



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

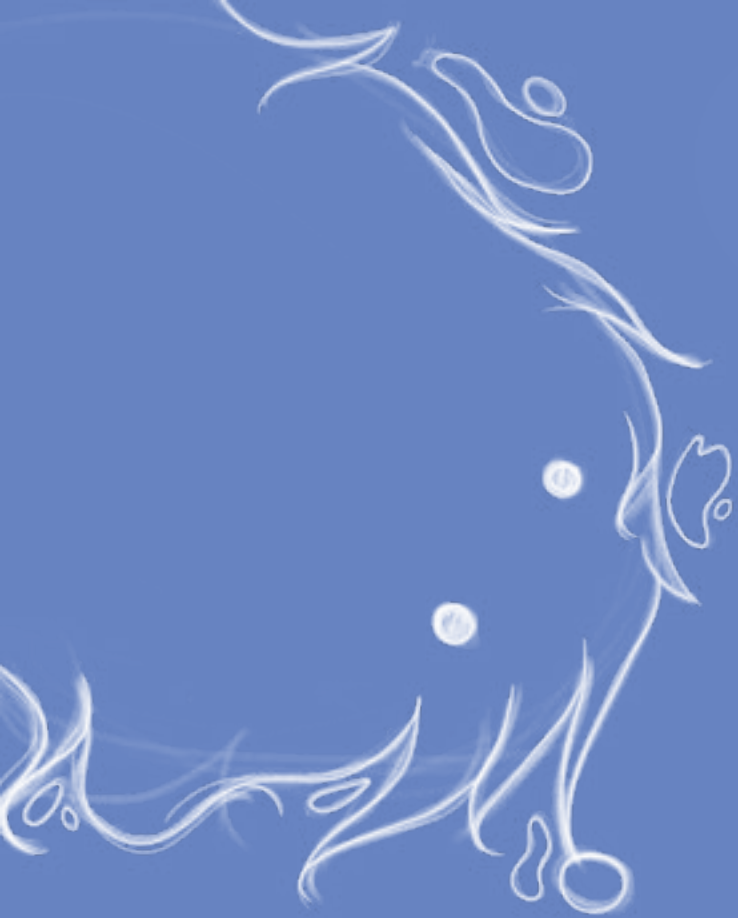
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

# DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL ILUSTRADO INTERACTIVO PARA NIÑOS SOBRE LA DEPRESIÓN INFANTIL

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

AUTOR: CAROLINA VASQUEZ  
DIRECTOR: DIS. JUAN LAZO, MGTR.

CUENCA-ECUADOR  
2020



Autor: Carolina Vásquez

Director: Dis. Juan Lazo, Mgt.

Diseño y diagramación: Autor

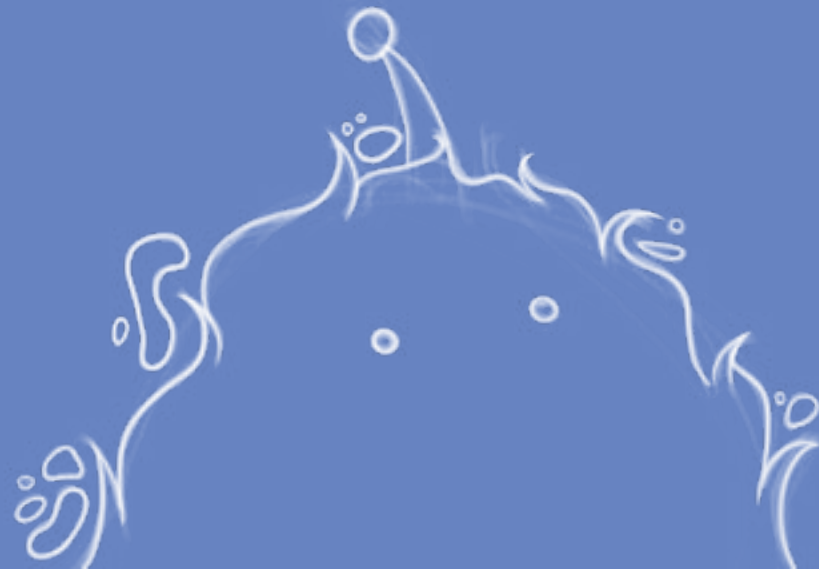
Fotografías e ilustraciones: Todas las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por el autor, excepto aquellas En que consten su respectiva cita.





“Serenar la mente ayuda para que nuestras palabras sean justas, fluidas y armoniosas”

Buda



DEDI

CATO

RIA





A él hombre más importante de mi vida, mi padre, que se ha sacrificado por mí y me ha enseñado tanto a pesar de la distancia. Para mis dos mamás, que me han acompañado en todo momento, mi abuela guiándome con amor y mucha sabiduría, por siempre darme fuerzas y valiosas enseñanzas. A mi tía que quiero con todo mi corazón y me apoya a cada paso que doy.



AGGRA

DECI

MIENTO



A los profesores que me llenaron de conocimientos en estos cuatro años, mis amigos con los que viví, hermosos momentos y por el apoyo a pesar de las circunstancias.

A mi familia que me ha guiado con amor y paciencia, ayudándome a crecer en todos los sentidos, les agradeceré siempre por todo lo que me han dado, por sus enseñanzas, tiempo y sobre todo el cariño incondicional.







|| N

D |

C E

---

# CAPÍTULO 1

C A P Í T U L O 2

C A P Í T U L O 4

C A P Í T U L O 5

C A P Í T U L O 3



# ABSTRACT

Thanks to advances in psychology in recent years, the relevance of depressive disorders in infants have become increasingly evident, as well as the lack of material that can be used to diagnose and help in their treatment. The present thesis project uses editorial design and digital illustration to help diagnose based on projective techniques, as well as material so that children have a first approach to what depression is and what it entails. The end result is a group of narratives embodied in three interactive editorial products.

## **KEYWORDS**

*children's psychology, children, stories, editorial design, illustration.*

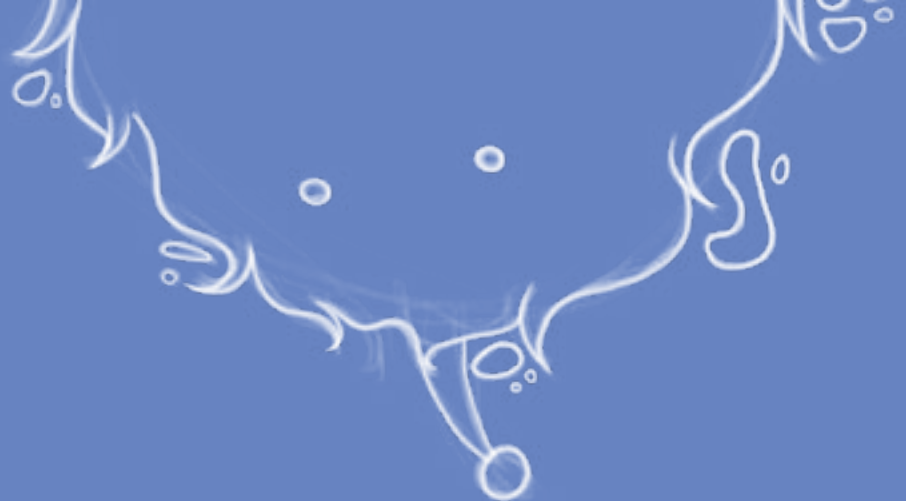
# R E S U M M E N

Gracias a los avances de la Psicología durante los últimos años, la relevancia de los trastornos depresivos en infantes se ha hecho cada más evidente, así como también la falta de material que pueda utilizarse para diagnosticar y ayudar en su tratamiento. El presente proyecto de tesis utiliza el diseño editorial y la ilustración digital para ayudar al diagnóstico en base a técnicas proyectivas, así como material para que los niños tengan un primer acercamiento a lo que es la depresión y lo que ésta conlleva. El resultado final es un grupo de narrativas plasmadas en tres productos editoriales interactivos.

**PALABRAS CLAVE,**

***Psicología infantil, niños, cuentos, diseño editorial, ilustración.***





A L C A N C E S

O B J E T I V O

G E N E R A L

E S P E C I F I C O



## **ALCANCES**

Al finalizar el proyecto se presentará un producto editorial ilustrado e interactivo para niños, el mismo se presentará a nivel de prototipo digital.

## **OBJETIVO GENERAL**

Aportar al conocimiento, diagnóstico y tratamiento de la depresión infantil, mediante el diseño de un producto editorial ilustrado e interactivo, que permita que los niños conozcan de este padecimiento y les ayude a superarlo.

## **OBJETIVO ESPECIFICO**

Diseñar un producto editorial ilustrado e interactivo dirigido a niños, que trate temas de depresión infantil, y que ayude al diagnóstico y el tratamiento de esta afección.

# INTRODUCCIÓN

La depresión es una enfermedad psíquica que puede presentarse en todas las edades; a pesar de esto no se le ha dado la importancia adecuada hacia el público infantojuvenil.

Dando como resultado la insuficiencia de material que abarque temas de esta índole, enfocado para los niños, por esa razón, en el presente proyecto se optó por la creación de un producto editorial para el niño que padezca dicho trastorno. Para esto, se realizó una investigación, tanto de la depresión como de diseño e ilustración con el fin de crear lo más óptimo para el infante tanto en forma como en función.

Una vez realizada la investigación se procedió a la elaboración, poniendo especial atención a la historia, que sería aplicada a lo largo de los tres productos, en la cual se abarcará tanto la depresión como el tratamiento la cual fue avalada por la Magister Vanessa Duque Espinoza, Psicóloga Clínica Magíster en Intervención y Educación Inicial, cuidando de esta forma la psique del niño, con dichos cuentos se busca que el niño conozca sus emociones y las reconozca.

Para la creación del producto se entrevistó a tres profesionales de la salud: Doctor Gustavo Vega, Licenciada Karina Huiracocha y la Doctora Ana Pacurucu; los cuales fueron, parte esencial, para la creación del proyecto, ya que se desenvuelven en el área que se investigó, de igual importancia fue la entrevista realizada a la Ilustradora Diana Vásquez, la cual crea productos para niños. Una vez recopilada la información se encontraron homólogos en forma, función y tecnología, realizado este proceso se dedujo el público hacia el que nos dirigiremos que son niños de 8 a 10 años al definir el target, se realizó las partidas de diseño, abarcando lo esencial, para el correcto desarrollo del proyecto.

Finalmente se definió la idea, lo que concluyo en un producto editorial ilustrado, el cual se divide en tres partes: primero en el reconocimiento de las emociones por parte del niño; segundo el primer acercamiento del infante al psicólogo, por medio de técnicas proyectivas y finalmente un cuento que habla sobre el tratamiento y las emociones del niño, concretando todo esto en un producto llamativo para el infante y siendo de igual forma una herramienta para el Psicólogo.

CAPITÀLU







1.1

M a r c o  
T e ó r i c o



## 1.1.1 Depresión

### Depresión infantil

“La depresión infantil se puede entender como una situación afectiva de tristeza mayor en intensidad y duración que ocurre en un niño. Los niños con depresión pueden aparecer decaídos o por el contrario, hiperactivos. En algunos casos no se muestran tristes, pero si agresivos” (Alcántara, 2008, sn)

## Sintomatología de la depresión infantil

La sintomatología de un niño puede ser muy variada ya sea por el factor que lo detonó, edad del infante, cambios en el núcleo familiar, entre otros.

Destacando como los más frecuentes la tristeza, anhedonia, irritabilidad, llanto fácil, falta de sentido del humor, sentimiento de no ser querido, baja autoestima, aislamiento social, , cambios en el sueño, cambios de apetito y peso, hiperactividad, disforia e ideación suicida. A pesar de que los síntomas no siempre aparecen juntos, el infante expresará un cambio de su conducta habitual. A continuación, una lista con los síntomas más característicos del padecimiento:

- Quejas frecuentes de enfermedades físicas
- Pensamientos o expresiones suicidas
- Actos autodestructivos
- Sentimiento de desesperanza
- Tristeza persistente, lloriqueo y llanto excesivo
- Sensación de aburrimiento persistente y falta de energía
- Pérdida de interés en sus actividades preferidas; o incapacidad para disfrutar de ellas
- Alteración en los patrones de hambre y sueño
- Falta de concentración
- Problemas para relacionarse con sus pares y familiares
- Deterioro en los estudios y ausencias frecuentes en la escuela
- Aislamiento social
- Falta de comunicación
- Alta sensibilidad al fracaso y al rechazo
- Ataques de ira u hostilidad persistente
- Sentimientos de culpabilidad

(Alcántara, 2008)

Un punto a destacar que el infante al momento de tener esta sintomatología puede desarrollar ansiedad que comparte los síntomas básicos de la depresión.

