



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE

**Diseño de un sistema gráfico
ambiental para mejorar la
percepción en el entorno de los
centros geriátricos.
Caso: Centro Geriátrico
"Los Jardines".**

Proyecto Final de Carrera previo a la
obtención del título de:

Diseñadora Gráfica

Autora: Sofía Rafaela Montesinos
Márquez

Tutor: Dis. Fabián Cordero Salazar

Cuenca-Ecuador
2022



Diseño de un sistema gráfico ambiental para mejorar la percepción en el entorno de los centros geriátricos.

Caso: Centro Geriátrico "Los Jardines"



Autor:

Sofía Rafaela Montesinos Márquez

Director:

Dis. Fabian Cordero Salazar

Ilustración:

Sofía Rafaela Montesinos Márquez

Diseño y diagramación:

Sofía Rafaela Montesinos Márquez

Impresión:

La huella Digital

Cuenca-Ecuador
2022

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi mami, Esperanza, quien me ha apoyado de una forma inexplicable para culminar este proceso con mucho cariño, amor y paciencia. Gracias a ella hoy cumplo esta meta.

Agradecimiento

Agradezco a mi papi, Manolo, mis hermanos Juliana, Juan Manuel, Amelia y a Juan Cristobal que con su cariño y apoyo incondicional, me motivaron durante todo este proceso.

Gracias a mis tutores por su guía a lo largo de este proceso.

Índice

CAPÍTULO 1	13		
1.1 Marco teórico	15		
- Adulto mayor	15		
· Problemas comunes en el adulto mayor	16		
· Necesidades prioritarias de los adultos mayores	17		
- Centros geriátricos	19		
· Problemática de los centros geriátricos residenciales	19		
· Adaptación a las necesidades	19		
· Espacio e infraestructura	20		
- Diseño	23		
· Comunicación visual	23		
+ Elementos básicos del diseño gráfico	24		
+ Environmental graphics	31		
+ Diseño emocional	32		
+ Diseño de experiencias	34		
+ Placemaking	34		
1.2 Investigación de campo	39		
- Observaciones de la vida en el ancianato	40		
- Levantamiento del Centro Geriátrico	41		
- Levantamiento del Centro Geriátrico	42		
- Entrevistas	47		
1.3 Homólogos	51		
Proyecto: <i>Desarrollo de un sistema gráfico ambiental para mejorar la experiencia de los niños en los centros médicos.</i>	51		
Proyecto: <i>Ambiente de curación Diseño: Stanley Beaman & Sears</i>	52		
Proyecto: <i>Diseño interior para el área de hospitalización general del IESS</i>	53		
1.4 Conclusiones	55		
CAPÍTULO 2	57		
2.1 Programación	59		
- Segmentación	59		
		· Segmentación geográfica	59
		· Segmentación demográfica	59
		- Persona design	61
		· Mapa de empatía	64
		· Variables de conducta	66
		- Partidos de diseño	69
		· Forma	69
		· Función	70
		· Tecnología	71
		- Estilo gráfico	73
		· Soporte:	73
		· Cromática:	73
		· Tipografía:	73
		CAPÍTULO 3	75
		3.1 Ideación	76
		CAPÍTULO 4	81
		4.1 Proceso de desarrollo	83
		CAPÍTULO 4 - PROCESO DE DESARROLLO/FORMA	83
		4.2 Simulaciones finales	100
		Zona A. Administración	100
		Zona C. Comedor	102
		Zonas B - D - E. Habitaciones	104
		Zonas F. Gimnasio	106
		Interior habitación	108
		4.3 Validación	110
		¿Qué se evaluó?	110
		Análisis de los resultados	113
		Registro fotográfico	113
		Conclusiones	114
		Recomendaciones	115
		Bibliografía	116
		Referencias de imágenes	118
		Anexos	120

Índice imágenes

1. Diseño para adultos mayores	https://bit.ly/3yoFe4y	16
2. Pérdida de movilidad de los adultos mayores	https://bit.ly/3QU4jvy	18
3. Dependencia de enfermera o familiar	https://bit.ly/3yqyfbv	19
4. Actividades en centros geriátricos	https://bit.ly/3Ouw2RO	20
5. Infraestructura	https://bit.ly/3yoGbda	22
6. Espacio y usuario	https://bit.ly/39ZxyfN	23
7. Comunicación mediante el color, la luz y el mobiliario	https://bit.ly/3QKZrJ7	24
8. Elementos del diseño gráfico	https://bit.ly/3QQB7pO	26
9. Psicología del color	https://bit.ly/3QTQtJF	27
10. Paleta cromática	https://bit.ly/3NEiKBb	28
11. Espacio en blanco	https://bit.ly/2WmgEfO	29
12. Tipografía	https://bit.ly/3HTFb3W	30
13. Tipografía	https://bit.ly/3xZLbDv	31
14. Orientación dentro del espacio	https://bit.ly/3yOgvlO	32
15. Orientación dentro del espacio	https://bit.ly/3nm1uFP	34
16. Gerontodiseño	https://bit.ly/3Ag7fwm	35
17. Placemaking	https://bit.ly/3OHMYUC	36
18. Espacio diseñado para el usuario	https://bit.ly/3nopbNX	37
19. Espacio y el diseño gráfico	https://bit.ly/39Y1vNk	39
20. Investigación de campo	https://bit.ly/3A6xDc2	40
21. Vida diaria del adulto mayor	https://bit.ly/3nnFBWW	42
22. Comedor del centro geriátrico Los Jardines	Rafaela Montesinos	43
23. Levantamiento centro geriátrico	Rafaela Montesinos	44
24. Planta centro geriátrico	Rafaela Montesinos	45
25. Administración	Rafaela Montesinos	46
26. Dormitorios	Rafaela Montesinos	46
28. Enfermería	Rafaela Montesinos	47
27. Comedor	Rafaela Montesinos	47
29. Entrevista	https://bit.ly/3QR9Gvq	48
30. Gráfica ambiental aplicada en hospitales	https://bit.ly/3OEYrUM	52
31. Cromática variada y cálida	https://bit.ly/3niMd9l	54
32. Señalización interior y exterior con sistema	https://bit.ly/3baCGK9	55
34. Diseño para el usuario	https://bit.ly/3OFDb1g	60
35. Persona design	https://bit.ly/3HvH5AV	62
36. Adulto mayor	https://bit.ly/3OpOaxL	63
37. Adulto mayor	https://bit.ly/3u6yG8q	64
38. Enfermera	https://bit.ly/3bwDTzw	65
39. Usuarios	https://bit.ly/3xVfziE	69
40. Estilo gráfico	https://bit.ly/3l33r3B	70
41. Forma	https://bit.ly/3njaUC2	71
42. Función	https://bit.ly/3QS9sEf	72
43. Material adhesivo	https://bit.ly/3ua6LEj	73
44. Espacios con gráfica ambiental	https://bit.ly/3ylcSlv	74
45. Zonas por colores	https://bit.ly/3QTHbx2	79
46. Recorrido guiado	https://bit.ly/3NprKd8	80
47. Zonas climáticas	https://bit.ly/3xVfThm	80
48. Idea final	https://bit.ly/3OrstMh	81

Resumen

Los geriátricos, como espacios en los que muchos adultos desarrollan parte de su vida, implica la adecuación de ambientes acogedores y funcionales que influyen positivamente en el bienestar físico y emocional de este grupo. El presente trabajo plantea el desarrollo de un sistema de gráfica ambiental, aplicable a los diferentes espacios del geriátrico Los Jardines que, basado en conceptos como el wayfinding, el placemaking, el diseño emocional y la cromática genere espacios interiores amigables, con capacidad de ofrecer experiencias significativas al adulto mayor en su vida cotidiana.

Palabras clave: Ancianos, bienestar, diseño emocional, experiencia y wayfinding

Abstract

Geriatrics homes, as spaces in which many older adults develop part of their lives, imply the adaptation of cozy and functional environments that positively influence the physical and environmental graphics, applicable to the different spaces of Los Jardines nursing home that, based on concepts such as wayfinding, placemaking, emotional design, and chromatics, generates friendly interior spaces, with the capacity to offer meaningful experiences to the elderly in their daily lives.



Objetivo general

Aportar una mejor experiencia de usuario en los centros geriátricos mediante el uso de sistemas gráficos (environmental graphics), para ayudar a los adultos mayores a tener un entorno amigable.

Objetivo específico

Desarrollar gráfica ambiental mediante sistemas gráficos para ambientar el centro geriátrico "Los Jardines".

Introducción

Hace muchos años, en Cuenca, Ecuador, los adultos mayores eran respetados por la sociedad y su familia, se los consideraba como personas sabias y con experiencia por su camino recorrido. Actualmente, la percepción sobre las personas de edad avanzada ha cambiado radicalmente dentro del núcleo familiar y las relaciones con la sociedad.

Hoy en día el tiempo cada vez es más corto, las rutinas, el trabajo y las actividades diarias hace que percibamos que el tiempo se consume de manera rápida, generando emociones negativas en relación al cuidado y atención que un adulto mayor requiere, obteniendo como resultado el abandono. Para evitarlo, familias acuden a centros geriátricos para garantizar a las personas de tercera edad una calidad de vida adecuada; lo que convierte a estos espacios en una alternativa de hogar, en los cuales se ofrece una variedad de servicios integrales para garantizar el cuidado y atención requerida.

De acuerdo con el contexto se percibe que un cambio de vida impacta en la parte emocional de una persona, generando sentimientos de inseguridad, tristeza, abandono o desconfianza. Por esta razón, es importante mejorar la experiencia del adulto mayor dentro de un centro geriátrico, para que se sienta identificado con el espacio y pueda adaptarse a un nuevo entorno.

Por lo que, este proyecto busca aportar una mejor experiencia del usuario en los centros geriátricos mediante el uso de sistemas gráficos (environmental graphics), para ayudar a los adultos mayores a tener un entorno amigable. Generando resultados positivos de adaptación, confianza y seguridad que influya positivamente en sus emociones. La propuesta es trabajar en la ambientación del centro geriátrico "Los Jardines".





CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN



1.1 Marco teórico

- Adulto mayor

Los adultos mayores son aquellas personas mayores a 65 años que cuentan con derechos sociales. Sus familias, al igual que la sociedad, tienen la responsabilidad de cuidarlos y respetarlos. El envejecimiento de los seres humanos depende de sus experiencias de vida, transformándose en un proceso de cambios biológicos y psicológicos constantes que influyen en cómo interactúa un adulto mayor con la vida social, cultural y económica.

Actualmente, se habla de la vejez como un traductor cultural que tiene como eje central al envejecimiento y las maneras de asumirlo. Sin embargo, es importante destacar que la edad no tiene el mismo efecto en cada persona, ya que depende del estilo de vida de cada individuo (Tarrés Chamorro, 2002).

Al llegar a cierta edad, existen casos de adultos mayores que se vuelven dependientes de sus familiares o de la sociedad que los rodea. Vidal (2006) afirma que los ancianos "no siempre son dependientes a causa de su decadencia física, sino que lo son frecuentemente debido a la forma cómo son categorizados socialmente y a las presiones que se ejercen sobre ellos" (p.1).

Algunos autores coinciden en que los adultos mayores deben formar parte de organizaciones comunitarias, porque esto les permite tener una mejor calidad de vida y aprovechar su tiempo libre. La integración entre adultos mayores les permite relacionarse con personas que pueden mantener un contacto y compartir experiencias de vida.

Una persona adulta mayor de 65 años tiene el derecho de vivir y disfrutar de varias experiencias; sin embargo, la sociedad no está preparada para brindar un espacio acogedor. Por lo tanto, contribuir a mejorar la calidad de vida es tarea ineludible (Zapata Farias, 2001).



2. Pérdida de movilidad de los adultos mayores

· Problemas comunes en el adulto mayor

Con el pasar del tiempo ha existido un importante aumento en los índices de abandono de la población mayor a 60 años. El abandono genera sentimientos de soledad, tristeza, bajo autoestima, entre otros. Según la Organización de las Naciones Unidas, actualmente vivimos en una realidad donde el envejecimiento global ha tenido un aumento progresivo debido al desarrollo tecnológico, económico y social (ONU, 2017).

Muchas familias acuden a centros geriátricos para garantizar el cuidado de adultos mayores. Estos centros son espacios donde se les ofrece atención y vivienda permanente, apoyo psicológico y emocional que propicia las condiciones que mejoran el estilo de vida diaria con un trato especial y cuidado de su salud.

Al hablar de un espacio específico para adultos mayores, se busca crear una conexión entre el usuario y el ambiente que lo rodea, generando diferentes experiencias que logren aportar bienestar a su salud emocional y psicológica. Las personas, al llegar a la tercera edad, son un grupo de atención prioritaria y deben recibir atención especializada de calidad. En este sentido, las disciplinas del diseño pueden aportar en la generación y transformación de espacios para adecuarse a las necesidades de este grupo poblacional, contribuyendo así a mejorar su calidad de vida.

· Necesidades prioritarias de los adultos mayores

Envejecer es un proceso inherente a la vida del ser humano. Algunas capacidades en los adultos mayores disminuyen de manera interna o externa, con cambios que son completamente normales. Es importante que los adultos mayores tengan un envejecimiento activo, por lo que se puede trabajar con y para ellos, fortaleciendo su independencia constantemente mediante ejercicios físicos, mentales, cuidando su alimentación y apoyando su desarrollo emocional.

Según la enfermera Virginia Henderson (2010), de Jaén, España, las necesidades básicas que ayudan a determinar qué tan dependiente es un adulto mayor son: respirar normalmente, comer y beber de forma adecuada, eliminar los desechos corporales, moverse y mantener una postura adecuada, dormir y descansar, comunicarse con los otros y participar en entretenimiento, entre otros.

Al conocer las necesidades básicas de un adulto mayor, se puede entender sobre el nivel de dependencia que requiere un adulto mayor por parte de terceras personas y cómo esto puede afectar en su vida diaria cuando, en la usencia de atenciones oportunas, se presenten problemas psicológicos, sociales y emocionales, que podrían ser resueltos con el apoyo de expertos para un cuidado completo y con servicios de excelente calidad.



3. Dependencia de enfermera o familiar



- Centros geriátricos

· Problemática de los centros geriátricos residenciales

Un centro geriátrico es una residencia de adultos mayores. Un centro donde viven personas de este grupo poblacional, ya sea de manera temporal o, en la mayoría de veces, permanentemente. Estos lugares se convierten en una alternativa de un hogar para garantizar esta atención especializada, incluso para cuando, por causa de asuntos familiares o económicos, entre otros, no fuera posible su permanencia en su propia vivienda, en la de algún familiar o en otros lugares.

Estos centros ofrecen una variedad de servicios integrales de alojamiento y manutención, atención psicosocial y de rehabilitación, como también atención sanitaria y cuidados personales. Muchas veces, estos servicios son brindados por profesionales especializados para brindar un servicio adecuado, aunque existen otros casos en los que las garantías de estos cuidados y de la atención requerida, en ciertos centros geriátricos, no se cumplen, y en su lugar, existen evidencias de inseguridad, de maltrato o de descuido.

· Adaptación a las necesidades

Adaptar un espacio físico, pensado como una posibilidad para brindar seguridad, mayores facilidades y nuevas experiencias a un adulto mayor, permitiría propiciar una mejora en las condiciones cotidianas en la que se desenvuelven estas personas, lo que podría generar, igualmente, una disminución en el nivel de dependencia hacia los cuidadores, y así estar habilitados a ejecutar actividades de forma autónoma. Así, es importante considerar con especial atención en ciertos espacios pórticos, escaleras, ascensores y demás espacios que conectan las áreas interiores con las exteriores. La intervención en estos tipos de espacios evitan el aislamiento de los usuarios, fundamental para preservar su salud mental, así como para facilitar su tránsito y asegurar su acceso.

En el mismo sentido, el mobiliario debe adaptarse a las necesidades y a la ergonomía de las personas adultas mayores, para su comodidad e independencia. El dormitorio, como un espacio principal, debe ser amplio, cómodo y seguro, al igual que los baños, para evitar golpes, caídas u otros accidentes. En general, deben ser espacios prácticos, evitar colocar alfombras para no tropezarse, evitar objetos que obstaculicen el paso en pasillos y optar por utilizar colores claros que iluminen el espacio (Leann Reynolds, 2018).

A medida que pasan los años, sería difícil mantener siempre el mismo ritmo de vida, por lo tanto, un lugar tranquilo, acogedor y agradable que contenga elementos visuales, pueden lograr que las personas mejoren su autoestima y aumenten la sensación de autocontrol.

· Espacio e infraestructura

Es fundamental que la infraestructura garantice espacios con características adecuadas como las áreas de circulación, que puedan reducir los riesgos de accidentes de los usuarios, del personal, de los visitantes y de los proveedores. En el caso específico de un centro geriátrico, se debe tener en cuenta que la prioridad debería centrarse en el bienestar de los usuarios directos, es decir, en los adultos mayores.

