



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Diseño de un **sistema gráfico, ambiental
y experiencial** para el área infantil de
SOLCA

Trabajo de graduación previo a la
obtención del título de:

LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

Autora: María Paz Mogrovejo

Director: Jhonn Alarcón
Cuenca, Ecuador, 2025



DEDICATORIA

A Sofía Pezantes, mi amiga de la infancia,

Por su luz, su alegría y su inmensa fe.
Tu vida fue una inspiración constante, y tu forma de enfrentar esta enfermedad me marcó profundamente.

Esta tesis nace del deseo de que los hospitales sean espacios llenos de magia y esperanza.

Gracias por enseñarme que incluso en los momentos más duros se puede seguir sonriendo.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme la fuerza para seguir adelante en este proceso.

A mi mamá, por ser mi refugio. Esta meta también es tuya.

A mi abuelita, por cada sonrisa y palabras de aliento.

A mi familia por su apoyo incondicional.

Y a Juanfer por siempre creer en mi.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN	13		
1.1 Introducción	14		
1.2 Antecedentes	15		
1.3 Estado del arte	16		
1.4 Marco teórico	22		
1.4.1 Estado anímico en niños con cáncer	22		
1.4.2 Experiencia de usuario	23		
1.4.3 Gráfica ambiental	24		
1.5 Investigación de campo	26		
1.6 Análisis de homólogos	28		
1.7 Conclusiones del capítulo	31		
CAPÍTULO 2: PROGRAMACIÓN	32		
2.1 Análisis y definición de usuario	33		
2.2 Segmentación de mercado	34		
2.3 Mapa de empatía	35		
2.4 Persona Design	36		
2.5 Brief del proyecto	37		
2.6 Definición de contenidos	38		
2.7 Hoja de ruta	39		
2.8 Conclusiones del capítulo	40		
CAPÍTULO 3: DESARROLLO DEL SISTEMA DE DISEÑO	41		
3.1 Sistema de diseño formal	42		
3.2 Sistema de diseño funcional	43		
3.3 Sistema de diseño tecnológico	44		
3.4 Proceso de ideación	45		
3.4.1 Generación de ideas (10 propuestas)	46		
3.4.2 Calificación de ideas	51		
3.4.3 Idea final	52		
CAPÍTULO 4: DISEÑO Y APLICACIÓN	53		
4.1 Concepto central	54		
4.2 Línea gráfica	55		
4.2.1 Paleta cromática	55		
4.2.2 Tipografía	56		
4.2.3 Dimensionamiento	57		
4.4 Espacios intervenir	58		
4.4.1 Sala de espera	58		
4.4.2 Habitación de muestra	58		
4.4.3 Entrada Principal	58		
4.4.4 Estación de enfermería	58		
4.4.5 Sala de juegos	58		
4.5 Ilustraciones, proceso creativo	59		
4.6 Ilustraciones, artes finales	60		
4.7 Espacios a diseñar, bocetos	63		
4.8 Aplicaciones gráficas	64		
4.8.1 Sala de espera	64		
4.8.2 Habitación	68		
4.8.3 Sala de juegos	72		
4.8.4 Entrada principal	76		
4.8.5 Estación de enfermería	80		
4.9 Conclusión	84		
5.0 Recomendaciones	85		
5.1 Bibliografía	86		

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Imagen 1. Proyecto “Jugar es vida”. Intervención educativa en oncología pediátrica.

Página 18 – Fuente: Universidad de Valladolid

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/70470>

2. Imagen 2. Proyecto “Obrint Portes”. Arte como acompañamiento emocional en adolescentes.

Página 18 – Fuente: Museu Nacional d’Art de Catalunya

<https://www.museunacional.cat/es/obrint-portes-un-proyecto-de-artes-en-salud>

3. Imagen 3. Proyecto “Inno Robots”. Tecnología como apoyo emocional en tratamientos oncológicos.

Página 19 – Fuente: Gobierno del Perú

<https://www.gob.pe/institucion/ins/noticias/1094827>

4. Imagen 4. Proyecto “Comics Fanac”. Material gráfico de apoyo emocional.

Página 19 – Fuente: Universidad Indoamérica

<https://repositorio.uti.edu.ec/bits-tream/123456789/6300/1/CARRE%C3%91O%20CHICAIZA%20NICOLAS.pdf>

5. Imagen 5. Proyecto de trivia lúdica hospitalaria para niños oncológicos.

Página 20 – Fuente: Universidad del Azuay

<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/9990/1/15620.pdf>

6. Imagen 6. Propuesta de paisajismo como terapia ambiental para niños con cáncer.

Página 20 – Fuente: Elaboración propia (basado en referencias de diseño ambiental)

7. Imagen 9. Hospital Infantil Sant Joan de Déu. Diseño lúdico y emocionalmente funcional.

Página 27 – Fuente: Hospitecnia

<https://hospitecnia.com/proyectos/hospital-infantil-sant-joan-de-deu-esplugues-de-llobregat-barcelona/>

9. Imagen 11. Hospital Infantil Teletón de Oncología (HITO).

Diseño empático y simbólico.