## *Tipos de depresión*

La depresión puede ser de distintos tipos, al considerar los criterios de clasificación (Méndez, 2011)

### *Unipolar y bipolar*

La unipolar se caracteriza por un estado de ánimo deprimido o melancólico.

En la bipolar se observan cambios de ánimo, cambios entre un estado deprimido o melancólico a un estado de ánimo eufórico.

### *Primaria y secundaria*

La depresión es consecuencia de otra enfermedad a diferencia de la primera que no es así.

La depresión es consecuencia de otras enfermedades

### *Depresión mayor y distinta*

La depresión mayor posee los requisitos del trastorno depresivo, siendo más grave que la segunda (distinta).

### *Endógena y exógena*

Endógena esta es originada por factores internos y exógenos por factores externos.

(Ortega, 2015)



## **Diagnóstico de la depresión infantil**

La depresión puede ser diagnosticada de varias formas, siendo un factor, el nivel, ya que cada uno es evaluado diferente, una de estas son las pruebas proyectivas las cuales puede ser verbales, escritas o por medio de dibujos de uno o más figuras.

“Existe una variedad de tipos de pruebas proyectivas con funciones muy diversas, entre ellas está la asociación, la elección, la interpretación y la manipulación. Por esta razón, son muchas las calificaciones, que obedecen a diversos criterios que son muy evidentes. Fernández Ballesteros las ha clasificado en 5 grupos”



## **1. Técnicas Estructurales:**

Es un instrumento visual que posee poca estructuración que la persona debe organizar, expresando verbalmente lo que ve, o la relación a algo que pueda parecerse.

### **a) Test de Rorschach (H. Rorschach y H. Zulliger):**

Este test está compuesto por láminas que tienen manchas de tinta de forma esparcida y desorganizada, siendo sujeta a muchas interpretaciones. Para su interpretación se requiere de conocimientos psicológicos y una vasta experiencia práctica en los casos.

### **b) Técnica de manchas de tinta de Holtzman (Wayne H. Holtzman):**

Esta es una modificación del test de Rorschach, proporciona dos series de tarjetas en forma paralela, en las cuales existe una mayor cantidad de manchas de tintas. Sólo se permite una respuesta por tarjeta, el cual la hace una prueba más objetiva que subjetiva.

## **Técnicas Temáticas:**

Este es una herramienta visual que tiene varias estructuras formales de contenido humano, en la cual la persona debe establecer y narrar una historia.

### **a) Test de Apercepción Temática (T.A.T):**

Su objetivo es poder explorar los factores esenciales de la personalidad infantil., por medio de láminas que contienen personajes de animales. Su uso permite conocer y obtener una información enriquecedora de la personalidad del niño, la dinámica familiar y la actitud con la que enfrenta problemas sociales, personales y con su sexualidad.

### **b) CAT (CAT-H y CAT-A) (H.A. Murray y L. Bellak):**

Esta prueba de apercepción infantil se aplica a niños entre 3 y 10 años. Mediante láminas de personajes de animales presentadas en forma de historias infantiles. El fin es poder despertar fantasías que están relacionadas con problemas de alimentación y actividades orales, la agresión, la dinámica entre hermanos y padres y la formación de los intereses.

### **c) Test de Rosenzweig de imágenes frustrantes:**

Esta prueba es más limitada porque requiere de respuestas sencillas. A través de una serie de caricaturas en las que una persona frustra a otra. El individuo debe escribir lo que la persona frustrada podría contestar.

### 3. Técnicas Expresivas:

Poseen un orden ya sea verbal o escrita para dibujar una o varias figuras. Entre estas técnicas se encuentran:

#### **a) Test de la Figura Humana:**

En esta prueba se evalúa la personalidad del sujeto en relación a su auto concepto. Ofreciendo un medio de expresión de las necesidades y los conflictos del Yo. Proyectando experiencias personales. Sus representaciones psíquicas, los estereotipos culturales y sociales que pueden afectar al sujeto. Con que se puede sentir identificado en relación a su sexo, personalidad y estabilidad emocional.

#### **b) Test de la Familia:**

Esta prueba tiene un gran valor diagnóstico en relación a los niños, debido a que con ella se pueden conocer las dificultades de adecuación al entorno familiar, la rivalidad fraterna y conflictos edípicos. Al mismo tiempo puede reflejar el desarrollo intelectual y los aspectos emocionales que posee.



**c) El test del Árbol:**

Proyecta la personalidad profunda del individuo. A través de la forma, posición, ausencia o presencia de elementos básicos del dibujo de un árbol, como lo es: el suelo, el tronco, las ramas y la copa.

**d) HTP (casa, árbol y persona) (J. N. Buck y W.L. Warren):**

Esta es una prueba proyectiva basada en la técnica gráfica del dibujo, a través de esta se puede obtener una evaluación global de la personalidad, los aspectos emocionales y sociales. Más íntimos de la persona. Por medio del lenguaje simbólico que es el dibujo, el cual permite de manera inconsciente reconocer la manera de verse a sí mismo y cómo realmente le gustaría ser.

## **Técnicas Constructivas:**

Es un material que tiene el fin de organizar al individuo evaluado.

### **a) Test del pueblo:**

Son piezas que representan elementos arquitectónicos. Con el propósito que el individuo pueda organizar espacialmente dichas piezas de una forma estructurada de acuerdo a una determinada orden.

### **Técnicas asociativas**

Se da una orden ya sea escrita o verbal en la que se pide a la persona que está siendo evaluada que exprese verbalmente las asociaciones en forma de cuento o palabras por separado.

**a) Test de Frases Incompletas (SACKS) Joseph M. Sacks:**

Esta prueba valora las emociones de la persona evaluada, en relación con su sexo, su autoconcepción, relaciones interpersonales y su familia.

**b) Las Fabelas de Düss:**

Esta prueba intenta detectar las estructuras inconscientes de la persona que dan razón a conductas anormales. A través de una serie de historias con contenido simbólico en las que se espera que la persona se logre identificar con el “héroe” y así expresar por medio de sus reacciones la situación de sus propios conflictos.”

(Herrera y Jovel, 2016, p.21-24)

## Psicología y el dibujo

El dibujo es una forma por la cual podemos manifestarnos, reflejando por este medio los sentimientos, personalidad, intereses y problemas. Dando como resultado que los niños antes de hablar con claridad sean capaces de hacer dibujos muy claros, convirtiéndose en un instrumento de investigación del mundo infantil (Almagro, 2007, p. 41).

Ya que los niños logran expresar su realidad a través de dibujos podemos ver las siguientes conductas

- Retraimiento
  - Sensibilidad y afecto
  - Obsesiones y rituales
  - Lateralidad acosada
  - Falta de control
  - Impulsividad
  - Inteligencia
  - Retraimiento entre otros
- (Herrera y Jovel, 2016)



## 1.1.2 Ilustración

### Ilustración literaria

La ilustración literaria es un punto muy importante al momento de crear un producto editorial para niños, ya que en este llega a tener un papel protagonista al consumir productos literarios. En nuestra sociedad la parte visual tiene un papel protagonista, puesto que los infantes descifran signos tempranamente.

En algunos casos la ilustración es sobre informativa, siendo un rasgo que resalta entre el texto, destacando acciones mencionadas en el texto con ayuda descriptiva de personajes, ayudando a esclarecer o complementar lugares, descripciones de personajes, acciones, etc.

A pesar de que exista un alto consumo de material visual por parte de los niños en material editorial ilustrado, no se debe abusar de la parte ilustrada, sobrecargando con información difícil de digerir ya que en este caso deja de ser un apoyo para la parte escrita y se vuelve contraproducente, al contrario de si se usa como apoyo es una vía entre los niños y los textos narrados de una forma que se pueda vivir más de cerca la historia. (Erro, 2000)



Como punto de partida hay que entender la diferencia entre la ilustración infantil y los otros tipos de ilustración.

Siendo esto que en el caso de los niños las ilustraciones cuentan historias y en caso de los adultos cuenta conceptos. La ilustración es una herramienta ingeniosa para crear empatía tanto en niños como en adultos, y hay una diferencia significativa con más peso en caso de los niños ya que están en una etapa en la que son mucho más visuales que los adultos. Al momento de que un ilustrador crea material infantil es necesario preparación en cada etapa del niño o en la que se vaya a trabajar ya que esta segmentación será de gran ayuda al momento de crear material visual.

Primera etapa: 0 a 2 años, en estas edades los bebés no pueden diferenciar con claridad los colores por lo que se hace necesario ilustraciones con formas simples y colores de alto contraste.

Segunda etapa: 2 a 6 años, se puede hacer uso de formas más complejas, en esta etapa es de gran importancia alimentar la imaginación, dándoles un punto de partida para que ellos imaginen el resto.

Tercera etapa: 6 a 10 años, en este punto se puede hacer uso de imágenes con un mayor impacto, más complejas y se puede hacer uso de fondos, personajes fantasiosos y se tiende a un mayor uso de colores oscuros.

Cuarta etapa: 10 a 15 años en esta etapa se tiende a un uso del estilo cómic, dibujos animados y manga. (Rojas, 2010)

El color es algo que está presente en nuestro día a día, a lo largo de nuestra vida.

Desde que nacemos diferenciamos de a poco el color, empezando con formas de colores contrastantes, hasta llegar a diferenciar todas las tonalidades en edades más adultas.

Al hacer uso del color es importante conocer las preferencias en cada etapa de nuestra vida; para niños es necesario hacer uso de colores brillantes ya que estos son los que llaman la atención y ayuda a digerir de mejor manera las imágenes, al contrario de los adolescentes y adultos con los cuales se hace un mayor uso de tonalidades más oscuras. Cada color nos dice algo y esto es una herramienta para comunicar de mejor forma el mensaje es por esto que los niños utilizan el color según su forma de ser o según su estado de ánimo del momento.

Esto se ve expresado en el círculo de Geneva el cual está construido a partir de las teorías del color y de las emociones, este se encuentra dividido por familias de emociones: Poder de alto control, valores negativos, poder de bajo control, valores positivos. Una vez entendido esto es importante hacer un uso correcto del color ya que en los niños podemos producir diferentes sentimientos como irritación, alegría, tristeza, miedo, odio.

(Scherer, 2005)

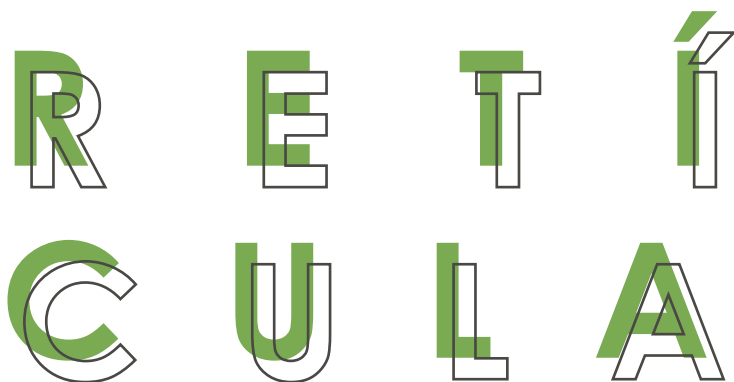
## 1.1.3 Diseño editorial

El diseño editorial es una herramienta fundamental al momento de crear material editorial, este está compuesto por varios ítems los cuales son parte esencial en todas las edades, poniendo mayor interés en el diseño editorial para niños el cual será aplicado teniendo en cuenta que este se diferencia de los adultos.

La composición se considera como la distribución y orden armónico de los elementos como ilustraciones, texto en el espacio visual de una publicación, generando esta composición a partir de elementos básicos como: punto, línea, contorno, dirección, textura, dimensión, etc.

Siendo todo esto parte esencial al momento de comunicar de forma correcta, tomando como punto la elección correcta de los elementos de la composición, esto es algo a considerar ya que al tratarse de niños es importante, que esta sea agradable a la vista y fácil lectura, lo cual es resultado de un buen equilibrio entre elementos en función de la forma, tamaño, ubicación.  
(Cervantes et al., 2014)

# COMPOSICIÓN



La retícula es un elemento primordial de la composición, ya que esto ayudara a que el contenido tenga un orden jerárquico ayudando a la lectura en caso de los niños de cortas edades.  
(Guerrero, 2016)

Existen varios tipos como son las retículas de una sola columna, dos o más, múltiples columnas, modulares, jerárquicas. Estas serán una herramienta al momento de crear material editorial ya que aportará armonía. El uso de retícula favorecerá a la parte editorial a pesar que se use para un correcto manejo del texto solo o con imágenes, también utilizado en conjunto en cuentos ilustrados.

