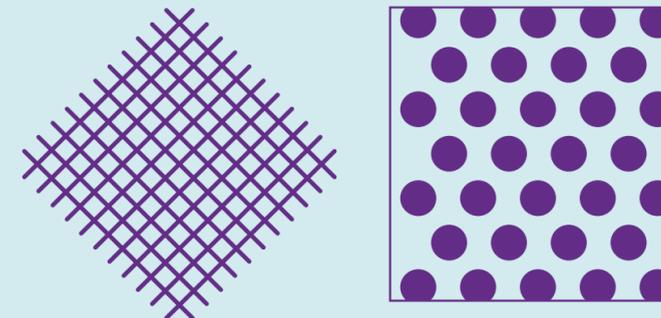
“Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas” (Wong, 2002, p. 43). “El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicaciones visuales” (Dondis, 1995, p. 64).

### Textura:

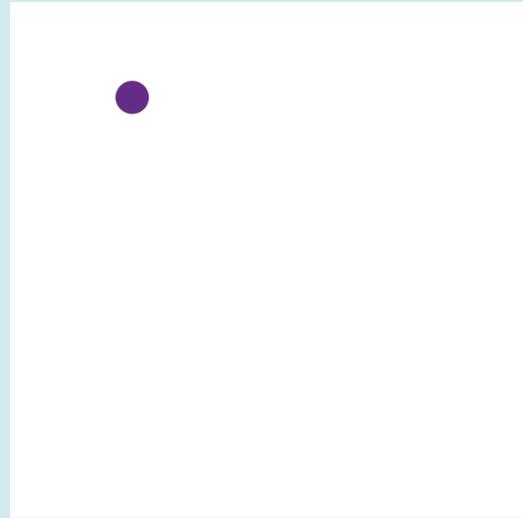
“La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista” (Wong, 2002, p. 43). “La textura es el elemento visual frecuentemente de doble de las cualidades de otro sentido, el tacto. [...] Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctil, y sólo las tenga ópticas” (Dondis, 1995, p. 70).



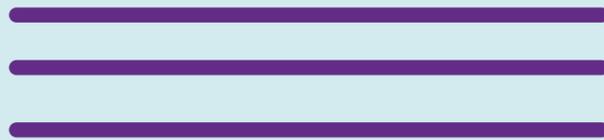
## Color



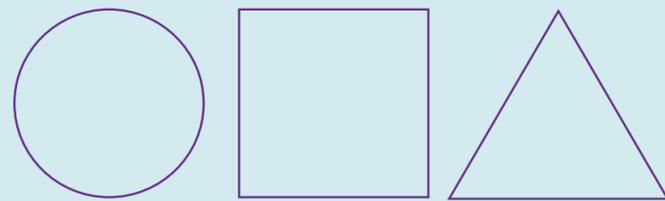
## Textura



## Punto



## Línea



## Plano

## Psicología del color

Tal y como mencionamos anteriormente, el color tiene la capacidad de comunicar y generar experiencias que sean fuertes y penetrantes. Es precisamente esta capacidad la que nos lleva a considerar importante analizar la forma en que percibimos el color, y no nos referimos a una situación física de cómo es que el ojo humano detecta el color, sino a una cuestión contextual. Este análisis es posible desde la psicología del color, campo de estudio dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que estos suscitan en nosotros. Este es un campo con muchas subjetividades ligadas a variaciones culturales.

Además, dado que este proyecto está dirigido a niños, es necesario entender la forma en que los niños entienden el color a diferentes edades. Este proceso de entendimiento del color se da en tres etapas. En la primera, los niños perciben los colores, pero no los distinguen entre sí. En la segunda etapa, los infantes distinguen los colores y los reconocen como diferentes. Finalmente, en la tercera etapa, los niños son capaces de identificar y distinguir colores; además son capaces de generar comparaciones entre dos o más objetos del mismo color.

A continuación, describimos qué sensaciones transmiten los colores básicos, así como la interpretación que estos pueden tener en los dibujos elaborados por niños.

### Azul:

Se relaciona con la calma, la tranquilidad y la sensibilidad. Los niños lo utilizan frecuentemente cuando quieren representar el cielo, los ríos y el océano. También está asociado a una gran capacidad de inteligencia emocional, aunque algunos expertos señalan que la excesiva presencia del azul en los dibujos de los pequeños puede representar un problema de enuresis.



PSICOLOGIA DEL COLOR

### Negro:

Es uno de los colores más fuertes. Cuando exista una predominancia del color negro, significa que el niño tiene una personalidad rebelde, tristeza y melancolía. Cuando un niño mezcla rojo + negro con un trazo fuerte, denotan agresividad y poca paciencia.

### Naranja:

Asociado con la niñez y la sociabilidad. La presencia del naranja denota una gran facilidad del pequeño para relacionarse con el resto de personas, aunque una utilización excesiva del mismo es señal de impaciencia e irritabilidad.

### Amarillo:

Se lo asocia con la felicidad y vitalidad. Es indicativo de creatividad y energía, pero cuando predomina en los dibujos puede ser señal de tensión.

### Verde:

Se le asocia con la esperanza, positividad y tranquilidad. Los niños suelen utilizar este color por la naturaleza, aunque cuando se representan entornos o elementos que no son de dicho color puede ser señal de rebeldía y problemas emocionales.

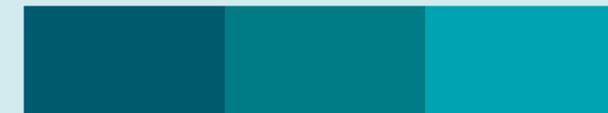
### Rojo:

Es el color que más llama la atención en los niños ya que expresa valor, vitalidad, energía y pasión. El rojo es positivo si mantienen un equilibrio entre los demás colores, ya que denotara un buen control de las emociones. El color negro + rojo con trazos fuertes es una señal de hostilidad y tendencia a romper reglas. 7

### Morado:

Los niños lo asocian como el color de la fantasía, un mundo mágico que expresa una necesidad de dominar los sentimientos, también la melancolía y tristeza. Cuando este color predomina es señal de un malestar interno provocado por la presión que los padres ejercen sobre el pequeño.

## Colores fríos



## Colores calidos



## Colores frescos



## Colores palidos



## Colores brillantes



## Colores oscuros



# Ilustración

La ilustración es un área del diseño que se enfoca en la transmisión de mensajes a través del uso de imágenes. Como explica Dalley (1992), en el momento en que un arte visual, entendiendo como arte a la composición que genera el diseñador, se utiliza para transmitir un mensaje concreto, entonces el arte se convierte en ilustración. En el caso particular de este proyecto, esta se vuelve una herramienta fundamental para conseguir nuestro objetivo de mejorar el ambiente de la casa hogar Tadeo Torres, pues como explica Padrino "la ilustración sirve, esencialmente, para despertar el interés de ese receptor". (2004, p. 12)

Otra de las razones por las que la ilustración resulta un recurso adecuado para este proyecto es su potencial "para estimular y enriquecer su capacidad comprensiva en favor de un mejor y más complejo acceso a la totalidad del mensaje" (Padrino, 2004, p. 12) Sucede a menudo que los niños, especialmente los más pequeños que aún están en el proceso de aprendizaje de la lecto escritura, no son capaces de entender la totalidad del mensaje que se transmite mediante palabras; por lo que se vuelve esencial brindarles otros recursos visuales que les ayuden a comprender el mensaje.



ILUSTRACIÓN

## Ilustración para niños

Como se explica anteriormente, existen muchos estilos de ilustración y todos podrían ser adaptados para un público infantil; sin embargo, existen ciertas características que hacen a la ilustración mucho más amigable para los niños. Por un lado, la ilustración que utiliza formas simples, colores definidos y brillantes resulta más comprensible. Por otra parte, los niños se sienten mucho más cómodos cuando la ilustración presenta personajes de apariencia alegre y amistosa, especialmente si se colocan en lugares que podrían generar miedo o ansiedad. Cabe recalcar en este espacio que la ilustración es una herramienta maravillosa para complementar el proceso de aprendizaje de lectura, pues antes de entender letras o números los niños entienden e interpretan imágenes. Esa es su forma de entender lo que les rodea, al mismo tiempo que potencia sus capacidades cognitivas, la razón crítica, la creatividad y la imaginación.



ILUSTRACIÓN NIÑOS



ESTILO DE ILUSTRACIÓN

## Estilos de Ilustración

Existen un sinnúmero de estilos de ilustración, cada uno varía según el momento histórico en el que se haya creado, los materiales que se hayan empleado, la técnica que se utilice, el objetivo con el que se generó, así como las influencias del diseñador o ilustrador. A pesar de esta gran variedad, es posible agruparlos en categorías a partir de ciertas características o funciones.

### Ilustración editorial:

La ilustración editorial está totalmente ligada al diseño gráfico, ambas funcionan como partes complementarias de un todo. Esta relación es más evidente en publicaciones como revistas donde la relación de imagen y texto es casi de 50/50. En el caso de libros, la ilustración, muchas veces, se limita al área de la portada y tiene la función de atraer el ojo del lector.

### Ilustración publicitaria:

Este estilo es el que se utiliza frecuentemente en avisos, comerciales y publicaciones para redes. No existe realmente un estilo único para hacer publicidad, esto va a estar totalmente ligado al tipo de producto que se trate de vender. Sin embargo, una característica notable es, como ya dijimos, que busca resaltar las características del producto o servicio y su intención es siempre vender.

### Ilustración infantil y juvenil:

Este tipo de ilustración suele ir muy de la mano de la ilustración editorial. Según el público al que se dirija puede llegar a ocupar más o menos espacio en la publicación. En el caso de la ilustración infantil, esta tiende a ser más bien simple, con colores suaves y formas amigables. A medida que la ilustración se dirige a un público más joven o adulto, esta cambia volviéndose más compleja, colorida o a su vez simple y escasa en las publicaciones.



ESTILO DE ILUSTRACIÓN

### Ilustración técnica:

Llamamos ilustración técnica a aquella que busca ser altamente explicativa, como es el caso de los manuales de uso o catálogos de maquinaria. Este tipo de ilustración se caracteriza por ser altamente detallada y por cumplir con varias reglamentaciones estándar.

### Ilustración cómic:

El cómic es un estilo de ilustración que nace en Estados Unidos con las historias de superhéroes. Una característica muy fuerte de este estilo es la atención a la perspectiva y las proporciones del cuerpo humano. A menudo el cambio de tamaño o posición de los objetos permiten transmitir el ritmo de acción de la historia.

### Ilustración de manga y anime:

La palabra manga, como tal, es el término que se utiliza para referirse, en general, a los cómics o historietas de origen japonés. Este tipo de ilustración se caracteriza por tener líneas muy definidas, en algunos casos, ser muy detallado y generarse en blanco y negro. A su vez, el anime, son los dibujos animados o caricaturas que se generan, usualmente, a partir del manga. Estos mantienen las líneas definidas del manga, pero con más color.

# Design Thinking

El Design Thinking, “en términos sencillos, es una disciplina que usa la sensibilidad y los métodos del diseñador para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente y en una oportunidad de mercado”. (Brown, 2008, p. 4) Llevado al diseño gráfico, es una metodología de trabajo que fomenta un profundo entendimiento de los usuarios y sus necesidades, de tal forma que se puedan obtener resultados más satisfactorios. Usualmente, es un proceso que implica la colaboración de un equipo multidisciplinario que aporta al proyecto con ideas desde distintos enfoques que suman al resultado final del proyecto.

Una característica muy particular de esta metodología de trabajo es que “sus objetivos ya no son solo los productos físicos; son nuevos tipos de procesos, servicios, interacciones, entretenimiento y formas de comunicar y colaborar”. (Brown, 2008, p. 5) Este es un aspecto importante cuando se considera la estrecha relación que guarda el diseño con la tecnología, puesto que muchas de las campañas u objetos que se generan en la actualidad buscan generar relaciones más significativas con el usuario a través de la interacción. Además, es “exactamente en aquellos tipos de actividades centradas en las personas en las que el design thinking puede hacer una diferencia importante” (Brown, 2008, p. 5), pues el hecho de que las personas generen relaciones significativas con los mensajes, objetos y acciones con las que interactúan le da mayor alcance y pregnancia al proyecto. En otras palabras, se generan procesos comunicativos mucho más efectivos.

El design thinking se compone de cinco pasos o etapas fundamentales:

**Empatizar:**



“Para crear innovaciones significativas necesitas conocer a tus usuarios y preocuparte de sus vidas” (González, 2012, p. 5-9) En otras palabras, ubica bien quién es tu usuario, cómo es su vida, en qué momento haría uso de tu producto o servicio, por qué o para qué lo usaría. Es importante que se conozca al usuario más allá de una simple segmentación de mercados; hay que conocer sus gustos, su estilo de vida y su rutina como si el usuario fuera un amigo o una persona cercana.

**Definir:**

“Enmarcando el problema adecuado es la única manera de crear la solución correcta”. (González, 2012, p. 5-9) Una vez que se conoce al usuario, que entendemos realmente qué actividades realiza y cómo lo hace, es posible identificar los problemas a los que se enfrenta y su origen. En muchas ocasiones, es posible detectar varios problemas pequeños que surgen de un problema común mucho más grande. Es este problema común el que se debe detectar y buscar solucionar.

**Idear:**

“No es sobre tener la idea correcta, es sobre el crear la mayor cantidad de posibilidades”. (González, 2012, p. 5-9) Una vez que se conoce y entiende el problema, es momento de generar soluciones. Sin embargo, se debe considerar que no existe una única solución a un problema. Mientras más posibles soluciones se generen, mejor será el resultado.

**Prototipar:**

“Construye para pensar y evalúa para aprender”. (González, 2012, p. 5-9) Este es un punto importante para probar cuál de las posibles soluciones planteadas en la fase de idear satisface mejor las necesidades del usuario. Además, es una etapa que permite reducir significativamente el número de errores en el proyecto final.

**Evaluar:**

“Evaluar toda la oportunidad para aprender sobre los usuarios y las posibles soluciones”. (González, 2012, p. 5-9) En esta etapa se analiza de forma crítica cómo interactúan los usuarios con la propuesta final, qué cosas se puede mejorar y cuáles han funcionado sin problemas. Es el momento en el que el diseñador puede determinar si sus decisiones fueron o no las correctas.



DESIGN THINKING

# Lúdico

La Real Academia Española define a la palabra lúdico o lúdica como un adjetivo “perteneciente o relativo al juego” (2019). Dicho en otras palabras, se refiere al entretenimiento o a la diversión que implica el juego o la acción de jugar. A su vez, para Yturralde lo lúdico “se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar”. (2014, par. 2)

Cabe recalcar que la lúdica se ha vuelto un tema de mucha importancia en el campo educativo, sobre todo, desde que se ha evidenciado que los niños son capaces de desarrollar mejor sus capacidades motrices y cognitivas, así como adquirir conocimiento significativo cuando estos procesos de aprendizaje se dan a través del juego. Además, como indica Yturralde, tener espacios alegres y relajados potencia positivamente el aprendizaje.