Página 29 – Fuente: ArchDaily

<https://www.archdaily.cl/cl/877112/hospital-infantil-teleton-de-oncologia-sordo-madaleno-arquitectos>

10. Imagen 10. Children’s Hospital Of Philadelphia, Buerger Center

Página 30 – Fuente: Envato Elements

<https://www.zgf.com/work/507-children-s-hospital-of-philadelphia-medical-behavioral-unit>

12. Imagen 12. Niña que padece cancer

Página 35 -Fuente: Envato Elements

https://elements.envato.com/es/?gad_campaign-id=18874427954&gad_source=1&gbraid=OAAAAA-De3Bs-MjwVYrvOQzgLKJztcSfYuo&gclid=Cj0KCQjwwo_CBhD-bARIsADWpDH4gIIJlq1BPOS7H408LmlrESblaEog5RncH0cA-Q4EuAt_4LWMO3FEaAuKOEALw_wcB

13. Imagen 13. Persona Design niña con cáncer

Página 35 -Fuente: Envato Elements

https://elements.envato.com/es/?gad_campaign-id=18874427954&gad_source=1&gbraid=OAAAAA-De3Bs-MjwVYrvOQzgLKJztcSfYuo&gclid=Cj0KCQjwwo_CBhD-bARIsADWpDH4gIIJlq1BPOS7H408LmlrESblaEog5RncH0cA-Q4EuAt_4LWMO3FEaAuKOEALw_wcB

14. Imagen 14. Persona Design niña con cáncer

Página 35 -Fuente: Envato Elements

https://elements.envato.com/es/?gad_campaign-id=18874427954&gad_source=1&gbraid=OAAAAA-De3Bs-MjwVYrvOQzgLKJztcSfYuo&gclid=Cj0KCQjwwo_CBhD-bARIsADWpDH4gIIJlq1BPOS7H408LmlrESblaEog5RncH0cA-Q4EuAt_4LWMO3FEaAuKOEALw_wcB

15. Imagen 15. Boceto idea 01

Página 46 - Elaboración propia

16. Imagen 16. Boceto idea 02

Página 46 - Elaboración propia

17. Imagen 17. Boceto idea 03

Página 46 - Elaboración propia

- 18. Imagen 18. Boceto idea 04**
Página 46 - Elaboración propia
- 19. Imagen 19. Boceto idea 05**
Página 48 - Elaboración propia
- 20. Imagen 20. Boceto idea 06**
Página 48 - Elaboración propia
- 21. Imagen 21. Boceto idea 07**
Página 49 - Elaboración propia*
- 22. Imagen 22. Boceto idea 08**
Página 49 - Elaboración propia
- 23. Imagen 23. Boceto idea 09**
Página 50 - Elaboración propia
- 24. Imagen 24. Boceto idea 10**
Página 50 - Elaboración propia
- 25. Imagen 25. Instalación habitación.**
Página 57 - Elaboración propia
- 26. Imagen 26. Ambiente real**
Página 58 - Elaboración propia
- 27. Imagen 27. Ambiente real**
Página 58 - Elaboración propia
- 28. Imagen 28. Ambiente real**
Página 58 - Elaboración propia
- 29. Imagen 29. Ambiente real**
Página 58 - Elaboración propia
- 30. Imagen 30. Ambiente real**
Página 58 - Elaboración propia
- 31. Imagen 31. Resultado final ilustraciones**
Página 60 - Elaboración propia
- 32. Imagen 32. Resultado final ilustraciones**
Página 60 - Elaboración propia
- 33. Imagen 33. Resultado final ilustraciones**
Página 60 - Elaboración propia
- 34. Imagen 34. Resultado final ilustraciones**
Página 61 - Elaboración propia
- 35. Imagen 35. Resultado final ilustraciones**
Página 61 - Elaboración propia
- 36. Imagen Resultado final ilustraciones**
Página 61 - Elaboración propia
- 37. Imagen 37. Resultado final ilustraciones**
Página 62 - Elaboración propia
- 38. Imagen 38. Resultado final ilustraciones**
Página 62 - Elaboración propia
- 39. Imagen 39. Resultado final ilustraciones**
Página 62 - Elaboración propia
- 40. Imagen 40. Estado actual gráfica**
Página 64 - Elaboración propia
- 41. Imagen 41. Estado actual gráfica**
Página 66 - Elaboración propia
- 42. Imagen 42. Estado actual gráfica**
Página 68 - Elaboración propia
- 43. Imagen 43. Estado actual gráfica**
Página 70 - Elaboración propia
- 44. Imagen 44. Estado actual gráfica**
Página 72 - Elaboración propia
- 45. Imagen 45. Estado actual gráfica**
Página 74 - Elaboración propia
- 46. Imagen 46. Estado actual gráfica**
Página 76 - Elaboración propia
- 47. Imagen 47. Estado actual gráfica**
Página 78 - Elaboración propia
- 48. Imagen 48. Estado actual gráfica**
Página 80 - Elaboración propia
- 49. Imagen 49. Estado actual gráfica**
Página 82 - Elaboración propia