# Formato

Esta es la presentación física de un folleto, libro, revista, catalogo, etc. Al momento de elegir un formato lo más común suele ser que varíe el tamaño, grosor o forma para darle más personalidad al producto.

Algo que es muy importante al momento de la toma de decisiones, es el presupuesto ya que esto influirá en varios aspectos como tamaño o tipo de papel, lo que da como resultado la vida útil del producto ya que al tener un tipo de papel adecuado y una cubierta dura perdurará por más tiempo. (Bhaskran, 2006)

Esto se puede aplicar a varios productos como:

- Libros
- Revistas
- Folletos y catálogos
- Informes anuales

Este proceso es favorable al momento de diseñar ya que permite innovar, dependiendo al público que vaya dirigido, siendo un claro ejemplo los niños ya que al momento de innovar desde el formato será de mayor interés y puede ser una herramienta para comunicar desde un formato diferente o siendo simplemente una herramienta más al momento de diagramar y crear la composición.



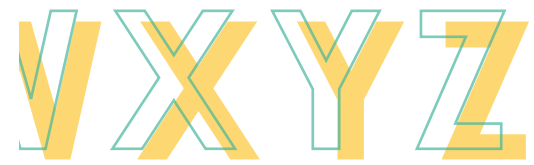
## Tipografía



“La tipografía es una herramienta muy ponderosa en el diseño editorial, y su capacidad para transformar una publicación no debería subestimarse nunca.” (Bhaskran, 2006, 69)



Este es un elemento de gran importancia lo cual nos aporta al momento de comunicar una idea, la tipografía debe ser adecuada ya que a pesar de transmitir mucho puede en algunos casos llegar a saturar el texto, perjudicando el objetivo principal que es una fácil lectura.



En el caso de los infantes es algo que se debe escoger adecuadamente ya que si llegamos a los extremos puede darse un uso incorrecto.



La tipografía debe tener formas simples siendo las tipografías serif las mejores al ser usadas en textos impresos, ya que estas facilitan la lectura al contrario de las tipografías sans serif en plataformas digitales ya que se aprecia de una mejor forma sobre una pantalla. A pesar de esto para los niños es importante que las letras tengan formas amables, sean dinámicas y fáciles para la lectura al tiempo.



(Cervantes et al., 2014)





La maquetación o diagramación es una parte esencial del diseño editorial ya que esto permitirá distribuir el contenido ya sea escrito o visual de manera armónica. Puesto que esto se realiza en base a una toma de decisiones continuas se debe tomar varios puntos a considerar desde cómo se imprimirá la publicación hasta que tanto debe abrirse ya que todo esto dará pautas al diseñador para realizar un trabajo adecuado convirtiéndose en una herramienta al momento de realizar dicha acción.

Si todos los puntos antes mencionados se realizan con objetividad aportará de manera significativa al momento de consumir el contenido ya que esto cambia en su totalidad la forma de ver y leer una publicación. (Bhaskaran, 2006)



La encuadernación es un proceso de producción que se enfoca en la parte física de una publicación ya que esto aporta significativamente a su aspecto y funcionalidad por lo que las opciones varían dependiendo de las necesidades del diseño, unas de las más comunes son:

**Encuadernación a la americana:** Forma de encuadernación con adhesivo este se usa sobre todo en revistas, folletos, informes, manuales siendo una de sus ventajas la flexibilidad.

**Cosido a Caballete:** Esta es una de las más usadas, consiste en colocar las hojas plegadas sobre un caballete y luego coser el lomo, siendo siempre la cantidad de hojas múltiples de cuatro.

**Encuadernación en espiral o mecánica:** Consiste en hojas de papel sueltas unidas por un anillo, esto se realiza haciendo perforaciones a lo largo del lomo para luego hacer uso del anillo.

**Encuadernación a la francesa:** Se realiza con hojas sueltas plegadas por la mitad y luego encuadernadas por el borde abierto, se pueden coser, pegar o engrapar.

**Encuadernación canadiense:** Esta es similar a la encuadernación en espiral con la diferencia que tiene una cubierta sobre esta. (Bhaskran, 2006, 84)

# Interactividad

La interactividad es algo que cada vez está más presente en la forma en que nos relacionamos con los medios de comunicación. Al momento de que esta acción se realiza se compone por cuatro partes importantes como es el emisor, receptor, mensaje y medio. (Bedoya, 1997)

Al momento que este concepto es aplicado al diseño se da el diseño interactivo el cual busca soluciones interactivas las mismas que puedan interactuar con el usuario ya sea para que apoyen las actividades de la vida diaria o para crear una mayor conexión del producto con el usuario al ser más dinámico.

# Tipos de interactividad

Los tipos de interactividad pueden ser muy diversos tanto un website, libros o uno de los tipos de interactividad más recientes que son las redes sociales con los denominados influencers, en este caso al tratarse de material editorial nos centraremos en los libros de papel y los tipos de interactividad que pueden tener.

## ***Libros pop-up***

Los libros pop-up pueden variar, dependiendo del modelo de interactividad que tenga generalmente cuentan con pestañas o imágenes en realce con las cuales se puede interactuar más de cerca.

## ***Libros con objetos 3D***

Generalmente estos se realizan a dos colores, para que con la ayuda de gafas se pueda visualizar los objetos en 3D dando una dimensión.

## ***Libros con paper toys***

Este consta de personajes u objetos armables los cuales pueden aportar al momento de contar el cuento, este puede ser de varios tamaños e ir incorporados en el propio libro o por separado. Al momento de contar el cuento, este puede ser de varios tamaños e ir incorporados en el propio libro o por separado.

# 1.1.5 Storytelling

Storytelling es algo cada vez más usado en el último tiempo tanto por organizaciones para potenciar su marca como para narrar historias con éxito, aportando competitividad y desarrollo profesional, dando como resultado que captemos el interés y la atención de nuestro receptor, siendo todo esto resultado de varios puntos como es la autenticidad de la historia sin dejar de lado la lógica. Todo esto puede apoyarse de imágenes fuertes como soporte al momento de contar una historia siendo este punto importante en las edades tempranas ya que en esta etapa el niño es mucho más visual en la mayoría de casos. Algo que se puede ayudar a destacar es al momento de contar una historia el público se sienta identificada con esta, creando así una mayor empatía con los personajes y por ende con la historia.

Puesto que esto varía dependiendo del público al que vaya dirigido en caso de los niños es importante que las ideas sean claras y simples al momento de leer para que sea más dinámica y no se pierda en la lectura, siempre teniendo en cuenta el concepto que se quiere transmitir lo que nos favorecerá al momento de crear la historia.



## 1.1.6 Narrativa

### Narrativa transmedia

El nacimiento de nuevas tecnologías y plataformas, nos llevan a evolucionar junto con ellas. (Scolari, 2014, 72) nos dice que podemos resumir las narrativas transmedia en una fórmula la cual sería la siguiente.

IM + CPU = NT

IM: Industria de los medios

CPU: Cultura participativa de los usuarios

NT: Narrativas transmedia

Puesto que al ser esto algo relativamente nuevo, cada vez cobra más importancia, en nuestro medio, sobre todo en los niños, ya que ellos al ser las nuevas generaciones están creciendo con esta interactividad que les ofrece las nuevas tecnologías, todo esto provocó que, desde los medios tradicionales, como el cómic, busque otros medios para llegar de mejor manera hasta su público más joven que cada día se interesan por nuevas experiencias.



1.2

ENTREVISTAS







**Dr. Gustavo Vega**  
**RECTOR EN UIDE**

## 1. ¿Qué tan recomendable es que el niño entienda que tiene depresión?

Todo es cuestión de estrategias y tácticas para comunicarle al niño que padece de este problema, se puede hacer de estrategias acordes a la edad entorno al concepto de tristeza, siempre dando una voz de aliento al niño para que se comunique y exprese sus sentimientos para pedir ayuda.

## 2. ¿Cuál es la mejor forma de diagnosticar la depresión infantil?

Se tiene que hacer primero un examen de psicología clínica profunda utilizando ayuda psicométrica para tener acceso a un diagnóstico clínico confiable por parte del psicólogo o psiquiatra neurólogo para descartar situaciones que puedan hacer orgánicas o biológicas, todo esto aportará a que el diagnóstico este acertado.

### **3. ¿Si se le proporciona al niño un producto editorial sobre la depresión infantil, es fundamental que se sienta identificado con el mismo?**

No es necesario que el niño se sienta identificado ya que en él llega a proyectar de cierta manera sus vivencias en lo que está leyendo, en algunos casos las terapias son las peores formas de hacer daño a los niños ya que los diagnósticos son anti terapéuticos por eso es que se habla de lo que se llaman enfermedades producidas por el médico, enfermedades que pueden ser evitadas que tenemos la inteligencia abordando el tema.

### **4. ¿Hasta qué punto se puede dar a conocer al infante sobre lo que es la depresión y lo que conlleva?**

No hace falta exceder la información al niño, hay que saber canalizar las fronteras y límites de lo que se comunica ya que se puede llegar a “contaminar” de diagnósticos sofisticados, esto se puede hablar más como una melancolía por un tiempo prolongado.

### **5. ¿Durante su carrera en la psicología, ha trabajado con algún tipo de contenido editorial para tratar y detectar la depresión infantil?**

Si en mi caso, al ser psicólogo y psiquiatra he tenido producto editorial el cual es material científico, ha sido herramienta al momento del diagnóstico, siendo siempre este muy escaso tratando sobre la depresión infantil y más aún si este es enfocado para los niños.



**Lcda. Karina Huiracocha**  
**Profesora UDA**

## **¿Cuál es la edad óptima para recibir tratamiento?**

Los trastornos pueden ser detectados desde los 3 años, pero debe recibir tratamiento lo más pronto posible

## **¿Desde qué edad es recomendable que un niño entienda que tiene depresión?**

Cada vez se ven más casos de depresión infantil sin embargo es importante que a partir de los 8 años los niños vayan conociendo no como depresión si no como resiliencia que es la capacidad de emerger a pesar de los problemas o la falta de autorregulación de las emociones. Pero es importante que desde pequeños aprendan a conocer sus emociones, siendo esto un proceso.

## **¿Qué tan recomendable es que se trate la depresión con material editorial?**

Esto puede ser una herramienta muy técnica y terapéutica, al momento de tratar la depresión la misma va de la mano con el psicólogo.

## ¿Si este material tiene personajes es recomendable que sea andrógino?

Debe manejarse con género o dependiendo de la edad, se pueden utilizar también animales. Puede utilizar un personaje femenino y masculino, contribuyendo en el proceso en el que el niño identifica su sexualidad.

## ¿Qué palabras y colores no se pueden utilizar en niños depresivos?

Es preferible no hacer tanto uso del no o de palabras en negativo y sobre todo la palabra depresión, sobre los colores no se deben excluir ningunos, sin embargo es preferible que si se hace el uso del negro este se sepa manejar de manera correcta para los niños.

## ¿Material que se utiliza ahora para los niños con depresión?

El material que se utiliza para los niños es en su mayoría técnico sin embargo no hay material específico que trate la depresión en niños, pero hay cuentos e historias que se pueden adaptar a esto.



**Dra. Ana Pacurucu**  
**Profesora UDA**



## ¿Qué cosas se usan y no en ilustraciones para niños tanto en personajes como en composición y cromática?

Algo importante para las ilustraciones en los niños es que sean llamativas, tanto la cromática como la composición, pero algo a considerar es la tendencia en los personajes que les atraigan ya que si sucede esto hay una mayor conexión con la historia.

## ¿Cuál es el proceso que utiliza para entender que quiere el usuario?

Entender deberá ser uno de los primeros pasos, pues así sabes quién es el usuario, que le gusta y lo que más frecuentan al momento de consumir el contenido que estas realizando para ellos.

## ¿Qué tan importante es el proceso vaya de la mano con el aporte del usuario, en este caso el cuento?

Es importante ir con los niños por qué eres finalmente lo que haces es para ellos, a veces puedes pensar que lo que vos estás haciendo está bien, pero puede ser que no entiendan y esto provoque que pierdan el interés o divaguen en la lectura.



**Diana Vásquez**  
**ILUSTRADORA**



1.3

# HOMÓLOGO



# F o r m a

## Beatrice Blue

Esta ilustradora española ha desarrollado profesionalmente contenido para niños trabajado de forma independiente para The Bright Group International, Nickelodeon Animation, DreamWorks Animation y más.