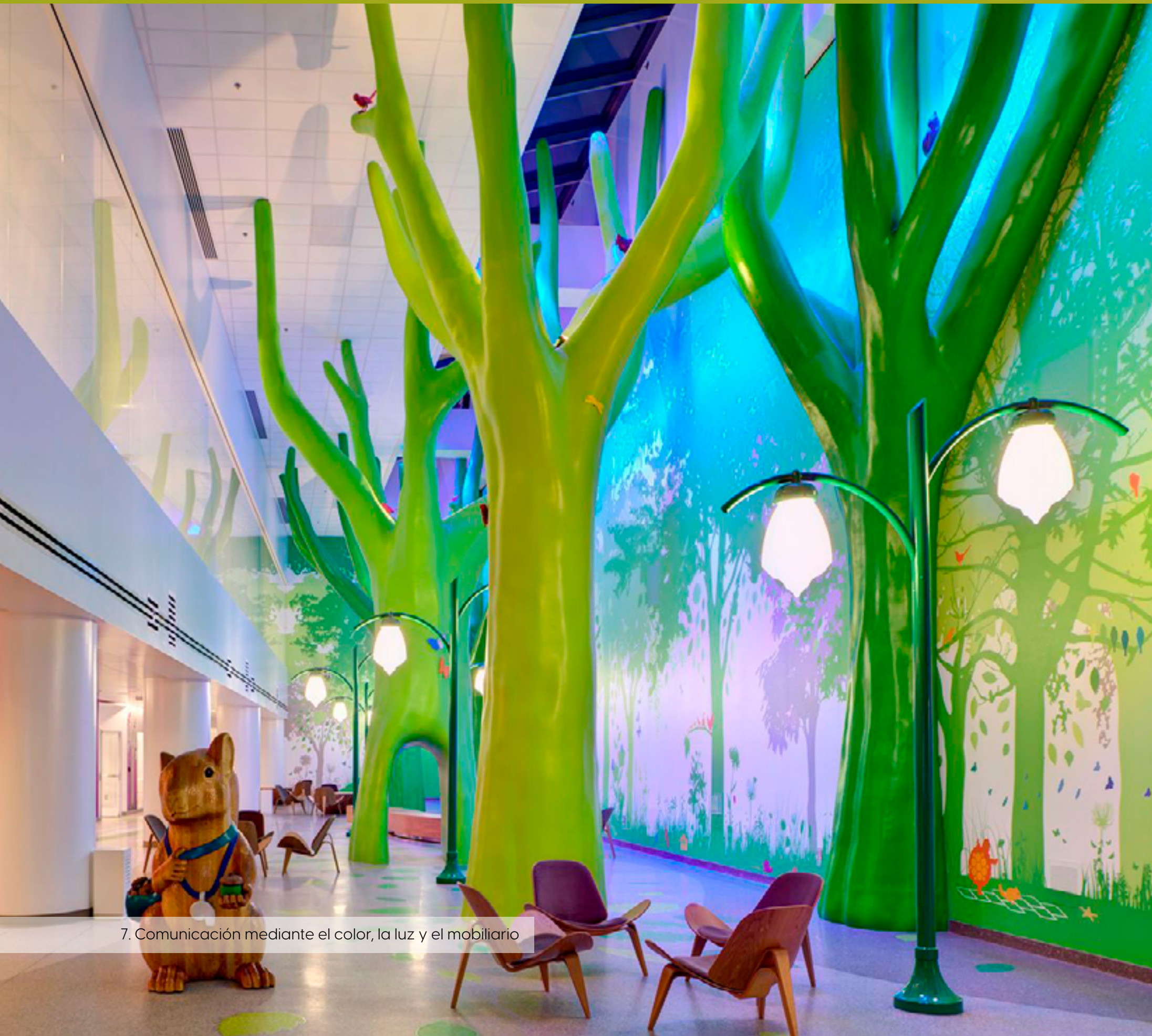
Por lo tanto, el flujo interno para la circulación de las personas debe ser analizado de una manera que no genere tráfico. Cada uno de los espacios debe ser pensado de acuerdo al impacto que podría generarse por el uso que se le vaya a dar y así fomentar un flujo que permita el fácil acceso y la circulación, todo esto reforzado con el uso de señalización apropiada (Banda Bazán & Melendez Dueñas, 2015).

La organización de la infraestructura en un centro geriátrico debe basarse en un orden estratégico que permita a los usuarios movilizarse con facilidad y eficiencia. Esta estrategia debería determinar los espacios que, aun estando establecidos, puedan generar un orden y un flujo en los servicios, para evitar desbarajustes innecesarios, así como la utilización caótica de los espacios.



5. Infraestructura





7. Comunicación mediante el color, la luz y el mobiliario

- Diseño

· Comunicación visual

La transmisión de un mensaje preciso es uno de los componentes más importantes cuando un diseñador genera una propuesta. La comunicación efectiva agiliza la función de esta propuesta, cumpliendo con su objetivo de dirigirse con claridad hacia los usuarios. El reto de un diseñador es entender a las personas, cómo actúan, el porqué de sus comportamientos y cómo hacer que el mensaje sea precisamente efectivo. Esto se puede lograr, solamente, una vez que las necesidades de los usuarios han sido analizadas y se haya construido la estrategia para satisfacer dichas necesidades, con mensajes idóneos. Así se podrá cumplir, además, con el objeto mismo del diseño gráfico.

“El rol de las comunicaciones visuales no termina en su producción y distribución, sino en su efecto sobre la gente” (Frascara, 2004, p.2). El saber cómo comunicar algo implica un análisis y un estudio amplio que debe ser realizado con cautela y precisión para lograr así impactar a los usuarios causando un efecto o una reacción adecuados en su día a día.

Se pueden utilizar elementos como el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, la textura, la escala, la dimensión, el movimiento y el color, este último siendo más relevante, ya que resulta esencial para el desarrollo de un diseño o proyecto.

+ Elementos básicos del diseño gráfico

> Color

“Los colores transmiten códigos y poseen sentidos diversos que ejercen una profunda influencia en nuestro entorno; nuestras actitudes y comportamientos, nuestro lenguaje y nuestro imaginario” (Pastoureau & Simonnet, 2021, p.13). El color es un elemento característico en un diseño, si el color varía, todo el sentido del mensaje, en consecuencia, podría variar.

El color es un tipo de percepción visual que se desarrolla en el cerebro. Cuando un rayo de luz ilumina un objeto, nuestros ojos captan determinadas ondas de luz y el cerebro las percibe como un color. Como ya se ha mencionado, el color es muy importante en el diseño gráfico, pues no solo posee una implicación estética o de una correcta percepción, sino su rol es mucho más profundo. En este sentido, Mazzeo (2017) plantea que:

“El color de una pieza gráfica es uno de los elementos de más alta pregnancia y que más influye en su carácter junto con el lenguaje de las imágenes. La elección cromática define fuertemente el carácter de un sistema independientemente de la complejidad y variedad del sistema cromático utilizado”. (p. 8)

El color tiene la capacidad de generar sentimientos, emociones y expectativas en el espectador, por lo que el momento en el que existe una interacción entre el usuario y el diseño, esta conexión se debería establecerse gracias a que este usuario se ha identificado o se ha sentido atraído por sus diferentes elementos.

Por lo tanto, los colores son emociones que estimulan y que provocan diferentes sentimientos dentro de cada persona. Según Morales (2016), el color influencia a las personas en su diario vivir. Los colores cálidos crean una sensación de energía, son más dinámicos e interesantes, mientras que los colores fríos son más neutros.



8. Elementos del diseño gráfico



9. Psicología del color

> Psicología del color

Los colores, como lo hemos dicho, transmiten diferentes sentimientos y emociones en los seres humanos. La psicología del color tiene como objetivo analizar cómo percibimos y cómo nos comportamos al ver un determinado color, al igual que las emociones que desarrolla la variedad de tonos cromáticos.

Los colores conectan a las personas con los espacios, les otorgan una identidad y una personalidad. Cada color provoca una respuesta emocional diferente, por lo que es importante conocer el efecto que produce. Los colores fríos producen una sensación de serenidad y calma, y, generalmente, se encuentran del lado azul del espectro. También existen los colores cálidos que pueden hacer sentir ira e incomodidad y se encuentran del lado rojo del espectro.

Los colores cálidos tienen alta saturación, provocan el aumento de la presión sanguínea y estimulación del sistema nervioso, en su mayoría son colores acogedores y espontáneos, que transmiten calidez, entusiasmo y ánimo. Los colores fríos son aquellos que se encuentran cercanos al azul dentro del círculo cromático, emiten calma, armonía, libertad. Los colores frescos o de primavera crean un ambiente tranquilo, tropical y refrescante, mientras que los colores claros se los conoce por su transparencia, liviandad, descanso y fluidez. Los colores oscuros contienen negro en su composición. Los colores pálidos, por su parte, contiene blanco, nos hacen sentir en un contexto suave y romántico, y los brillantes, como los azules, los rojos, los amarillos y los naranjas, son alegres y energéticos.

El uso del color es crítico y su éxito radica en aplicarlos de una manera propicia, sabiendo cuál es el mensaje que se quiere transmitir.



10. Paleta cromática

> Psicología del color para adultos mayores

El momento en el que los adultos llegan a una edad avanzada empiezan a escoger colores más limpios y puros, ya que son colores fáciles de reconocer; mientras que los colores muy saturados suele cansarles la vista.

La tercera edad, muchas veces, es representada con colores desaturados, tendiendo a utilizar tonos neutros y cálidos. Si mezclamos estos colores con una tonalidad de gris, simbolizan la fragilidad y la sabiduría de los adultos mayores (Cabrera, 2010).

“Existen numerosas teorías que demuestran que los colores son un verdadero lenguaje de sentimientos” (Pérez, 2011, p.1). La colorterapia para mayores, es un tipo de terapia que utiliza el color como método de relajación, cambio de emociones y liberación de estrés. Está enfocada en personas mayores, ya que cada color tiene beneficios específicos.

Lizeth Morales (2016), especialista en arte en el proceso de aprendizaje, menciona que al aplicar el color se deben tener en cuenta las emociones. En el entorno de los centros geriátricos, La autora sugiere que se establezcan colores cálidos que estimulen la actividad mental, como el color beige o el marrón, los cuales son perfectos para aplicarlos en espacios como la enfermería, los talleres, los pasillos y las habitaciones.

El verde es un color relajante, color de la naturaleza, relacionado con la salud, la armonía, la frescura y la seguridad; el azul significa confianza, es un color que puede ser aplicado para terapias, ya que se lo asocia con la calma y la profundidad; el color naranja, en cambio, es cálido y se asocia con la diversión porque produce efectos vigorizantes que estimulan la mente y la creatividad, perfecto para espacios donde se realicen actividades. El color blanco se lo conoce por la sensación de limpieza y calma, por lo que se recomienda utilizar en espacios como la cocina, la lavandería y los baños (Morales, 2016).

> Ilustración

Ilustrar se refiere a “aclarar un punto o materia con palabras, imágenes o de otro modo” (Real Academia Española, s.f., definición 2). En el diseño gráfico, la ilustración narra un texto o lo complementa o puede acompañar a un texto para que se lo entienda con claridad.

Gracias a los avances tecnológicos, hoy en día se utilizan herramientas digitales que facilitan el desarrollo de una ilustración con adaptación para diferentes medios, simulando el funcionamiento de las herramientas tradicionales.

> Espacio en blanco

Los espacios en blanco, utilizados dentro del campo visual, generan los efectos de descanso para la vista, consiguiendo que sobresalga y destaque una composición, lo que permitirá seguir un diseño de forma más fácil, creando dinamismo (Calvera & Pombo, 2011).

Al espacio en blanco se lo puede definir como un área o distancia entre los objetos; es un punto clave al momento de diseñar un espacio digital o análogo.



11. Espacio en blanco

> Tipografía

La tipografía es un sistema de signos, cada signo tiene sus propias características, lo cual permite a los usuarios manejar cada signo a su manera y en su lengua. La tipografía está hecha de diferentes letras, números y símbolos y pueden aplicarse en soportes físicos o digitales.

“La familia tipográfica es un conjunto de signos alfabéticos y no alfabéticos con características estructurales y estilísticas comunes, que permiten reconocerlas como pertenecientes a un mismo sistema” (Mazzeo, 2017, p.11). Al elegir una familia tipográfica se debe pensar en cómo esta interactúa en la imagen que la acompañará para así crear relación de armonía o contraste entre tipografía e imagen. La elección de la tipografía también considera el sentido que cada familia tipográfica aporta en función de sus particularidades formales, origen e historia.

Existen diferentes tipos de fuentes como la serif, que es una tipografía clásica con líneas unidas a las terminaciones de los trazos; es una buena opción aplicarlas en proyectos más tradicionales como revistas o periódicos. La tipografía Sans serif no tiene ese trazo extra, es una fuente, justamente, sin serifas, tienen un estilo considerado limpio y moderno, con facilidad de lectura en pantallas digitales.

Las tipografías también tienen una variación de estilo, como cursiva, negrita, mayúscula y fuente de lujo. Esta última variación es recomendable para aplicarla en textos pequeños, ya que es decorativa y puede cargar el contenido.







14. Orientación dentro del espacio

+ Environmental graphics

> Aspectos funcionales (orientaciones)

Diseño gráfico ambiental es un tipo de diseño que utiliza diferentes espacios para dar un mensaje determinado a un grupo de usuarios, invitándolos a ser parte de un entorno diferente y a interactuar en él.

Según Atamaz (2019), el diseño gráfico ambiental es el encargado de la orientación y entretenimiento en espacios, diseña la información y la identidad de una marca para dar sentido a un lugar. Puede utilizar signos, símbolos y demás elementos que vayan de la mano de la arquitectura y el diseño.

El entorno es algo que está en el día a día de las personas generando experiencias diferentes, haciéndolas que se sientan identificadas y seguras. El diseño aplicado en un entorno influye en las experiencias de los usuarios de manera directa; de este modo, se convierte en un reto para los diseñadores, aportar una orientación clara, funcional y atractiva para crear espacios visualmente tranquilos y agradables, utilizando gráfica y color (Calori & Vandendynden, 2015).

El ambiente y el entorno de un espacio pueden afectar a una persona de diferentes maneras, por lo tanto, es muy necesario brindar al usuario un espacio con vida, buena comunicación, orientación y color para generar una conexión exitosa entre las personas y el espacio que le rodea.

> Wayfinding

García Moreno (2012) define al Wayfinding como una "acción cognitiva que las personas aplican cuando necesitan saber dónde están, hacia dónde quieren ir y qué camino y criterios de desplazamiento deben aplicar para cubrir sus expectativas" (p.7). Este concepto se desarrolla después del análisis de la obra de Lynch (1960), quien define wayfinding como la orientación de las personas. Por lo tanto, "el proceso Wayfinding no habla de recurso de orientación en sí mismo, sino de cómo se orientan las personas y cómo se estudian estos mecanismos a través de procesos analíticos" (p.10).

> Señalética

La señalética se define como una serie de signos que buscan una reacción determinada por parte de los usuarios, los cuales ayudan a identificar, orientar y facilitar un movimiento dentro de un espacio determinado. Cuando la señalética está bien diseñada, hace que un lugar sea más amigable. La señalética "estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos, al mismo tiempo que los organiza y regula" (Moles & Costa, 2005, p. 231).

Se clasifica a la señalética de acuerdo a su función y a sus objetivos. No se puede clasificar por su orientación. Se trata de la información que ubica a una persona en su entorno, brindándole dirección, signos específicos de circulación como flechas o prohibiciones, lo que ayuda al usuario a identificar en dónde se encuentra y cómo puede dirigirse hacia diferentes lugares.

+ Diseño emocional

Como objetivo principal dentro del diseño emocional, está generar empatía entre persona y producto. El diseño tiene la posibilidad de conducir y provocar diferentes emociones y sentimientos, en especial cuando coincide con los sentimientos positivos o negativos de las personas, en un momento determinado.

Según Koolen (2006), director del Área de Cardiología, del Hospital General Universitario Gregorio Marañón, expone que las personas que están internadas en un hospital o en un centro, pueden disminuir su nivel de estrés si están rodeados de espacios que les brinden confianza y paz. Esto nos lleva a demostrar que el diseño gráfico puede llegar a afectar directamente a los pacientes de forma positiva para su recuperación y estadía en el espacio.