RESUMEN

La hospitalización prolongada afecta emocionalmente a los pacientes pediátricos oncológicos, generando sentimientos de tristeza y aislamiento.

Ante esta situación, se propuso implementar un sistema gráfico que transformó cinco espacios del área pediátrica en el Hospital de SOLCA Cuenca con la ayuda de una narrativa visual basada en el mundo marino, complementada con símbolos celestes como la luna y las estrellas, que aportaron un componente poético al entorno, logrando un entorno visualmente estimulante y emocionalmente acogedor que contribuyó a reducir el estrés hospitalario de los pacientes.

La propuesta gráfica demuestra, desde el plano conceptual y proyectual, como el diseño gráfico puede mejorar la experiencia hospitalaria infantil y promover el bienestar emocional durante el tratamiento.

ABSTRACT

Prolonged hospitalization can have a profound emotional impact on pediatric oncology patients, often leading to feelings of sadness and isolation.

In response, a graphic design system was developed to transform five key spaces within the pediatric area of SOLCA Hospital in Cuenca. This intervention utilized a marine-themed visual narrative enriched with celestial symbols such as the moon and stars, adding a poetic dimension to the environment.

The result was a visually engaging and emotionally supportive atmosphere aimed at reducing hospital-related stress. This project illustrates how graphic design, both conceptually and practically, can enhance the hospital experience for children and support their emotional well-being during treatment.

OBJETIVO **GENERAL**

Mejorar la estancia de los niños con cáncer en el hospital a través del diseño de un sistema gráfico ambiental y experiencial aplicado a la zona de pediatría en el Hospital de Cáncer SOLCA en Cuenca, para ofrecer un entorno reconfortante e interactivo.

OBJETIVO **ESPECÍFICO**

- Analizar la problemática y los posibles abordajes teóricos del proyecto.
- Definir los elementos y condicionantes centrales con los que el proyecto trabajará.
- Diseñar un sistema gráfico ambiental y experiencial aplicado a la zona de pediatría del hospital de Solca Cuenca.

CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

CAP 1

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

DEL CAPÍTULO

Según un estudio realizado en OncoLink (2024), los niños con cáncer experimentan una gran cantidad de síntomas relacionados a la ansiedad, la depresión y otros problemas de salud mental que se presentan durante el tratamiento, y entre el 25% y el 30% de estos pacientes experimentan signos de depresión.

Pueden haber sentimientos de desesperanza, soledad, cambios en el apetito y, especialmente, cambios en el sueño. Estos síntomas relacionados con la salud mental se ven gravemente alterados por la hospitalización prolongada y tienen un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y social.

Debido a la falta de interacción y el aislamiento de las actividades recreativas, creativas y divertidas, estos niños son menos capaces de afrontar las situaciones de manera más negativa y positiva. Según un estudio que fue realizado por el Instituto Jude Children's Research Hospital (2019), controlar todos los síntomas de la ansiedad es importante para la salud y la calidad de vida durante y después del cáncer. Lo mejor es usar varios tipos de estrategias diferentes para lidiar con la ansiedad.

Entre los miembros del equipo de atención médica que pueden ayudar se incluyen psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales, consejeros, enfermeros de salud mental, especialistas en vida infantil, musicoterapeutas, arteterapeutas y capellanes. Bajo este contexto, se ha determinado que el diseño ambiental y experiencial es una buena herramienta para proponer soluciones diversas combinando innovación, eficiencia y creatividad.