Al ser una ilustradora infantil por tanto tiempo ha logrado gran expresividad en sus personajes como lograr que conecten no solo con los niños de varias edades sino también con un público joven adulto. Algo a destacar de sus ilustraciones es el uso del color con lo cual le da más expresividad, usando colores muy brillantes y formas fantásticas.





# F u n c i ó n

## ***Max y su sombra***

Este cuento fue realizado por Manuel Pérez Jiménez. Psicopedagogo con la finalidad de reflexionar sobre los factores de riesgo asociados con las depresiones en el público infantojuvenil.

“Lo principal es abordar los conflictos que puedan existir en el ámbito familiar, social y escolar. La intervención del terapeuta consiste en reforzar el equilibrio emocional del niño, y también proporcionar información a los padres para una mejor comprensión del problema. Por ello, es imprescindible generar espacios de comunicación entre ellos. Y ésta es sin duda una de las mejores formas de prevención de la depresión. Un hogar con seguridad emocional, con el afecto y comprensión que los niños necesitan, es uno de los mejores métodos terapéuticos para el futuro de nuestros hijos.”

Este cuento fue realizado con ilustración lineal y una paleta de colores que se basa en los colores tierra, sin dejar de ser llamativo para todas las edades.

# T e c n o l o g í a

## ***Cinegética: Libro experimental/ Universos cortos***

Este proyecto es realizado por Karina Salto siendo como su nombre lo dice un libro experimental basado en el cuento "Cinegética", de Haroldo Conti. Con lo cual genera un relato visual a través de una secuencia no literal, mediante diferentes técnicas gráficas. Todo este proyecto se ha realizado de una forma singular del papel y recursos comunes como son cortar y pegar secciones de papel, a pesar de que esto cambia la composición y como usa estos recursos a lo largo de todo el proyecto, explotando lo más posible las texturas como el revelado de las fotografías.

Salto hace uso de diferentes recursos como son cerillos quemados o papel con relieve en sus letras lo cual al complementar con más imágenes logra composiciones con texto, imágenes y los recursos ya antes mencionados.



1.4

# CONCLUSIONES





La depresión es una afección psicológica que es más frecuente de lo que imaginamos viéndose afectado de igual manera los niños los cuales padecen de esta afección por varias razones dando como resultado que el desarrollo psíquico saludable del infante se vea afectado por dicha afección, la cual trae consigo más afecciones como la ansiedad o enfermedades psicosomáticas las cuales pueden ser tratadas con el respectivo tratamiento.

Al momento de que se detecta dicha enfermedad llega a ser traumática para los niños por lo que se busca hacer este proceso menos agresivo para el infante, por lo cual se cree necesario estar presente en tres etapas, creando conciencia, detectar de una forma interactiva y por último un mayor conocimiento del tema ayudando a que el infante reconozca sus emociones y llegue información fiable para él.

El material proporcionado para los niños que aborde esta problemática es escaso por lo que se contribuirá desde el área del diseño gráfico, al ser este campo tan amplio se le da un mayor interés al diseño editorial e ilustración sin dejar de lado la creación de la historia y personajes, todo esto con el fin de crear afinidad del niño con los personajes, contribuyendo al proceso de reconocer sus emociones. El diseño editorial está presente en la vida de los niños a lo largo de su crecimiento ya que la mayoría de información que llega ellos en cortas edades es por medio de material editorial, el cual al ser planteado de la forma adecuada causa un impacto en la vida del infante que es lo que se busca, un punto a destacar dicho producto es la ilustración que se usa para hacer más llamativo y comunicar de mejor manera el mensaje, complementándose y buscando un equilibrio para el infante, haciendo uso de colores llamativos y personajes interesantes.

O

L

U

T

I

P

A

C

٥٥



٥٥

٥٥

٥٥

2.1

T A R G E T



## 2.1.1 Mapa de actores



Profesores--Psicólogo--Familia--Amigos

## 2.1.2 Escenarios



Escuela--Casa--consultorio



# 2 . 1 . 3 SEGMENTACIÓN DE MERCADO

## GEOGRÁFICO

Región del mundo: Sudamérica  
Región del país: Ecuador  
Ciudad: Cuenca  
Tamaño de la ciudad 124 km<sup>2</sup>  
Densidad poblacional: 4673,86 hab/  
km<sup>2</sup>

## DEMOGRÁFICA

Edad: 8-10  
Género: Femenino/Masculino  
Tamaño de la familia:  
Ciclo de vida familiar: Joven, soltero(a)  
Ocupación: Estudiante  
Raza: Mestiza  
Generación: Z  
Nacionalidad: ecuatoriana

## PSICOGRÁFICA

Clase social: Media/Media alta  
Estilo de vida: Disfruta leer, dibujar,  
jugar con su mascota, ver caricatu-  
ras.  
Personalidad: Sociable, alegre, ami-  
gable, aplicado, amoroso

## CONDUCTUAL

Beneficios esperados: Mayor con-  
ciencia sobre la depresión en niños y  
ayudar a detectar la misma en caso  
de que lo padezcan  
Ocasión de compra: Escuelas  
Grado de lealtad: fuerte  
Lugar de compra: Este producto  
será adquirido en las escuelas

## 2.1.4 Persona design

*Persona design*

*Persona 1 - Niño*

*Nombre: Carlos Morales*

*Edad: 8*

*Ciudad: Cuenca*

Carlos es un niño alegre, sociable y amigable. Tiene varios amigos en la escuela y es uno de los mejores estudiantes, aunque le gustan todas sus asignaturas, las que más disfruta es dibujo y educación física, ya que en estas horas puede compartir más con sus amigos, tiene un hermano mayor de 11 años y vive con su papá y mamá con los cuales comparte mucho, pero tiene un vínculo especial con su hermano mayor ya que comparten gustos y es su modelo a seguir así que pasa una gran parte de su tiempo con él.

Su familia es muy unida y siempre está en contacto con sus abuelos los cuales le consienten mucho y están con él cuando no está con sus padres ya sea por trabajo o reuniones extras.

A pesar de estar buena parte de su tiempo en la escuela es un niño lleno de energía y le gusta jugar tenis ya que es un deporte que comparten en familia con su padre y hermano, algo que hace a Carlos muy feliz es jugar con su mascota que es un perro bongo con el que juega seguido al ser igual de enérgico que él. Algo que siempre tiene en mente es las cosas que su mamá le dice y por eso le gusta la lectura ya que siempre le repite que eso le ayuda a su mente y él cree lo mismo, le gusta todo tipo de libros, pero disfruta más de los que tienen dibujos compartiendo este gusto con su madre.

*Persona 2 - Niña*

*Nombre: Emilia Gaviláñez*

*Edad: 10*

*Ciudad: Cuenca*

Es una niña con demasiada energía, lo que trae consigo problemas escolares. Es un poco distante con la gente que le rodea y por eso no le gusta ir a la escuela ya que no tiene amigos. Prefiere estar sus recreos en el aula dibujando o haciendo actividades que no impliquen socializar. Emilia tiene un hermano menor con el que no juega mucho, por la diferencia de edades, no entiende sus juegos y eso la hace enojar mucho, también vive con su papá con el que se lleva muy bien y él le incentiva a ser cada vez mejor.

A pesar de tener una vida tranquila, ella siente una profunda tristeza la mayoría del tiempo y no entiende sus emociones, pero cree que es algo normal por lo que no le ha contado a nadie.

Siempre ha querido un perro, pero su padre piensa que es una responsabilidad muy grande, dando como resultado que tengan peces, los cuales considera muy aburridos porque no pueden jugar con ella, aunque esto le entristece ocupa su tiempo en otras cosas como hacer manualidades con material que le proporciona su padre, siendo su actividad favorita pintar.

Se levanta a las seis de la mañana desayuna, cepilla sus dientes y cabello mientras mira caricaturas, media hora después sus padres lo llevan a la escuela, al momento de llegar habla con sus amigos y empieza con su mañana de clases a media mañana sale al recreo y juega con sus amigos futbol o básquet, toma su refrigerio hasta que sea nuevamente hora de entrar a clases, al terminar su jornada escolar llegan sus padres por él. Alrededor de las dos de la tarde almuerza y se cambia de ropa para empezar su tarde, hay días que su padre le lleva a jugar tenis con su hermano, pero normalmente arranca su tarde con caricaturas, juega con su perro y hermano hasta que llega la noche, a las siete de la noche cena para después arreglar su uniforme y mochila con ayuda de su madre, finaliza el día con una pequeña historia y finalmente duerme.

C A R L O S  
 E M I L A

Emilia despierta a las seis treinta de la mañana se ducha, peina y desayuna, alrededor de las siete de la mañana va a la escuela, al llegar dibuja un poco y espera hasta que la maestra llegue a media mañana es hora del recreo en el cual come algo y realiza actividades en el aula, prefiere estar sola y muy ocasionalmente tiene una amiga con ella para pasar el recreo, una vez finalizada la jornada escolar se dirige a su casa. Al llegar a las dos de la tarde almuerza, con su hermano y padre para después seguir con su tarde la cual consiste en ver caricaturas y dibujar a ella le gusta todo lo que deje volar su imaginación, al final del día alrededor de las ocho de la noche cena y ve un poco más de caricaturas hasta la hora de dormir.

# 2.1 PARTIDAS DE DISEÑO

## 2.2.1 Forma

### ***Estilo gráfico***

El estilo que se utiliza para el desarrollo del producto editorial, será la ilustración narrativa, ya que esta resulta visualmente llamativa para los niños de 8 a 10 años. Esto ayudará a crear una mayor conexión del niño con el producto ya que a pesar de tener texto este será claro y se apoyará en ilustraciones con las cuales se complementará la idea principal por medio de un personaje con acciones que aporten a la idea del producto editorial.

### ***Cromática***

La cromática que se aplicará será conformada por colores brillantes ya que estos tienen un mayor contraste entre sí ayudando a procesar de mejor forma la imagen. Conformando la paleta cromática por colores cálidos y fríos en varias tonalidades, cuidando siempre de mantener armonía entre sí, el negro también se incluirá en esta paleta, para dar mayor realce a colores brillantes de ser necesario.

## **Tipografía**

Se recomienda que al ser medios impresos la tipografía debe tener serifa ya que este tipo de letra facilita las lecturas a pesar de esto deben poder diferenciarse claramente entre sí para no confundir al lector, sin dejar de lado las formas amables y cálidas al tratarse de material infantil. A pesar de esto se puede hacer uso de tipografías sin serifa siempre y cuando sean fáciles de diferenciar entre sí.

## **Ilustración**

La ilustración será dirigida para niños al estar entre los ocho a diez años puede tener un grado medio de detalle, siendo muy atractiva y dinámica, aportando al texto de formas diferentes ya sea complementando lo que dice el texto o contando por medio de imágenes la parte escrita.



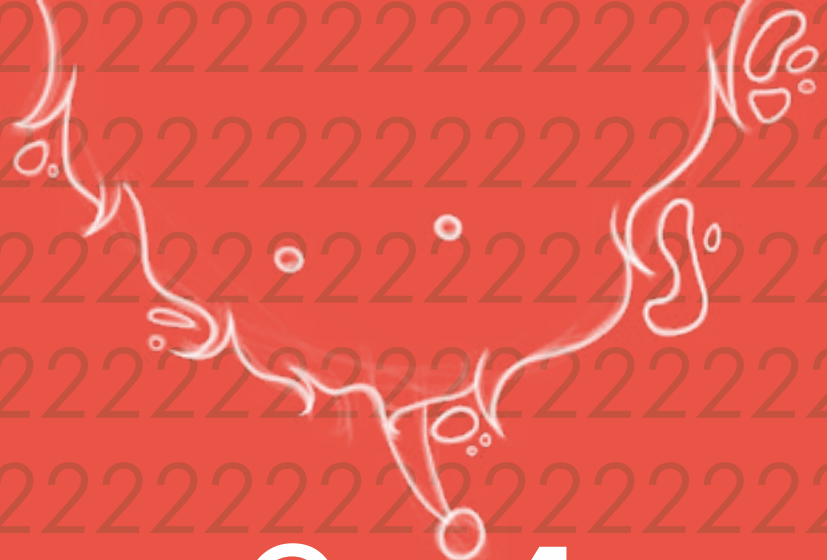


## 2.2.2 Función

Este producto tiene como función generar un mayor conocimiento sobre la depresión en niños, siendo también el primer acercamiento de un profesional de la psicología hacia el infante en caso de tener depresión esta sea tratada oportunamente, explorando sus emociones de una forma mucho más dinámica.