LÚDICO

## Juego infantil

Cuando hablamos del juego, muchas veces lo relacionamos con una actividad que solo los niños realizan para entretenerse, sin embargo, no consideramos realmente su valor esencial en el desarrollo del ser humano. “El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea”. (Llull, 2009, p. 8)

Como explica Llull, el juego no es una actividad exclusiva de los niños, por el contrario, es propia del ser humano en todas las etapas porque le permite interactuar de una forma dinámica y entretenida con lo que le rodea. En el caso de los niños, les permite entender su contexto, comprender el uso y creación de reglas, al igual que cómo interactuar con otras personas. Para los niños más pequeños, el juego es el principal canal por el cual desarrollan capacidades físicas, emocionales y de lenguaje.



JUEGO INFANTIL

# Investigación de Campo

La investigación de campo se realizó con la finalidad de ampliar los conocimientos sobre el proyecto realizado. Las entrevistas fueron asignadas para un grupo de personas que se relacionan en este ámbito como: psicólogos y diseñador.

## Dis. Cristian Albarracín

**¿Cuál cree usted que es el objetivo principal de la comunicación visual social?**

Es el comprender y emitir un mensaje basado en los códigos del receptor y no en códigos masivos.

**¿Qué cualidades cree usted que diferencian el diseño para adultos del diseño para niños?**

Ya sea un adulto o un niño todo es diferente, en cuanto al proceso para definir el diseño.

**¿Qué herramienta utiliza para evaluar el impacto que ha tenido el diseño en su público objetivo?**

Conversaciones con el cliente.

**¿Qué tipo de diseño visual cree usted que debe implementarse en un orfanato?**

Es una pregunta muy amplia, pero para los orfanatos que pasan los niños ahí debería ser una gráfica acogedora y dinámica.

**Mi tesis es el desarrollo de environmental graphics en un orfanato, ¿Qué me recomendaría usted, como diseñador gráfico, considerar en mi proyecto de tesis?**

Definir exactamente el objetivo de este recurso aplicado, la mala utilización puede dar como resultado una percepción errónea y entender que se prioriza temas lúdicos sobre servicios de primer orden como salud o alimentación.



## Psic. Fernando Larriva

### ¿Que es la psicología infantil?

Es el tratamiento que se da a las respuestas afectivas, emocionales y lingüísticas durante la infancia hasta la adolescencia.

### ¿Los niños recién ingresados a la Casa Hogar como es su comportamiento ?

El comportamiento de los niños pueden ser variados, en algunos casos pueden ser ansiosos, u otros temerosos y en casos especiales agresivos y conflictivos.

### ¿Qué juegos son más convenientes para los niños de 0 a 4?

Juegos que estimulen el desarrollo emocional como descubrir sus emociones.

### ¿Cree usted que los niños tienen panico a los establecimientos de acogida infantil?

Tienen miedo a la separación del núcleo familiar no al lugar ni establecimiento.

### ¿Como psicólogo(a), que me recomendaría para el diseño de mi proyecto de tesis? como puede ser colores, ilustraciones de.., juegos, etc.

Diseños con mensajes educativos con colores pasteles, alegres, colores vivos ,paisajes, eh iluminación.



PSIC. FERNANDO

## Psic. Rossana Corral

### ¿Que es la psicología infantil?

Es el estudio del comportamiento y sus variantes de niños de 0 hasta la adolescencia.

### ¿Los niños recién ingresados a la Casa Hogar como es su comportamiento ?

Los niños llegan con mucha tristeza por la separación de su familia.

### ¿Qué juegos son más convenientes para los niños de 0 a 4?

Los juegos son varios que desarrollen todas las áreas de su aprendizaje y desarrollo. Los juegos que se utilizan son: bloques, fichas, rompecabeza, juego libre y dirigido.

### ¿Cree usted que los niños tienen panico a los establecimientos de acogida infantil?

Los niños no tienen miedo al lugar pero si al ser separados de su familia porque no conviven con ellos y no tienen esa calidez en las noches.

### ¿Como psicólogo(a), que me recomendaría para el diseño de mi proyecto de tesis? como puede ser colores, ilustraciones de.., juegos, etc

Utilizar colores vivos, alegres que den un ambiente tranquilo, acogedor y con diseños que tengan un mensaje positivo para alentar a los niños.



PSIC. ROSSANA



# Análisis de Homologos

## PACIFIC CITY SPECIALTY GRAPHICS

**Arquitecto de Diseño:** Jerde - **Arquitectos:** Arquitectos SMS

**Usuario:** transeúntes y arrendatarios

**Resumen:**

RSM Design también trabajó para crear elementos de transición y señalización temporal que permitiría la puesta en escena y la narración de los elementos emocionantes por venir. Como estos elementos se eliminaron para la identidad final y la señalización del arrendatario, hubo tanta demanda para recuperarlos que RSM Design creó un paquete completo de gráficos especializados para el proyecto, que van desde un mapa 3D de bloques de madera hasta una pared de tiza interactiva. , gráficos debajo y encima de las escaleras, divertidos gráficos de pared y elementos de orientación en las paredes, y pequeños momentos de fantasía en todo el sitio. Se han convertido en un éxito en Instagram y brindan experiencias divertidas y memorables que inspiran tanto las visitas recurrentes como los visitantes primerizos.

**Forma:**

**Cromática:** colores cálidos

**Tipografía:** San Serif, Serif

**Ilustración:** Orgánica

**Función:**

**Cromática:** Colores de la naturaleza para generar armonía

**Ilustración:** paisaje y sencilla

**Análisis:**

Escogí este proyecto como homologo ya que se relaciona con mis alcances y lo que quiero realizar en mi proyecto. La interactividad que genera con los usuarios (la tiza interactiva) es muy interesante ya que mezcla la gráfica con la interacción.

# Sheffield Children's Hospital en el Reino Unido

**Arquitecto de Diseño:** Diseñador Nick Deakin

**Usuario:** pacientes

**Resumen:**

Las paredes de 14 habitaciones en el departamento de atención de la vista en el Sheffield Children's Hospital en el Reino Unido, con el objetivo de agregar algo de energía al ambiente de construcción de la unidad. Las coloridas obras ilustradas transportan a los pacientes desde el espacio exterior hasta el parque y la playa. A veces, incluso tienen un propósito práctico, ayudando a los proveedores a evaluar la función ocular.

**Forma:**

**Cromática:** colores vivos

**Tipografía:** San Serif ( palo seco)

**Ilustración:** Caricatura

**Función:**

**Cromática:** alegres, naturaleza

**Ilustración:** divertida, alegre.

**Análisis:**

Escogí este proyecto como homologo porque el objetivo principal es dar energía al ambiente, sus coloridas ilustraciones, que la gráfica transporte a los pacientes a otro lugar (la playa).



# Children's daytime Oncology and Hematology Center

**Arquitecto de Diseño:** ESTUDIO TOORMIX

**Usuario:** pacientes y clientes

**Resumen:**

Las decoraciones similares a dibujos animados están estilizadas de acuerdo con el tema de sus respectivos espacios, con el objetivo de crear un sentido de perspectiva y flujo de una sección a la otra al mismo tiempo que imparte un toque alegre que de seguro traerá sonrisas a los rostros jóvenes. Por lo tanto, la decoración de la sala de espera con temática del entorno natural presenta recortes de madera de fantasía en las paredes en forma de árboles, montañas, nubes y lindos búhos. (Los expertos en diseño incluso verán la estilizada estatua "Puppy" de Eero Aarnio para Magis (2005) entre los elementos decorativos de fantasía, aunque el ojo de un niño sin duda lo verá como un cachorro "real").

**Forma:**

**Cromática:** Colores de baja saturación/ pasteles

**Ilustración:** Minimalista

**Función:**

**Cromática:** Calma, armonía tranquilidad

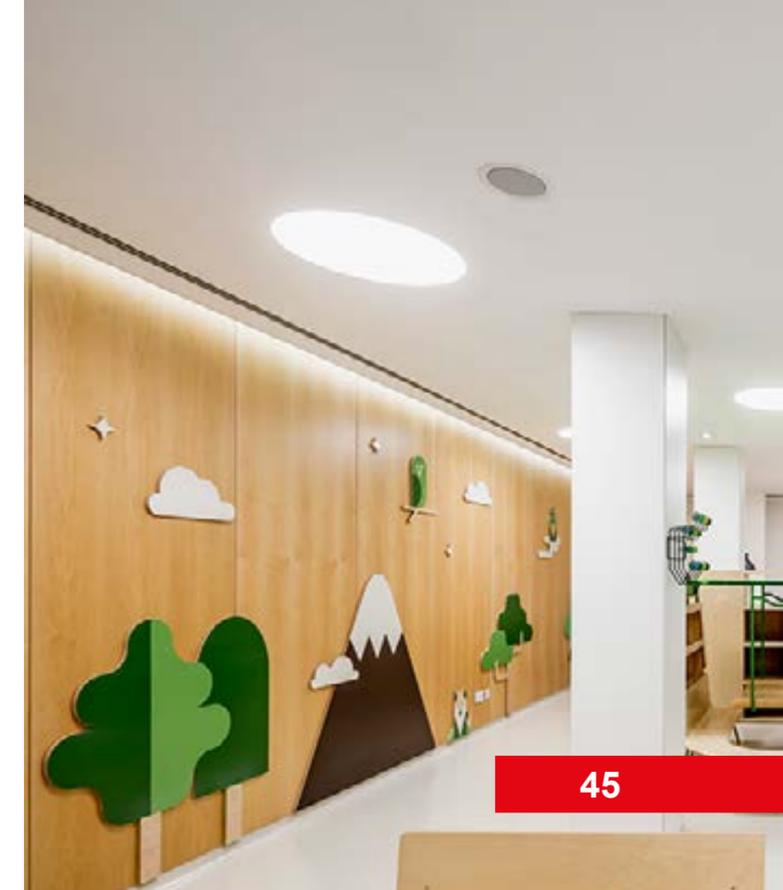
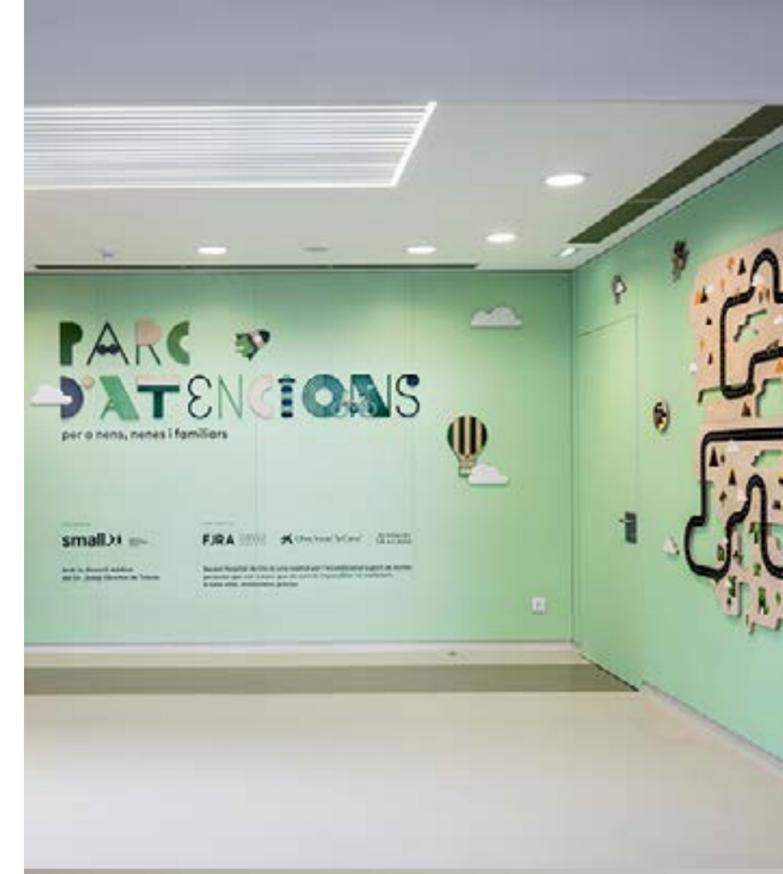
**Ilustración:** Simple y comunicadora

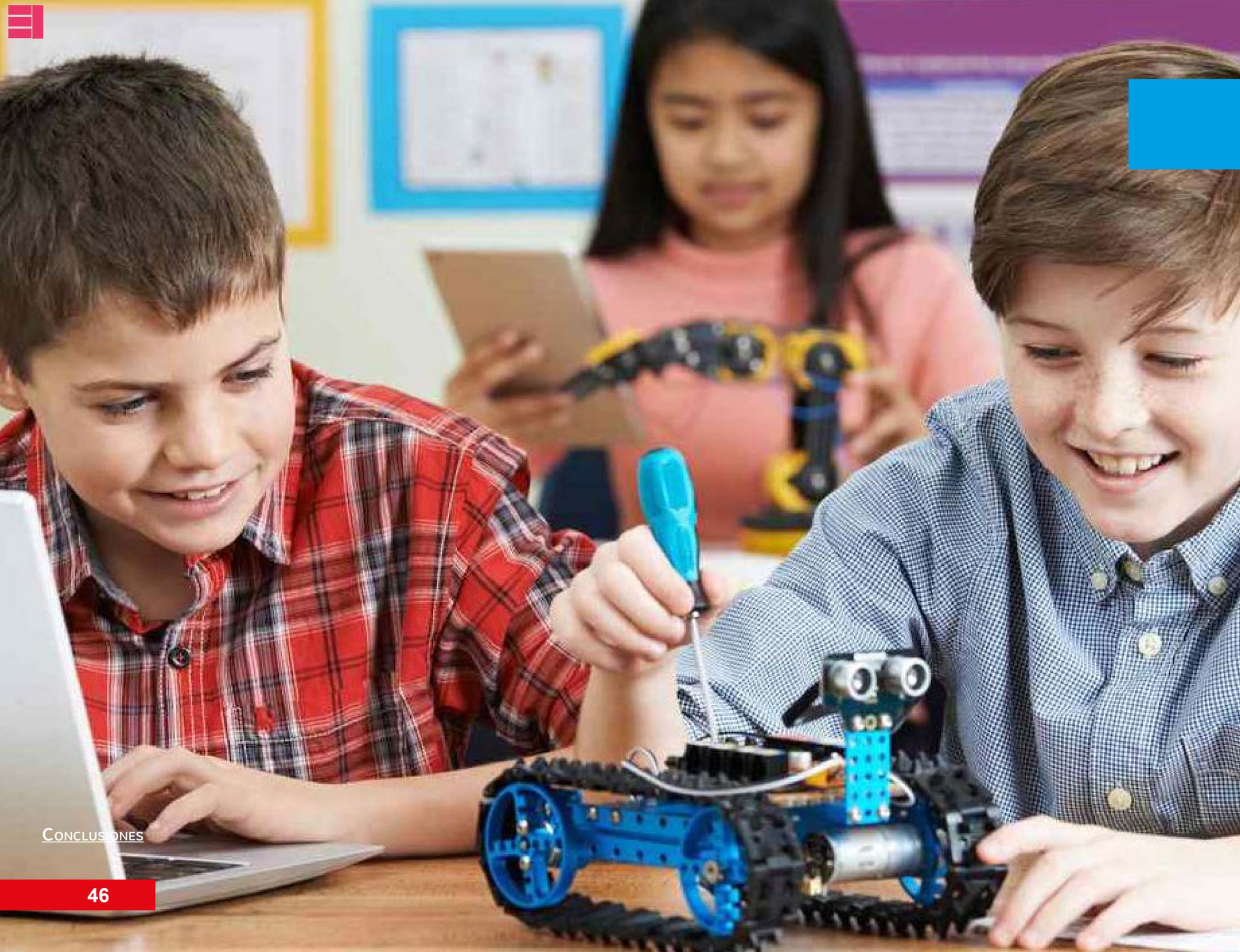
**Tecnología:**

Juegos interactivos análogos de madera

**Análisis:**

Escogí este proyecto como homologo por las formas que posee como ejemplo las figuras de la gráfica que están en alto relieve que genera un efecto visual más realista, los juegos que poseen que se acoplan con la gráfica.