Rivera (2012) habla del gerontodiseño, al cual se lo debe considerar como una necesidad, debido a que busca que los adultos mayores de hoy en día puedan acceder a productos



15. Orientación dentro del espacio



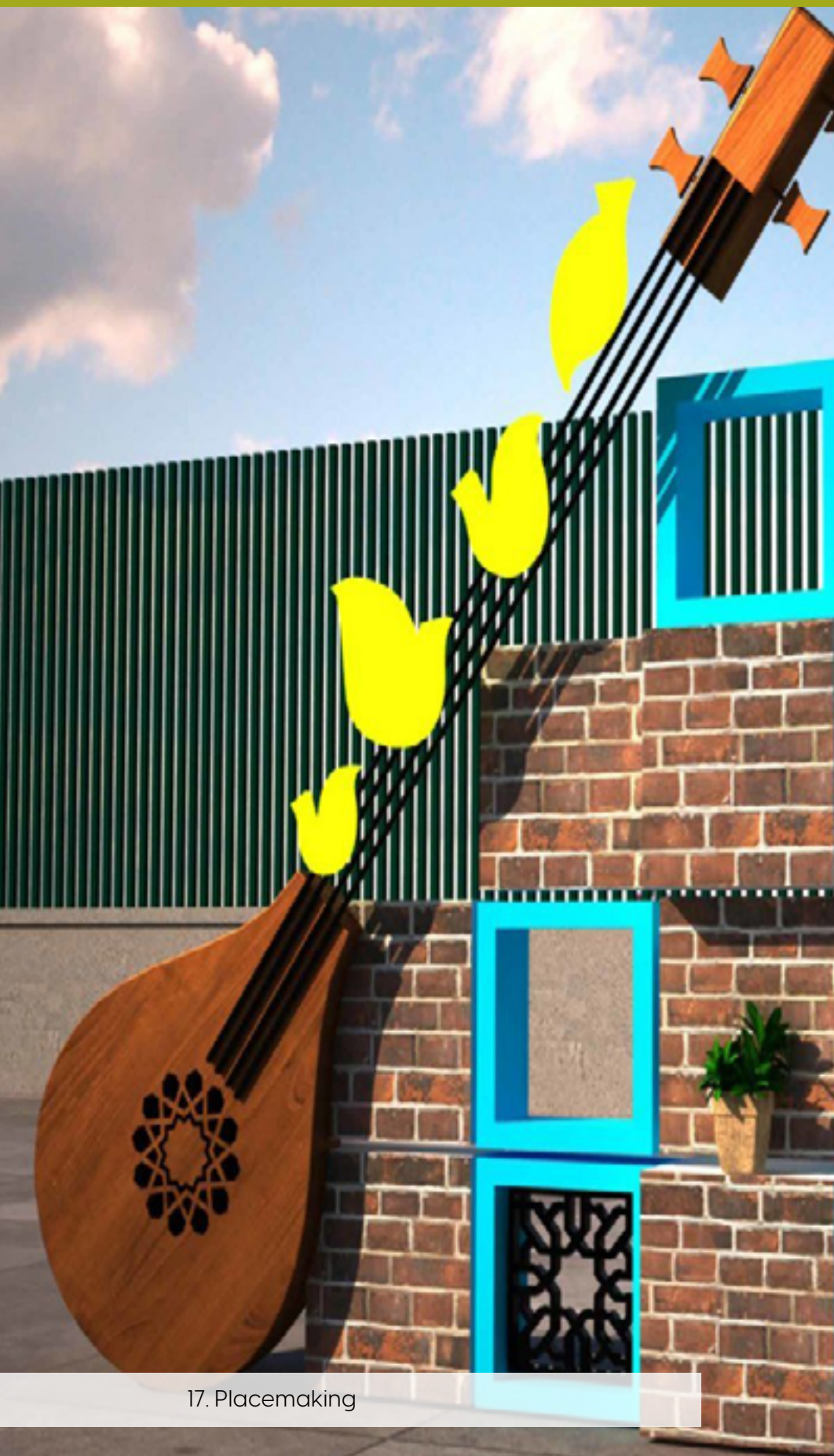
16. Gerontodiseño

diseñados adecuadamente, según sus necesidades; productos prácticos que mejoren su calidad de vida.

El gerontodiseño, según Lawton (1998), psicólogo del comportamiento y gerontólogo de los Estados Unidos, se define como la adaptación y desarrollo de productos, servicios y ambientes a las necesidades de una población envejecida y que envejece. Por otro lado, Joaquim Parra (2006), doctor en antropología social y cultural, explica que la fusión entre la gerontología y el diseño buscan adaptar objetos y espacios para los adultos mayores y sin centrarse solamente en las deficiencias.

La visión del usuario dentro del espacio es estratégico e importante tener en cuenta al hablar del gerontodiseño, razón por la que la antropometría debe estar presente, teniendo en cuenta la altura relativa con respecto al campo de visión, es decir entre 1,30m y 1,40m de altura; así se reducirán movimientos innecesarios que pudieran incomodar al adulto mayor. Es importante tener en cuenta que los materiales que se utilizan en el piso deben ser seguros.

El gerontodiseño se centra en el individuo y su ambiente, servicios, objetos, espacios y productos para el adulto mayor, considerándolo capaz de pensar, actuar, sentir, tener sueños y objetivos sin importar su edad. Se debe tener presente que el adaptar un espacio con equipos ortopédicos no es una solución, debido a que no se tiene en cuenta su parte emocional, pudiendo provocar afectaciones a su autoestima o dificultando su proceso de adaptación. El gerontodiseño trata de crear ambientes adaptados a las diferentes discapacidades, cómodos, sin barreras y menos agresivos.



17. Placemaking

+ Diseño de experiencias

El diseño experiencial busca generar vivencias para los usuarios mediante espacios creados con distintas visiones y objetivos. Huertas (2015) afirma que "las experiencias estarán vinculadas a un conjunto de parámetros ambientales del entorno que serán los encargados de activar los procesos cognitivos específicos en el usuario y provocar dicha experiencia" (Huertas, 2015, p.651)

Para complementar esta afirmación, se puede añadir que cuando se crea un ambiente, cuya finalidad sea la de brindar experiencia no es trabajo fácil. Se lo debe realizar en manos de profesionales que puedan ofrecer bienestar y satisfacción a los usuarios.

Según estos enfoques, se puede definir que el diseño experiencial se basa en los sentimientos y valoración del usuario con respecto a la interacción con un producto. La música, el olor, el mobiliario y el color de un espacio influyen en la experiencia de un usuario, por lo que son aspectos que se deben tener en cuenta para crear un diseño que genere nuevas experiencias basadas en emociones y sensaciones.

+ Placemaking

Según el Consejo de Planificación Metropolitana de Chicago, el placemaking tiene el potencial de ser una de las ideas más transformadoras de este siglo. Este concepto se le considera una herramienta práctica que ayuda a mejorar barrios, ciudades y regiones; y si aplica a lugares tan grandes como los antes mencionados, seguramente podría aplicarse en espacios más pequeños y definidos, como un centro geriátrico, por ejemplo.

El placemaking, a través del espacio, busca generar una experiencia para el usuario con la ayuda de diseñadores, ingenieros y otros profesionales que pretenden generar, como metas, estrategias donde los problemas más comunes tengan solución. La motivación inicial para su creación y el cumplimiento de su propósito se centra en la intención de transformar una realidad existente en una realidad deseada (Frascara, 2000), cumpliendo así expectativas y generando buenas experiencias.

> Trabajar con el usuario

Un proceso creativo tiene como participantes a los diseñadores y codiseñadores, con el fin de que estos le ayuden al diseñador a transformar, a desarrollar y a complementar ideas a través de observaciones, interpretaciones y expresiones.

Hablar de co-diseño significa hablar de una interacción entre el diseñador (experto) y los usuarios, en donde los segundos aportan desde su experiencia en el uso de los productos o espacios y desde el conocimiento de primera mano de las problemáticas que enfrenta cada diseño. Codiseñar significa tener en cuenta los criterios e ideas de los usuarios y trabajar de la mano con estos.

El trabajo de los diseñadores siempre ha sido conectar la tecnología con las personas. Según a cómo se aplique el diseño, se podrá constituir como una herramienta para solucionar problemas, propiciando, de este modo, condiciones favorables para mejorar la calidad de vida; es allí donde precisamente aparece el diseño centrado en el usuario.

“El diseño debe enfocarse en colocar al usuario final en el centro del proceso de diseño” (Morales Urrutia, 2019, p.3), y mediante su percepción lograr que el producto sea cien por ciento pensado en el usuario y en sus necesidades, logrando que el producto sea útil.



18. Espacio diseñado para el usuario

> Mejorar los entornos

Al pensar en un entorno se debe tener en cuenta si este ayudará al usuario a orientarse y sobre todo a identificarse. En el caso de un centro geriátrico, que son espacios que suelen ser solitarios, no acogedores y fríos; se debe crear un ambiente donde el adulto mayor pueda tener un entorno amigable que vaya de acuerdo a su edad y a sus capacidades.

Los espacios que nos rodean son fundamentales. Dentro de los centros geriátricos, estos espacios son manejados, generalmente, de una manera inadecuada, ya que no se suele utilizar ningún tipo de guía para los usuarios o sus familiares, llegando a causar incomodidad e incluso quejas por parte de los usuarios, debido a que tampoco cuentan con ayuda externa que facilite su orientación.

Por lo tanto, es importante crear un entorno amigable y cálido para darles un mejor estilo de vida a los usuarios que habitan los diferentes espacios. Esto se puede lograr mediante el uso de luz natural, vegetación, diseño, color, entre otros elementos.

> Relación entre el diseño gráfico y el diseño de interiores

Diseño gráfico es todo aquello que busca comunicar un mensaje visual mediante mensajes gráficos, mientras que el diseño de interiores procura la consolidación de espacios, observando hasta el último detalle.

En este proceso se tomarán los dos tipos de diseño para construir un espacio donde se pueda comunicar un mensaje de calidez y armonía y, a la vez, realizar un espacio funcional y apto para las personas que lo habitan. Estas dos ramas del diseño van de la mano al momento de desarrollar un espacio personalizado con la idea de una vejez interactiva para adultos mayores.







1.2 Investigación de campo

El presente trabajo se desarrollará en el Centro Geriátrico "Los Jardines", ubicado en la ciudad de Cuenca, Ecuador. La misión de este centro es brindar a los adultos mayores el tiempo, el cuidado y la atención profesional que ellos requieren. Para esto, cuentan con personal certificado y una infraestructura moderna para garantizar comodidad y bienestar, no sólo para adultos mayores, sino para aquellos pacientes que necesiten cuidados médicos y de enfermería permanente.

El centro geriátrico cuenta con distintos servicios, tales como: enfermería, alimentación cinco veces al día, servicios de lavandería y planchado, terapia física, terapia ocupacional, médico de planta, video vigilancia, hidroterapia, paseos recreativos y eventos sociales; además brinda asistencia personalizada para alimentación, apoyo en caminatas, ayuda en aseo personal y vestimenta, control diario de medicamentos y una sala de estadía para entretenimiento.



- Observaciones de la vida en el ancianato

El geriátrico "Los Jardines" alberga a 40 usuarios con diversas necesidades. Entre las actividades, según explica Patricia Carchi, enfermera del geriátrico, se realizan juegos como bingos, manualidades, trabajos y juegos en grupo, ayudándolos a socializar entre sí, dándoles una vida en comunidad y creando lazos entre compañeros y compañeras.

Los usuarios reciben su alimentación cinco veces al día: cuentan con desayuno, comida de media mañana, almuerzo, comida de media tarde y merienda, lo que permite a los usuarios a mantenerse sanos y fuertes. Cada paciente lleva una dieta específica y, en algunos de casos, se busca darles gusto y tener opciones extras en caso de que el menú propuesto no sea apetecido.

Las visitas de sus familiares y de sus amigos se encuentran habilitadas; sin embargo, se debe pasar por administración para anunciar su visita e informar a quién se visitará. En caso de que se consideren restricciones para que un usuario no pueda recibir visitas, ya sea por enfermedades u otras condiciones, en ese momento se informa a los familiares y se determinan los criterios para tomar precauciones o para tomar diferentes decisiones que beneficien al adulto mayor.

- Levantamiento del Centro Geriátrico

Después de haber visitado el Centro Geriátrico “Los Jardines”, se puede observar que los espacios que reciben a los adultos mayores son espacios poco acogedores y fríos. Estos espacios deberían cumplir la función de recibir y brindar una calidad de vida adecuada a sus huéspedes, sin embargo, no tienen en cuenta que un espacio cerrado afecta emocionalmente a las personas que están en ese espacio día a día.

Existen diferentes espacios destinados para visitas como el corredor principal, donde se puede dar un paseo; el corredor ubicado a la salida de los dormitorios, espacio amplio donde los pacientes salen de sus habitaciones a respirar e interactúan con sus vecinos, visitas o amigos; la sala común, es un espacio donde comen, juegan, tienen show de música y más.

Los espacios no tienen una señalización adecuada, el momento que ingresa un usuario, no tiene claridad para dirigirse a donde desea. Existen señalizaciones pequeñas que indican los nombres de los espacios al ingresar en cada uno de ellos, pero no hay una orientación clara para un usuario nuevo o externo que visita el centro y debe dirigirse a un lugar específico.

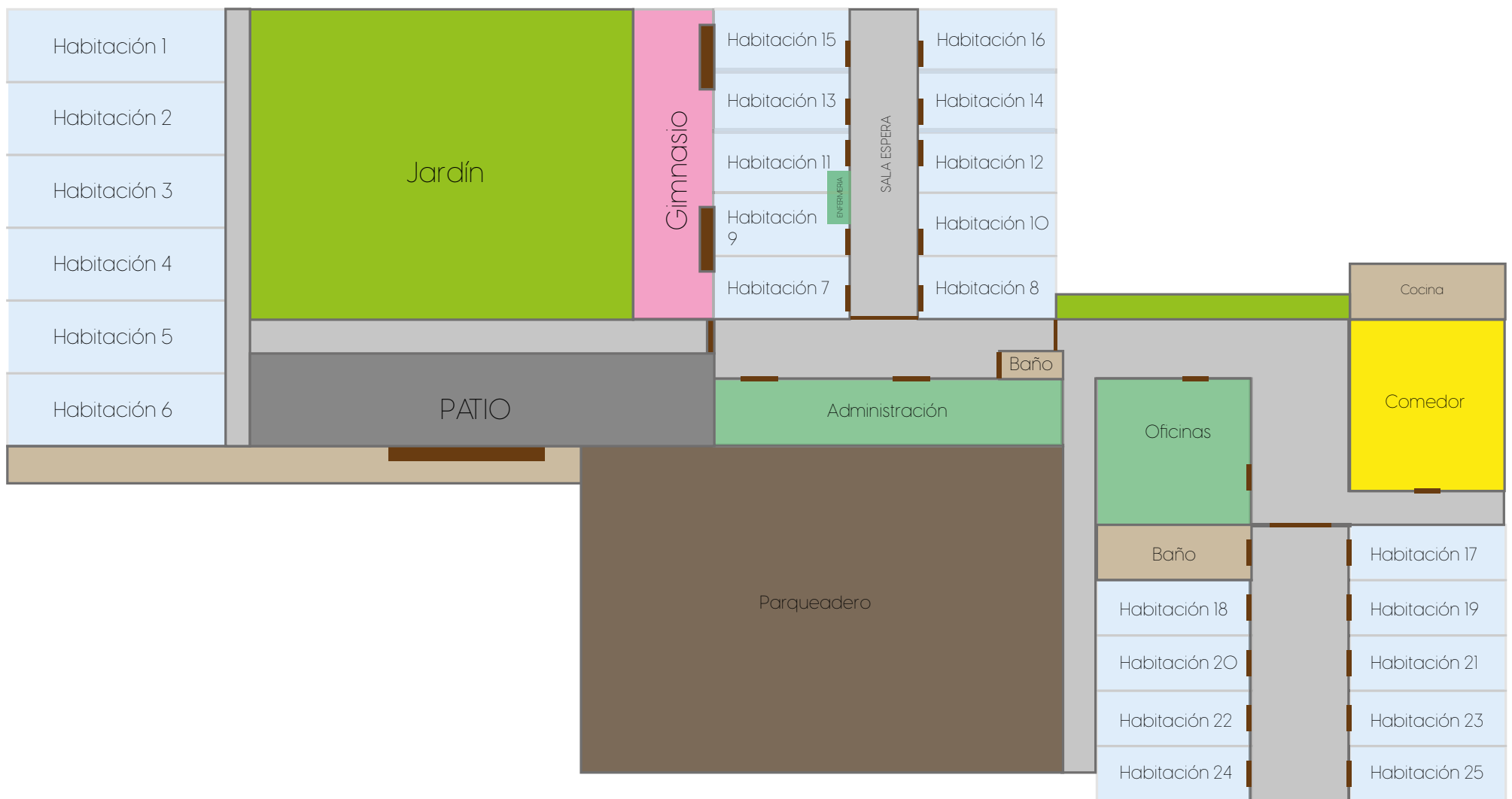
Las paredes son de un color claro, existen muchos espacios en blanco en corredores y habitaciones, en algunos casos están unos pequeños cuadros o los números de sus habitaciones.