## 2.2.3 Tecnología

Las herramientas que se utilizarán serán digitales, como punto de partida sketchbook en el cual se bocetará, dibujará y aplicará color en las ilustraciones para posteriormente tratar la imagen en photoshop en el cual se agregaran detalles y harán correcciones de color, para finalmente diagramar texto e imagen en indesign. Una vez finalizado ese proceso se imprimirá en material rígido para una mayor durabilidad.



2.1

P L A N

D E

N E G O C I O S



## 2.3.1 Producto

Se realizará tres productos editoriales, los cuales se detalla a continuación:

1. Primero, este producto contendrá una historia que invita al niño a conocer sus emociones.
2. Segundo, este tema, abarcará técnicas proyectivas las cuales serán el primer paso para el diagnóstico del infante.
3. Tercero, este producto se le proporcionará al niño en caso de ser diagnosticado con depresión; se trata de un cuento que se podrá utilizar en el proceso de conocimiento de sus emociones.

## 2.3.2 Precio

El costo dependerá de los acabados y material que se utilice, elaborar el producto tendrá gastos tales como: equipo, programas utilizados, diseño gráfico, ilustración, narración, aval de personal calificado.

Los costos aproximados de los programas utilizados son de 180\$, diseño gráfico 150 \$, ilustración y diseño de personajes tendrá un costo de 150\$ y por último la narración con aval un psicólogo calificado será de 140\$, estos costos no incluyen la promoción del producto.

## 2.3.3 Plaza

La distribución será en puntos específicos, principalmente Instituciones Educativas que cuenten con personal capacitado para el uso de dicho producto, o psicólogos independientes que trabajen con el material proporcionado.

## 2.3.4 Promoción

La promoción se realizará primero en Instituciones con el personal que aplicará dicho producto, donde se dará a conocer el uso y contenido del mismo, se mostrarán los personajes por medio de juegos para crear afinidad y aceptación hacia el mismo.





Go

Go



Go

Go



3.1

# IDEACCIÓN

Se realizó una lluvia de ideas, pensando en el usuario y el óptimo desempeño del proyecto para lo que se optó interactuar con el target, generando una variedad de opciones las cuales cambian entre forma, función y tecnología, de esta manera se consideraron las más factibles, las que se detalla a continuación:

- Cuento ilustrado
- Comic
- Tóqueles
- Cuentos que simulen un arcoíris
- Pins con emociones
- Pop up
- Pestañas desplegadas
- Paper toys
- Personaje con kit para personalizar
- Códigos Qr
- Redes sociales
- Infografías
- Stickers





3.1

10

IDEAS



## **Mescla ilustración convencional con estilo vectorial**

*Una vez realizada la lluvia de ideas, se le dio un puntaje a cada uno, descartando en base a los objetivos, eliminando los de menor puntuación; quedando en el siguiente orden:*

### **Cuento ilustrado**

Se creará un cuento ilustrado tradicional, acorde a la edad y gusto del infante haciéndolos parte del proceso de la creación de los personajes, buscando así adaptarnos a las necesidades del target.

### **Troqueles**

Se hará el uso de troqueles en la ilustración dándole así más realce en partes específicas de la historia, manteniéndose esto en los dos cuentos y en el producto que va ligado con el psicólogo, se aplicara esto en los márgenes, creando un sistema entre los tres productos.

### **Pop up**

La técnica será usada para darles un mayor dinamismo a los personajes al momento de ver la historia, destacando partes importantes; ayudando a que el niño interactúe de mejor manera con el producto, este se aplicara tanto en los personajes como en detalles del fondo.

## **Mescla ilustración convencional con estilo vectorial**

Se hará uso de ilustración convencional con fondos cargados y personajes monocromáticos dándole la opción al niño de colorear a su gusto, esta opción tiene un valor agregado con un material recubriendo la ilustración para que no se vuelva un producto de un solo uso.



## **Personaje físico + kit para personalizar**

Ya que el personaje principal juega un papel fundamental, como son las emociones del niño, se busca un mayor nivel de empatía por lo que se opta por un personaje físico el cual podrá personalizar por medio de elementos como ropa echa a medidas y otros recursos como el uso de sellos o plastilina dándole una mayor libertad al niño al momento de crear.

## **Pestañas desplegadas**

Este recurso se utilizará para hacer más llamativo al momento de mostrar el producto, este se aplicará de tal forma en la que todo sea de una escala de grises y al desplegarse se pueda ver la ilustración con colores brillantes, haciendo más dinámica la lectura.



## **Pins**

Los pins será un producto adicional al material editorial, este mostrara las emociones y se dividirá por colores, el objetivo de este es que los niños reconozcan sus emociones al igual que puede ayudar a las personas con las que interactúa.

## **Codigos Qr con redes sociales.**

Ya que los niños están cada vez más en contacto con redes sociales se busca, que se mantenga fiel al producto, apoyándonos así de redes sociales, las cuales tendrán pequeñas actividades y fotos del personaje interactuando con otros niños.

## **Cuento en escala cromática**

Para la elaboración del producto se usará una paleta cromática que simule los colores del arcoíris, con tonos cálidos y fríos, apoyándose tanto en el color del papel como en la ilustración dicromática en cada página.

## **Personajes armables**

Se utilizará este recurso al final de cada cuento, con todos los personajes dándole stickers para que adorne dichos personajes.

3 . 3

3

I D E A S





## **1. Cuento ilustrado con troqueles**

Se genera un cuento ilustrado con los personajes realizados por los niños, estos se complementarán con troqueles en detalles del fondo, dejando ver parte de la ilustración en la hoja inferior, con esto se busca un mayor interés al momento de observar el cuento; al ser un producto que no contiene personajes se aplicara el troquel en los bordes al igual que los otros dos productos.

## **2. Cuento en escala cromática con personajes a blanco y negro + pins de colores**

Se desarrollará un cuento ilustrado con una escala cromática que simule un arcoíris, aplicando esto a los fondos y objetos en la ilustración a excepción de los personajes los cuales tendrán fondos neutros dándole al niño la oportunidad de colorear o personalizar a su gusto, generando una mayor interactividad con los tres productos. Este se complementará con pins de colores con la misma cromática de los tres productos, dándole una emoción a cada uno según la psicología del color.

## **3. Pop up en personajes y pestañas desplegables**

El producto editorial tendrá dos capas, la superior en la escala de grises y en la capa inferior las ilustraciones con colores brillantes, las que se podrán ver por medio de pestañas desplegables, generando un mayor interés al momento de ver la historia, al final de los dos cuentos tendrá personajes armables con los que podrá ir jugando al mismo tiempo que lee.

3.4

I D E A

F I N A L





*En base a los objetivos del proyecto y el público se optó por generar tres productos editoriales los cuales darán al infante la oportunidad de personalizar, los cuales tendrán líneas definidas y fondos neutros para facilitar este proceso, esto se acompañarán de fondos cargados, a continuación, un detalle sobre cada producto:*

Primer producto; contendrá una historia introductoria al conocimiento de las emociones por parte del infante, dicho material será elaborado en tonalidades cálidas desde el rojo hasta el amarillo, con fondos cargados y personajes neutros dándole al niño la oportunidad de personalizarlos.

Segundo producto; en el podremos observar técnicas proyectivas las cuales consisten en dibujos, los que deberán ser utilizados para el primer diagnóstico por parte de un psicólogo, aquí contemplamos colores que van desde el verde hasta el azul.

Tercer producto; en este tomo se le proporcionará al niño material adecuado, en caso de que tenga depresión, en él se abarcará nuevamente el conocimiento de las emociones el tratamiento, se realizará con colores que van desde el azul hasta el morado y al igual que el primero tendrá personajes neutros para que el



50

60



3

50



4.1

# CONSTANTES VARIABLES

niño pueda personalizar a su gusto. En esta etapa se aplicó lo investigado, en lo que se consideró tanto el diseño como la psicología por lo que se optó por definir constantes y variables para la creación del producto final.

## Constantes

El formato definido para los tres productos será de 13 x 21 cm para una mayor comodidad del target, la diagramación será de 4 columnas variando el texto en la parte superior e inferior, por otra parte la ilustración como se mencionó anteriormente se dividirá en tres paletas con escalas cromáticas que simulen un arcoíris, dicha cromática se aplicará únicamente en los fondos con colores saludados, aplicando detalles y formas con tonalidades similares al color base; los personajes tendrán únicamente líneas con un tono gris y fondo blanco, facilitando al niño en el momento de personalizar.

## Variables

Cada libro tiene un número de páginas distintas ya que estas se adaptan a las actividades planteadas, al igual la información que contiene la cual tiene una historia y fin diferente.

4.2

CREACIÓN

DE

HISTORIA



Este proceso se dividió en tres, por cada uno de los productos.

1. El objetivo principal en el primer tomo es el conocimiento de las emociones, por lo que se buscó hacer más fácil digerir este concepto para los niños, asociando emociones a colores y su significado, a esto se le dio un personaje que representaría las emociones del niño el cual se le presenta como un amigo imaginario, por medio de una trama se muestra la vida del niño con el que se busca sienta afinidad y por medio de una corta trama hablar sobre la salud emocional y lo que conlleva.

2. En el segundo producto se definieron cuatro técnicas proyectivas las que son: Test de la Figura Humana, Test de la Familia-HTP (árbol, casa, persona), Test de la persona bajo la lluvia.

3. Por último en el tercer producto se creó una historia con un hilo similar a la primera con el objeto de que el niño entienda el tratamiento, dándole nuevamente énfasis en el reconocimiento de las emociones por parte del infante; a diferencia del primero este producto puede ser proporcionado únicamente en caso de ser diagnosticado con depresión.



# C U E N T O 11

¡Hey! soy Bernardo, y este es mi amigo. La verdad no tiene un solo nombre y cambia constantemente, dependiendo de cómo me siento.

Hay veces en las que solo está ahí: sin color, no me molesta. La verdad, me acostumbré a que me acompañe todos los días.

Pero hay otros días en los que está más presente y sus colores representan como me siento. Por ejemplo: cuando estoy muy feliz es amarillo, cuando estoy molesto es rojo o cuando estoy tranquilo es azul; aunque no siempre tiene un solo color y cuando eso pasa no logro entender bien lo que siento.

Todo iba bien, cada vez nos entendíamos mejor, pero llegó un día en el que gris dejó de brillar. Nunca había estado de ese color, lo sentía cada vez más y más presente. Aunque intenté que cambiara de color, no pasaba.

Transcurrieron los días e intenté acostumbrarme a él, pero no me escuchaba. En ese momento, decidí hablar con mis padres de lo que sentía, y eso fue lo mejor que pude hacer.

Varias personas me hablaron de lo que sentía y era tristeza, me dijeron que estaba bien estar triste de vez en cuando pero cuando esto duraba mucho tiempo había que hacer algo al respecto. Después de que pasó esto, hablaba todas las semanas sobre cómo me siento ¡y así volvió a tener colores! Ahora tiene colores nuevos: mientras más entiendo cómo me siento él se ve mejor cada día.

# C U E N T O 2

¡Hola! Me llamo Mar, y este es mi amigo Gris. Hace un tiempo descubrí algo, él no debería ser de ese color... Hace mucho tiempo que lo recuerdo así: siempre gris. Algunas veces es más claro y otras más oscuro, aunque mis amigos me contaban que se sentían de diferentes colores. Aprendimos a estar juntos, pero esto no significa que sea bueno para mí.

Todo parecía normal hasta que un día me llevaron con una persona con la que yo hablaba sobre Gris. Esto, al principio, me confundió. Con el tiempo, pasó algo que no esperaba. Gris empezó a tener pequeños puntitos amarillos y eso me hacía muy feliz. Cada vez, los puntitos fueron aumentando y cambiando de color, pero por algunas cosas esto se iba y Gris era él otra vez. Esto me ponía triste porque pensaba que algo estaba mal en mí, o que Gris era malo, pero ¡no! En ese momento entendí algo que cambiaría mi forma de pensar.

Gris no siempre fue de ese color. No siempre era tristeza. Por cosas que me pasaron fue perdiendo sus colores. Él es una parte importante de mí que es como me siento. No siempre puedo estar feliz y hacer que Gris tenga colores; hay veces en las que está bien que sea él. La tristeza es un sentimiento normal siempre y cuando no esté presente por mucho tiempo, afectando mi vida diaria.