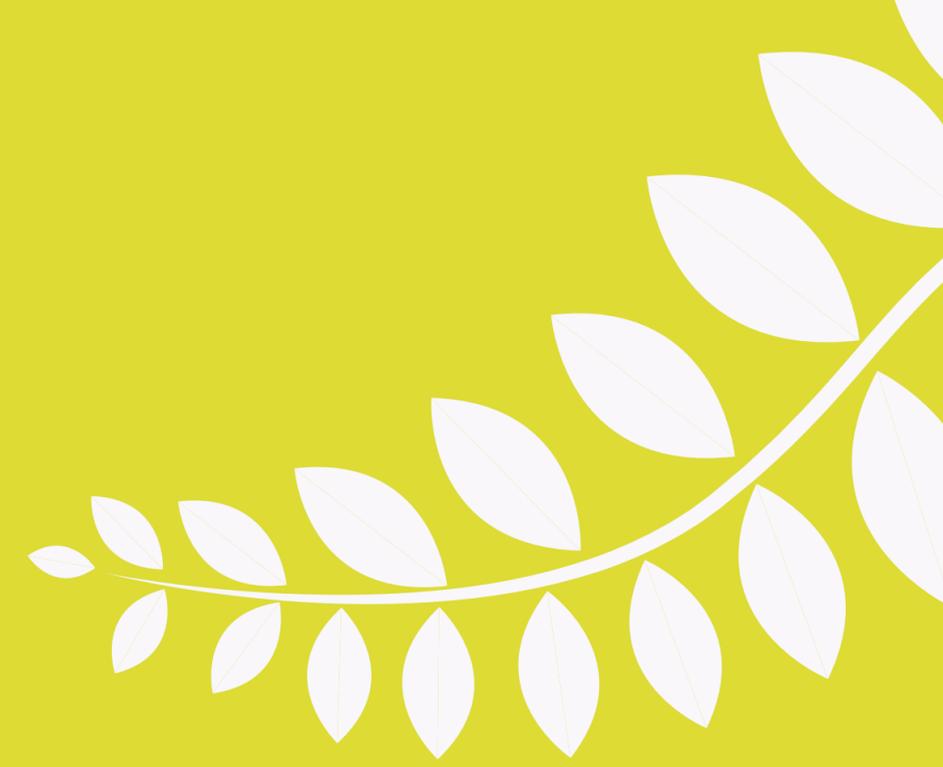




# Conclusión

En conclusión luego de la investigación bibliográfica que se realizó, me ayudó a conocer mucho más a fondo el proyecto que realicé. Conocí a los niños que llegan a la Casa Hogar por diversas razones, me familiarice con los niños para aprender un poco de cómo interactúan entre ellos y dentro de la institución. Conociendo información básica que les ayudarían a entender la gráfica ambiental que se realizará. La Casa Hogar acoge a niños de 0 a 9 años y están por grupos: 0 a 2 años, 2 a 4 años, 4 a 6 años, 6 a 9 años. Me centraré en los niños de 4 a 6 años, en esta etapa los niños conocen y diferencian los colores, su imaginación es muy grande y crean mundos fantásticos y seres imaginarios. Un dato relevante que me llamó la atención durante las entrevistas, es que los niños a la hora del almuerzo y en sus habitaciones no tienen ese ambiente infantil.

He analizado lo investigado y me he percatado que para obtener buenos resultados con el público objetivo empleare el design thinking, es un punto clave el proceso de diseño junto al usuario, para generar una buena grafica ambiental ( environmental graphic) y asi poder crear experiencias y sumando a la interactividad con la gráfica para que los usuarios se conecten con el espacio.



# Capítulo 2

---

Programación

# Usuario

## Target

Para el presente proyecto, el objetivo principal son los niños que han sido recogidos por el orfanato Casa hogar Tadeo Torres, teniendo como una media estadística entre los 3 a 9 años de edad; se han establecido dos grandes grupos plenamente identificados:

- niños recién ingresados al centro orfanato
- niños que ya tienen cierto tiempo en el mismo
- psicólogos del centro





# Segmentación / niños

## Segmentación Geográfica

País: Ecuador  
Provincia: Azuay  
Ciudad: Cuenca  
Densidad: Urbana

## Segmentación Demográfica

Edad: 3 a 9 años  
Género: Masculino y femenino  
Profesión: Niños en orfandad  
Nivel educativo: primaria  
Nacionalidad: Ecuatoriano

## Conductual

La actitud errónea de los padres no es compasiva con la fragilidad de la niñez, ya que en muchos casos estos son abandonados o maltratados, y en otras ocasiones explotados. Es allí donde funciona la labor humanitaria de los personeros del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), quienes son los encargados de llevar a esta población indefensa a una casa hogar, en este caso el Orfanato Tadeo Torres. Aquí permanecerán mientras son evaluados psicológicamente sus padres, para determinar si ellos están aptos y conscientes en el cuidado de sus hijos, para preservar la integridad y no sean vulnerados los derechos de los niños.

# Persona design

## Niños que recién entran

Me voy a referir específicamente al niño Bruno C, con sus 4 años de edad, quien cursa el nivel 2 de educación inicial, sus faltas continuas y recurrentes a su establecimiento educativo, fueron motivo suficientes para que el personal docente investigara el caso, determinando que era por la irresponsabilidad de los padres o representante legal. Tal fue la situación extrema que padecía Bruno, que el expediente lo tomó a cargo el departamento pedagógico, quienes en sus análisis de campo determinaron que el niño vivía en condiciones precarias y críticas; no tenía las condiciones higiénicas mínimas, en un estado deplorable de salud con desnutrición y propenso a contraer enfermedades por su entorno habitacional, además de todo esto permanecía encerrado en una habitación debido que sus padres salían a laborar y ganarse el sustento diario. El caso llegó al MIES, quienes luego del respectivo análisis y conclusión, llevaron al niño Bruno a la casa hogar Tadeo Torres, para que recibiera los cuidados y atenciones propias de una criatura frágil e inocente, en donde le han dado medicinas, alimentación, vestuario y sobre todo, lo más importante, cariño. Sin embargo, este cambio brusco e imprevisto, al verse separado de su entorno familiar, ha llevado a Bruno a aislarse y ponerse reactivo a recibir su alimentos, sin querer compartir con sus compañeros y amiguitos de orfanato. Como todo ser que necesita adaptarse al medio en que se encuentra, Bruno va de a poco entrando en confianza y mejorando su comportamiento tanto con el personal que los atienden como con sus nuevos vecinos del centro orfanatorio infantil .

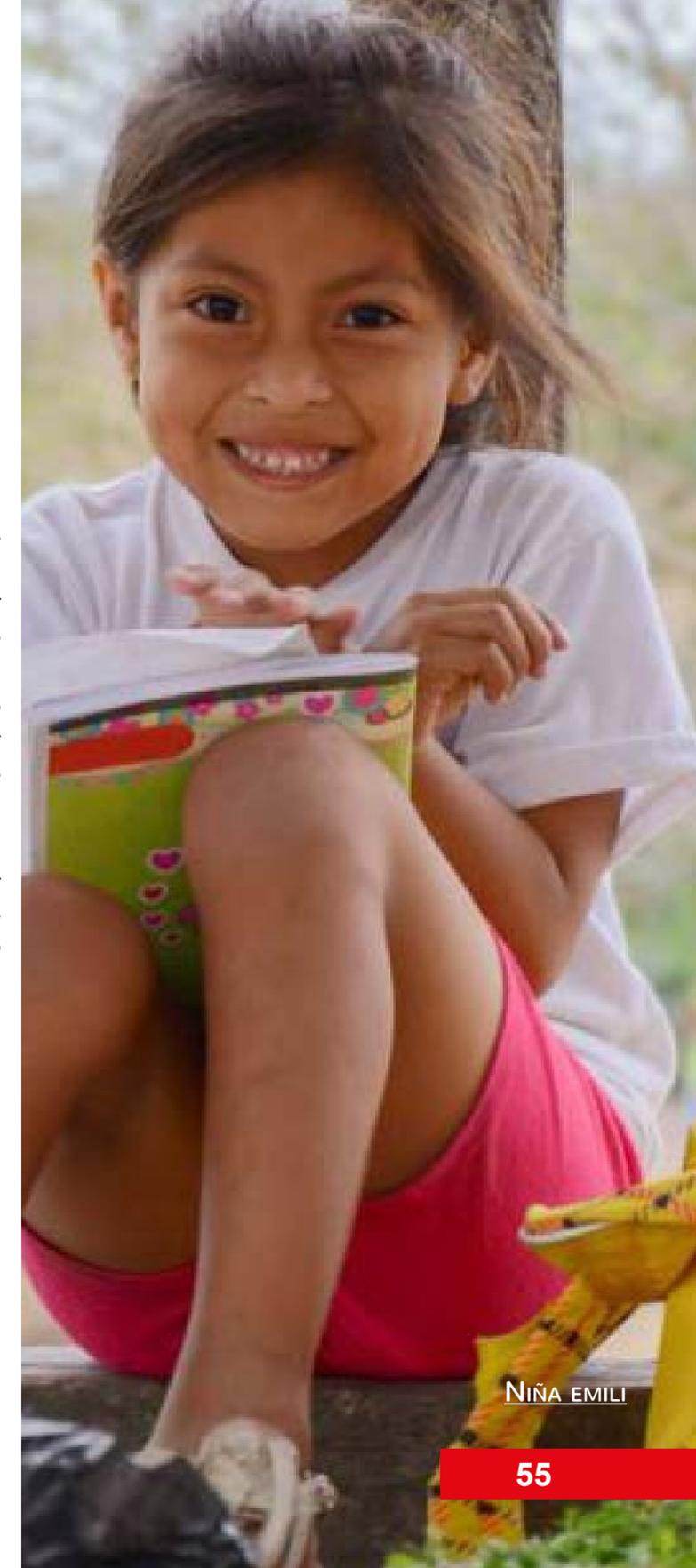


NIÑO BRUNO

## Niños que tienen tiempo

Entre las tantas niñas que se albergan en el orfanato Tadeo Torres, voy a referirme a Emily A., la misma que tiene siete añitos y ha permanecido en el centro por un buen tiempo, esperando que sus padres puedan aprobar el examen psicológico y así poder tenerla nuevamente en su hogar, que fue separada de su seno familiar por maltratos y por darle una calidad de vida muy inferior a la que una menor de edad debe tener.

Los primeros días de Emily en el centro fueron duros por su no adaptabilidad; por el recuerdo de sus padres, hermanos y hogar ; su apetito y su carácter cambió totalmente al no aceptar este mundo extraño. Es aquí donde la labor humanitaria y profesional del personal del orfanato hace que la niña cambie de actitud y sea más comunicativa, se alimente mejor y conviva con sus compañeritos de una manera amena y divertida, por la sencilla razón es que se siente protegida y amada. De esta manera la niña ha ido superando traumas e inconvenientes que sufrió en su hogar, para expresarse corporal y fonéticamente de mejor forma.



NIÑA EMILI



# Segmentación / psicólogos

## Segmentación Geográfica

Género: Masculino y femenino  
Profesión: Psicólogo(a)  
Nivel educativo: 3 nivel  
Nacionalidad: Ecuatoriano

## Segmentación Demográfica

Género: Masculino y femenino  
Profesión: Psicólogo(a)  
Nivel educativo: 3 nivel  
Nacionalidad: Ecuatoriano

## Conductual

Psicólogos que trabajan en la Casa Hogar Tadeo Torres

## Perfil del consumidor

Este target está conformado por mujeres y hombres médicos Psicólogos que trabajan en la Casa Hogar Tadeo Torres de la ciudad de Cuenca en el área de psicología. Son atentos con los niños y velan por el bienestar de ellos

# Partida de Diseño

## Forma

### ILUSTRACIÓN.-

Las ilustraciones serán de la naturaleza, coloridas y alegres para los niños. Además se agregaran animales para dar el concepto al amor a la naturaleza. Las ilustraciones ayudarán a generar un ambiente acogedor y fantasioso para los pequeños huéspedes.

### ESTILO DE ILUSTRACIÓN:

Ilustraciones flat, con elementos de trazos orgánicos y rectos. Además se agregara opacidad para que de un efecto de profundidad. Estas características en las ilustraciones generarán una sensación de limpieza, ligereza y calma en el centro de acogida.

### CROMÁTICA:

Para todo el sistema gráfico ambiental se utilizará colores frescos con tonalidades planas y colores pasteles, ya que éstos son asociados con la naturaleza, dando al espacio un ambiente armónico y alegre.





## Función

### Usabilidad

Los espacios estarán conformados con distintas ilustraciones para que cada lugar tenga un ambiente diferente. La Casa hogar estará dividido por dos regiones como la selva amazónica y el parque nacional del cajas.

Los colores ayudarán armonizaran y alegran el espacio ya que son colores vivos, alegres.

Los materiales para que interactúen los niños con la gráfica tendrán una mayor distracción y podrán divertirse durante horas.

### Funcionamiento

El funcionamiento de la gráfica es para que los niños se sientan en un lugar muy alegre y divertido por lo cual algunos elementos de la gráfica serán interactivos para que cualquier niño pueda divertirse



## Tecnología

### Software

Se utilizará Adobe Illustrator para toda la parte gráfica y los diferentes juegos; también Adobe photoshop para realizar los montajes a realizar.

### Materiales

Los materiales deben ser de larga duración y de fácil limpieza, como también de fácil instalación. Se debe evitar los materiales cortantes y cartones, ya que al trabajar con niños puede ser peligroso y el cartón se daña fácilmente.

Los materiales que se puede utilizar: Adhesivo Vinilo, sintra, madera.

# Plan de negocios

## Producto

Es una gráfica ambiental, que en este caso no se vende, ni tampoco es un producto, sino una experiencia para los usuarios

## Plaza

Casa Hogar Tadeo Torres

## Precio

Dependerá de los materiales utilizados, costos de mano de obra y los gastos de implementación.

## Promoción

No habra promocion ya que es un centro de acogida para niños que tienen una mala calidad de vida con su familia.