22. Comedor del centro geriátrico Los Jardines

- Levantamiento del Centro Geriátrico

Se realizó un levantamiento del espacio para tener un entendimiento claro de su distribución de manera real. Esto facilitará desarrollar un sistema gráfico continuo en el espacio para guiar al usuario interno o a personas que visiten el Centro geriátrico "Los Jardines".





24. Espacios centro geriátrico



25. Administración



26. Dormitorios



27. Comedor



28. Enfermería



- Entrevistas

Se realizaron varias entrevistas a diferentes personas que trabajan dentro del centro geriátrico "Los Jardines". Se entrevistó a la Lic. Verónica Peñas, directora del geriátrico, cuya información concluyó que con la ayuda de una adecuada aplicación de diseño y cromática, se puede mejorar la calidad de vida de los adultos mayores, logrando que se identifiquen con el espacio.

De igual manera, se entrevistó a la psicóloga del geriátrico, Jéssica Rojas, quien explicó que la aplicación de un diseño en el espacio ayudaría especialmente a los pacientes con Alzheimer u otras condiciones mentales, quienes no identifican los espacios para que puedan moverse con una buena comunicación visual, logrando convertir los espacios para que reflejen paz y den calidez. Además, expuso que a través de talleres y de terapias se puede ayudar a socializar, trabajando en la parte cognitiva, en la memoria, en el razonamiento y en todo tipo de actividades que ayuden a través del juego.

Para complementar la información recabada, se entrevistó a una diseñadora gráfica y a una diseñadora de interiores para tener una claridad del enfoque a dónde debería estar dirigido el diseño.



Patricia Carchi Enfermera del geriátrico

Patricia en su entrevista aporta que la intervención que se propone en este proyecto no sólo sería beneficiosa para los adultos mayores, sino también para las personas que trabajan ahí, ya que los espacios son vacíos y fríos y no existe una motivación. "Los colores pueden ayudar a las personas a sentirse a gusto en un espacio, transformándolo en un lugar amigable y cálido, logrando que los usuarios disfruten su estancia".

Patricia cuenta que realizan actividades para mantener activos los recuerdos de los pacientes. Sin embargo, existe un grupo de adultos mayores con enfermedades que dificultan su proceso cognitivo, con ellos se realizan ejercicios físicos para mantenerlos fuertes.

"Pienso que el diseño gráfico puede desarrollar escenarios o espacios que generen distracción, ya que los adultos mayores son como niños, creo que esto sería de gran ayuda para que puedan divertirse con facilidad."



Jessica Rojas
Psicóloga del geriátrico

Jessica lleva 9 meses trabajando junto a los adultos mayores, gracias a su experiencia y conocimiento pudo aportar que desde la psicología un adulto mayor puede adaptarse a un espacio con colores acordes a su estilo de vida, ya que el color influye de forma directa en el usuario.

“Muy independiente de la edad pienso que siempre se debe utilizar colores que transmitan paz, serenidad y de una u otra forma concentración; como puede ser en el caso de la azul, verde, lila o blanco”

Es muy importante la socialización con los adultos mayores, por lo que mediante talleres, terapias y actividades a través del juego se trabajará en la parte cognitiva, en la memoria y razonamiento.

Jessica piensa que a través del diseño gráfico se puede ayudar a pacientes con Alzheimer o demencia que no reconocen el espacio, mediante la aplicación de la comunicación visual alineada en todos los espacios se puede ayudar a mantener una mejor orientación.



Juliana Montesinos
Diseñadora de interiores

Juliana desde su experiencia laboral menciona que este proyecto puede ayudar de diferentes formas a los adultos mayores brindándoles espacios agradables en los cuales se sientan identificados. Propone la idea de aplicar mobiliario específico para adultos mayores, al igual que una iluminación para mejorar la calidez del espacio.

“En un centro geriátrico la distribución debe ser pensada para cada uno de los usuarios y sus necesidades. Lo más importante es generar una buena distribución en el espacio con el mobiliario y el uso del color o texturas.”

“Estoy convencida que el color es una ayuda perfecta para que los adultos mayores puedan diferenciar con mayor facilidad los espacios. Mediante la aplicación adecuado del color y algunos detalles planos el adulto mayor se guiará con facilidad.”



Gabriela Valdivieso

Diseñadora gráfica

Gabriela aporta como diseñadora gráfica que el aplicar diseño dentro de un espacio se transforma en herramienta clave en el día a día de las personas; por lo que se debe diseñar con precisión dependiendo al público al cual se dirige.

“Como diseñadora pienso que los adultos mayores están en una etapa crucial de su vida, donde las emociones se alborotan con facilidad. Por lo que los geriátricos o los espacios donde viven tienen que dar un aporte positivo para su diario vivir.”

“El color es un lenguaje del sentimiento, porque los sentimientos provocan algunas sensaciones y estas sensaciones hacen que los colores sean más poderosos de lo que nosotros creemos, debido a que cada color tiene su significado.”

Los adultos mayores son como niños y se los tiene que tratar con el mayor cariño, aplicando diseño emocional y una gráfica adecuada, ayudará a los usuarios a desenvolverse en el espacio y tener una mejor orientación.



Fernanda Merchán

Familiar de un anciano

Desde el punto de vista de Fernanda este proyecto será positivo para los adultos mayores como para sus familiares, ya que ayudará beneficiará a sus pacientes, los ayudará a guiarse dentro del espacio sin ayuda de terceros, los espacios se transforman en lugares cálidos y divertidos. Su opinión aporta desde una mirada de un familiar, entendiendo que es lo que se espera de un centro y una retroalimentación de lo que puede mejorar.

“Nosotros como familia decidimos que nuestra mamá debía vivir este tiempo allá, ya que iba a tener una mejor calidad de vida, con actividades enfocadas en su edad, con motivación y pasar un tiempo de calidad. Una persona de la tercera edad pasa en casa, muchas veces abandonado de su familia, sin actividades recreativas y cognitivas como brinda un centro geriátrico.”

Ella comenta que su madre tiene Alzheimer, le cuesta mucho trabajo adaptarse; cree que un diseño adecuado puede crear un espacio más cálido y acogedor para ellos.



30. Gráfica ambiental aplicada en hospitales

1.3 Homólogos

Proyecto: Desarrollo de un sistema gráfico ambiental para mejorar la experiencia de los niños en los centros médicos.

Autor:

Daniela Gonzalez Martínez

Forma:

Se utilizan ilustraciones basadas en la naturaleza, con trazos orgánicos y simples. Se diseñan ilustraciones para generar un ambiente acogedor y de fantasía. Utiliza una tipografía sans serif para la señalización, ayudando a mejorar la orientación del usuario dentro del espacio. Su cromática utiliza tonalidades planas, generando un ambiente armónico y alegre.

Función:

El diseño realizado está segmentado para padres de familia, pediatras y niños, quienes son el usuario principal. Utilizan una señalética adaptada a los pasillos para dirigir al usuario a su destino final.

Tecnología:

Implementa gráfica ambiental impresa en vinil y a gran escala. Se realizó un juego lúdico para desarrollar la motricidad de los niños como un aporte al proyecto.

Sitio web: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/8102/1/13825.pdf>

Proyecto: Ambiente de curación Diseño: Stanley Beaman & Sears

Autor:

Stanley Beaman & Sears

Forma:

El diseño de la obra se basa en la naturaleza, el color y la utilización de distintos materiales que interactúan con el paciente, no utilizan ilustraciones, únicamente se basan en cromática y mobiliario para interactuar con el espacio. Los niños pueden seleccionar el color de la habitación y la iluminación, creando una dinámica y una experiencia diferente para todos los pacientes en sus visitas.

Función:

En este proyecto se establece un nuevo estándar de diseño creando espacios que brindan tranquilidad, inspiración e involucramiento, fusionando con los paisajes y espacios de naturaleza que se involucran con la vida de los niños. La inspiración principal para realizar el diseño fue entender ¿cuál es el interés del niño? para entender las prioridades de un niño.

Tecnología:

Los materiales utilizados dan a los interiores y exteriores una estética moderna y limpia, al igual que muebles de colores y gráficos que marcan los espacios.

Sitio web: <https://www.archdaily.mx/mx/O2-304466/hospital-de-ni-nos-nemours-stanley-beaman-and-sears>



31. Cromática variada y cálida

Proyecto: *Diseño interior para el área de hospitalización general del IESS*

Autor:

Samantha Campoverde Haro

Forma:

Se ha aplicado una cromática en habitaciones, área de enfermería, sala de espera y pasillos creando espacios visualmente amigables y luminosos. Utilizan elementos morfológicos como líneas rectas que son una guía de señalización dentro del espacio.

Función:

Se plantea un diseño interior que aporte a la recuperación de los pacientes brindando comodidad a los usuarios como a los trabajadores con espacios cálidos, confortables y funcionales. Su propuesta de diseño busca crear espacios que faciliten las actividades que realicen los usuarios brindándoles accesibilidad y privacidad.

Tecnología:

Se utilizan materiales específicos para cada área hospitalaria buscando mayor sanidad y confort.

Sitio web: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/8069/1/13792.pdf>



32. Señalización interior y exterior con sistema



33. Gráfica ambiental

1.4 Conclusiones

Dentro de este tipo de espacios se pueden adoptar estrategias como el placemaking, wayfinding, environmental graphics, las cuales aportan para crear una comunicación intuitiva pensando en el usuario; combinando conceptos como el gerontodiseño, el diseño emocional, la psicología del color y más, lo cuál mejorará su calidad de vida.

La investigación de campo y los homólogos sirvieron de referencia para desarrollar la idea general de un diseño adaptado al usuario final. Mediante proyectos similares y sus aportes existe una claridad en el impacto que tiene el color en los adultos mayores y la importancia de los mismos dentro de los distintos espacios. Como también la importancia de aplicar diseño dentro de un espacio, transformándose en una herramienta clave en el diario vivir de los usuarios.

Con esta investigación se pueden evidenciar las necesidades que podrían llegar a tener un adulto mayor y cómo desde el diseño se puede aportar para mejorar sus entornos y más aun mejorar su estilo de vida.



CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN



2.1 Programación

- Segmentación

· Segmentación geográfica

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

· Segmentación demográfica

Usuario principal:

Adultos mayores
Edad: 65 años o más
Género: Masculino - Femenino
Estatus: Clase Media
Ocupación: Jubilados, o personas con enfermedades de deterioro cognitivo

Usuario secundario:

Personal médico (enfermeras y psicóloga)
Edad: Personal que cuida a sus pacientes, 30-45 años
Género: Masculino - Femenino
Estatus: Clase Media
Ocupación: Trabajadores del geriátrico



- Persona design

· *Usuario: Adulto mayor masculino*

Eduardo es un adulto mayor que vive en un geriátrico. Tiene 81 años e ingresó al centro por demencia cenil y problemas de columna, su familia no podía ayudarlo y por su situación de salud no podía tener una vida independiente. Eduardo cuando era joven creó una empresa de papel y era lo que le motiva a vivir día a día, ayudaba mucho a sus amistades y le gusta compartir en familia. Su color favorito es el azul y el verde, y su hobby es la jardinería.

Personalidad: Sociable, le gusta hacer actividades en grupo y caminar lentamente por los jardines. Es explosivo cuando le dan la contra o tienen una forma diferente de pensar.

Objetivos: Tener una vida tranquila, comer saludable y estar rodeado de un buen ambiente en sus relaciones personales.

Necesidades: Lleva pañal debido a su demencia y movilidad limitada, tiene parche de morfina para sus dolores de columna y toma pastillas para dormir.



36. Adulto mayor



37. Adulto mayor

· *Usuario:* Adulto mayor femenino

Susana tiene 71 años e ingresó al centro geriátrico por su falta de audición y su diabetes. Susana es viuda por lo que busca compañía de otras personas de su misma edad. Al tener diabetes debe mantener una dieta adecuada para controlar su enfermedad. No tuvo hijos, le gustaban los animales, las manualidades y el ejercicio. Tiene una economía media ya que tiene acciones de una empresa y eso le permite mantenerse con una vida estable. Su color favorito es el rosado y el azul.

Personalidad: Poco sociable, tímida y creativa.

Objetivos: Disfrutar de los espacios al aire libre, le gusta hacer manualidades y jugar sudoku o diferentes juegos de cartas. Su rutina diaria es hacer una caminata.

Necesidades: Tratamiento para su diabetes, audífono para su audición.

· *Usuario:* Enfermera

Juana es enfermera de adultos mayores, tiene 30 años y trabaja en un centro geriátrico para brindar servicio a quienes lo necesiten. Está casada y tiene una hija de 4 años, trabaja a tiempo completo y siempre busca ayudar a los demás. Le gusta vivir momentos en familia por lo que en sus días libres busca actividades diferentes.

Personalidad: Extrovertida, amigable y paciente.

Objetivos: Brindar un servicio digno como le gustaría que le atiendan a sus familiares, desarrollarse profesionalmente y ser siempre servicial.

Necesidades: Trabajar para darle una buena calidad de vida a su familia y ser feliz en su trabajo



38. Enfermera

· Mapa de empatía



01



Fabián Suárez

Señor de 78 años de edad, quien habita en el geriátrico "Los Jardines"

02



Personalidad

Fabián es una persona que piensa que es muy amigable y divertido, se siente querido por sus compañeros aunque suele tener problemas con las enfermeras y personal del geriátrico.

03



Actividad

El suele pasar en el jardín, le gustan los espacios abiertos y las zonas donde hay gente como la sala común por lo que suele ver plantas, pájaros el sol y a sus compañeros. Como le gusta pasar afuera escucha a los pajaritos y a sus compañeros que hacen sus terapias físicas.

04



Gustos

Le gusta caminar y compartir con sus compañeros, jugar cartas, hacer ejercicios mentales pero lo que más disfruta es el exterior, así haga frío o calor le gusta pasear y sentir el aire puro.



01

**Juana Pauta**

Señora de 81 años de edad, quien habita en el geriátrico "Los Jardines"

02

**Personalidad**

Juana es una persona poco sociable y artístico, se siente siempre sola y le gusta esperar a sus familiares en la sala del lado de su dormitorio.

03

**Actividad**

Suele pasar en su dormitorio y caminando en los pasillos de los dormitorios, le encanta pasar en la salita porque tiene mucho sol y es tranquilo, suele escuchar el viento, y sobre todo a sus familiares les parece un hermoso espacio.

04

**Gustos**

Le gusta leer, caminar y compartir con su familia en un rico sol dentro de su sala.

· Variables de conducta

Usuarios: Adulto mayor masculino y femenino y enfermera.

Beneficio buscado: Generar nuevas experiencias, mejorar emocionalmente su estilo de vida.

Búsqueda de valor: los adultos mayores que viven en el centro geriátrico identifiquen al espacio como su hogar cálido y seguro.

Riesgo percibido: Que el centro geriátrico no cumpla las expectativas del usuario.

Se planea poner en práctica los partidos de diseño centrándonos en trabajar con gráfica ambiental, señalética y diseño de experiencias. La gráfica ambiental busca mediante la ergonomía visual, diseño de información y orientaciones/ wayfinding generar un espacio pensado en el usuario que le permita tener una vida digna y llevadera. La señalética ayuda a orientar mediante la comunicación visual utilizando gráfica dentro de un espacio, mientras que el diseño de experiencias busca provocar en el usuario un conjunto de sensaciones, emociones, juicios, expectativas, es decir, crear confort en el sujeto.







- Partidas de diseño

· Forma

Ilustración: Se desarrollará una ilustración vectorial y orgánica, la cual llame la atención de los adultos mayores.

Color: Mediante el color se puede expresar emociones; cada emoción tiene un significado diferente, lo cual permitirá que exista un estilo gráfico constante.

Tipografía: Se utilizará tipografía sans serif para señalización o comunicaciones internas del centro geriátrico.

Usabilidad: Se presentarán varias ilustraciones que se podrán aplicar en todos los ambientes, con el objetivo de mantener un sistema gráfico uniforme. El color será una herramienta importante para aportar a una fácil orientación.



· Función

La interactividad del adulto mayor con el espacio es muy importante, por lo que deben sentirse identificados y a gusto con el ambiente. Esto será posible a través del diseño de elementos propicios para que cualquier adulto mayor puedan entenderlos, sin importar sus características.