Con el tiempo, Gris y yo empezamos a llevarnos muy bien. Ahora es muy colorido. Eso me hace muy feliz y cuando está un poco gris entiendo, eso está bien de vez en cuando, ahora somos grandes amigos y gris es del color más feliz que puedas imaginar.

4.3

CREACIÓN

DE

PERSONAJES



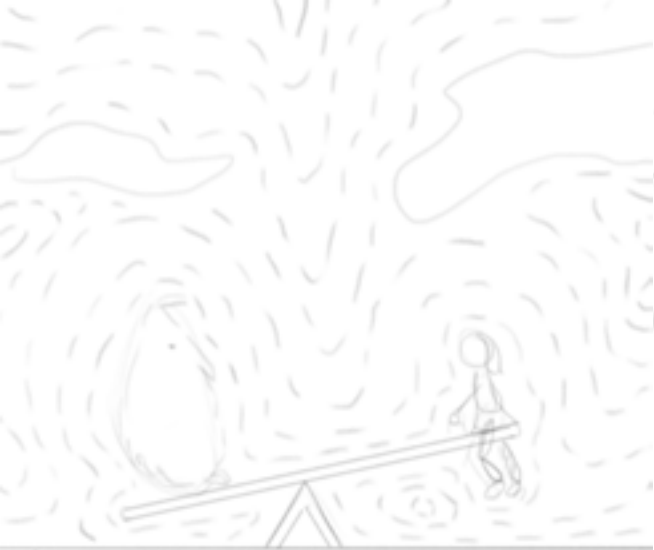
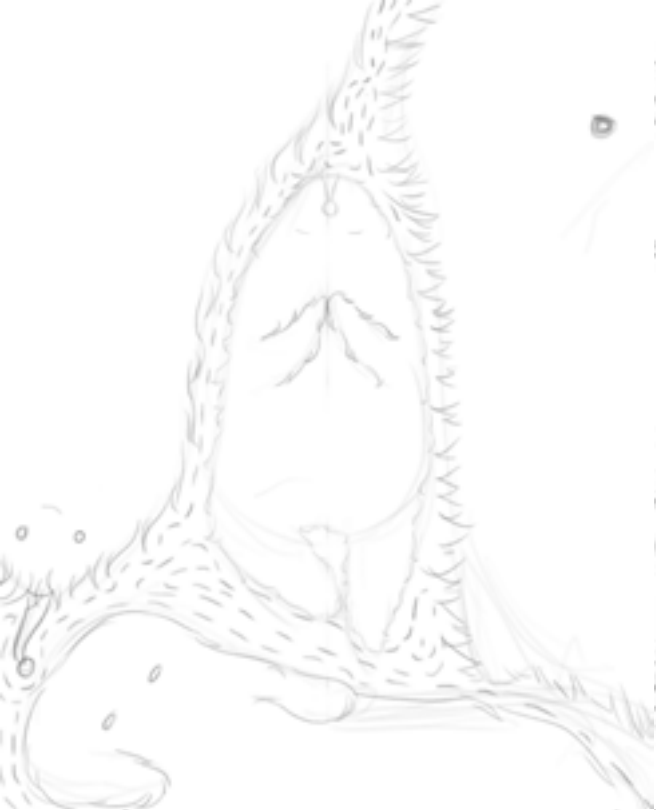
Ya que el contenido estuvo listo se optó por interactuar con el target, realizando una encuesta a un grupo de niños en las edades establecidas, en la que conocimos más sobre los gustos y tendencias entre los niños, una vez entendido esto, se procedió a recolectar los personajes mencionados y se tomaron pequeños rasgos para la creación de los mismos.



# BOCETACIÓN







MAR MAR MAR MAR

MAD MAD MAD MAD

M M M M

M M M M

M M M M

M M M M

M M M M

MAR MAR MAR MAR





B E R N A R D O

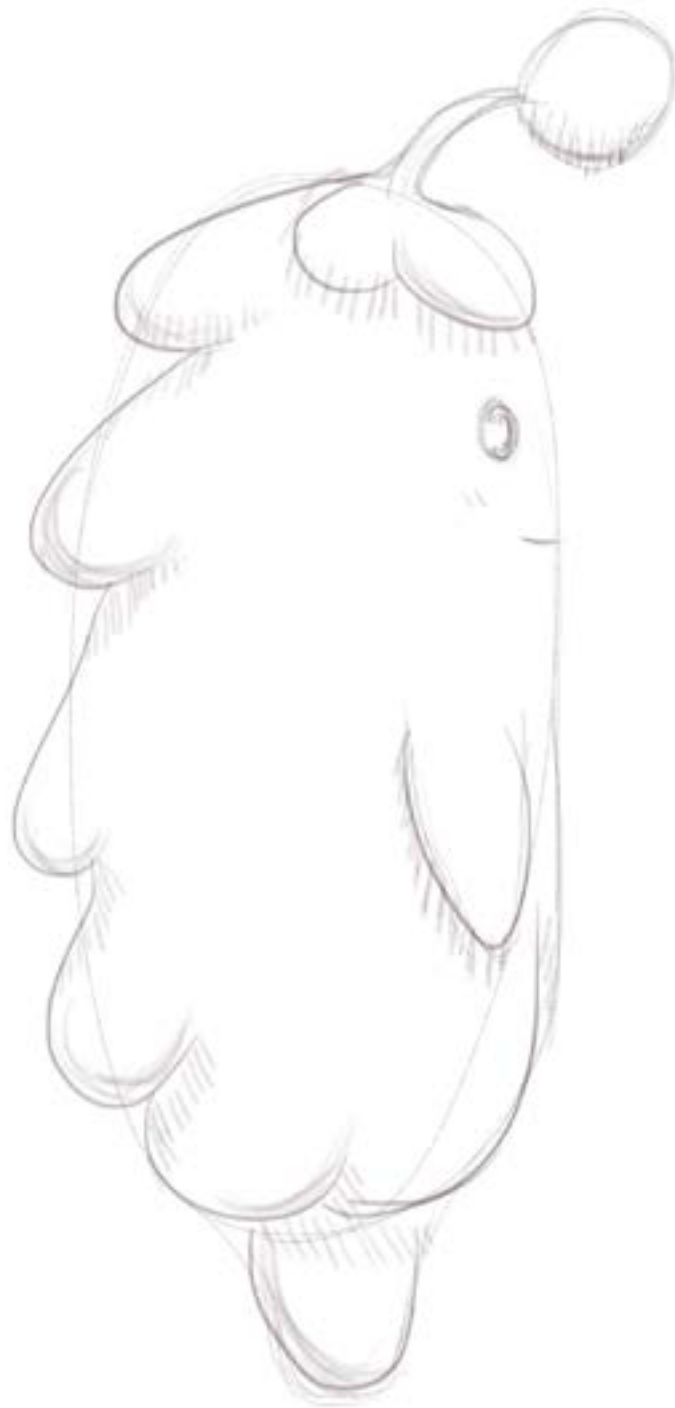
B F D M A D D C

B B B B B B B B B B



l e n a r d

B E R N A R D O





4.4  
DISSENÑO  
CUEENTOS



# Tipografía

Al tener un público joven se buscó un formato que ayude a la legibilidad, con una tipografía dinámica con formas simples.

ABCDEFGHIJK

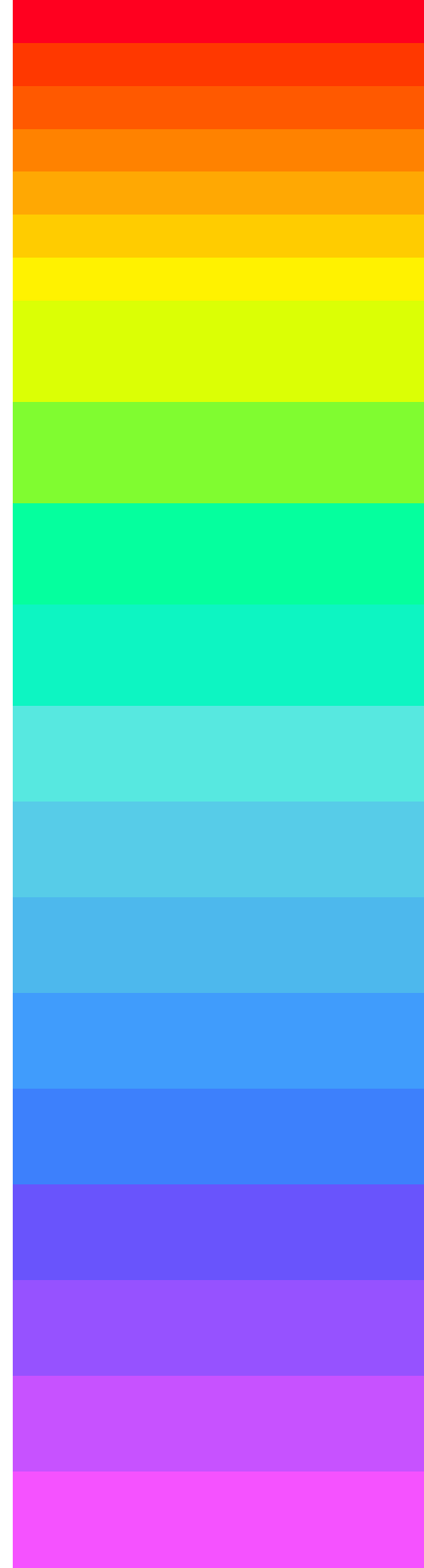
LMNÑOPQRS

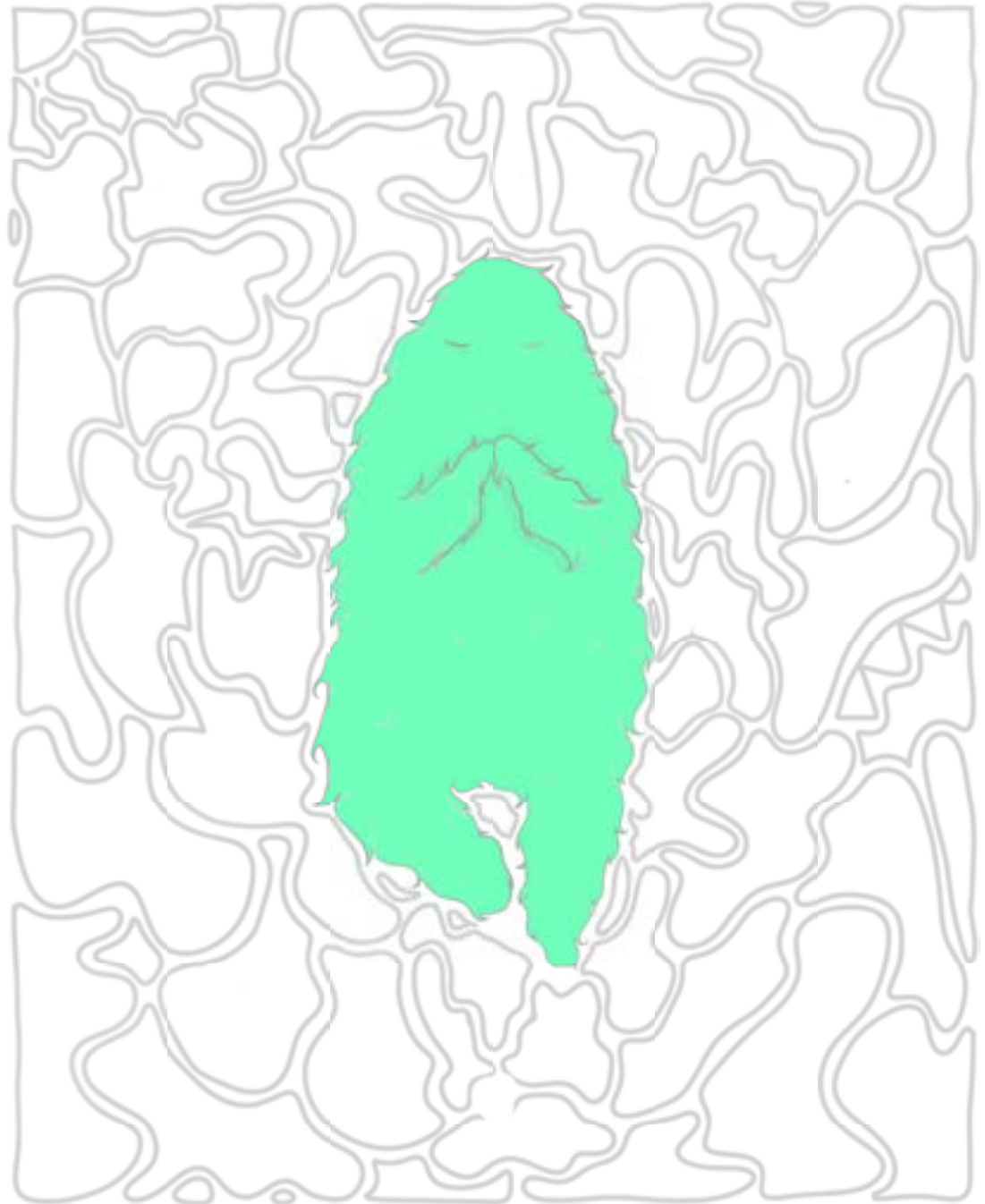
TUVWXYZ

1 2 3 4 5 6 7 8 9

# Cromática

La cromática partió desde el concepto de simular un arcoíris por lo que se definió una paleta para producto, transicionando desde colores cálidos a fríos con colores brillantes se realizó una paleta para cada producto dependiendo del número de hojas con el que cuente.