Este enfoque se utiliza en el Hospital Oncológico Solca Cuenca y tiene como principal objetivo crear un entorno mejor y más estimulante para los niños que padecen esta terrible enfermedad, y ayudarlos a obtener tratamientos de una manera menos dolorosa y a desenvolverse en sus comunidades.

ANTECEDENTES Y PROBLEMATIZACIÓN

Según un estudio realizado por la Organización Panamericana de la Salud (2025), el cáncer es una de las principales causas de mortalidad entre los niños y adolescentes alrededor del mundo; cada año se diagnostica cáncer a aproximadamente 274.000 niños de entre 0 y 19 años, quitándoles la oportunidad de vivir una vida "normal" y encerrándose en un hospital con la esperanza de que algún día saldrán.

Perderse eventos importantes como cumpleaños, aniversarios y eventos escolares no sólo aumenta el estrés emocional sino que también altera su desarrollo social y cultural.

Estos niños sufren un aislamiento severo debido a su distanciamiento del entorno familiar y social, lo que les impide tener la oportunidad de conectarse y mantener relaciones saludables.

Según Cely Aranda, el tratamiento de cáncer infantil implica un régimen médico exigente en el que los niños y sus familias se enfrentan a múltiples factores estresantes que provocan cambios considerables en sus vidas (Cely Aranda, J, et al, 2013, p.289) El ambiente hospitalario es duro y la atmósfera fría y desagradable, lo que no solo hace que las personas se sientan deprimidas sino que también empaña la alegría y la sorpresa de la infancia de un niño.

Este aislamiento prolongado puede provocar soledad, tristeza e impotencia, lo que puede perturbar gravemente su bienestar emocional.

Además, la falta de motivación y diversión puede afectar su capacidad de responder al tratamiento y retrasar la recuperación. La planificación ambiental y la actualidad han sido una herramienta importante durante muchos años, ayudando a personas de todas las edades en una variedad de situaciones.

Se ha utilizado con éxito en niños, por lo que se espera que el trabajo en el Hospital Solca Cuenca tenga los mismos resultados, dándoles así la oportunidad de seguir viviendo en sociedad y seguir viviendo de una manera muy triste.

ESTADO DEL ARTE

JUGAR ES VIDA



INTERVENCIÓN DE **EDUCACIÓN SOCIAL** EN LA ONCOLOGÍA PEDIÁTRICA EN NIÑOS DE ENTRE 5 A 10 AÑOS.

El proyecto “Jugar es vida” se presenta como una intervención educativa y emocional que evidencia el poder de los recursos visuales y gráficos en contextos hospitalarios. Esta iniciativa, desarrollada en el Hospital Clínico de Valladolid, emplea el juego como herramienta central para generar experiencias significativas en niños de entre 5 y 10 años con diagnóstico oncológico.

Desde el enfoque del diseño gráfico, se observa una integración efectiva de elementos visuales, lúdicos e interactivos que cumplen funciones más allá de lo estético: comunican, orientan, y favorecen el bienestar emocional. El uso de colores, ilustraciones y tipografías amigables contribuye a transformar el entorno hospitalario en un espacio menos intimidante, propiciando una atmósfera de calma y cercanía.

Este tipo de intervenciones se inscribe dentro del diseño ambiental y experiencial, donde la gráfica adquiere un rol activo en la mejora de la experiencia del usuario-paciente. Las actividades descritas, como talleres de arte y sesiones creativas, demuestran cómo el diseño puede convertirse en un puente entre la funcionalidad hospitalaria y las necesidades emocionales del niño, fortaleciendo vínculos sociales y facilitando procesos de afrontamiento.

En consecuencia, “Jugar es vida” constituye una referencia clave para el desarrollo de estrategias de comunicación visual hospitalaria centradas en el usuario pediátrico, en las que el diseño gráfico no solo decora, sino que educa, conecta y sana.

OBRINT PORTES



UN PROYECTO MUSEÍSTICO Y SANITARIO ANALIZA EL IMPACTO POSITIVO DEL ARTE EN ADOLESCENTES CON CÁNCER

El proyecto “Obrint Portes”, desarrollado por el Museo Nacional de Arte de Cataluña (MNAC) y el Hospital Universitario Vall d’Hebron, constituye una referencia en la convergencia entre museografía, arte terapéutico y diseño gráfico aplicado al contexto hospitalario. Esta iniciativa se orienta a adolescentes con diagnóstico oncológico, proponiendo espacios seguros de encuentro, creatividad y expresión personal mediante la interacción artística.