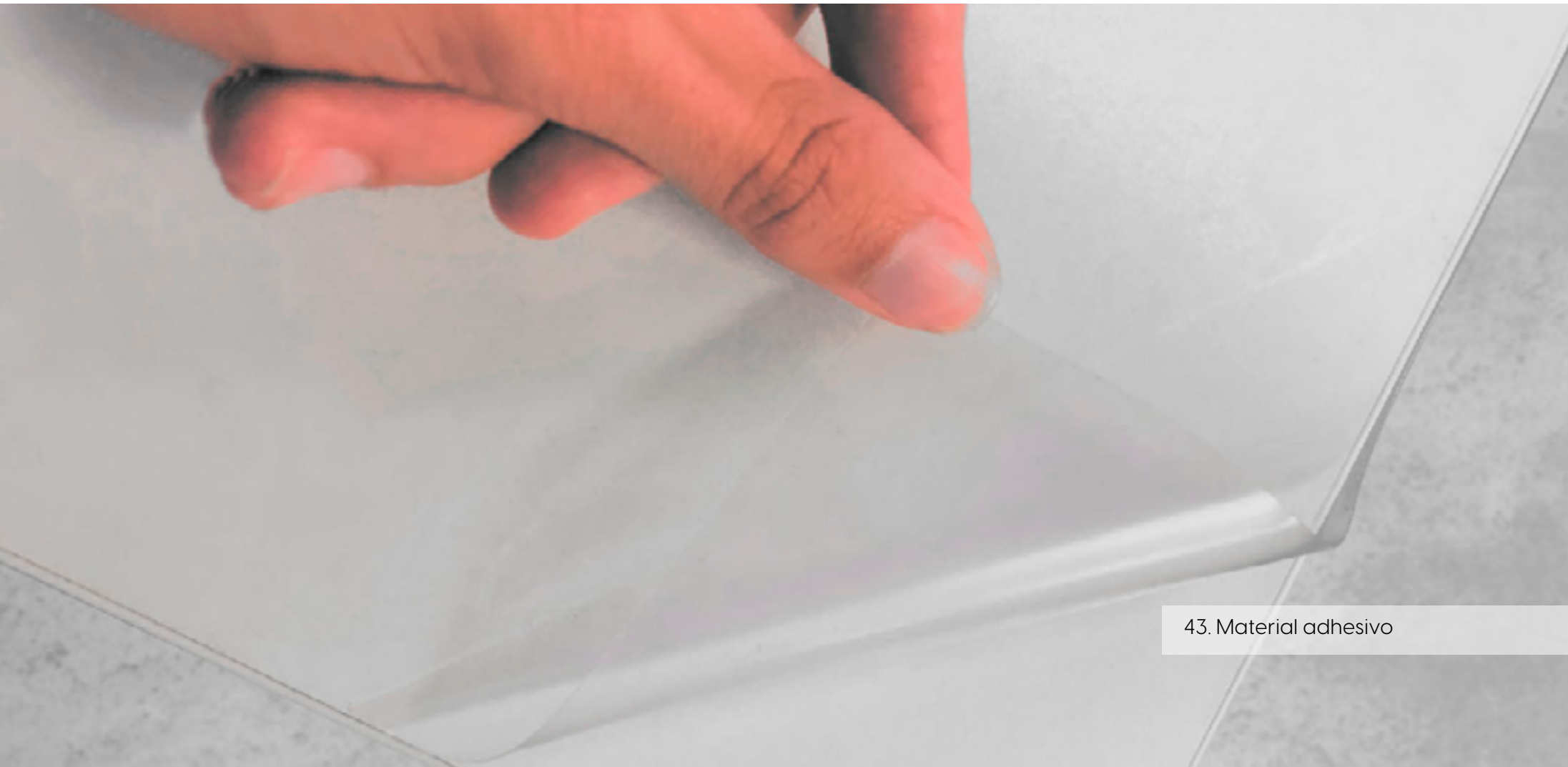
42. Función

· Tecnología

Software: Se utilizará el programa de Adobe ilustrador para crear toda la parte gráfica así como Adobe Photoshop para crear todos los montajes.

Materiales: Se debe utilizar materiales de larga duración y que sean de fácil limpieza. Los materiales serán adhesivos, acrílicos, sintra y micro perforados.

Acabados: El diseño está desarrollado para ser impreso en vinil de gran formato con colores CMYK. La propuesta es coherente para el espacio como para las personas que están dentro del mismo, con la función de guiar, orientar y mantener un flujo.



43. Material adhesivo



44. Espacios con gráfica ambiental

- Estilo gráfico

El estilo gráfico será con ilustraciones orgánicas y con una cromática basada en las diferentes zonas del Ecuador

· Soporte:

Las paredes y los pisos del Centro Geriátrico serán los soportes donde las ilustraciones estarán plasmadas, el alcance de este proyecto es digital, por lo que se presentará el diseño desarrollado en renders. El diseño divide al espacio en diferentes zonas, las cuales estarán marcadas con una cromática diferente para identificarlos. Las líneas del piso serán una guía que guiará al usuario y le ayudará a tener una mejor orientación. La señalización que se utilizará será informativa, con iconografía mundialmente reconocida pero adaptadas al sistema gráfico desarrollado.

· Cromática:

Para lograr una buena orientación y comunicación visual dentro del espacio, se lo dividirá por las zonas climáticas del Ecuador, cada uno con un color diferente para que el usuario pueda ubicarse fácilmente. La señalización se mantendrá con colores mundialmente reconocidos en el caso de señalética de advertencia, emergencia o prohibición; la señalización informativa será utilizada con el color de la zona en la que está ubicada.

· Tipografía:

Al tener como público objetivo a adultos mayores, se debe utilizar una tipografía legible y comprensible. Por lo que se utilizará una tipografía sans serif que mantenga un sistema gráfico. Se buscará una familia tipográfica que tenga diferentes variantes.




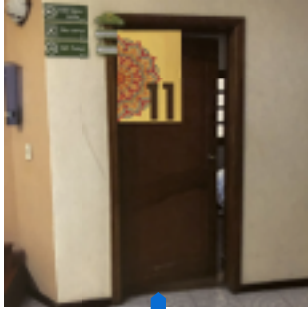

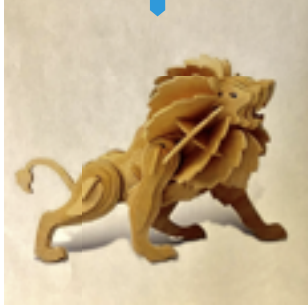
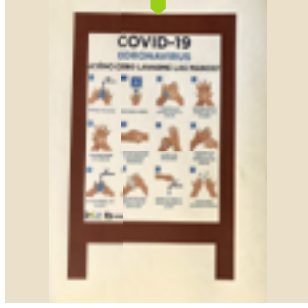
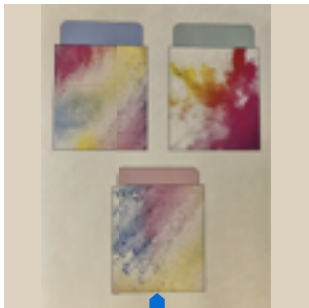
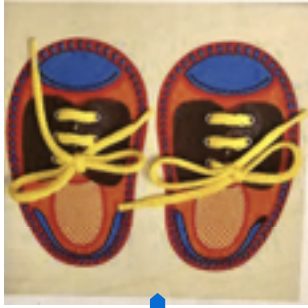
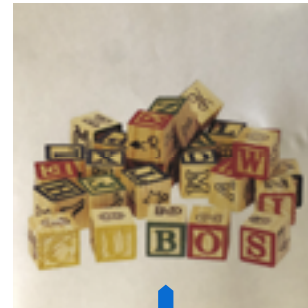
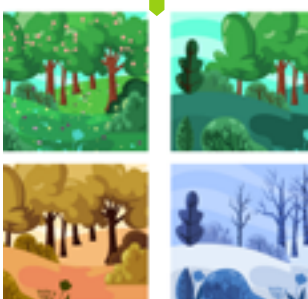

CAPÍTULO 3

IDEACIÓN

3.1 Ideación

- Diez ideas

En este capítulo se evidenciará el sistema gráfico que se desarrollará en el proyecto. Mediante una lluvia de ideas, se plantean diez posibles ideas que podrán ser aplicadas. Luego de plantearlas, se escogerá tres ideas finales que se puedan aplicar al proyecto pensando en su función y forma. Las ideas pueden fusionarse manteniendo constantes y variables con el propósito de cumplir el objetivo del proyecto.

<p>01</p> <p>Recorrido guiado: Líneas en el suelo simulando una guía para el usuario</p>		<p>03</p> <p>Figuras 3D: Escaparates ubicados en las áreas sociales</p>		<p>05</p> <p>Figuras 3D: Escaparates ubicados en las áreas sociales</p>
	<p>02</p> <p>Zonas por colores: Diferenciar los espacios con distintos colores</p>		<p>04</p> <p>Puertas personalizadas: Diferenciar las puertas con un mismo sistema gráfico</p>	
	<p>07</p> <p>Zonas climáticas del Ecuador: Ilustración y cromática aplicada al espacio</p>		<p>09</p> <p>Recuerdos de antaño: fotografías de lugares turísticos de Cuenca</p>	
<p>06</p> <p>Tarjetas personalizadas: Tarjetas de chistes, adivinanzas y retos</p>		<p>08</p> <p>Juegos interactivos: Aplicaciones de juegos que ayuden a la movilidad del adulto mayor</p>		<p>10</p> <p>Juegos Ludicos: Juwgos de madera que estimulen la actividad cerebral</p>

- Selección de las tres ideas

Después de analizar cada una de las diez ideas mencionadas anteriormente, se escogieron 3 ideas que serán aplicadas a lo largo del proyecto la cuales mantienen un sistema gráfico y son las que se adaptan mejor al espacio y al público objetivo.



45. Zonas por colores

Idea 1

Zonas por colores

Diferenciar los espacios mediante el uso de colores para que el adulto mayor pueda recordar y diferenciar los espacios por su cromática, aplicando colores que generen armonía y un sistema gráfico que se adapte a los adultos mayores.

Pros: Mediante el color pueden diferenciarse los espacios con facilidad y tener variables dentro de un mismo sistema gráfico.

Contras: Saturar los espacios con colores.

Solución: Al momento de diseñar, tener en cuenta la amplitud de los espacios para no saturarlos.



46. Recorrido guiado

Idea 2

Recorrido guiado

Mediante la aplicación de adhesivos en el piso, guiar al usuario interno como externo, para que pueda movilizarse con facilidad desde un espacio a otro dentro del centro geriátrico.

Pros: Brindar una guía permanente a los usuarios internos como externos para guiarlos por los diferentes espacios del centro geriátrico.

Contras: Al no tener una señalización interna, que sirva de apoyo al color, el usuario podrá confundirse durante su traslado en el espacio.

Solución: Agregar señalética iconográfica para que el usuario identifique con mayor facilidad, agilidad y claridad los espacios.

Idea 3

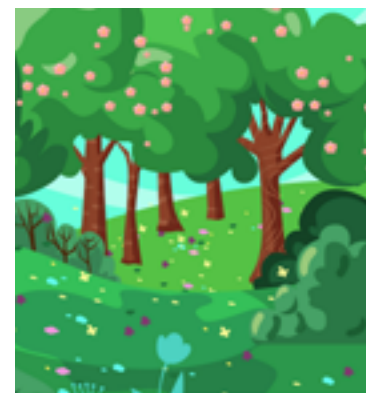
Zonas climáticas reflejadas en paisajes

Aplicar ilustraciones a gran escala con el concepto de zonas climáticas del Ecuador reflejando espacios tropicales, templados y fríos. Se mantendrá un sistema gráfico y una cromática constante, transformando al espacio en un lugar cálido y amigable.

Pros: Generar ilustraciones con constantes y variables que se adapten a los espacios, transformándolos en lugares acogedores.

Contras: Saturar el espacio con ilustraciones recargadas.

Solución: Utilizar fondos con colores planos y desaturados para no cansar al usuario durante su permanencia en el lugar.



47. Zonas climáticas

- Idea Final

Para la idea final se han fusionado las tres ideas seleccionadas, recorrido guiado, zonas por colores y zonas climáticas del Ecuador reflejadas en paisajes, manteniendo un sistema gráfico constante dentro del centro geriátrico buscando el bienestar común de los usuarios y brindando una calidad de vida durante su estancia.

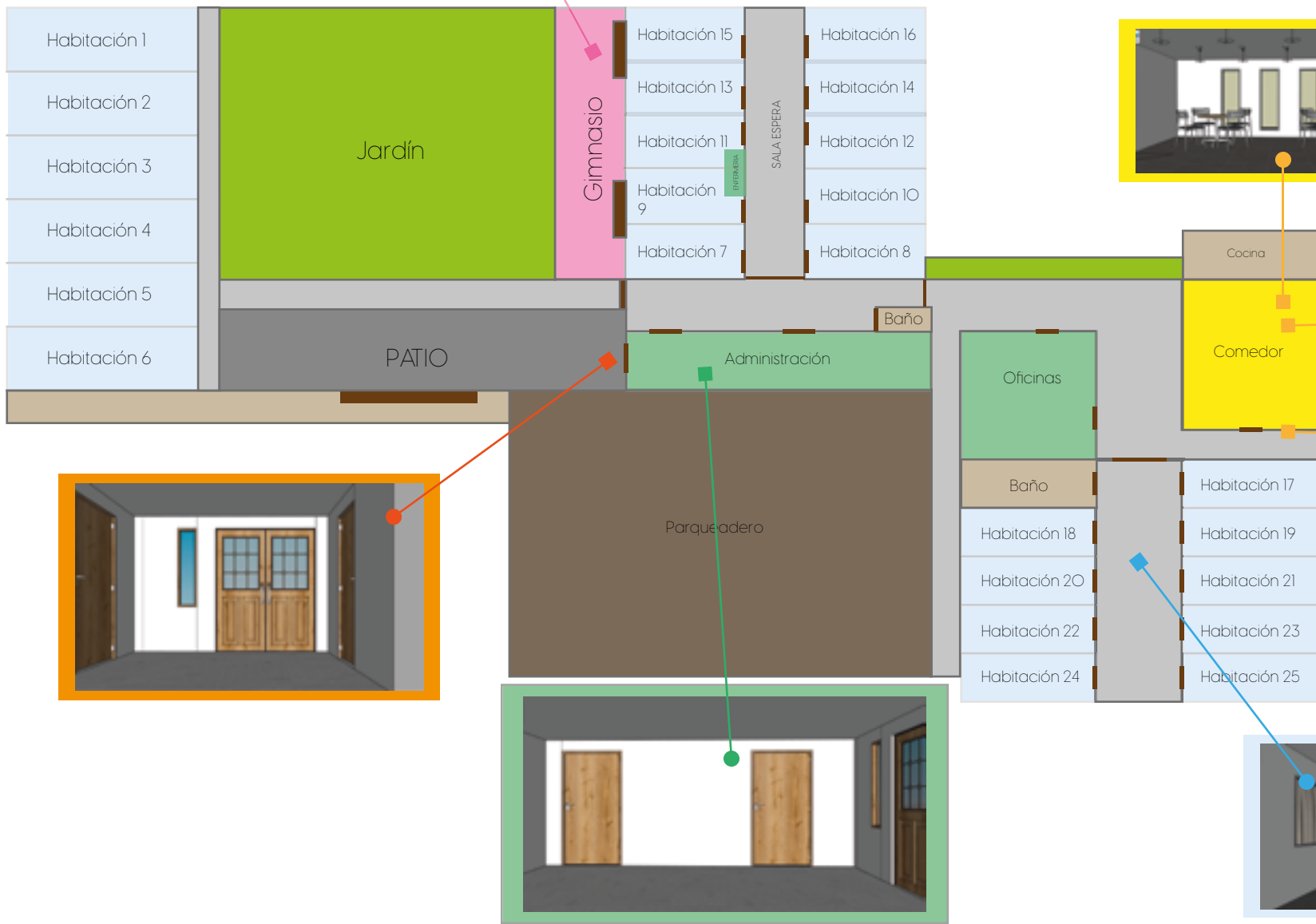




CAPÍTULO 4

BOCETACIÓN Y DIGITALIZACIÓN

ZONA CÁLIDA



ZONA TEMPLADA

ZONA FRÍA

ZONA TEMPLADA

4.1 Proceso de desarrollo

- División de espacios

Para mantener un sistema gráfico en el espacio, se realizó un levantamiento del mismo para tener un entendimiento claro de la distribución del lugar, como también los flujos de direcciones que existen dentro del mismo.

Como primer paso, se dividió al espacio por zonas para que cada lugar sea identificado por un color y así reflejar la idea de las zonas climáticas del Ecuador: cálido, templado y frío. Se dividió al espacio en 4 conjuntos, los cuales serán representados de la siguiente manera:

El espacio del área administrativa será denominado como zona fría, representada por eucaliptos y aves, fauna y flora común de la zona. Se eligieron los eucaliptos ya que su olor es peculiar y refleja relajación y tranquilidad.