Una vez realizado el diseño de los personajes se optó por fondos llenos de formas que juegan con la imaginación, dichos fondos están llenos de color ya que los personajes se realizaron con líneas grises facilitando al niño pintar.





۷۳

۷۴



۷۵

۷۶

PRODUCTO  
FINAL



El desarrollo del proyecto concluyó en tres productos editoriales los cuales se complementan entre sí, estos productos abarcan la depresión desde el reconocimiento de las emociones.

En ellos podremos observar una paleta de colores brillantes que van desde tonalidades frías a cálidas, se creó un sistema con el patrón detrás de las ilustraciones y en caso de las técnicas proyectivas detrás del mismo, por otra parte las ilustraciones son monocromáticas, son líneas grises en los dos personajes que lo protagonizan.





Con la Cabeza en Las Nubes, es el primer producto, el cual cuenta con una historia que habla sobre las emociones y se vincula este concepto con colores, para ayudar al niño al reconocimiento de sus emociones, la paleta que se definió fue de colores cálidos desde el amarillo hasta el rojo, degradándose hasta llegar al otro progresivamente.

Los personajes que protagonizan esta historia son dos, Bernardo y el segundo personaje que no se le dio un nombre definido ya que se invita al niño a darle uno para crear una mayor conexión con el producto, de igual forma los fondos juegan un papel importante ya que cuentan con formas, las cuales rodean y resaltan a los personajes, en estos aplicamos el color que se definió para la página y los personajes se optó por líneas grises para darle mayor libertad al niño al momento de colorear.



CON LA CABEZA  
EN LAS  
NUBES





¡Hey! soy Bernardo, y este es mi amigo. La verdad no tiene un solo nombre y cambia constantemente, dependiendo de cómo me siento.

Hay veces en las que solo está ahí: sin color, no me molesta. La verdad, me acostumbré a que me acompañe todos los días. Pero hay otros días en los que está más presente y sus colores representan como me siento.



Por ejemplo: Cuando estoy muy feliz es amarillo, cuando estoy molesto es rojo o cuando estoy tranquilo es azul; aunque no siempre tiene un solo color y cuando eso pasa no logro entender bien lo que siento.





Todo iba bien, cada vez nos entendíamos mejor, pero llegó un día en el que gris dejó de brillar. Nunca había estado de ese color, lo sentía cada vez más y más presente. Aunque intenté que cambiara de color, no pasaba. Transcurrieron los días e intenté acostumbrarme a él, pero no me escuchaba.



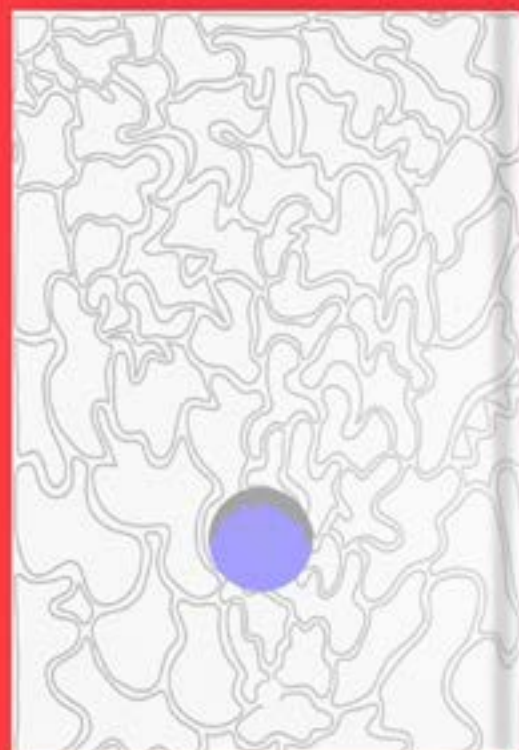
En ese momento, decidí hablar con mis padres de lo que sentía, y eso fue lo mejor que pude hacer. Varias personas me hablaron de lo que sentía y era tristeza, me dijeron que estaba bien estar triste de vez en cuando pero cuando esto duraba mucho tiempo había que hacer algo al respecto.





Después de que pasó esto, hablaba todas las semanas sobre cómo me siento y así volvió a tener colores! Ahora tiene colores nuevos: mientras más entiendo cómo me siento él se ve mejor cada día.







Un color más, en el segundo producto cuenta con cuatro técnicas proyectivas las cuales son el Test de la Figura Humana, Test de la Familia-HTP (árbol, casa, persona), Test de la persona bajo la lluvia, todos estos consisten en que el niño dibuje en las páginas en blanco que se proporciona en el mismo producto, para crear un sistema entre los tres se utilizó los mismos fondos de las ilustraciones, la cromática que se definió son de colores que van, desde el verde hasta el celeste.

UN  
COLOR  
MÁS





**DIBUJA UNA  
PERSONA**







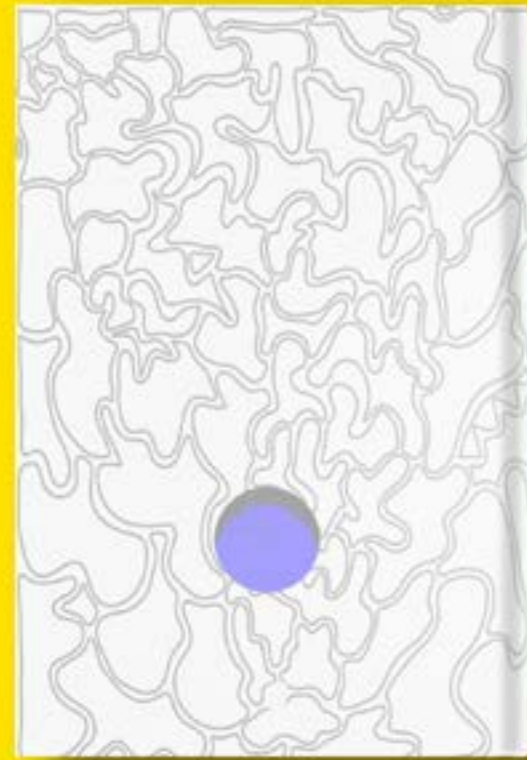
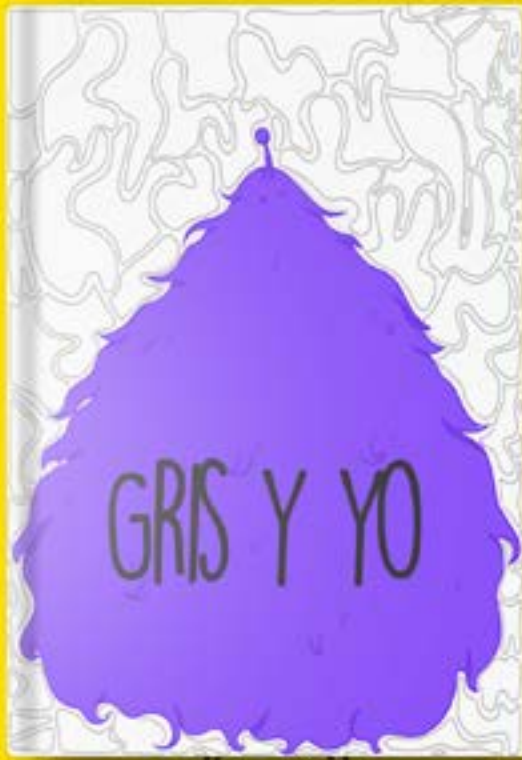


DIBUJA  
UN ÁRBOL,  
UNA CASA Y  
UNA PERSONA





DIBUJA UNA  
PERSONA  
BAJO LA  
LLUVIA






Gris y yo, en el último producto podemos encontrar una historia que habla sobre el tratamiento, desde una perspectiva más amigable para el niño, los protagonistas en dicha historia es Mar y Gris este nombre se le dio en consecuencia al primer cuento ya que se le dio a las emociones un color, una vez determinada la historia, se fijó la cromática con colores que van desde el celeste hasta el rosado, para las ilustraciones se realizó de igual forma los fondos y los personajes con tonos neutros.



¡Hola! Me llamo Mar, y este es mi amigo Gris.

Hace un tiempo descubrí algo, él no debería ser de ese color. Hace mucho tiempo que lo recuerdo así: siempre gris. Algunas veces es más claro y otras más oscuro, aunque mis amigos me contaban que se sentían de diferentes colores.





Aprendimos  
a estar juntos,  
pero esto no significa que  
sea bueno para mí.  
Todo parecía normal hasta que un  
día me llevaron con una persona  
con la que yo hablaba sobre Gris.  
Esto, al principio, me confundió.  
Con el tiempo, pasó algo que  
no esperaba.

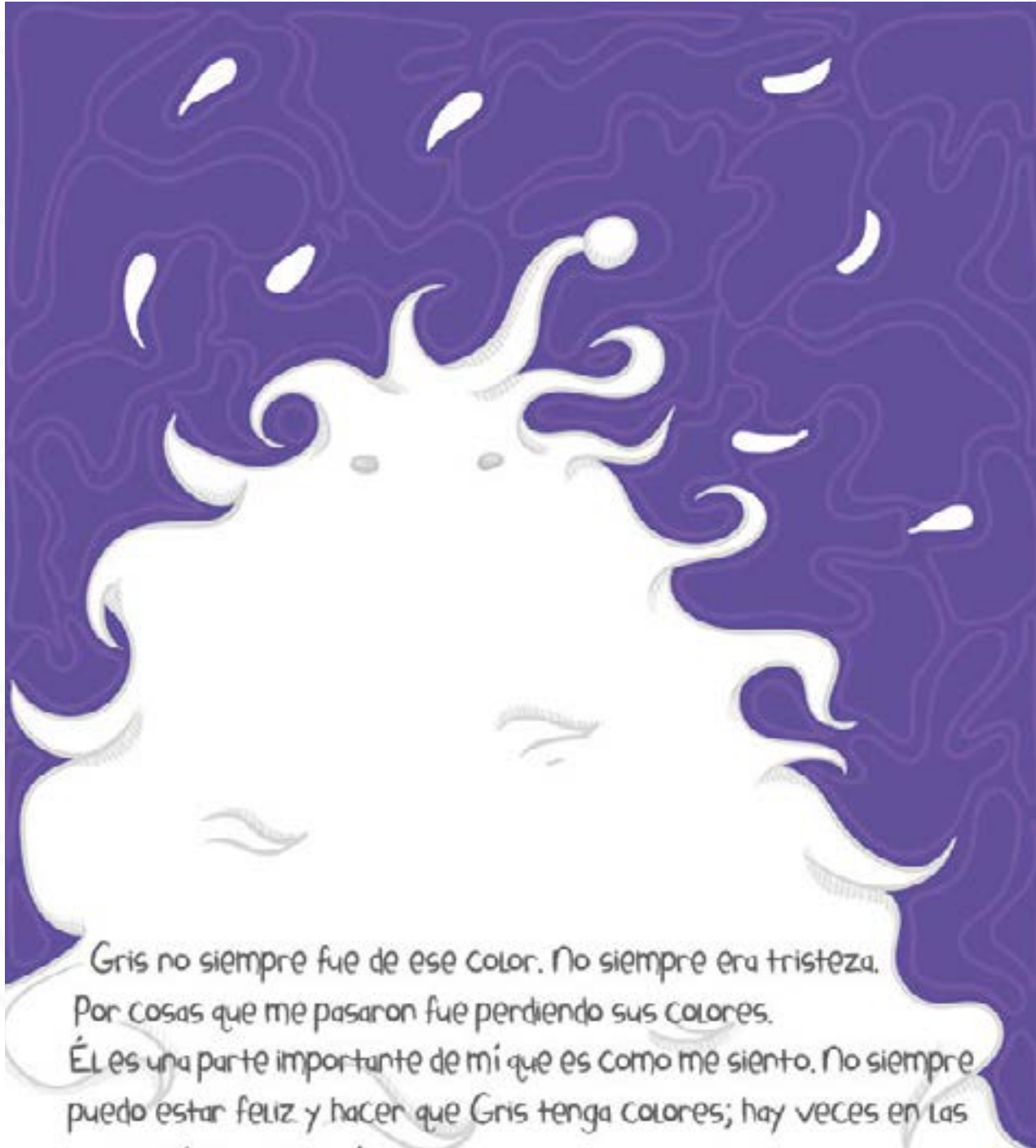


Gris empezó a tener pequeños puntitos amarillos y eso me hacía muy feliz. Cada vez, los puntitos fueron aumentando y cambiando de color, pero por algunas cosas esto se iba y Gris era él otra vez.