Desde la perspectiva del diseño gráfico, el proyecto evidencia el uso estratégico de elementos visuales participativos para estimular la autoexpresión y fomentar el bienestar psicosocial. El diseño, entendido como lenguaje visual, se convierte aquí en un mediador entre los usuarios y el entorno, creando atmósferas inclusivas y emocionalmente seguras.

Colores vivos, materiales gráficos adaptados y soportes visuales accesibles son recursos que fortalecen el vínculo con el usuario adolescente.

Esta intervención se enmarca en la línea del diseño centrado en el usuario, en la cual los procesos gráficos no son impuestos, sino co-creados junto a los participantes. De esta forma, se potencia la apropiación del espacio hospitalario como lugar de creación y pertenencia, transformando su percepción tradicional.

Además, “Obrint Portes” sigue las recomendaciones de la OMS sobre la incorporación del arte y la cultura en los sistemas sanitarios, demostrando que el diseño gráfico puede articular puentes entre el sistema de salud, la identidad del paciente y su bienestar emocional, generando espacios para sanar, conectar y narrarse visualmente.

PROYECTO COMICS



DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO EMOCIONAL PARA NIÑOS CON CÁNCER EN LA FUNDACIÓN FANAC.

El "Proyecto Cómics", implementado en la Fundación Fanac, plantea una intervención visual diseñada específicamente para acompañar emocionalmente a niños con cáncer durante sus tratamientos. A través del uso del lenguaje gráfico-secuencial del cómic, se construye una narrativa que busca no solo entretener, sino reforzar el afrontamiento emocional mediante personajes simbólicos, historias empáticas y contextos visualmente amigables.

Desde el enfoque del diseño gráfico, este proyecto se inserta en el campo del diseño emocional y narrativo, donde la representación visual tiene la capacidad de generar vínculos afectivos con el usuario-paciente. La figura del personaje principal del cómic funciona como un avatar de identificación, ofreciendo compañía, contención y sentido de pertenencia durante momentos clínicamente difíciles.

El desarrollo gráfico del material incluye además pósteres complementarios que fortalecen la identidad del relato visual, integrando elementos de señalética emocional y ambientación terapéutica. El uso de ilustraciones adaptadas a la edad, paletas cromáticas cálidas y recursos tipográficos accesibles refuerza su función comunicativa y su rol como herramienta de apoyo.

Este proyecto demuestra cómo el diseño gráfico narrativo puede actuar como un puente simbólico entre la fantasía y la realidad hospitalaria, transformando el cómic en un refugio visual desde el cual abordar emociones complejas como el miedo, la esperanza y la resiliencia.

INNOVADORES ROBOTS



INNOVADORES ROBOTS PERUANOS OFRECEN APOYO EN SALUD MENTAL, CÁNCER INFANTIL Y DUELO

El desarrollo de robots interactivos orientados a la salud mental, el cáncer infantil y el duelo, como los presentados por estudiantes de la PUCP en Perú, introduce una línea innovadora de diseño gráfico expandido: el uso de interfaces visuales antropomorfizadas que actúan como mediadores emocionales en el ámbito hospitalario.

Dispositivos como Khemi una mascota robótica diseñada para interactuar con pacientes pediátricos oncológicos integran no solo funciones mecánicas, sino también una capa estética y comunicacional que permite generar empatía, identificación y compañía a través del diseño de personajes gráficos.

Desde el diseño gráfico, este tipo de tecnología representa una hibridación entre lo tangible y lo narrativo, donde la interfaz

visual del robot (ojos, rostro, cuerpo simbólico) se convierte en un canal de interacción afectiva. El carácter gráfico de estos elementos no solo facilita el uso y la comprensión, sino que refuerza la percepción del robot como figura amigable y emocionalmente cercana.

El proyecto demuestra cómo el diseño de personajes visuales aplicados a la robótica social puede contribuir a humanizar el entorno clínico. A través de una comunicación gráfica empática y accesible, se potencian experiencias hospitalarias más positivas, en especial para niños y niñas en procesos de salud complejos. Esta línea sugiere nuevas oportunidades para el diseño gráfico emocional en combinación con innovación tecnológica.

MATERIAL LÚDICO



MATERIAL LÚDICO PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y MENTALES EN LOS PACIENTES PEDIÁTRICOS.

El diseño de material lúdico, como el proyecto de trivia interactiva dirigido a pacientes pediátricos, representa una estrategia eficaz de comunicación visual y emocional, en la cual el diseño gráfico asume un rol protagónico al facilitar la comprensión, la motivación y la participación activa del usuario infantil. Este tipo de material no solo educa, sino que entretiene y acompaña durante el proceso hospitalario.