El comedor y cocina se lo denomina como zona templada reflejando a los bosques de la Sierra del Ecuador, cuando sus hojas caen de los árboles y existe una influencia de corrientes de aire. Esto reflejará que son espacios con una constante ventilación y limpieza.

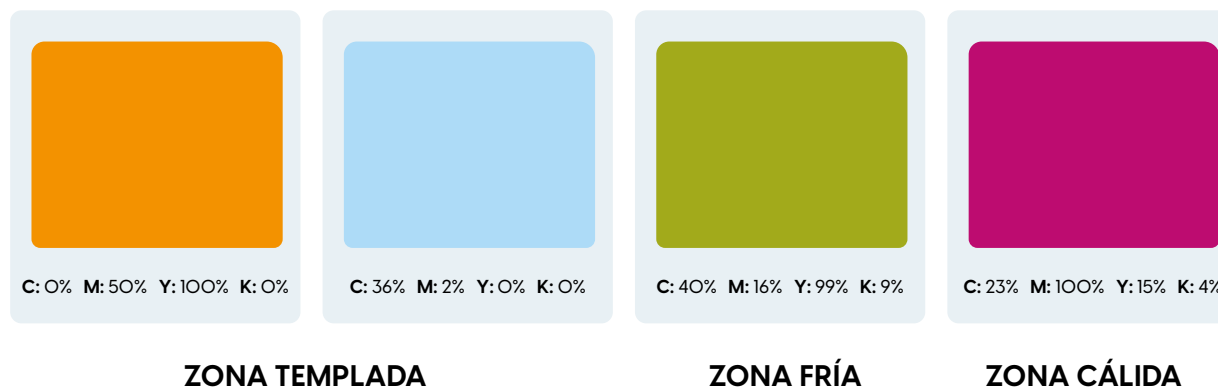
De igual manera, las habitaciones serán denominadas como zonas templadas, con la diferencia de que en estos espacios se desarrollarán flores en su proceso de floración. Estos espacios deben ser los lugares más acogedores ya que es donde el adulto mayor pasará la mayor parte del tiempo.

Y por último el patio y la área del gimnasio son espacios que representan una zona cálida con un ecosistema muy variado como flores, vegetación y bosques. Este es espacio comunal, por lo que tendrá diferentes actividades desarrolladas dentro del mismo, para interactuar de diferentes maneras con el usuario.

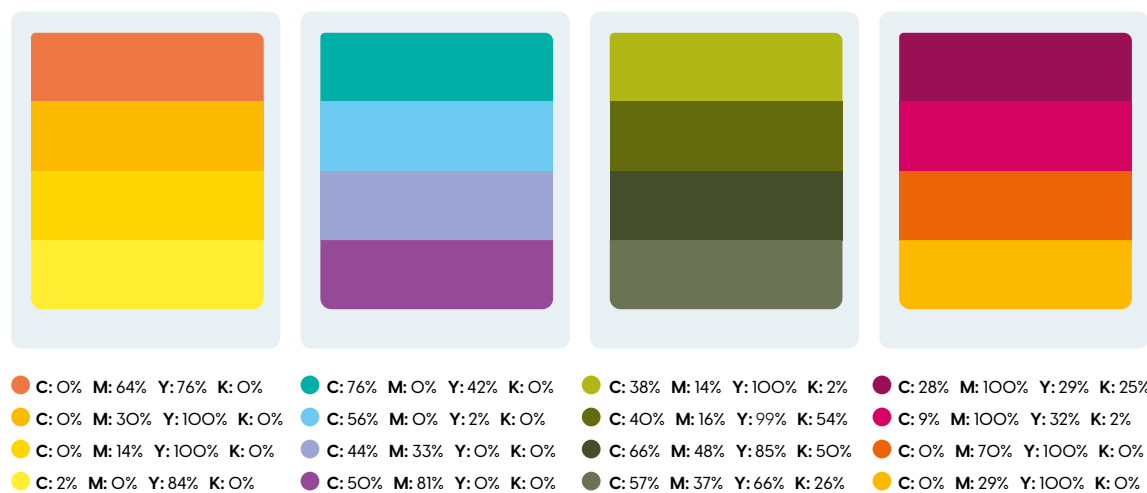
- Cromática

Con la cromática se busca romper los espacios de colores pálidos y fríos, los cuales hacen que el lugar parezca apagado, desolado y aburrido. La paleta cromática utilizada para todo el sistema gráfico están basados en las zonas climáticas del Ecuador. Son colores asociados a la naturaleza que variarán de tonalidad para diferenciar los espacios de manera rápida, fueron escogidos pensando en como el color influirá en su día a día.

Para diferenciar las zonas se escogieron diferentes paletas de colores como: naranja, celeste, verde y fucsia. Los cuales son los colores principales que se utilizarán para el desarrollo de la gráfica.



Para las ilustraciones se utiliza la paleta cromática con variación de tonos de colores primarios, secundarios y terciarios del círculo cromático; están definidos como CMYK compatible para impresión. Las ilustraciones están ilustradas con un efecto de pincel difuminado para que se reflejen como si serían reales, esto lo convierte en una ilustración más sutil y delicada.



- Tipografía

Se utiliza la tipografía Visby CF para la señalización y en carteles informativos, es una tipografía sans serif la cual permite mantener una legibilidad clara y mantener el sistema gráfico unificado.

Visby CF

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q
 R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s
 t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q
R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s
t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

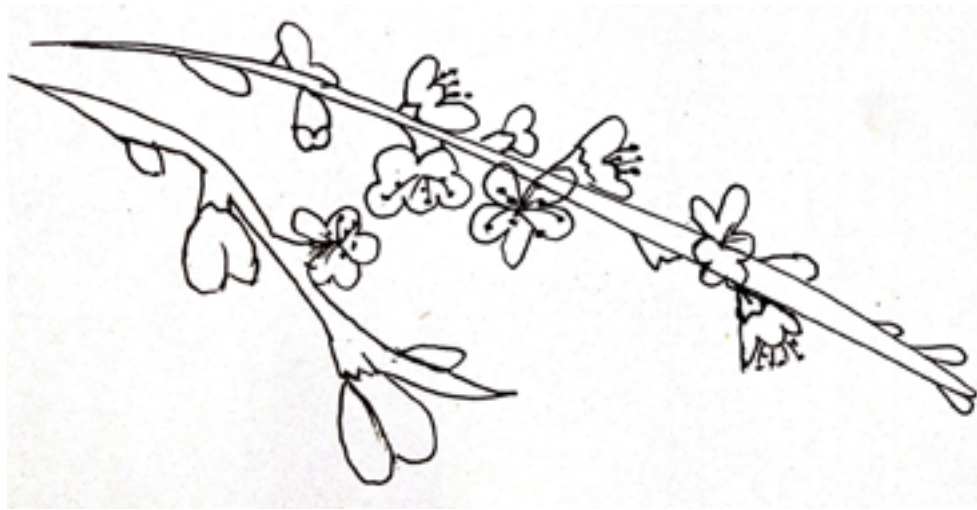
- Ilustración

Las ilustraciones fueron extraídas de fotografías de la naturaleza de las zonas climáticas del Ecuador, se extrajeron los elementos más simbólicos de cada figura como flores, árboles, ramas y hojas.

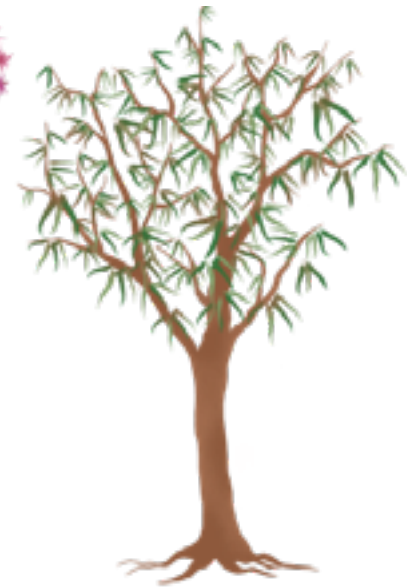
Las ilustraciones tienen un efecto de pincel difuminado para crear una textura diferente y que no sea una ilustración plana. Dentro de las ilustraciones se realizan unas líneas de detalle para reflejar lo más similar al elemento real.

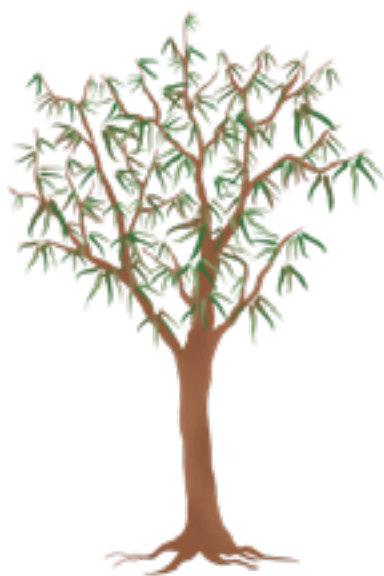
Todas las ilustraciones se digitalizaron mediante una tableta gráfica, las cuales después se vectorizaron para adecuar dentro de los espacios creando escenarios que no sean saturados.

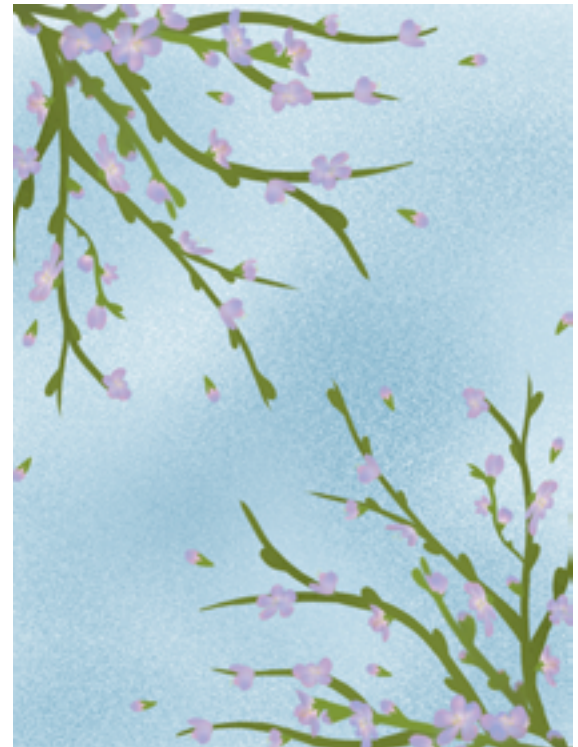
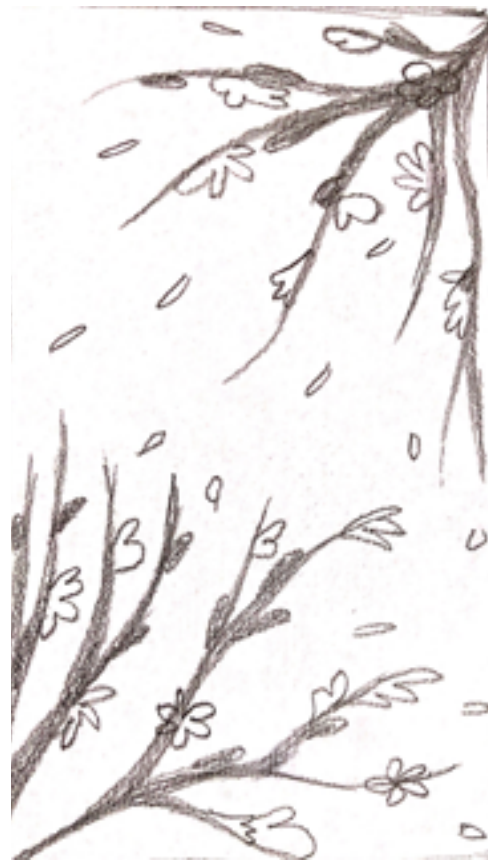
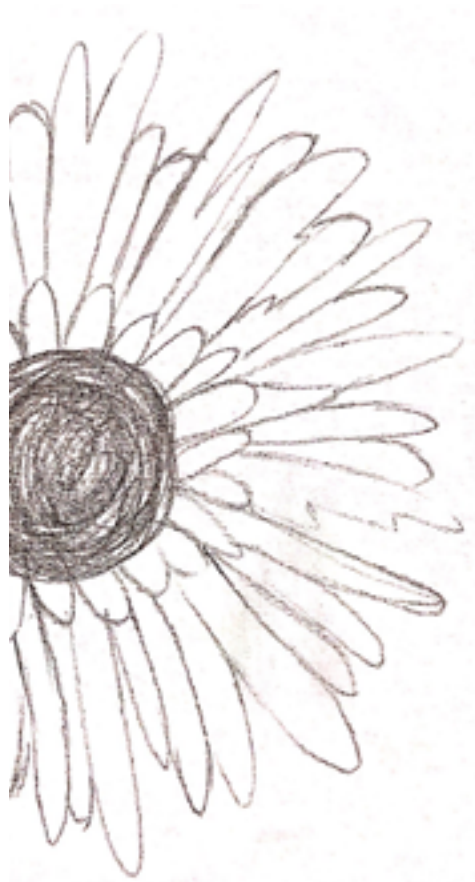














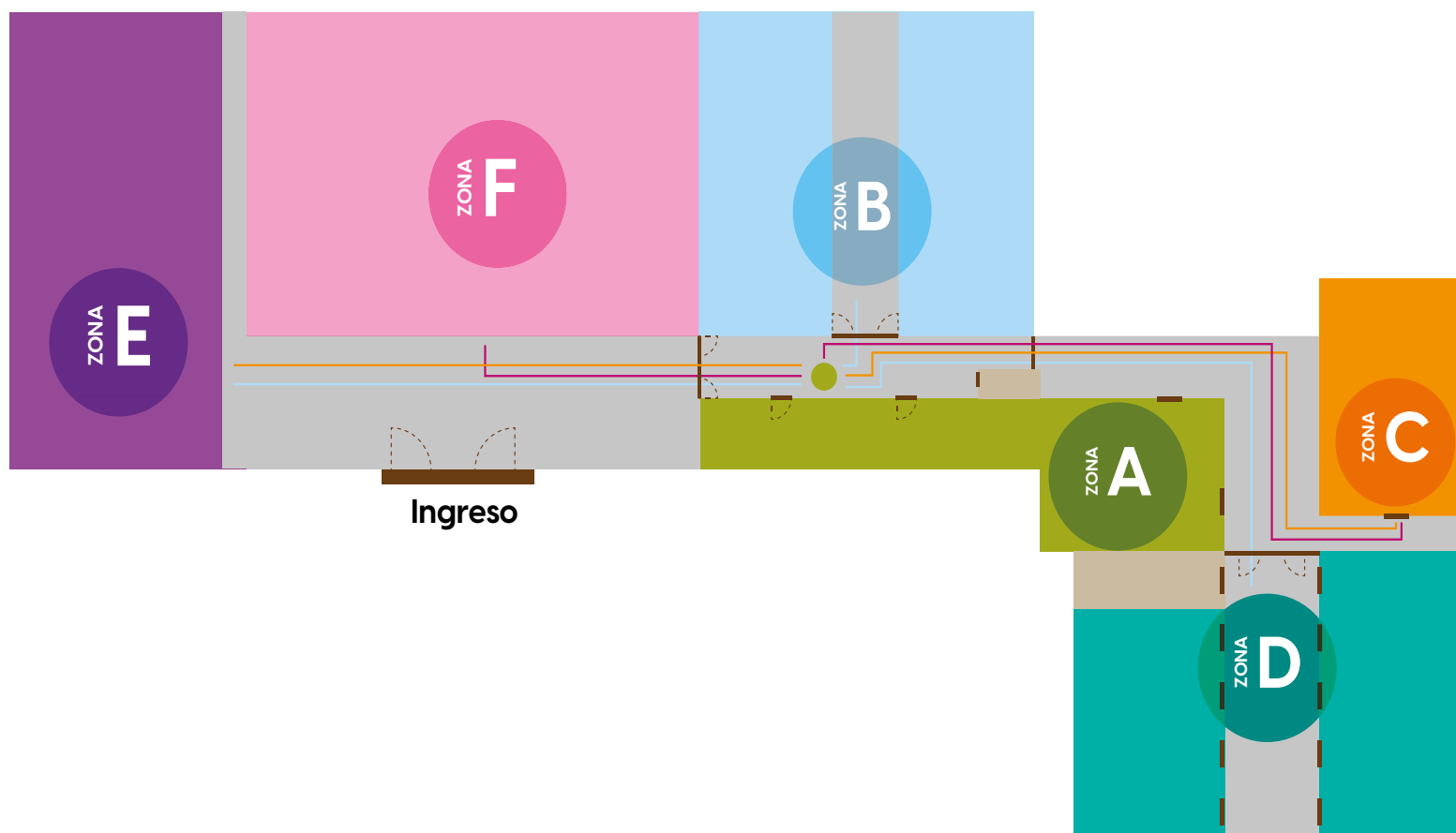


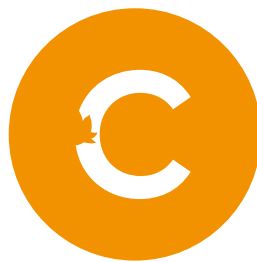
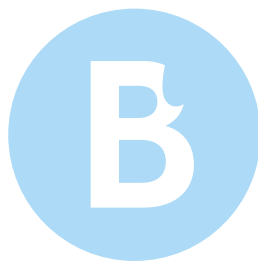
- Señalización

Se dividió cada zona con un color diferente para identificarla de manera rápida y para que sirva de guía para el usuario en caso de que necesite desplazarse de un lugar a otro. Por lo tanto en el piso se utilizarán líneas de color con dirección a cada espacio. Además para reforzar a cada zona, se ha colocado una letra, la cual pertenece a cada espacio y estará ubicada en una señalización redonda a gran escala en los lugares principales de cada zona para identificarlos fácilmente como también al ingreso de cada zona estará pintado un marco al rededor de cada puerta para simular que estoy entrando en ese espacio. Las letras se colocaron según el recorrido principal que tienen los usuarios dentro del centro geriátrico.