# Capítulo 3

---

Ideación



# 10 ideas

## Idea 1



Creación de un personaje

## Idea 2



Coloca el animal

## Idea 3



A colorear

## Idea 6



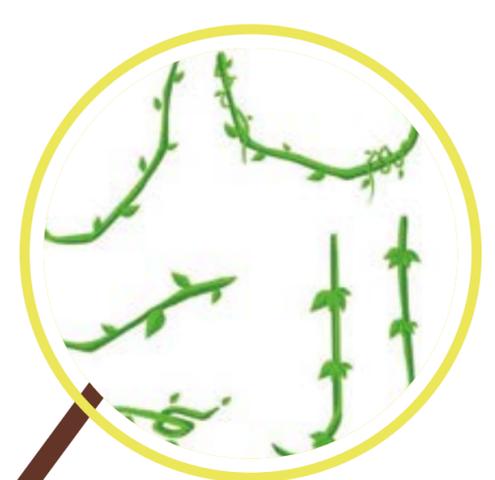
Juegos de mesa

## Idea 7



El avioncito

## Idea 8



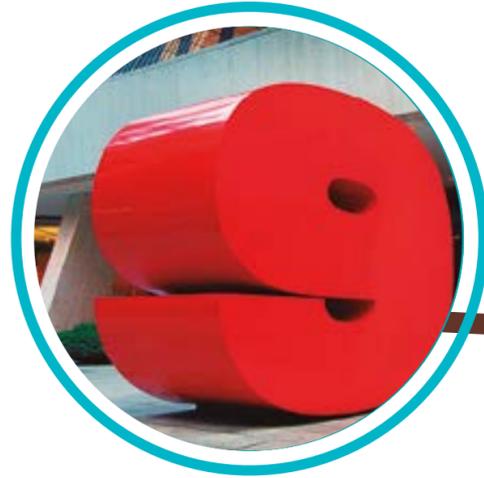
A columbiarse lianas

## Idea 4



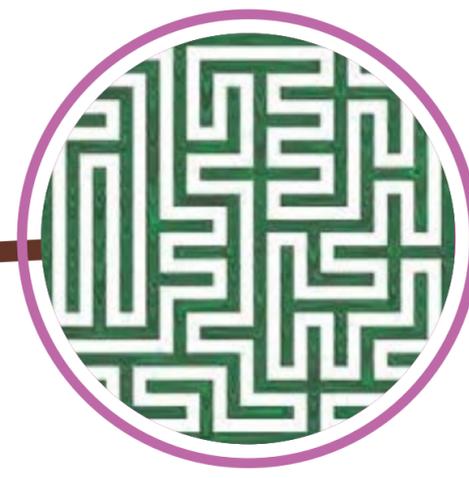
Luz led

## Idea 5



Figuras 3D

## Idea 9



Laberinto verde

## Idea 10



Sonido selvatico

# 3 ideas

## Idea 3



**A colorear:** es un juego que consiste en que algunas partes de la gráfica los niños puedan colorear y pintar del color que ellos deseen. Los objetos que se podrán pintar estarán divididos por 4 partes para que que 4 niños puedan interactuar con la gráfica.

## Idea 6



**Juegos de mesa:** estos juegos estarán instalados en las mesas de los niños donde ellos hacen sus deberes, para que cuando terminen los deberes comience la diversión. Habrá distintos juegos de mesa como: parchís, ubongo( selvatis) y escaleras y serpientes. Todos los juegos serán personificados de acuerdo a la gráfica

## Idea 7



**Avioncito:** esta temática se implementará en el piso en las entradas de cada habitación y en los pasillos, para que los niños al momento de entrar o salir de una habitación puedan jugar.



# Temática

Se propuso distintas temáticas para que los niños escogieran y así tener un mejor resultado con la gráfica que se implementará:

La que escogieron los niños fue la temática de la selva ya que les atrajo mucho los animales y con eso querer transmitir el valor a la naturaleza



# Idea final



**Pro:** los niños pueden interactuar de diversas maneras con la gráfica y acoplarse mejor en la casa hogar.

**Contras:** deberán ser supervisados con los trabajadores del establecimiento para que no pinten erróneamente la gráfica que no está cubierta con el material para colorear.



**Pro:** culminarán rápidamente las tareas para poder jugar y divertirse

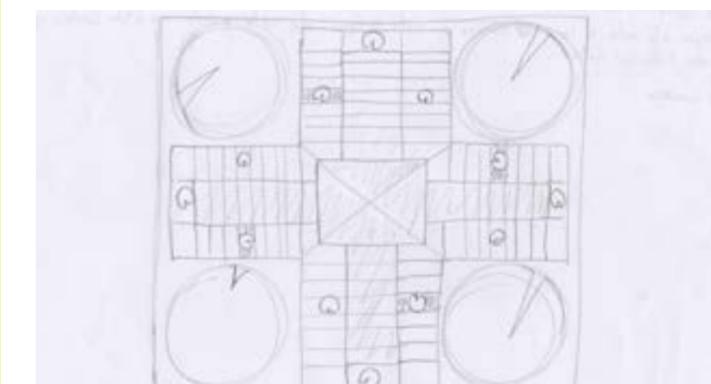
**Contras:** el cuidado de los adhesivos para que no dañen o despeguen.

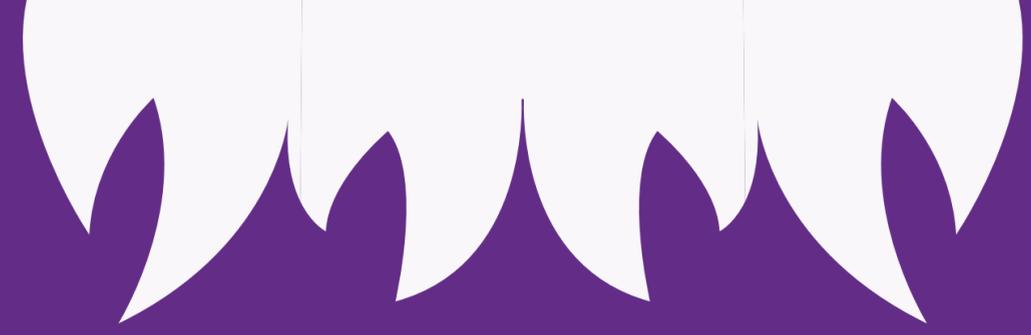


**Pro:** un metodo divertido y tradicional para que los niños se diviertan

**Contras:** el desvanecimiento de la pintura o adhesivo ya que está en el piso.

## Ilustraciones





# Capítulo 4

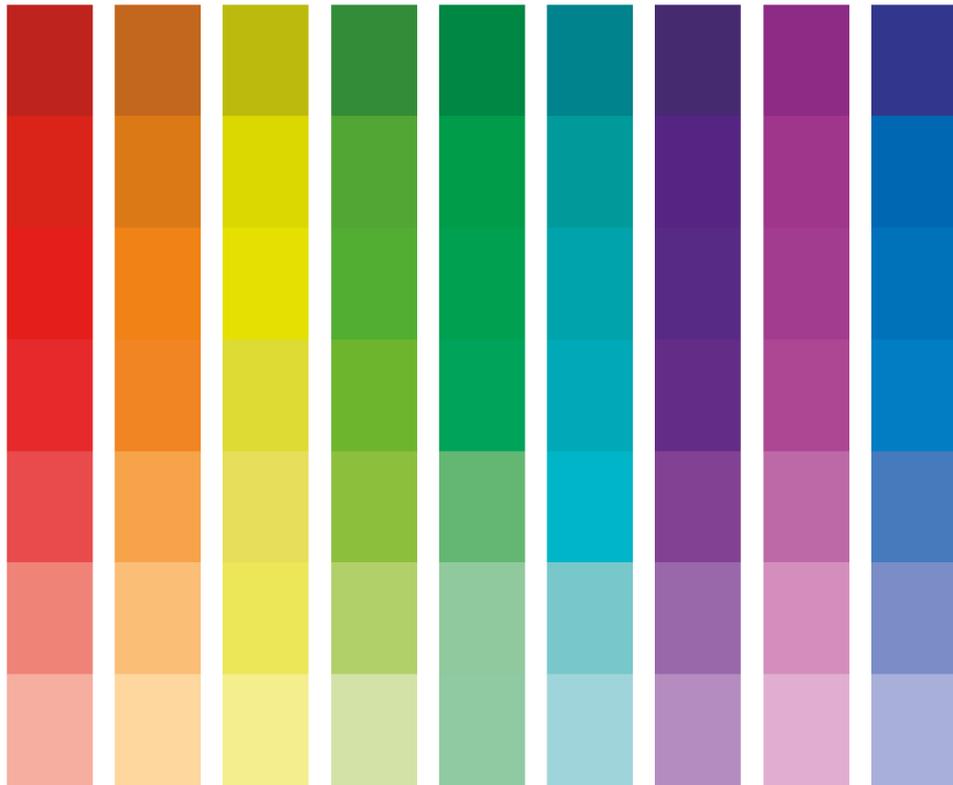
---

Diseño

# Proceso de Diseño / Forma

## Cromática

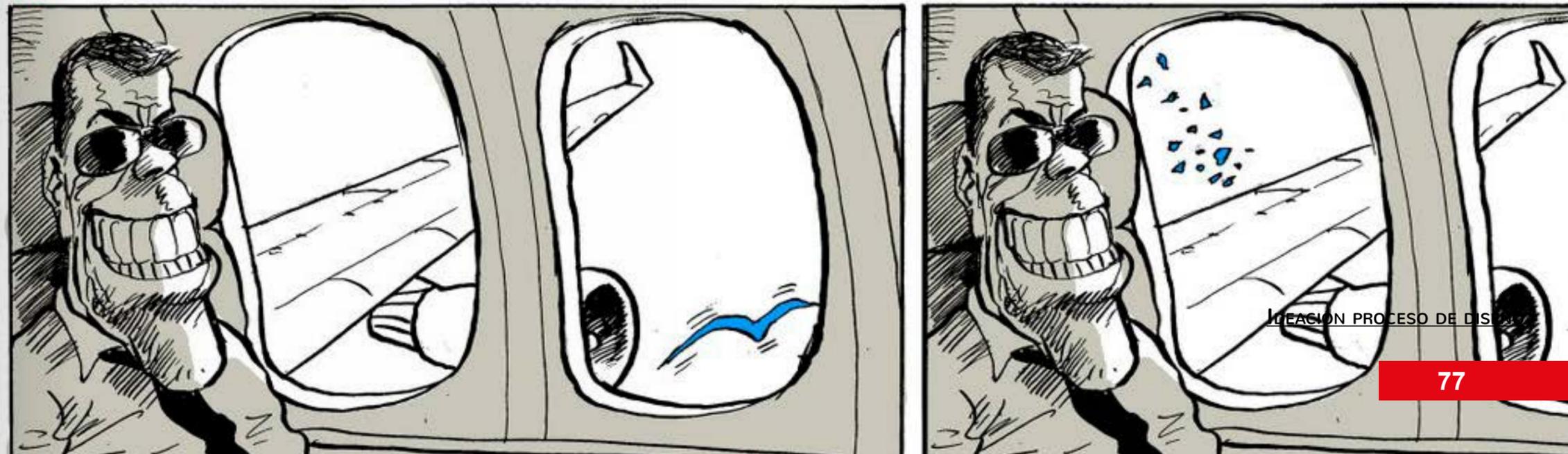
La paleta cromática utilizada para el todo el sistema gráfico están basados en los colores frescos y pasteles, son colores asociados a la naturaleza, transmiten alegría y viveza al establecimiento. Son 9 colores que se utilizo: rojo, naranja, amarillo, verde, verde amarillo, cian, violeta, rojo violeta, azul. En los animales su cromática es parecida a los animales reales.



1



2



## Ilustración

Los personajes fueron realizados basándose en los animales autóctonos del Ecuador. Los lugares específicos fueron la selva Amazónica y el parque nacional del Cajas, se investigó cuáles eran los animales que pertenecían a cada región, de esa referencias se sacó la morfología de las mismas y cuáles eran sus características más relevantes.

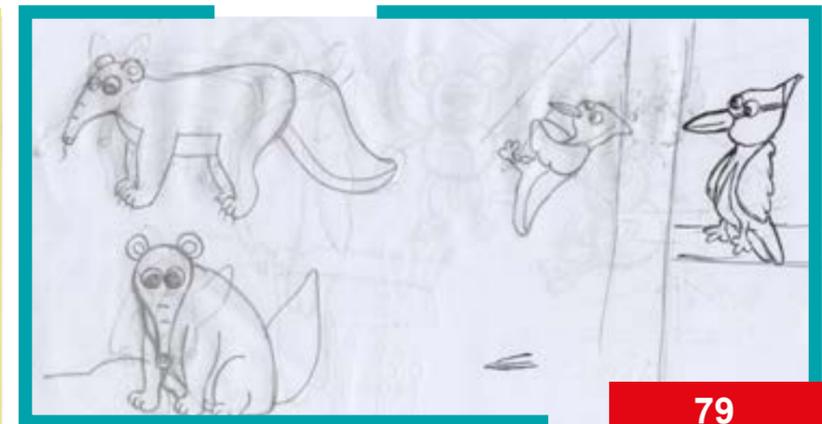
La constante de las ilustraciones son los ojos tiernos y amigables, los cuales dan una sensación de cariño hacia los distintos personajes.

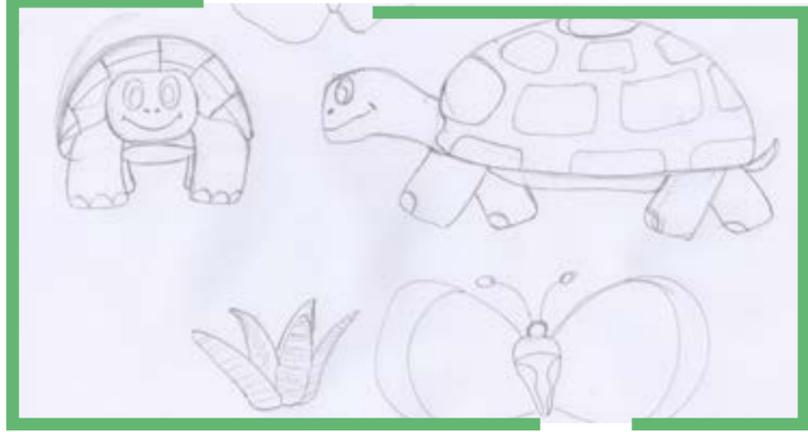
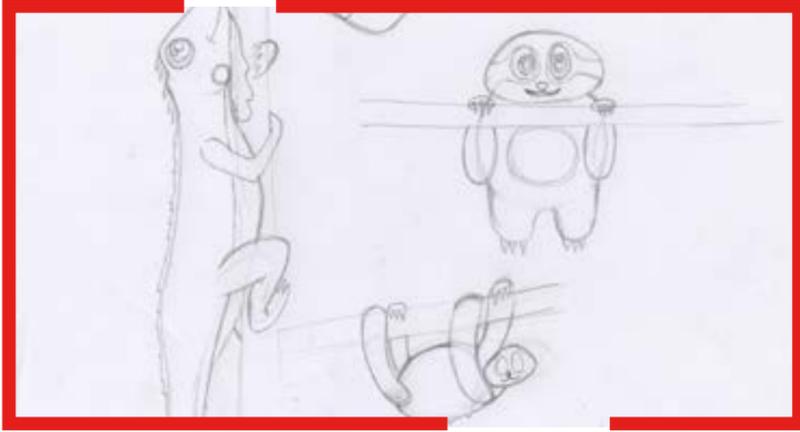
Para recrear los escenarios se tomó varios ejemplos de la flora que abunda en la Amazonia y en el Cajas.

El estilo de ilustración es infantil ya que nos referimos a un público de menores, por lo cual se mantuvo un sistema para que todos los personajes tengan el mismo estilo pero con sus diferentes rasgos característicos.