La propuesta integra dinámicas de juego mediante gráficos accesibles, íconos intuitivos y avatares personalizables, todos ellos diseñados con una estética amigable que potencia el vínculo emocional entre el paciente y la herramienta. A través de la gamificación y la representación visual clara de logros, niveles y personajes, se genera un entorno donde el niño puede experimentar progreso y superación de forma simbólica, fomentando la resiliencia y el bienestar.

Desde el diseño gráfico, se destaca el uso de elementos visuales que promueven el movimiento físico y la estimulación cognitiva, mediante mecánicas sencillas que transforman una experiencia clínica en una actividad significativa. Colores contrastantes, interfaces interactivas y tipografía legible permiten que el juego sea inclusivo y funcional para distintos rangos etarios o capacidades.

Este proyecto evidencia cómo el diseño visual interactivo puede convertirse en una herramienta de acompañamiento terapéutico, estimulando no solo el desarrollo físico y cognitivo, sino también fortaleciendo la autoestima del niño, al permitirle participar activamente en su proceso de sanación mediante dinámicas visuales que celebran cada avance.

PROYECTO PAISAJE



ARQUITECTURA Y PAISAJISMO PARA PACIENTES ONCOLÓGICOS.

El "Proyecto Paisaje" plantea una intervención urbana y arquitectónica que reconoce el valor terapéutico del entorno natural en el tratamiento de pacientes oncológicos. A través de plazas, zonas verdes y espacios de encuentro comunitario, se busca fortalecer el sentido de pertenencia y conexión con el entorno mediante una planificación sensible y sustentable.

Desde el enfoque del diseño gráfico, este tipo de proyectos permite integrar una gráfica ambiental inspirada en elementos del paisaje formas orgánicas, texturas naturales, paletas cromáticas vegetales para generar ambientes hospitalarios más cálidos y emocionalmente seguros. El diseño visual no solo acompaña la arquitectura, sino que traduce simbólicamente los valores del paisaje en señales, ilustraciones, murales o ambientaciones gráficas que fortalecen el vínculo emocional con el espacio.

El diseño gráfico actúa como mediador entre el usuario y el entorno construido, transformando lo funcional en emocional. Este tipo de intervenciones permite que los pacientes pediátricos se apropien visual y emocionalmente del lugar, al incorporar gráficos que remiten al juego, a la naturaleza y a la exploración.

El proyecto evidencia cómo el diseño ambiental y gráfico puede contribuir al bienestar psicológico al convertir el espacio hospitalario en un entorno acogedor, donde lo visual refuerza el contacto con lo natural, la calma y la identidad del lugar.

MARCO TEÓRICO

ESTADO ANÍMICO

EN NIÑOS CON CÁNCER

El estado de ánimo de los niños con enfermedad oncológica está bastante deteriorado a causa de las repercusiones físicas y emocionales del diagnóstico y de su tratamiento, lo que los vuelve especialmente vulnerables a los cambios que pudieran evidenciar, como la ansiedad, la tristeza o el estrés (Moreno & Pérez, 2020).

El cáncer, que definimos como un conjunto de patologías caracterizadas por la proliferación incontrolada de células anómalas en el organismo (American Cancer Society, 2021), es capaz de ocasionar un avasallamiento en la vida emocional y social de los pacientes más jóvenes.

Los tratamientos que deben de afrontar, como la quimioterapia o la radioterapia, pueden, a la larga, ofrecer desarrollo de efectos secundarios que desgastan a los pacientes, mientras que el aislamiento social por las hospitalizaciones prolongadas o las restricciones por las normas higiénicas administran sumar, y no restar, su vulnerabilidad emocional. Hay algunos factores, fundamentalmente el dolor físico, la sequedad de la rutina escolar y familiar, y la incertidumbre que hay por su futura existencia los que incitan a un deterioro emocional y los que pueden conseguir complicar aún más su recuperación.

Consiguiendo esto, un estudio realizado por Gómez y Ortiz (2019) apunta que alrededor del 40% de los niños con cáncer presentan un gran nivel de síntomas alarmantes de patologías emocionales tales como el insomnio, la irritabilidad o la dificultad para relacionarse con otros niños por el entorno en el que se solían encontrar. Se ha de apuntar que, desde el punto de vista de la teoría del bienestar subjetivo de Diener (1984), resulta de fundamental importancia mejorar las experiencias de los niños en el hospital con el objetivo de incrementar la percepción de calidad de vida.

Esto no solo significa mejorar la atención médica, sino también mejorar la posibilidad de crear espacios diseñados para la interacción, el juego y la comodidad. Tener un diseño hospitalario mejora las emociones negativas hacia los pacientes, favoreciendo el acceso a un lugar donde los niños se puedan sentir seguros y estimulados y comprendidos.