Para reforzar en las paredes habrán paneles con nombres de los espacios y flechas que direccionen al usuario para llegar al destino deseado.

- **Administración:** Letra A / Zona fría / Color verde
- **Habitaciones 7 a 16:** Letra B / Zona templada / Color celeste
- **Comedor:** Letra C / Zona templada / Color Naranja
- **Habitaciones 17 a 25:** Letra D / Zona templada / Color celeste
- **Habitaciones 1 a 6:** Letra E / Zona templada / Color celeste
- **Jardín y gimnasio:** Letra D / Zona cálida / Color fucsia







Se creó esta señalización para utilizar dentro del espacio y reemplazar las que tienen actualmente. Será utilizados en casos necesarios para dar indicaciones o nombrar lugares específicos. Se mantiene una constante con la señalización de las zonas, ya que se mantiene la forma circular. En el caso de las señalética que esté pegada en puertas se imprimirá en adhesivo ploteado de color blanco para no saturar los espacios. En el caso de que deban estar pegadas sobre la pared, se utilizará un color neutro como el café para que se diferencie de la pared. Las señalización universal, extintor y salida de emergencia, tendrán una variable, mantendrán el color blanco pero tendrán una superficie llamativa ya que en caso de una emergencia deben ser llamativas.

Se desarrollaron paneles informativos con flechas que refuerzan la señalización colocada en el piso.

Información		
Zona	Lugar	
A	Administración	→
B	Habitaciones 7 a 16	→
C	Comedor	→
D	Habitaciones 17 a 25	→
E	Habitaciones 1 a 6	←
F	Gimnasio	←

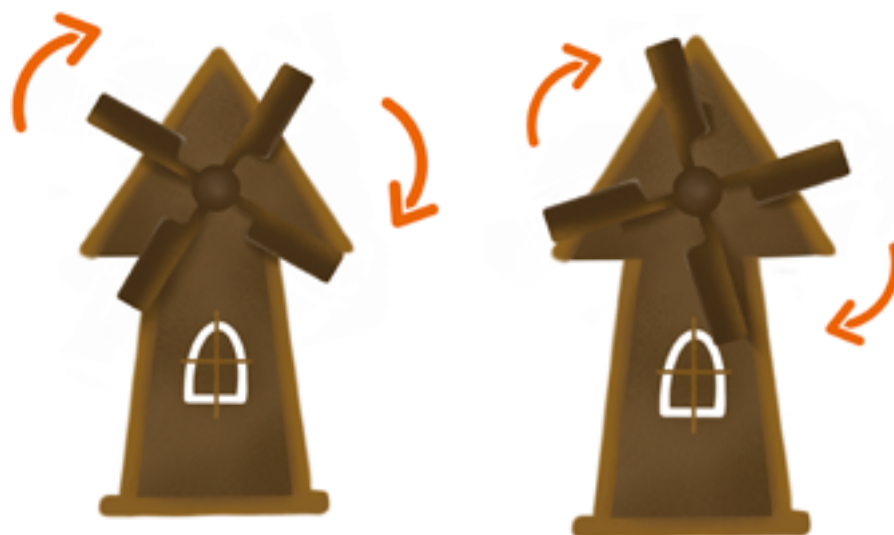
Para enumerar las habitaciones se desarrolló un sistema continuo para identificarlas por el número de dormitorio.



- Juego interactivo

Para la ambientación dentro del espacio, se proponen un plus al diseño realizado creando juegos interactivos adaptados dentro del espacio, con el objetivo de que los adultos mayores puedan realizar actividades extras en su día a día ejercitándolos de una forma divertida sin afectar su salud.

Se propone un molino, el cuál consiste en que se realice un movimiento circular de los brazos realizando giros como mínimo 3 veces. Este molino está formado de dos partes, la casa que estará pegada a la pared con adhesivo y el molino es una estructura de madera con un tornillo en la mitad que le permitirá realizar giros hacia cualquier lado.



También se desarrolló dentro de la gráfica ambiental una zona para que el usuario interactúe con el espacio. Consiste en realizar una pausa activa en tres sillas que estarán colocadas a lo largo del corredor. Las sillas son de madera sin espaldar empotradas a la pared y el espaldar será impreso en adhesivo para que parezca que la silla sale de la pared. El usuario debe iniciar por la silla 1 realizando el primer ejercicio, por 5 segundos estirar sus brazos al frente, después se deberá parar y sentarse en la silla 2, en la cuál deberá girar su tronco hacia la izquierda y derecha por 5 segundos. Para terminar deberá pasar a la tercera silla, al sentarse deberá tocarse las puntas de sus pies por 5 segundos. Cuando termine estos ejercicios deberá tocar un botón que se prenderá y emitirá un sonido de pajaritos.



4.2 Simulaciones finales

- Ilustraciones y montajes

Zona A. Administración



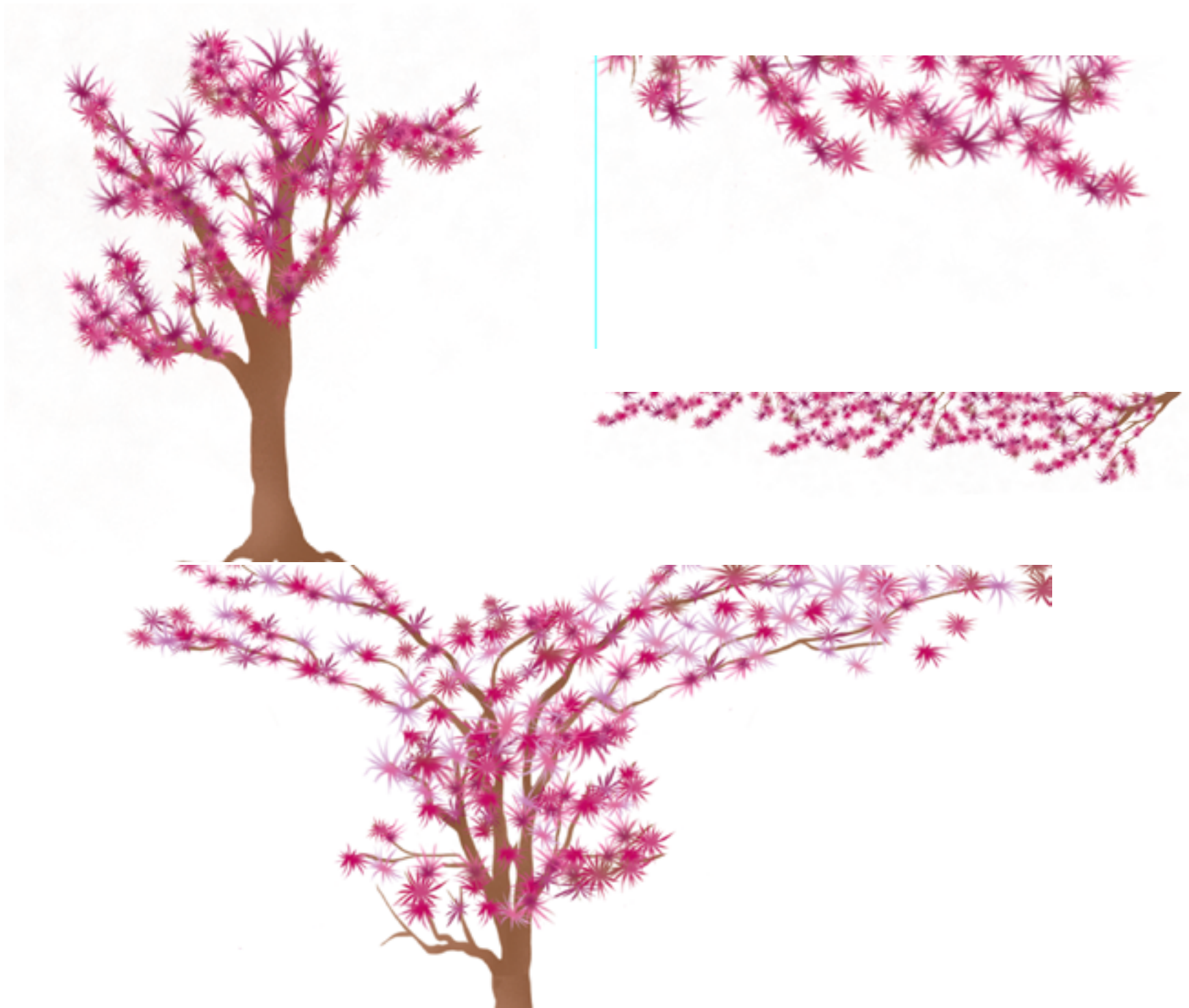


Zona C. Comedor



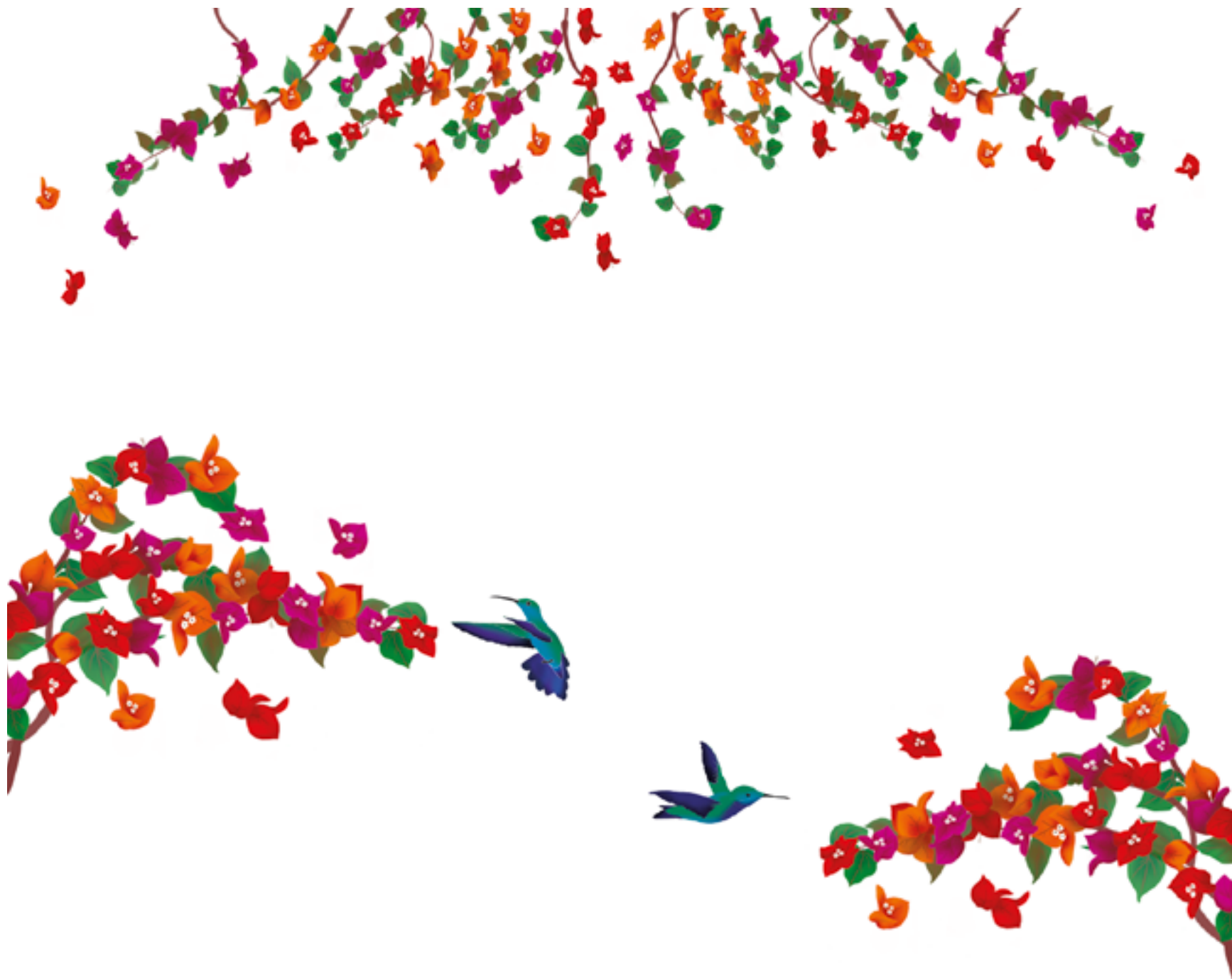


Zonas B - D - E. Habitaciones





Zonas F. Gimnasio





Interior habitación





4.3 Validación

Luego de finalizar el diseño de gráfica ambiental propuesto, se procedió a validar con los usuarios. Dentro de la validación se evaluará los montajes o simulaciones mediante una encuesta a un grupo de adultos mayores después de haberles mostrado las simulaciones de los espacios en formato impreso. Se debe tener en cuenta que los usuarios ven en realidad el espacio actualmente como está y en papel impreso como quedaría si se llega a implementar el proyecto en el Centro Geriátrico "Los Jardines". No se imprimió el proyecto en el espacio por falta de financiamiento, por lo que se buscó otro método para realizar la evaluación.

¿Qué se evaluó?

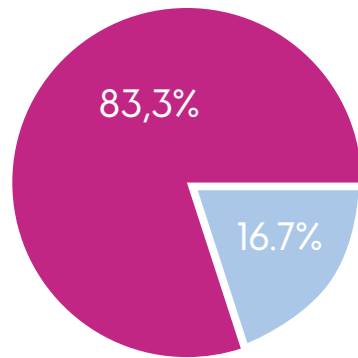
Se evaluó la empatía del usuario con la apariencia de las ilustraciones, el diseño visual; el diseño de la información, si están bien distribuidas las zonas y el usuario entiende con facilidad; al igual que las necesidades de los usuarios y si se cumplen los objetivos del proyecto.

Para realizar esta evaluación se realizó una encuesta (ver anexo 1) a un grupo de 12 adultos mayores, 6 hombres y 6 mujeres, a quienes se les explicó cuál era el objetivo del proyecto.

1. ¿Cree que el diseño de los espacios es cargado?
2. ¿Cree que la gráfica es amigable?
3. ¿Cree que la gráfica está dentro de sus gusto de acuerdo a su edad?
4. ¿Cree que la gráfica está dentro de sus gusto de acuerdo a su género?
5. ¿Cree que la señalética facilita su orientación dentro del espacio?
6. ¿Cree que los colores en cada zona ayuda a diferenciar con facilidad los espacios?
7. ¿Le gustaría que se implemente este diseño dentro del geriátrico "Los Jardines"?

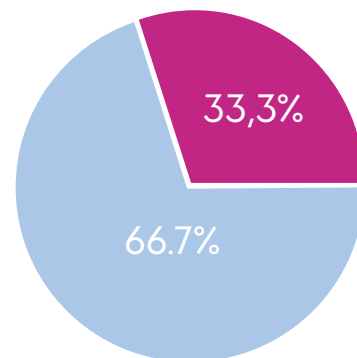
¿Cree que el diseño de los espacios es cargado?

● Si, pero igual me gusta ● Es normalmente cargado



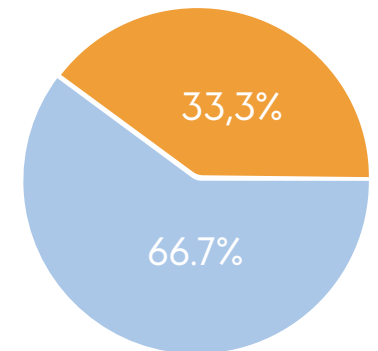
¿Cree que la gráfica es amigable?