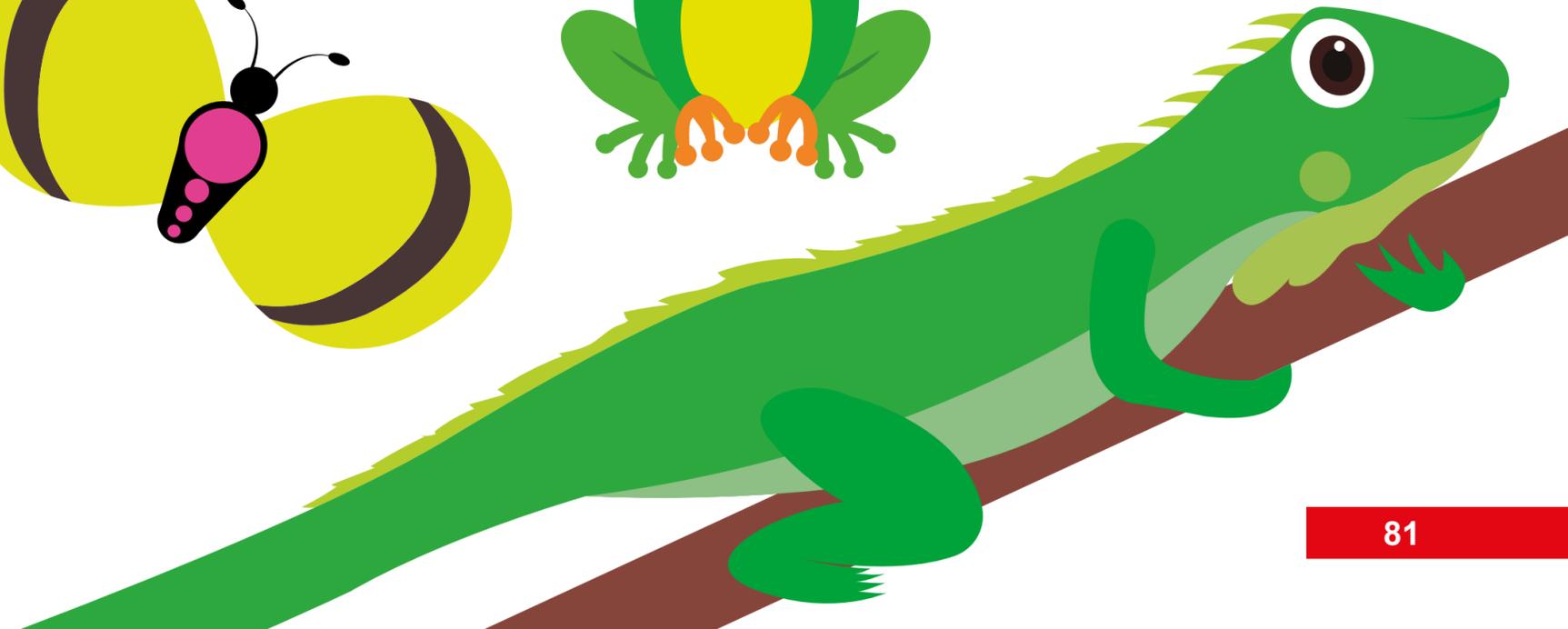
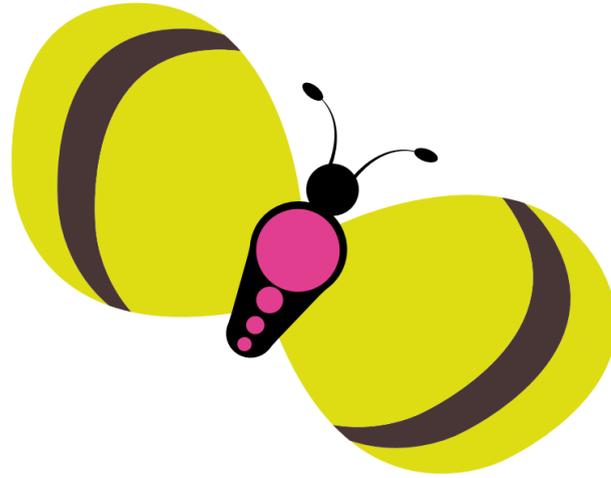


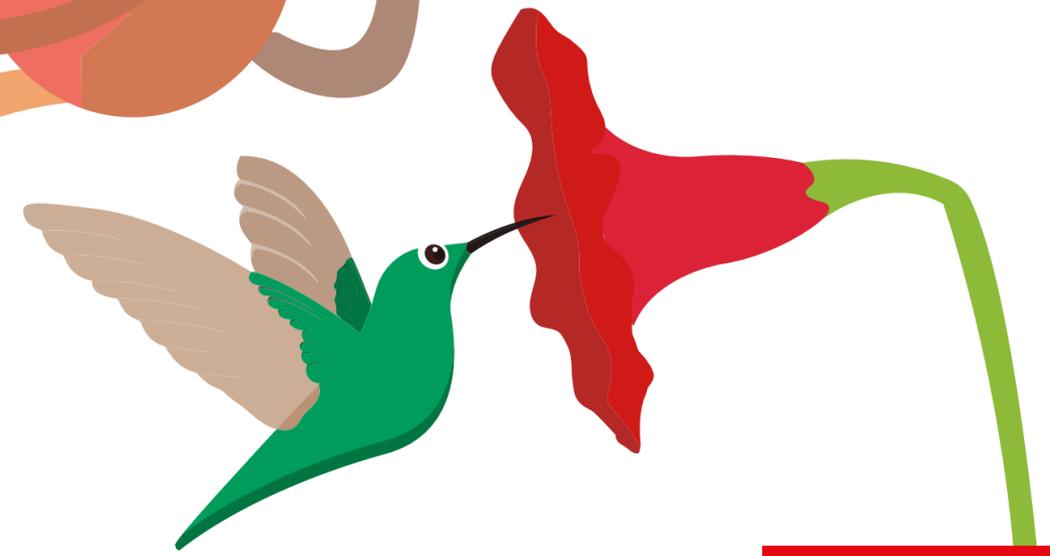
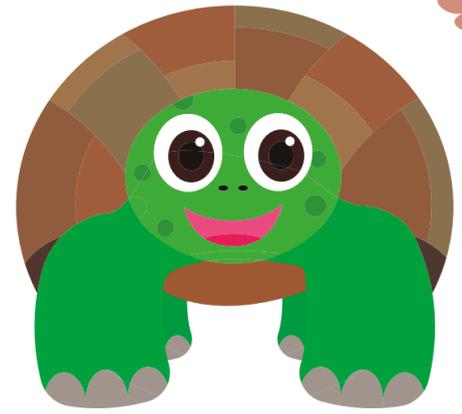
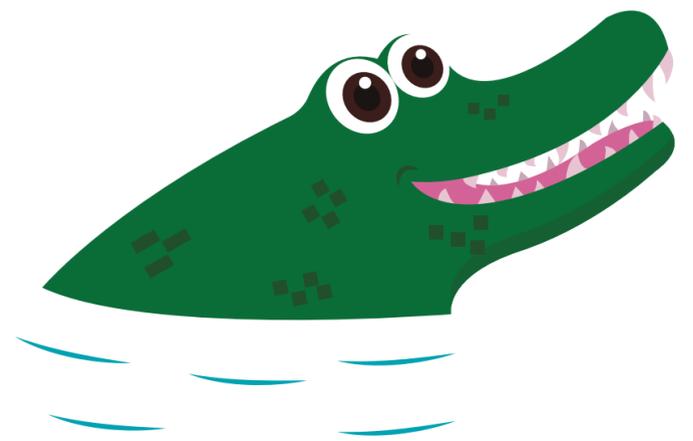
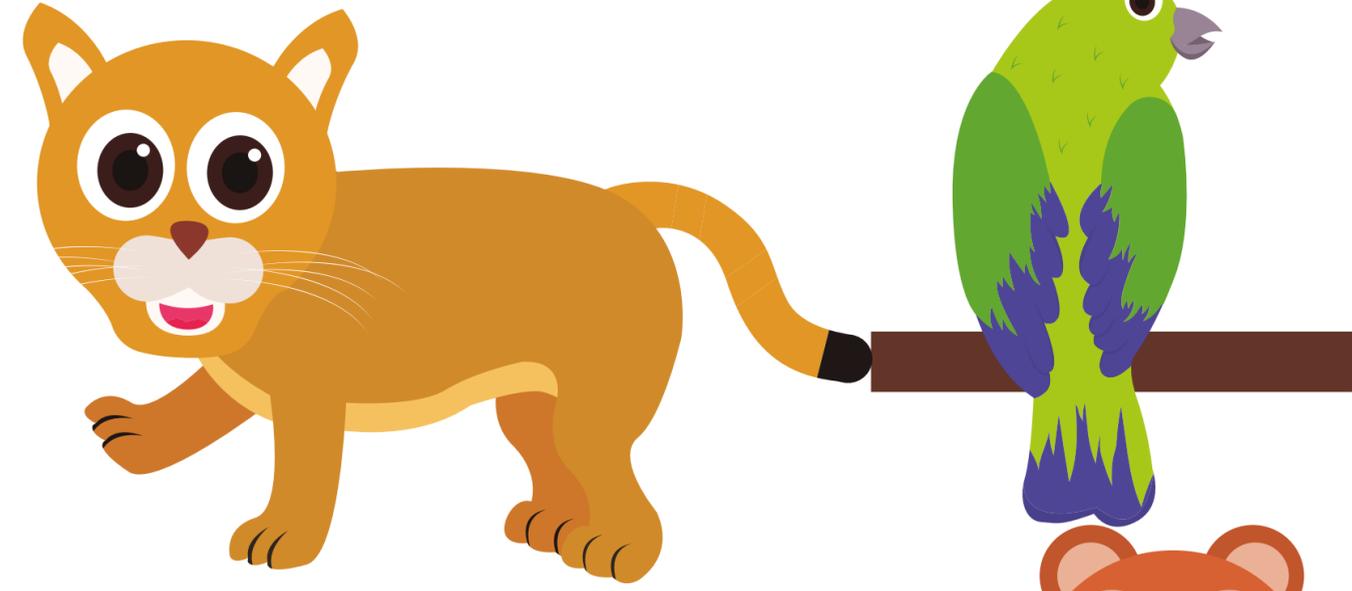
## Bocetos





# Digitalización







## Escenarios

Los escenarios fueron realizados basándose en los paisajes de cada región, se creó los escenarios para cada espacio. Se utilizó un personaje en cada uno de los escenarios, como también distinta vegetación adecuado al entorno del personaje.

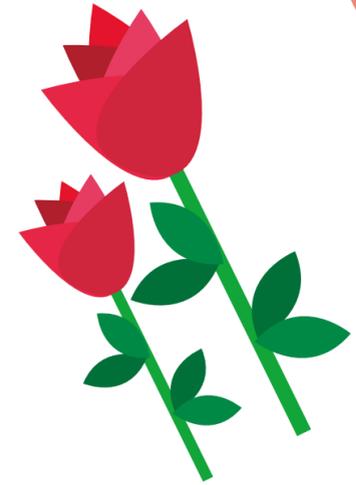
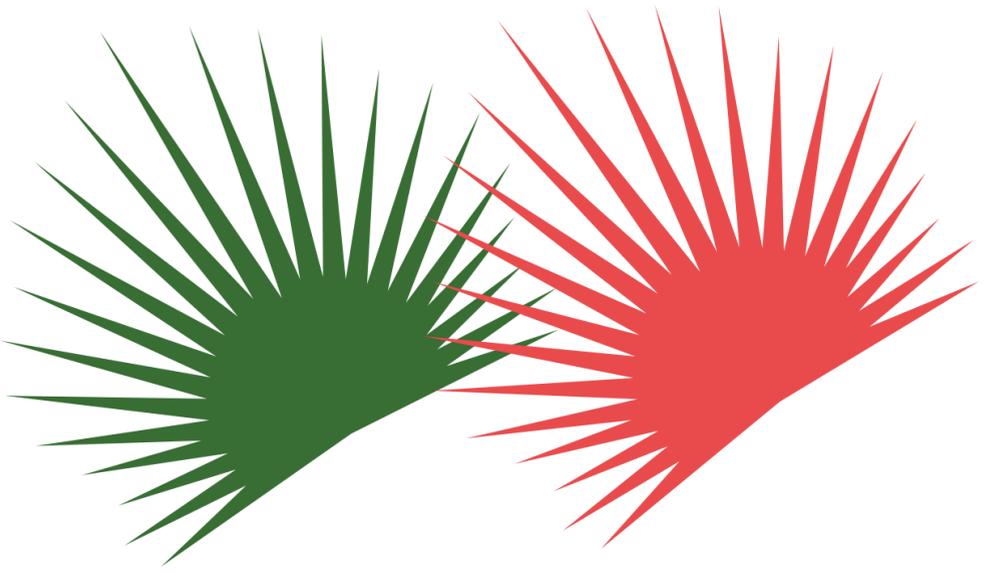
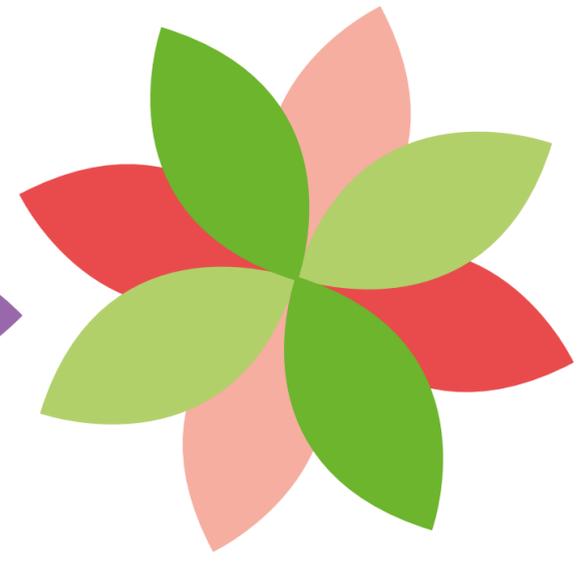
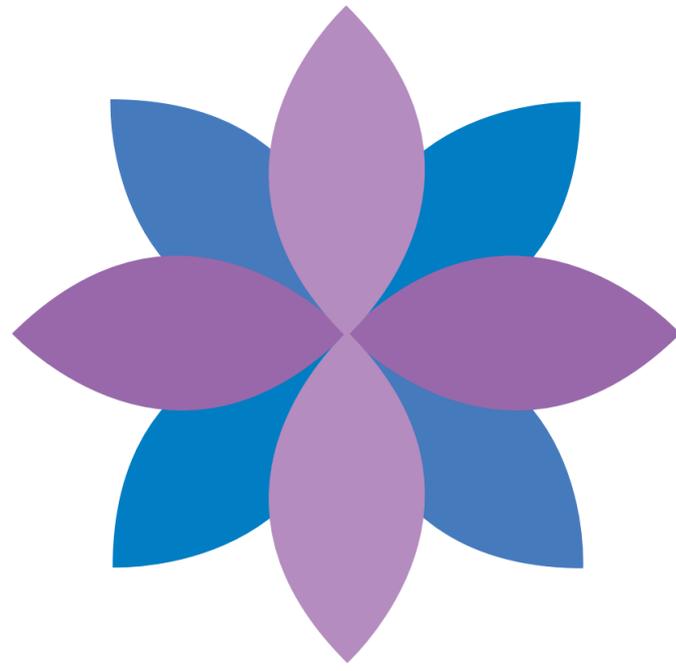