Esto  
me ponía triste por-  
que pensaba que algo estaba mal en mí,  
o que Gris era malo, pero ¡no! En ese  
momento entendí algo que cambiaría mi forma de pensar.



Gris no siempre fue de ese color. No siempre era tristeza.  
Por cosas que me pasaron fue perdiendo sus colores.  
Él es una parte importante de mí que es como me siento. No siempre  
puedo estar feliz y hacer que Gris tenga colores; hay veces en las  
que está bien que sea él.



La tristeza es un sentimiento normal siempre y cuando no esté presente por mucho tiempo, afectando mi vida diaria.



Con el tiempo, Gris y yo empezamos a llevarnos muy bien. Él era muy colorido ahora, eso me hacía muy feliz y cuando estaba un poco gris entendía que eso está bien de vez en cuando, ahora somos grandes amigos y gris es del color más feliz que puedas imaginar.



# VALIDACIÓN



En el desarrollo del producto y siguiendo las normas de la universidad, manifestado por el Mgst. Juan Lazo en calidad de director; procedí a contactar con la Mgst. Vanessa Duque Espinoza Psicóloga Clínica y Magíster en Intervención y Educación Inicial quien se hizo responsable de la revisión y análisis de dicho documento, y luego de varias deliberaciones, procedió, a emitir un aval favorable; el mismo que adjunto a continuación. Considero que es muy importante el aval emitido por una Psicóloga Clínica; toda vez que mi producto está enfocado a ser un soporte para un posible diagnóstico de la depresión en niños, esto me da la seguridad que el presente producto ayudará a salvaguardar la salud mental del niño. Dada la situación de pandemia que atravesamos, se procedió de la forma mencionada.





Cuenca, 10 de julio de 2020

A petición de parte interesada, Magíster Vanessa Duque Espinoza, con cédula de ciudadanía 010366628-5:

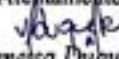
**CERTIFICA:**

Que, desde el 14 de abril del presente año, por petición de la señorita Jazmín Carolina Vásquez Espinoza, con cédula de ciudadanía 010740595-3, estudiante de octavo ciclo de la carrera de Diseño gráfico de la Universidad del Azuay, autora del Trabajo de titulación: "Diseño de un producto editorial ilustrado interactivo para niños sobre depresión infantil", se realizó la revisión de dos cuentos llamados: Con la cabeza en las nubes y Gris y yo, además de la sección Un color más.

Luego de la revisión correspondiente me permito informar que tanto los cuentos como la sección mencionada cumplen con los objetivos indicados por la señorita Vásquez Espinoza y planificados en su trabajo de titulación, lo que avala que el material puede ser utilizado para los fines planteados. Es importante señalar que como única observación se indica que los instrumentos de evaluación sugeridos en la sección Un color más, deben ser utilizados y aplicados exclusivamente por un profesional en el ámbito de la psicología con total conocimiento para su respectivo análisis y diagnóstico.

Es todo cuanto puedo certificar, autorizando a la interesada hacer uso del presente documento como mejor convenga a sus intereses.

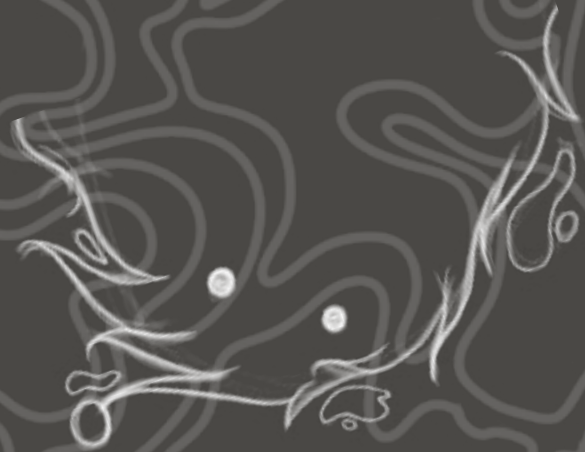
Atentamente,

  
Mag. Vanessa Duque Espinoza  
Psicóloga Clínica  
Magíster en Intervención y Educación Inicial



CONCLUSIONES  
&  
RECOMENDACIONES





# CONCLUSIONES

El presente proyecto se desarrolló con el objeto de ayudar a los niños con depresión; a lo largo del proceso tuve la oportunidad de conocer más a fondo sobre la depresión en niños, y todo lo que conlleva tener un desarrollo emocional saludable tanto en el desarrollo individual como colectivo y lo que trae consigo un mal diagnóstico.

De la mano de un psicólogo calificado se creó el material editorial que ayudará al niño en los puntos de gran relevancia, desde la depresión que se planteó como el conocimiento de las emociones, el diagnóstico por medio de técnicas proyectivas que serán el primer acercamiento del infante a un posible diagnóstico y por último el tratamiento, mediante el proceso de creación, se pensó en la conexión del niño con la historia y sus personajes, en el desarrollo se cuidó las expresiones usadas y que el niño tenga afinidad con el personaje y se sienta identificado, creando una mayor conexión con el producto.

# RECOMENDACIONES



La sociedad en la que nos desenvolvemos hoy en día, presta más atención a temas de esta índole; por lo que recomiendo abrir espacios para hablar sobre la salud mental en todas las edades, generando conciencia tanto en estudiantes como docentes, buscando un desarrollo saludable de la parte emocional o un pronto tratamiento en caso de ser necesario.

A nivel profesional se deberían dar más acogida a los psicólogos ya que como diseñadores estamos en constante comunicación con masas por lo que se puede transmitir de mejor manera. Al realizar este proyecto se vio una clara carencia de material editorial que aborde temas de esta índole por lo que creo oportuno incentivar a la interdisciplinaridad con psicólogos y diseñadores ayudando a llevar un vacío que existe en el mercado tanto por temor como por desconocimiento.



# BIBLIOGRAFIA

Alcántara, M. (2008, 12 de noviembre). La depresión infantil – CSIF. Innovación y experiencias educativas. Recuperado de <https://archivos.csif.es/>

Méndez, F. X. (2011). El niño que no sonríe: estrategias para superar la tristeza y la depresión infantil. Madrid: Pirámide.

Ortega, M. (2015). Factores de riesgo y protección de la depresión infantil (tesis de pregrado). Universidad de Jaén, España.

Herrera, S., & Jovel, C. (2016). Propuesta de manual de ilustración infantil a partir de los conceptos de la simbología en los test proyectivos H.T.P. y de La Familia (tesis de pregrado). Universidad Dr. José Matías Delgado, Antiguo Cuscatlán, La Libertad.

Almagro, A. G. (2007). El dibujo infantil. Madrid: Escuela Universitaria De Magisterio Sagrada Familia.

Erro, A. (2000). La ilustración en la literatura infantil. Revista de filología hispánica. Vol. 16 (Nº 3), p. 502.

Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. Revista infancias imágenes.

Vol.9 (Nº 1), p. 44.

Scherer, K. R. (2005). ¿Qué son las emociones? y ¿Cómo pueden ser medidos? SAGE Publications (Londres, Thousand Oaks, CA y Nueva Delhi, 695-729.

Cervantes, M, et al. (2014). Manual diseño editorial. Aguascalientes: Acuario Evolución Impresa.

al, C. e. (2014). Manual diseño editorial. Aguascalientes: Acuario Evolución Impresa.

Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona : IndexBook S.L.

Guerrero, L. (2016). El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas (tesis de maestría). Universidad Complutense de Madrid, España.

Cervantes, M, et al. (2014). Manual diseño editorial. Aguascalientes: Acuario Evolución Impresa.

Scolari, C. (2014). ANUARIO AC/E DE CULTURA digital. Obtenido de Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital: <https://s3.amazonaws.com>

# Índice de imágenes

IMAGEN 1: <https://www.pexels.com/es-es/foto/afilado-arco-iris-arcoiris-arte-230514/>

IMAGEN 2: <https://unsplash.com/photos/0lpQL-7ZSbPk>

IMAGEN 3: <https://www.pexels.com/es-es/foto/abundancia-adentro-aprendiendo-aprendizaje-2067569/>

IMAGEN 4: <https://www.pexels.com/es-es/foto/leyendo-nino-pagina-persona-1741230/>

IMAGEN 5: <https://www.beatriceblue.net/#e-13>

IMAGEN 6: <https://consaludmental.org/publicaciones/Maxysusombra.pdf>

IMAGEN 7: <https://www.behance.net/gallery/89993411/FIBA>

IMAGEN 8: <https://www.pexels.com/es-es/foto/mono-habitacion-nino-divertido-3661356/>

IMAGEN 9: <https://www.pexels.com/es-es/foto/amor-nina-cama-mono-3662845/>

IMAGEN 10: <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-libros-nina-3784648/>

IMAGEN 11: <https://www.pexels.com/es-es/foto/adentro-arte-arte-y-manualidades-artista-2831797/>

IMAGEN 12: <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-libros-nina-3784648/>

IMAGEN 13: <https://unsplash.com/photos/0lpQL-7ZSbPk>

IMAGEN 14: <https://www.pexels.com/es-es/foto/leyendo-nino-pagina-persona-1741230/>

IMAGEN 15: <https://www.pexels.com/es-es/foto/coleccion-de-sellos-colores-estampado-imagenes-709237/>

IMAGEN 17: <https://www.pexels.com/es-es/foto/libros-de-madera-libro-documento-3661193/>

IMAGEN 18: <https://www.pexels.com/es-es/foto/arte-artistico-brillante-colores-1170576/>

IMAGEN 19: <https://www.pexels.com/es-es/foto/leyendo-nino-pagina-persona-1741230/>

IMAGEN 20: <https://www.pexels.com/es-es/foto/arte-origami-1582782/>

IMAGEN 21: <https://unsplash.com/photos/NhtP-Np7X4rs>



## Resumen del proyecto

**Título del Proyecto** Diseño de un producto editorial ilustrado interactivo para niños sobre la depresión infantil

**Subtítulo del Proyecto**

**Resumen:**

Gracias a los avances de la Psicología durante los últimos años, la relevancia de los trastornos depresivos en Infantes se ha hecho cada más evidente, así como también la falta de material que pueda utilizarse para diagnosticar y ayudar en su tratamiento. El presente proyecto de tesis utiliza el diseño editorial y la ilustración digital para ayudar al diagnóstico en base a técnicas proyectivas, así como material para que los niños tengan un primer acercamiento a lo que es la depresión y lo que ésta conlleva. El resultado final es un grupo de narrativas plasmadas en tres productos editoriales interactivos.

**Palabras clave**

Psicología infantil, niños, cuentos, diseño editorial, ilustración.

**Alumno:** VÁSQUEZ ESPINOZA JAZMÍN CAROLINA

C.I. 0107405953

Código. 81057

**Director:** Lazo Galán Juan Carlos

**Codirector:**

## Abstract of the Project

**Title of the Project** Designing an Interactive Illustrated editorial product for children on child depression

**Project subtitle**

**Summary:**

Thanks to advances in psychology in recent years, the relevance of depressive disorders in infants have become increasingly evident, as well as the lack of material that can be used to diagnose and help in their treatment. The present thesis project uses editorial design and digital illustration to help diagnose based on projective techniques, as well as material so that children have a first approach to what depression is and what it entails. The end result is a group of narratives embodied in three interactive editorial products.

**Keywords** Children's psychology, children, stories, editorial design, illustration.

**Student** VÁSQUEZ ESPINOZA JAZMÍN CAROLINA

C.I. 0107405953

**Código:** 81057

**Director** Lazo Galán Juan Carlos

**Codirector:**

Para uso del Departamento de Idiomas >>>



**Revisor:** Valdiviezo  
Ramírez  
Esteban

**Nº. Cédula Identidad** 0102798261