● Muy amigable ● Amigable ● Poco amigable



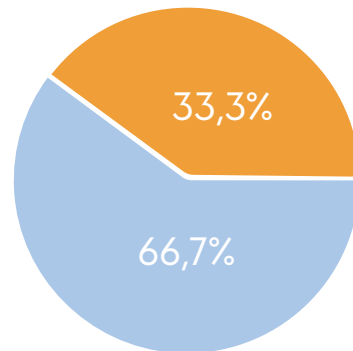
¿Cree que la gráfica está dentro de sus gustos de acuerdo a su edad?

● Si ● No ● Me es indiferente



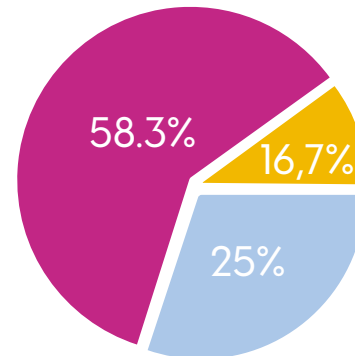
¿Cree que la gráfica está dentro de sus gustos de acuerdo a su género?

● Si ● No ● Me es indiferente



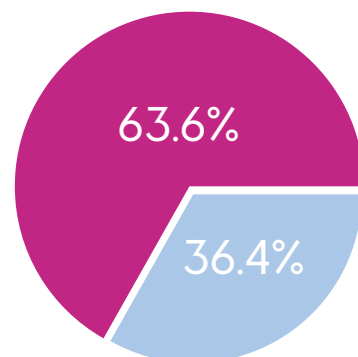
¿Cree que la señalética facilita su orientación dentro del espacio?

● Muy fácil ● Fácil ● Difícil ● Muy difícil



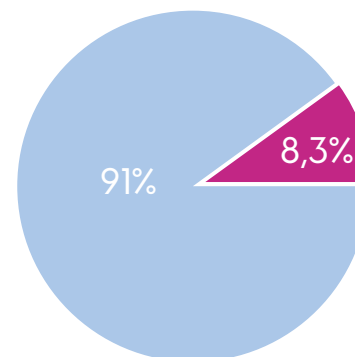
¿Cree que los colores en cada zona ayuda a diferenciar con facilidad los espacios?

● Muy fácil ● Fácil ● Difícil ● Muy difícil



¿Le gustaría que se implemente este diseño dentro del geriátrico "Los Jardines"?

● Si ● No



Análisis de los resultados

1. Se puede observar que la mayoría de las personas encuestadas opinan que la gráfica es normalmente cargada, lo que genera una empatía con la misma y únicamente el 16% considera que es cargada pero que está dentro de sus gustos, por lo tanto los detalles y las aplicaciones están bien distribuidas a lo largo del espacio.

2. El 66% de los usuarios creen que la gráfica es muy amigable y el 33% piensa que es amigable. En conclusión se define que existe un alto nivel de empatía entre los usuarios y las ilustraciones.

3. La mayoría de encuestados opinan que la gráfica es adecuada para su edad, el 30% opina que le es indiferente sienten agrado hacia ella.

4. El 66% de personas que respondieron la encuesta consideran que la gráfica está acorde a su género, ninguna persona muestra disgusto. El 33% muestran imparcialidad.

5. Casi la totalidad de encuestados creen que la señalética propuesta les permite orientarse con facilidad dentro del espacio, lo que demuestra que los usuarios podrán movilizarse sin dificultad entre los espacios y ubicar de manera rápida el espacio a donde requieren llegar. Pocos piensan que es difícil debido a que tienen discapacidad y se dificulta su movilización.

6. Todas las personas que responden la encuesta piensan que los colores será de gran ayuda para diferenciar los espacios con facilidad.

7. La mayoría (91%) de adultos mayores muestran agrado hacia el proyecto y les gustaría que el proyecto sea implementado.

Durante el proceso de validación, se generó mucho interés de los usuarios, sobre todo hacia los juegos interactivos ya que tendrán nuevas actividades para realizar en su día a día. El uso del color en los diferentes espacios los motivó mucho y generó un momento de opinión y varios comentarios positivos sobre el proyecto.

Registro fotográfico



Conclusiones

El objetivo de este proyecto fue aportar una mejor experiencia de usuario en los centros geriátricos mediante el uso de sistemas gráficos, para ayudar a los adultos mayores a tener un entorno amigable.

El desarrollo del sistema gráfico, ilustraciones a gran escala señalización, juegos interactivos y creación de wyfinding propone nuevas perspectivas para la aplicación y ambientación de estos espacios. Esta es la etapa más larga en cuanto al desarrollo del proyecto, ya que al tratarse de adultos mayores de un centro geriátrico no había fácil acceso a realizar visitas o mantener un contacto constante con los usuarios, ya que se debía tener una previa autorización para hacer levantamientos o investigaciones que se requieren.

Las ilustraciones fueron desarrolladas con el objetivo de no saturar los espacios, pero mantener una innovación que capture el interés de sus usuarios. Utilizando una cromática que refleje emociones positivas aportando para mejorar su bienestar.

Fue un reto proponer juegos interactivos que estén al alcance de los adultos mayores, ya que algunos tenían cierta dificultad para realizar movimientos, pero se propuso actividades ergonómicas que sirvan como fisioterapia.

Ambientar espacios genera un cambio de gran impacto para sus usuarios internos y externos. Se puede comprobar cómo el diseño gráfico puede ser aplicado en espacios y vincularse con otras ramas de diseño.



Recomendaciones

Este proyecto se realizó como simulación, no se pudo implementar debido a financiamiento y a permisos internos del Centro Geriátrico. Si se llegaría a implementar, se recomienda tener una guía de un diseñador gráfico o una persona capacitada en este trabajo para lograr un buen manejo del sistema gráfico. Como parte del proceso, se debería verificar si es que no han habido movimientos de espacios o generado nuevas áreas para integrarlas al proyecto y realizar un levantamiento de la señalización que se va a requerir.

El proyecto puede implementarse en cualquier centro geriátrico o lugar que su público objetivo sea los adultos mayores.



Bibliografía

Banda Bazán, K., & Melendez Dueñas, F. (2015). Hospital geriátrico, como modelo de infraestructura hospitalaria para la región tacna (Vol. 1). Universidad nacional Jorge Basadle Grohmann TACNA. Obtenido de <http://repositorio.unjbg.edu.pe/bitstream/handle/UNJBG/369/TGO226.pdf?sequence=1&id%2OAllowed=y>

Chavez Enriquez, D. (2019). Análisis de Diseño Gráfico Ambiental del Sistema Metropolitano de Transporte de Lima (1 ed.). UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS. Obtenido de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/626302/Chavez_ED.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cabrera, J. (2010). <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5380/1/11741.pdf> (1 ed., Vol. 1). Universidad del Azuay. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5380/1/11741.pdf>

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems (2 ed.). Wiley.

Estado de situación de las personas adultas mayores. (2010). Gobierno del encuentro, 1(1), 1. Obtenido de <https://www.igualdad.gob.ec/estado-de-situacion-de-las-personas-adultas-mayores/>

Frascara, J. (2004). Communication Design: Principles, Methods, and Practice. Libgen Librarian.

Garcia Moreno, D. (2012). Diseño de sistemas de orientación espacial: Wayfinding. Laboratorio Wayfinding. Obtenido de <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.845.459&rep=rep1&type=pdf>

Leann Reynolds, L. (2018). Adaptar una casa para el adulto mayor, ¿Cómo hacerlo? Home Watch Care Giver. Obtenido de <http://chile.hwcglat.com/2018/O2/19/adaptar-una-casa-para-el-adulto-mayor/>

Lovins, H., & Shedroff, N. (2009). Design is the Problem: The Future of Design Must Be Sustainable. Rosenfeld Media.

López Gallo, I., Múnera Herrera, M., Restrepo Medrano, N., & Vargas Sepúlveda, M. (2019). NECESIDADES DEL ADULTO MAYOR SEGÚN EL MODELO DE VIRGINIA HENDERSON ENVIGADO 2018. UNIVERSIDAD CES. Obtenido de https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/4509/Necesidades%2Odel%2Oadulto%2Omayor%2Oseg%2OFAn%2Oel%2Omdelo%2Ode%2OVirginia%2OHenderson,%2OEnvidado2018_2020.pdf;jsessionid=F28EF438427CEC4A31FEC8CA3F66B97F?sequence=6

Mazzeo, C. (2017). Diseño y sistema bajo la punta de iceberg. Edición Infinito.

Moles, A., & Costa, J. (2005). El nuevo reto de la comunicación. Ediciones Infinito. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ex4l7MlDmRkC&oi=fnd&pg=PA9&dq=la+señalética+segun+Costa,+1999&ots=_Djp3eJoOO&sig=gBQCBFweGY5jen9ctxslaOJdYkU#v=onepage&q=la%20señalética%20segun%20Costa%2C%201999&f=false

Morales, L. (2015). DISEÑO INTERIOR Y EXTERIOR DE ESPACIOS PARA EL CENTRO GERIÁTRICO "NUEVA ESPERANZA", APLICANDO EL ESTUDIO ANTROPOMÉTRICO, CLIMATIZACIÓN MEDIANTE RECURSOS DE ENERGÍAS RENOVABLES Y SISTEMAS AUTOMATIZADOS DE SEGURIDAD. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO CARRERA DE ARQUITECTURA INTERIOR.

Pastoureau, M., & Simonnet, D. (2021). Breve Historia De Los Colores. Libgen Librarian.

Pérez, S. (08 de 11 de 2011). ¿Qué colores les conviene usar a los adultos mayores? Obtenido de Guioteca: <https://www.guioteca.com/adulto-mayor/?que-colores-les-conviene-usar-a-los-adultos-mayores/>

Rubio, A. (s.f.). Colorterapia para mayores en residencias. Obtenido de Palau de Can Sunyer: <https://palaudecansunyer.com/colorterapia-para-mayores/>

Tarrés Chamorro, S. (03 de 2002). Vejez y sociedad multicultural. *Gazeta de antropología*, 5(18), 1. Obtenido de https://www.ugr.es/~pwlac/G18_O5Sol_Tarres_Chamorro.html

Vidal, D., Castro, M., Quiroga, P., & Klassen, G. (09 de 11 de 2006). FUNCIONAMIENTO SOCIAL DEL ADULTO MAYOR. *Scielo*, 12(2), 1. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-95532006000200007&script=sci_arttext

Zapata Farias, H. (2001). Adulto Mayor: Participación e Identidad (1 ed., Vol. 10). *Revista de Psicología de la Universidad de Chile*. Obtenido de <https://analescfm.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/18562/19602>

Referencias de imágenes

- IMG 1: <https://elements.envato.com/es/providing-care-for-elderly-256BTFY>
 IMG 2: <https://elements.envato.com/es/geriatric-nurse-supporting-week-patient-TA6HGXD>
 IMG 3: <https://elements.envato.com/es/providing-help-and-support-for-elderly-B4HN397>
 IMG 4: <https://elements.envato.com/es/game-of-lotto-8YAAZTP>
 IMG 5: <https://elements.envato.com/es/house-with-wheelchair-ramp-Y4BX3GZ>
 IMG 6: https://www.freepik.es/fotos-premium/personas-mayores-tarde-sala-estar-hogar-ancianos_22901416.htm#page=6&query=geriatrico&position=38&from_view=search
 IMG 7: <https://www.pinterest.com/pin/663225482595905112/>
 IMG 8: <https://elcomercio.pe/respuestas/que/diseño-gráfico-diseño-piensas-estudiar-diseño-gráfico-conoce-las-áreas-donde-puedes-desempenarte-noticia/>
 IMG 9: <https://babaprinters.online>
 IMG 10: <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/artes/articulo/cuales-son-los-colores-terciarios-50231.html>
 IMG 11: https://www.elmueble.com/decoracion/paredes-decoradas-50-ideas-para-personalizar-tu-casa_42789
 IMG 12: https://www.freepik.es/fotos-premium/palabra-conceptual-negocios-recopilada-elementos-madera-letras-otc_24449397.htm#query=letras&position=7&from_view=search
 IMG 13: https://www.freepik.es/foto-gratis/disposicion-letras-madera-alto-angulo_23993982.htm#page=6&query=letras&position=16&from_view=searchotc_24449397.htm#query=letras&position=7&from_view=search
 IMG 14: <https://ideakreativa.net/diseño-gráfico-ambiental-5-tipos-a-destacar/>
 IMG 15: <https://www.hlw.design/environmental-graphics-wayfinding/>
 IMG 16: <https://zrobim.by/interer/dizajn-obshchestvennykh-prostranstv/clinic-cascad.html#project-gallery-14>
 IMG 17:
 IMG 18: https://www.alibaba.com/product-detail/COWBOY-soft-play-structure-one-stop_62566413828.html?spm=a2700.details.O.O.318c2665qeo9jp
 IMG 19: <https://www.caad-design.com/pasado-presente-y-futuro-del-diseño-en-hospitales/>
 IMG 20: https://www.freepik.es/foto-gratis/parque-camino-madera-bancos_968520.htm#page=2&query=jardin%20ocasa&position=25&from_view=search#position=25&page=2&query=jardin%20ocasa
 IMG 21: https://www.freepik.es/foto-gratis/equipo-enfermeras-o-trabajadores-sociales-que-ayudan-anciano-discapacitado-caminar-sus-muletas-fuera-habitacion-hogar-ancianos_19350455.htm#query=abuelo%20y%20enfermera&position=49&from_view=search
 IMG 22: Rafaela Montesinos
 IMG 23: Rafaela Montesinos
 IMG 24: Rafaela Montesinos
 IMG 25: Rafaela Montesinos
 IMG 26: Rafaela Montesinos

IMG27: Rafaela Montesinos
IMG28: Rafaela Montesinos
IMG 29: https://www.freepik.es/foto-gratis/cerca-reportero-preparandose-entrevista_20507376.htm#&position=1&from_view=undefined#position=0
IMG30: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/8102/1/13825.pdf>
IMG31: <https://www.archdaily.mx/mx/O2-3O4466/hospital-de-ni-nos-nemours-stanley-beaman-and-sears>
IMG32: <https://www.pinterest.com/talyakarni/hospital-wayfinding/>
IMG 33: <https://www.arrowstreet.com/portfolio/thayer-library-childrens-room-2/>
IMG34: <https://www.themigranyogi.com/wp-content/uploads/2021/02/cuenca-skyline.jpg>
IMG 35: https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-grafico-estilo-vida-entretenimiento-medios-sociales_17433458.htm#page=3&query=community&position=5&from_view=search
IMG36: <https://www.rapicredit.com/economia-despues-de-la-jubilacion/>
IMG37: <https://elements.envato.com/es/smiling-older-woman-in-living-room-with-tablet-BDMGPKY>
IMG38: <https://elements.envato.com/es/nurse-in-hospital-on-the-phone-F3DTRS6>
IMG39: https://www.freepik.es/foto-gratis/pareja-madura-hablando-cuidador-hogar-sobre-su-condicion-medica-hogar_26652100.htm#query=adultos%20mayores%20y%20enfermera&position=43&from_view=search
IMG40: <https://www.pinterest.com/pin/483222235004300955/>
IMG 41: https://www.freepik.es/foto-gratis/escritorio-gris-laptop-bloc-notas-hoja-blanco-maceta-flores-lapiz-tableta-retocar_7020871.htm#page=2&query=ilustrar&position=2&from_view=search
IMG42: <https://www.behance.net/gallery/98666111/Kindergarten>
Img43: <https://acrilmaxec.com/producto/vinilo-adhesivo-transparente/>
Img44: <http://www.ivanbravo.com/filter/spaces/Healthy-Day-mural>
Img45: <https://deplanos.com/O4-O4-2012/casa-grande-de-madera/>
IMG46: <https://theurbanletter.com/door-dash/>
IMG47: https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-acuarela-4-estaciones_26870827.htm#query=4%20estaciones&position=1&from_view=search



Anexos

Anexo 1

VALIDACIÓN TESIS

¿Cree que el diseño de los espacios es cargado?

- Sí, pero igual me gusta
- Es normalmente cargado
- Opción 3

¿Cree que la gráfica es amigable?

- Muy amigable
- Amigable
- Poco amigable

¿Cree que la gráfica está dentro de sus gusto de acuerdo a su edad?

- Sí
- No
- Me es indiferente

¿Cree que la gráfica está dentro de sus gusto de acuerdo a su género?

- Sí
- No
- Me es indiferente

¿Cree que la señalética facilita su orientación dentro del espacio?

- Muy fácil
- Fácil
- Difícil
- Muy difícil

¿Cree que los colores en cada zona ayuda a diferenciar con facilidad los espacios?

- Muy fácil
- Fácil
- Difícil
- Muy difícil

¿Le gustaría que se implemente este diseño dentro del geriátrico "Los Jardines"?

- Sí
- No

Enviar

Borrar formulario