## Bocetos



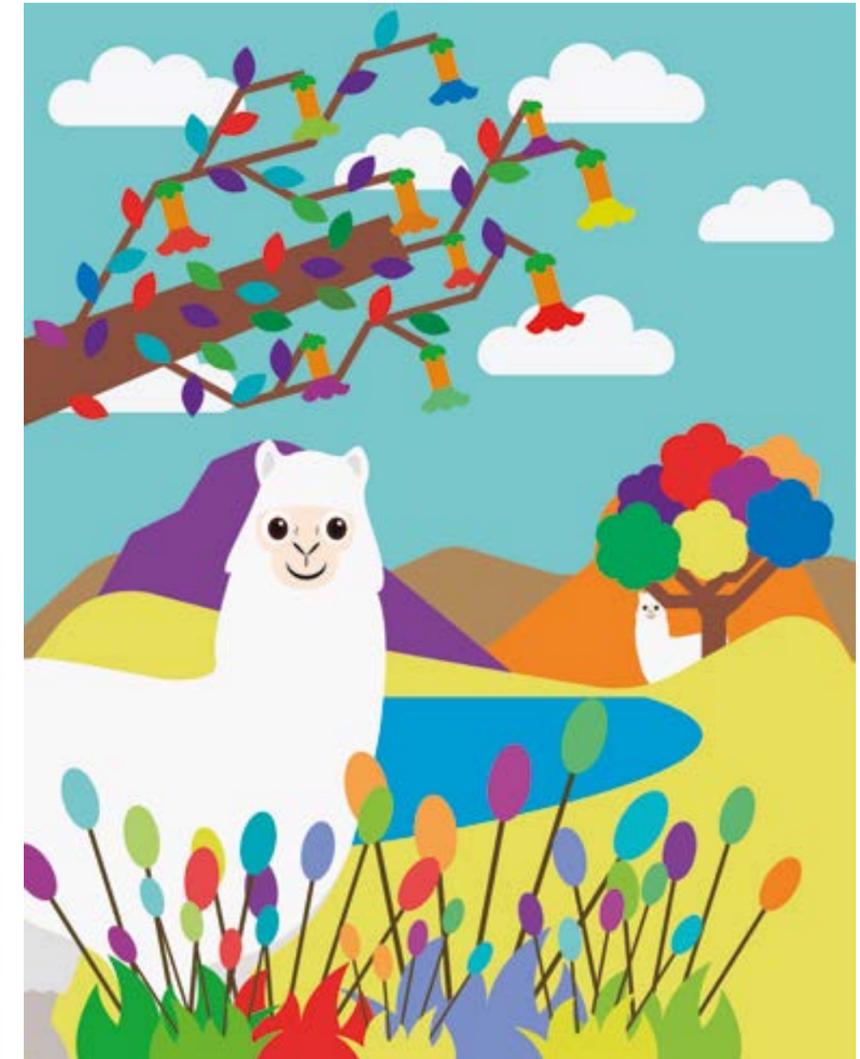


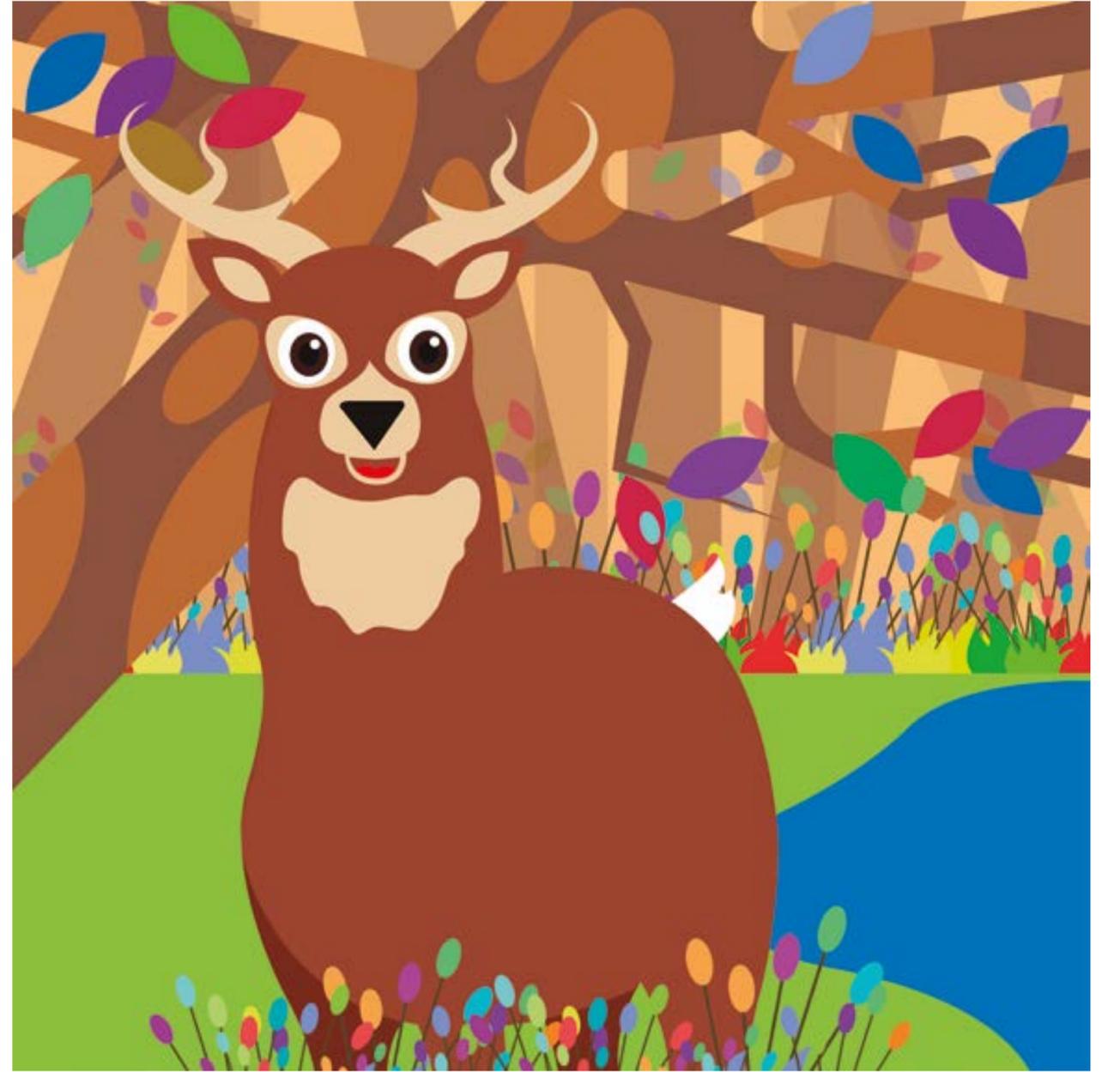
# Digitalización





Estos escenarios tienen constantes y variable, una de las constantes es el fondo sólido y algunos escenarios tienen distinta cromática. Otra constante son la variedad de colores que tiene la gráfica y la transparencia que tiene para dar profundidad.



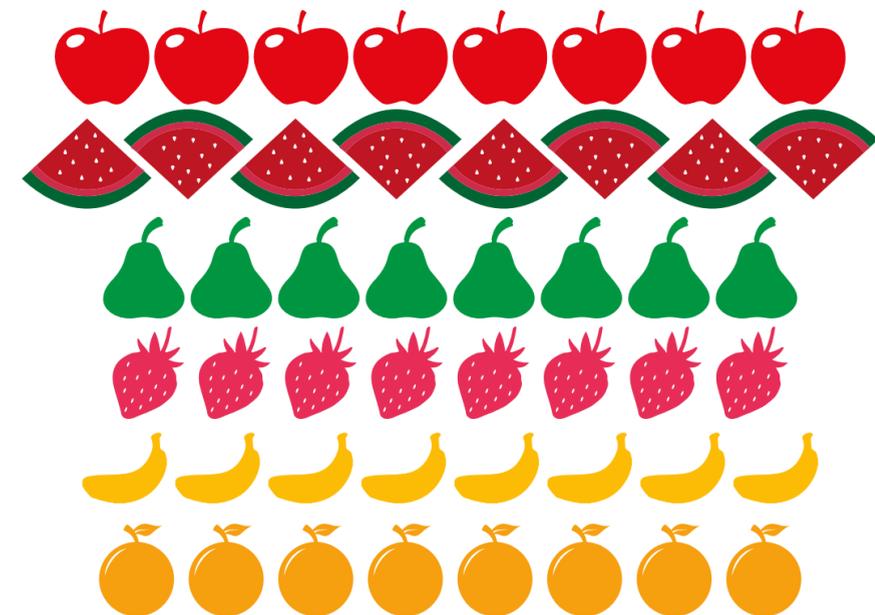
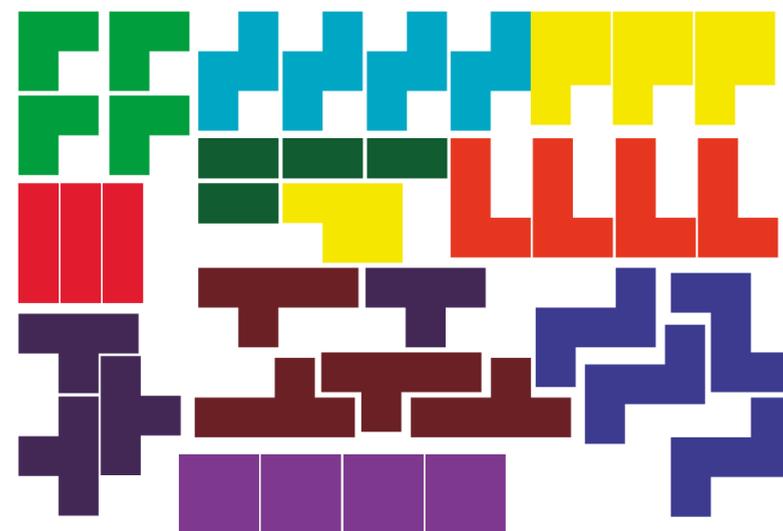
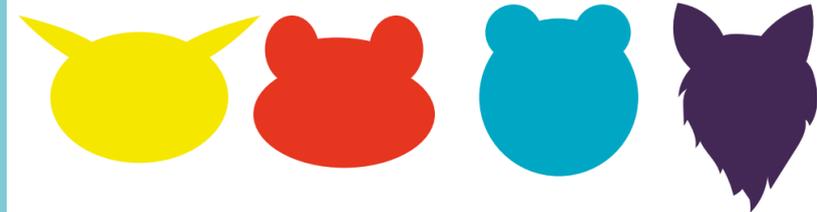
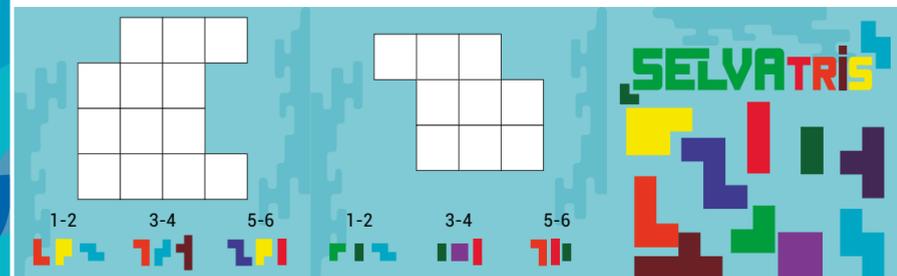
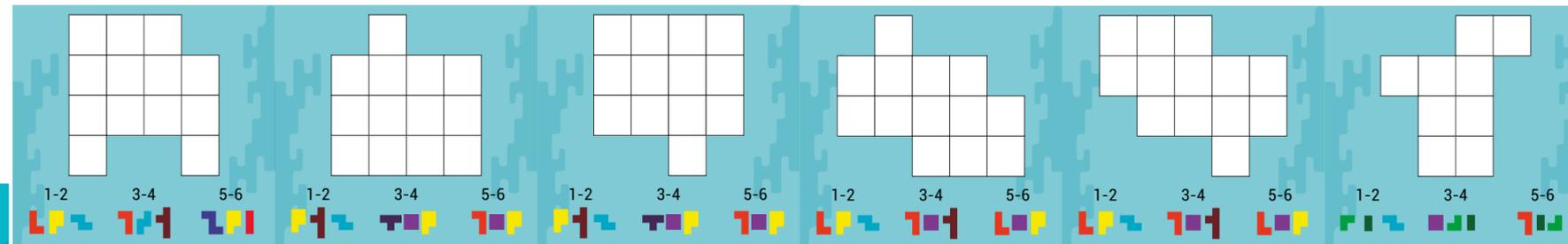
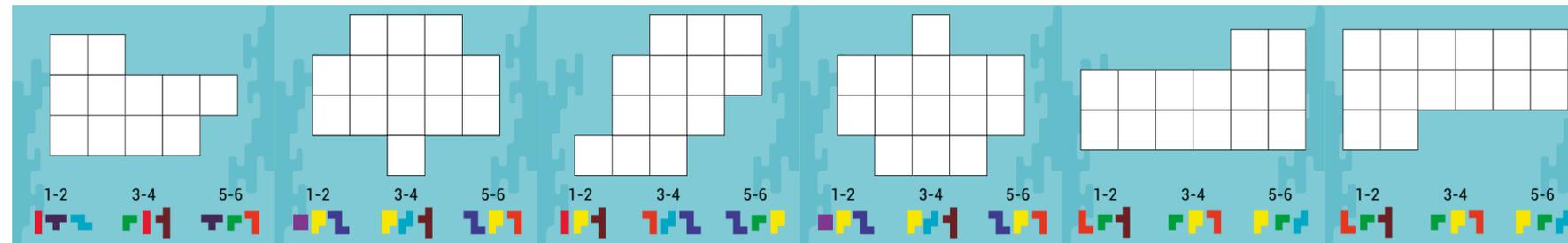


# Juegos

Los juegos fueron personificados para que se complete con la gráfica, como mencionamos anteriormente habrá 3 tipos de juegos y cada uno de ellos tendrá diferentes ilustraciones y distintos escenarios. Las fichas son cortadas a laser en MDF para que poseen grosor.