EXPERIENCIA DE USUARIO

En este sentido, el tema de la experiencia de usuario (UX) se convierte en un aspecto fundamental para favorecer la calidad de vida de los niños enfermos durante su estancia hospitalaria. En función de lo que los autores indican (Garrett, 2010), puede entenderse la UX como el conjunto de percepciones y emociones de los usuarios hacia un sistema, un producto o un servicio.

Por todo ello, el correcto diseño de la UX puede llegar a marcar una diferencia sobre la experiencia del niño en los espacios y actividades que ofrecen los hospitales para los tratamientos.

Para un grupo de personas como los niños con cáncer, diseñar experiencias en torno a sus necesidades implica un enfoque holístico que tenga en cuenta el ámbito cognitivo, emocional y físico de los mismos, favoreciendo la sensación de seguridad, pertenencia y diversión; en un entorno que puede ser considerado antagónico a los sentimientos de los menores expuestos.

Norman (2004) señala que es posible crear experiencias relevantes mediante los elementos visuales y emocionales que se considere incorporar (tonalidades de colores cálidos, actividades interactivas, retroalimentaciones positivas, etc), de modo que en el caso de los niños con cáncer los mismos cobran un valor terapéutico, ya que no solo se consigue transformar un entorno sanitario en un entorno amigable, también se permite distraer la atención de los niños a los procedimientos médicos propios de sus tratamientos, minimizando de esta manera los altos niveles de ansiedad y estrés a los que deben someterse los niños enfermos.

La teoría de las emociones de Plutchik (1980) también pone de manifiesto cómo, si se permiten participar en la realización de experiencias positivas, estas pueden llegar a contrarrestar emociones negativas, promoviendo la calma de los menores hospitalizados, haciendo que estos se adapten mejor al medio. La integración de elementos lúdicos y recreativos en la experiencia UX de los niños con cáncer, resulta primordial. Juegos interactivos, murales de historias fantásticas, personajes que puedan acompañarlos en su "viaje de sanación", los mismos no solo distraen, sino que también fomentan la resiliencia de los niños de forma emocional. Bowers & Salerno (2015) también indican que el uso de la narración, puede ayudar a empoderar la historia de los usuarios al proporcionar controles e información personal sobre su propio entorno.

GRÁFICA AMBIENTAL

La gráfica ambiental amplía esta manera de abordar el diseño, ya que también utiliza elementos visuales que interactúan con el medio ambiente para crear experiencias espaciales más ricas y humanizadas.

Calori y Vanden-Eynden (2015) explican que la gráfica ambiental puede ayudar a convertir espacios inexpresivos y amenazantes en espacios lúdicos y acogedores, especialmente en espacios hospitalarios que atienden a niños; el diseño que incluye paisaje natural, personajes de cuentos, entornos fantásticos, etc., contribuye a que los niños puedan liberar la ansiedad y centrarse en situaciones relajantes, a su vez que la recreación de un sentido de escapismo positivo haga que no vinculen el espacio hospitalario con el estrés que les potencia la preocupación por un procedimiento médico.

La teoría de la biofilia de Wilson (1984) retroalimenta esta idea en la medida en la que incide en la naturaleza como medio de salud, en su caso a partir de la representación de bosques, océanos y cielos estrellados, argumentando que tiene el poder de reducir la ansiedad y mantener el bienestar en entornos cerrados, no sólo psicológicamente sino que se refiere a un efecto fisiológico con resultado en una preocupación por el contexto como la presión arterial o el ritmo cardíaco (Ulrich, 1991) y eso particularmente valioso y que puede guiar a la producción de espacios hospitalarios, pero es significativamente más importante si se consideran los pequeños pacientes que están en contacto permanente con un espacio que les podría generar ansiedad.

Por otro lado, adicionar interacción al entorno en una unidad infantil puede engrosar la experiencia de sus pequeños usuarios. Murales que cambian, señalética amigable en la que los personajes les indiquen el lugar jugando, áreas creativas para dibujar o pintar les permiten formar parte del contexto, cosa que comentan Sutton & Rafols (2018), ya que la interacción que sugiere la gráfica ambiental no es sólo un medio lúdico sino que pone en juego el sentido de control sobre el espacio, un aspecto que se hace especialmente importante para las personas en la infancia o adolescentes, que, a menudo, pueden encontrarse en situaciones en las que han perdido el control sobre la vida cotidiana.