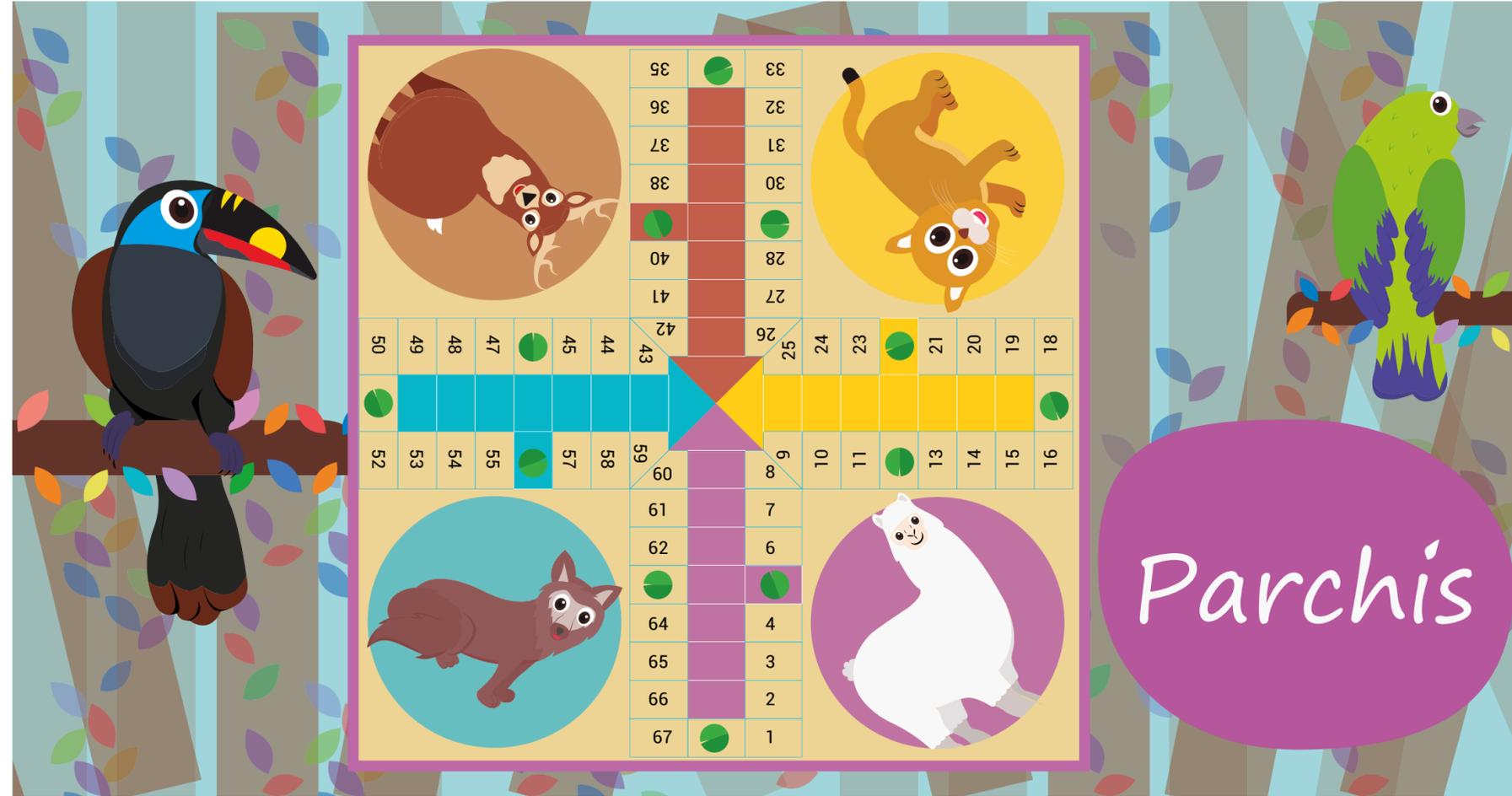
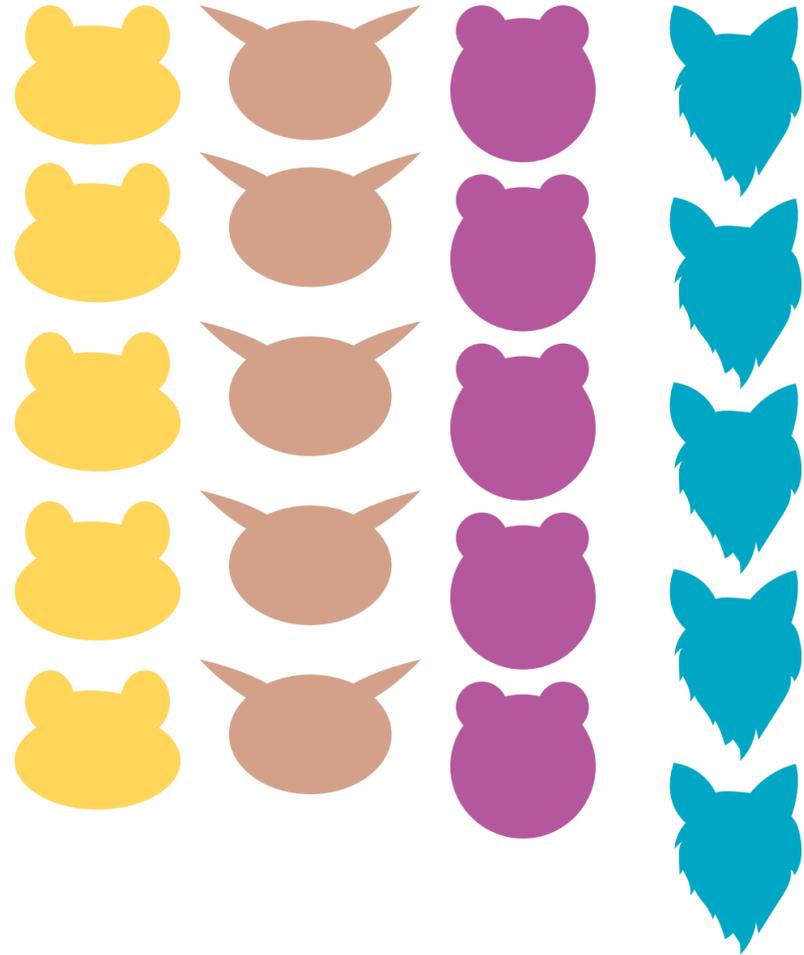
## Ubongo ( Selvatrix)

Este juego se compone por 3 elementos que son las fichas de jugadores (animales), fichas de ganancias (frutas) y las cartas. El juego consiste en lanzar un dado y el número que salga se tomará la ficha correspondiente a la tarjeta; trataran de juntar las 3 fichas lo más rápido posible para ganar a sus competidores, el que termine en primer lugar se podrá mover 3 espacios en horizontal y coger 3 frutas de la misma columna, el segundo al terminar se moverá 2 espacios y cogerá 3 frutas, el tercero se moverá un espacio y cogerá 2 frutas y el ultimo cogerá una fruta en su misma columna. Si están 4 jugadores le tocara a cada jugador 5 tarjetas (4 rondas). El Jugador que tenga más fichas de la misma fruta ganará.



## Parchís

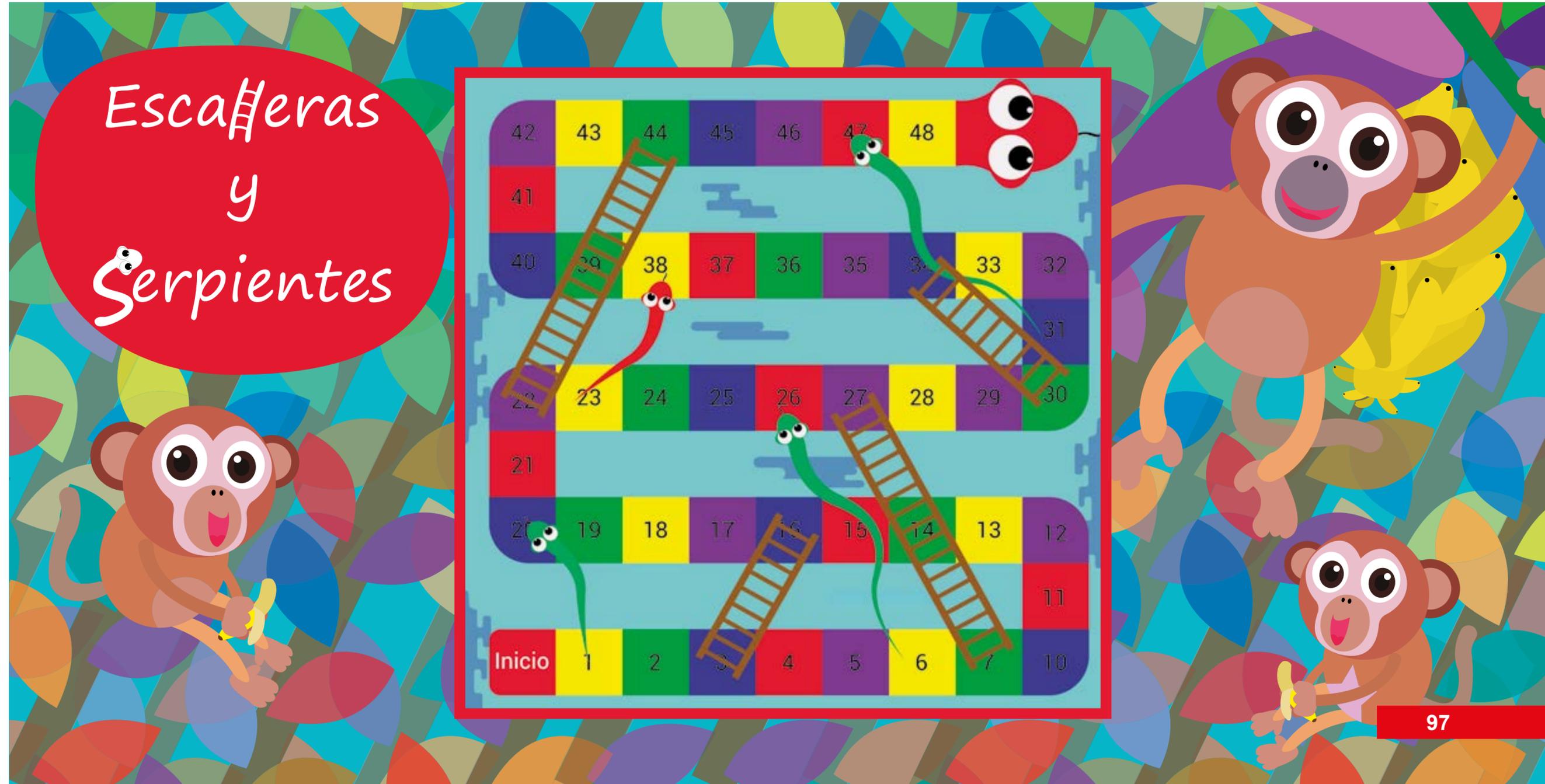
En este juego el máximo de jugadores son 4, consta de 20 fichas, 5 por cada jugador. El juego consiste en lanzar el dado a cada jugador el que tire el 5 podrá sacar una ficha de su casillero (circulo redondo donde están los animales), y así continuara el juego hasta dar una vuelta completa y culminara cuando un jugador tenga todas fichas dentro de la flecha.





## Escaleras y serpientes

En este juego el máximo de jugadores son 4, consta de 20 fichas, 5 por cada jugador. El juego consiste en lanzar el dado a cada jugador el que tire el 5 podrá sacar una ficha de su casillero (circulo redondo donde están los animales), y así continuara el juego hasta dar una vuelta completa y culminara cuando un jugador tenga todas fichas dentro de la flecha.





# Proceso de Diseño / Función

## Montajes

Para evidenciar como se ven los distintos escenarios creados dentro de la Casa Hogar, se realizó montajes de cada espacio del establecimiento.

En los distintos escenarios que vera a continuación habrá variables. En los espacios abiertos se utilizó un fondo, cromática y figura; en los espacios cerrados (dormitorios) se utilizó algunas partes de la gráfica como es la flora y fauna. Para que los cuartos tengan esa frescura y no sean muy coloridos.











# Instalación

Después de crear todo el sistema gráfico para la Casa Hogar se procedió a la impresión de los materiales gráficos y su correcta instalación con la ayuda de la empresa Art Design. A continuación, veremos el proceso de la instalación







# Validación

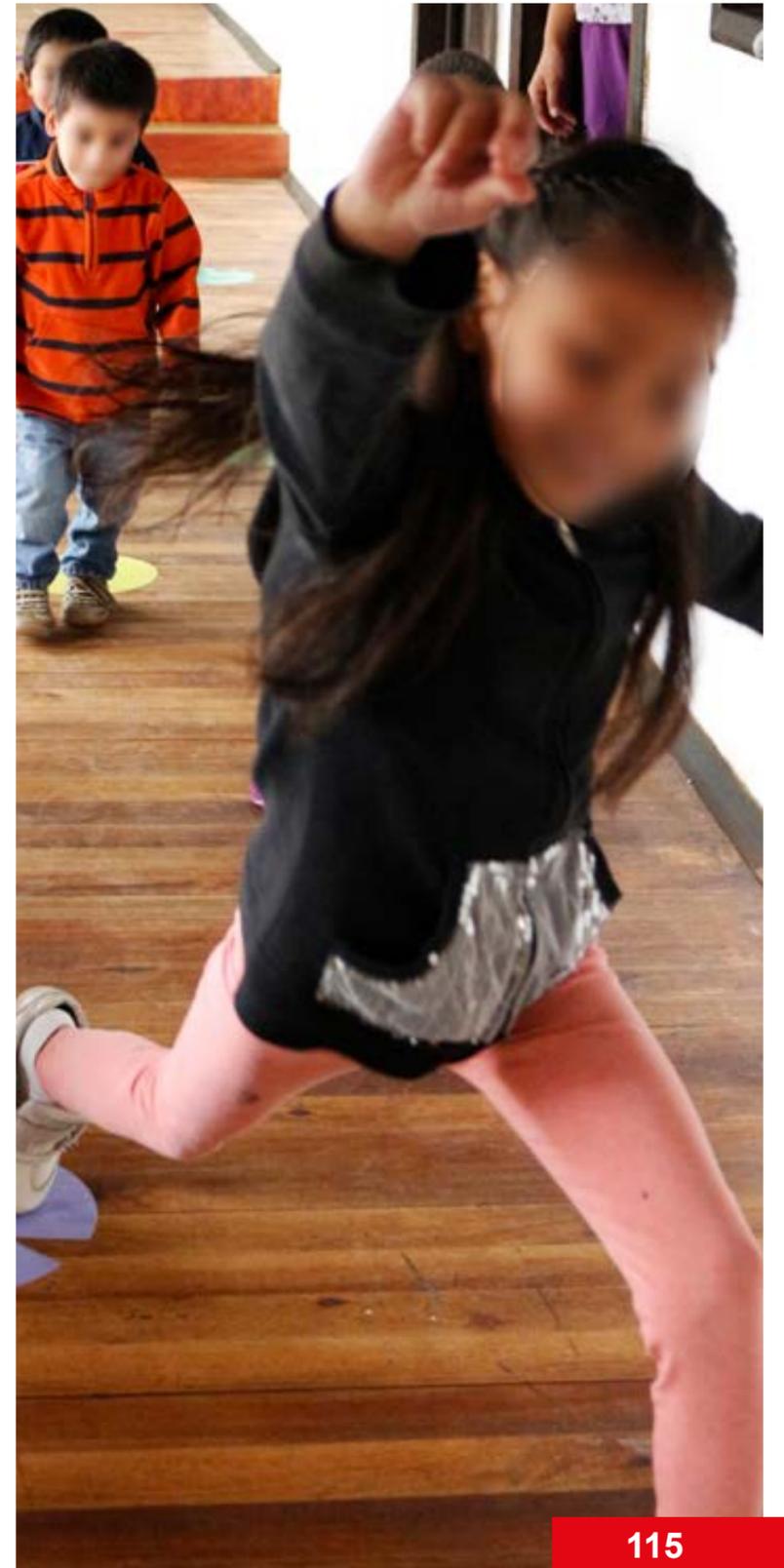
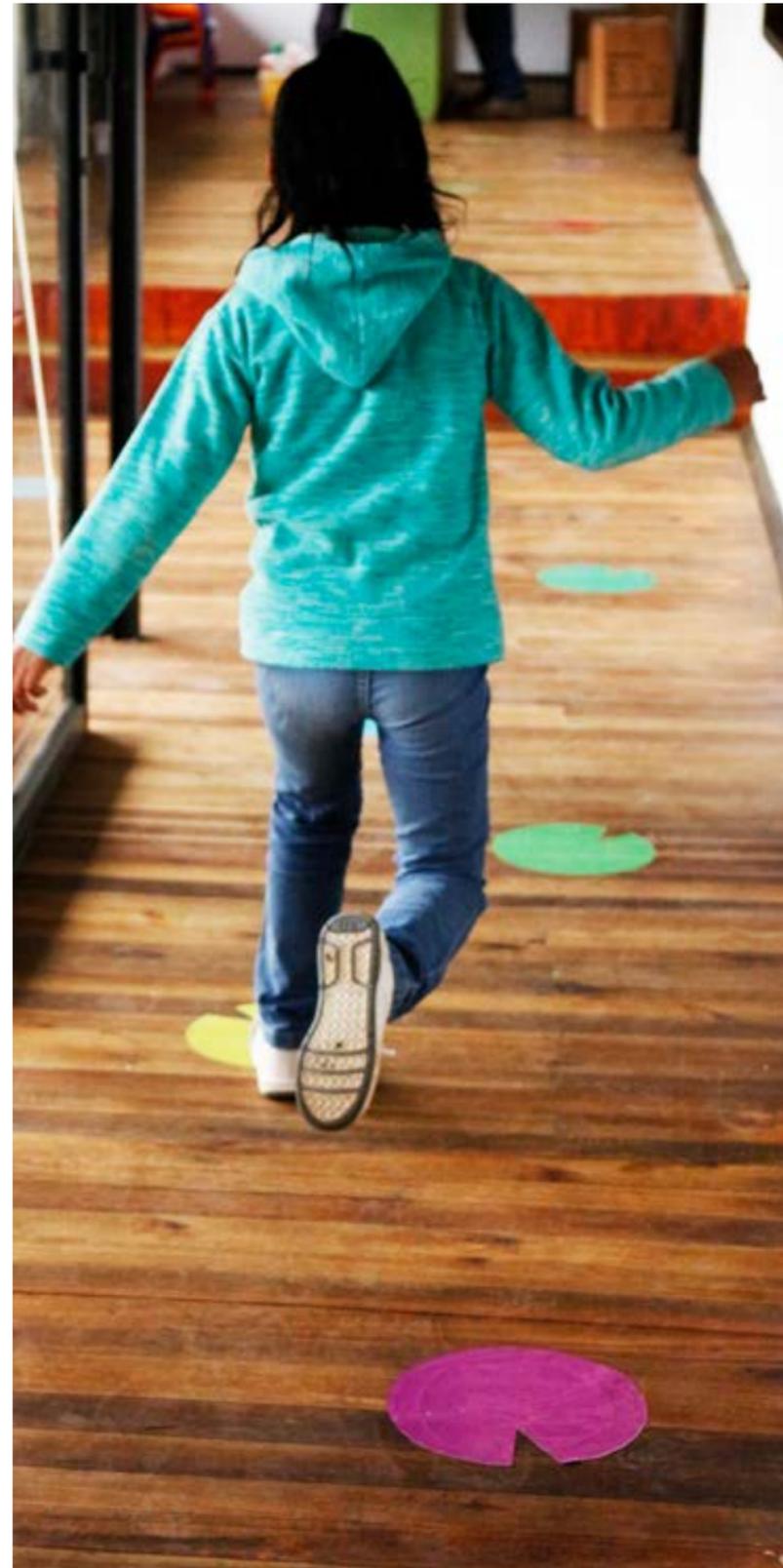
La validación fue realizada en la ciudad de Cuenca en la institución Casa Hogar Tadeo Torres, participaron 8 niños de la edad de 4 a 8 años, los demás niños que hospedan en la Casa Hogar no se encontraban ya que estaban en clases. También participaron los guías de los menores ya que les pareció interesante la gráfica y los juegos. Al momento que la gráfica se plasmó en el establecimiento el ambiente se cambió para un lado positivo ya que los niños estaban muy alegres y contentos por el espacio diseñado.

Se realizó unas preguntas sencillas a los menores, a las psicólogas encargadas y los trabajadores del establecimiento. A los niños se les preguntó si les gustó el cambio y que personaje les gusta más, los varones les gustó el leopardo y mono; mientras que las mujeres el oso hormiguero y los monos.

Percatando la ausencia de luz por las noches y en las habitaciones no poseen lámparas, se realizó también lámparas led para que los niños disfruten de su lámpara personalizada y no duerman con temor a la oscuridad. Se mostró también los demás espacios diseñados a los niños y a todo el personal del establecimiento. Los niños quedaron muy contentos y emocionados que sus habitaciones tuvieran esas gráficas. El personal del establecimiento les gustó la gráfica ya que vieron a los niños muy emocionados y alegres. La gerente de la Casa Hogar hizo un agradecimiento de lo instalado en la institución, con sus palabras se pudo verificar que estuvo bien aplicada, ya que comentó que se maneja una buena imagen y cromática para el contexto de los niños. Y también comentó que en un futuro no muy lejano se aplique en todo el establecimiento.



# Avioncito



## Juegos de mesa



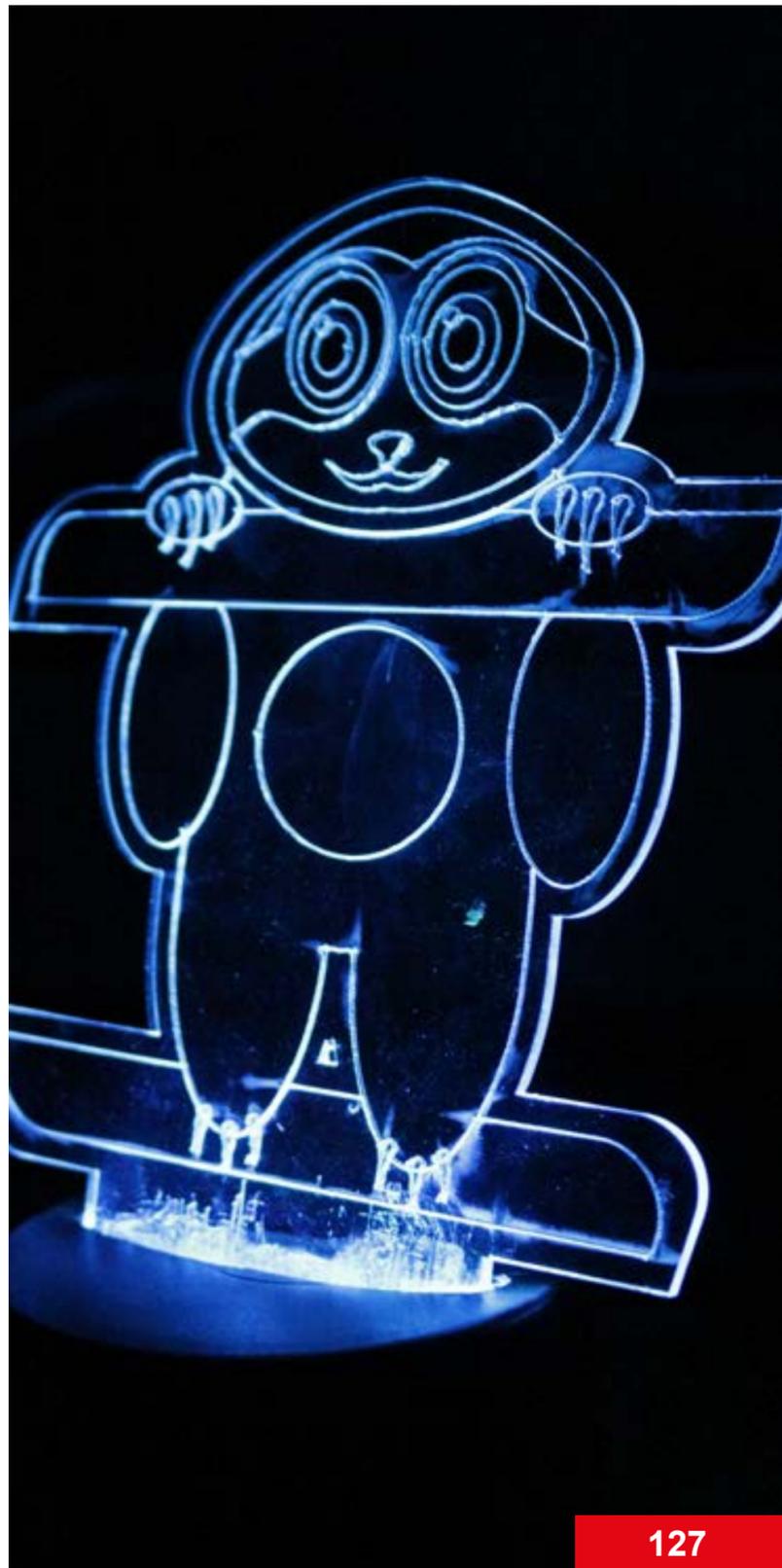
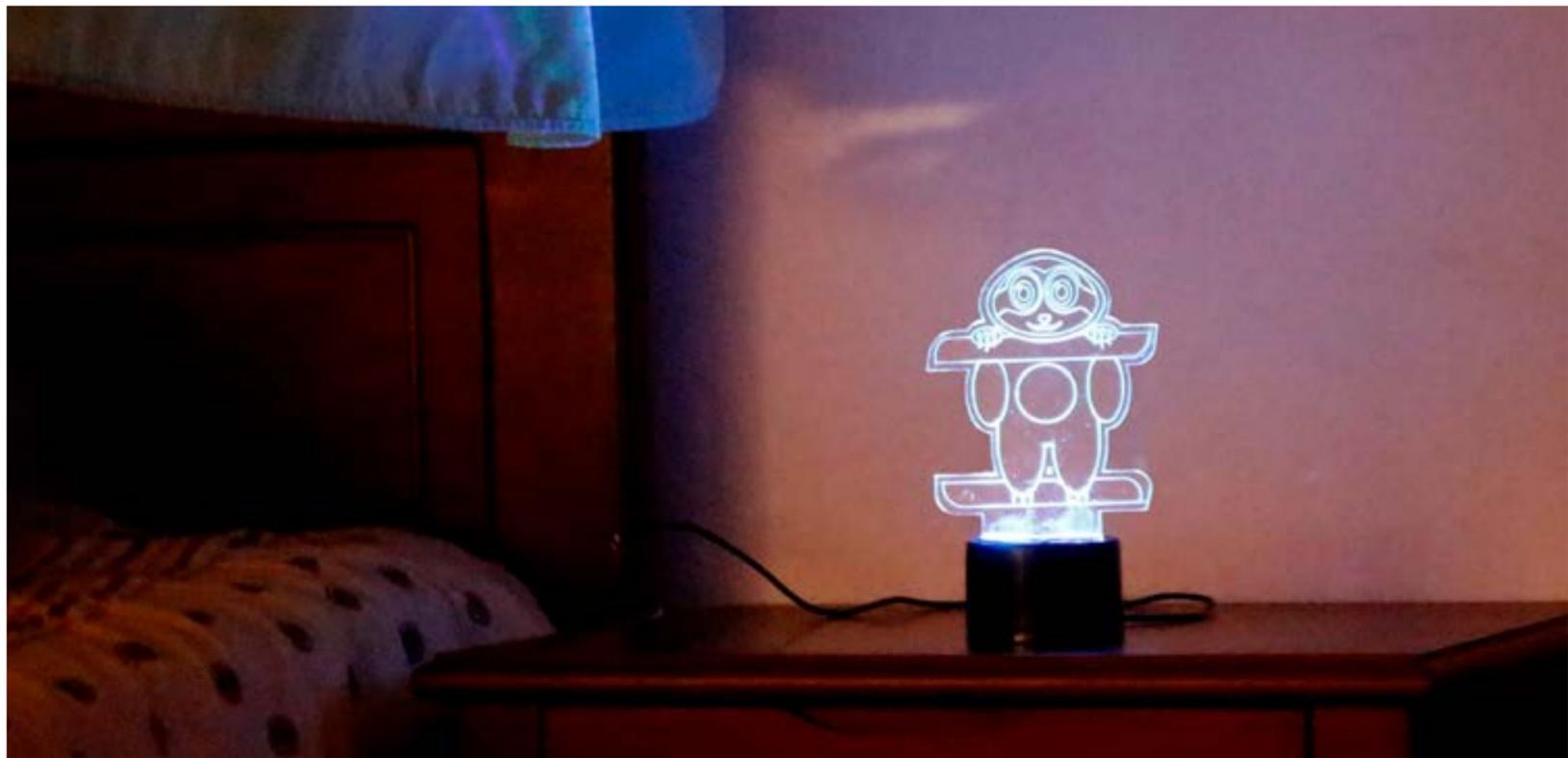


A colorear











## Conclusiones

El objetivo de este proyecto fue aportar mediante el diseño gráfico, al buen vivir de los niños del orfanato, para que la estadía en el establecimiento sea una experiencia que pueda recordar con alegría.

La grafica que se realizó apropiando el espacio del establecimiento para que todo el sistema gráfico se vea involucrado. Se realizó gráficas en paredes, suelo y mesas.

Las ilustraciones fueron infantiles como también los otros elementos gráficos, para que haya un sistema se utilizó constantes y variables en todos los espacios.

Al realizar la instalación de la gráfica se pudo notar el cambio positivo y la alegría de los niños que interactuaron con la gráfica llenado de risas y alegría el establecimiento.

De esta manera se comprobó que la gráfica cumplió su objetivo principal y que mediante el diseño se puede generar muchas sensaciones y experiencias.

# Recomendaciones

Este proyecto a medida que fue avanzando se planteó para un futuro elaborar todos los espacios del establecimiento. Si se llegara a implementar la gráfica, se recomendaría que el manejo del proyecto lo realice únicamente gente profesional como: diseñadores gráficos y diseñador de interiores. Para el buen manejo de todos los elementos gráficos.



# Bibliografía

- Bernal, J ( Enero de 2019). Entrevista Psicóloga
- Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review. Obtenido de: <https://hbr.org/>
- Calori, C; Vanden, D ( 2015) Signage and Wayfinding Design (2da ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Dalley, T. ( 1992), El manual de la terapia del arte (trad.) Barcelona, España: Editorial Herder.
- Dovgan, Y ( 2014). Los niños huérfanos necesitan una relación permanente con un adulto. Obtenido de: <http://cort.as/-Jbpm>
- Dondis, D ( 1995). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual (trad.) Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SA.
- Frascara, J. (2004). Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Friedman, A; Zinring, C; Zube,E (1978). Environmental Design Evaluation. New York. Springer.
- González, F. (2012). Mini guía: una introducción al Design Thinking (trad.) Hasso Plattner Intituto of design at Stanford.
- Ilustra.org: <https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Llull, J (2009).El juego infantil y su metodología. Centro Universitario Cardenal Cisneros. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia)
- Osterrieth, P (2003). Psicología infantil: una introducción a la psicología infantil. Madrid, España: Ediciones Morata, S.L.
- Padrino, J. G. (2004). Formas y colores: la ilustración infantil en España.
- Peña, J. (2010). Color como herramienta para el diseño infantil. Cuenca, España: Ediciones de la universidad de castilla-la mancha.
- Sarmiento, B ( Diciembre de 2018). Entrevista, Psicólogo.
- Segd.org: <https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd>.
- Society for Experiential Graphic Design. (2014) What is Environmental Graphic Design (EGD)? (online). Obtenido de
- Wong, W. (2002) Fundamentos del diseño(5ta ed.) (trad) Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SA.
- Yturalde, E. (2014). ¿que es lúdica? Obtenido de ludica: <http://www.ludica.org>.

## Anexos

### Abstract