Las narrativas visuales son un recurso que, como se indica en Bowers & Salerno (2015), pueden llegar a conectar emocionalmente con los niños, en la medida en que aportan mensajes positivos y de esperanza. Un ejemplo de ello, sería el desarrollo de un relato gráfico de superhéroes que, durante un viaje de aventuras, resuelven situaciones similares a las que deben afrontar los pacientes, haciendo un paralelismo con sus experiencias, lo que puede ser inspirador y generar motivación en su tratamiento.

Esta propuesta gráfica ambiental crea un ámbito funcional y emocional al mismo tiempo al transformar los espacios en lugares en los que la estética se convierte en un recurso terapéutico. En síntesis, la gráfica ambiental como herramienta para los espacios pediátricos tienen la posibilidad de mejorar la experiencia de los niños atendidos por cáncer, al incorporar elementos ecológicos, interactivos y narrativos, siendo esos los espacios en los que puede darse una adecuada transferencia mediante el diseño y, por lo tanto, lugares que logran crear espacios de sanación al promover el bienestar emocional y físico. Así, se demuestra que el diseño también es capaz de ser un nexo entre la funcionalidad y la empatía.

COMENTARIO

FINAL

La relación entre el estado anímico, la experiencia de usuario y el gráfico ambiental es indispensable en la transformación del entorno hospitalario en un lugar más humano y empático. Un diseño holístico que articule la experiencia de usuario con la gráfica ambiental no solamente mejorará la forma en la que los niños perciben los espacios, sino que también repercutirá directamente en su bienestar emocional, promoviendo la resiliencia y la calidad de vida durante el tratamiento

Este enfoque interdisciplinar fundamenta el camino para desarrollar estrategias que hagan del diseño y de la psicología herramientas para responder a las dificultades emocionales y psicológicas que sufren los niños enfermos de cáncer, haciendo de su experiencia hospitalaria una experiencia más amable y positiva.



FABIÁN CORDERO

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

En una breve conversación con el diseñador Fabián Cordero, nos habló sobre la importancia del diseño ambiental y cómo va mucho más allá de lo estético. Según él, el diseño ambiental es una herramienta que transforma los espacios en experiencias, especialmente en contextos sensibles como los hospitales.

Nos explicó que todo desde los colores, la luz, las texturas, hasta las gráficas influye directamente en cómo una persona se siente en un lugar. “El diseño ambiental comunica sin palabras”, dijo, “Acompaña, orienta, calma... puede cambiar completamente la percepción del espacio y generar bienestar emocional”. Esta visión reforzó la intención de este proyecto: usar el diseño para crear entornos más humanos, acogedores y terapéuticos para los niños en tratamiento oncológico.



MADRE **DE UN PACIENTE** INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Durante una conversación con la madre de un paciente oncológico de 12 años, me compartió cómo es el día a día de su hijo en el hospital. Me dijo que muchas veces se aburre, que pasa largas horas sin nada que hacer más que esperar entre tratamientos.

Aunque intentan distraerlo con el celular o alguna película, hay momentos en que todo se vuelve monótono. "Las paredes son muy frías... no hay nada que lo motive o le dé alegría", me comentó. Su testimonio me hizo reflexionar sobre la necesidad de diseñar espacios más cálidos, humanos y estimulantes, que no solo acompañen el proceso médico, sino también el estado emocional del niño durante su hospitalización.

ANÁLISIS

DE HOMÓLOGOS

HOSPITAL INFANTIL SANT JOAN DE DÉ

El Hospital Sant Joan de Déu, referente internacional en atención pediátrica, destaca por integrar el diseño gráfico como parte esencial del entorno terapéutico. Su propuesta transforma la experiencia médica infantil a través de recursos visuales, arquitectónicos y emocionales que van más allá de la estética: buscan conectar con la sensibilidad, los miedos y las necesidades del niño hospitalizado.

TECNOLOGÍA

La tecnología está concebida como una herramienta de conexión emocional. A través de realidad virtual, dispositivos interactivos, proyecciones animadas y pantallas táctiles, se ofrece distracción positiva, lo que disminuye el miedo y el estrés. Esta digitalización no despersonaliza el espacio, sino que refuerza un entorno inmersivo e inclusivo, alineado a la lógica del juego, la fantasía y la empatía infantil.



FORMA

El diseño visual se aleja completamente de lo clínico. Se apuesta por colores saturados, formas orgánicas, ilustraciones amigables y escenarios inmersivos, que evocan mundos de fantasía. Zonas como toboganes, rincones de lectura y murales ilustrados configuran espacios activos, donde el niño es protagonista y no paciente. La señalética también está adaptada al nivel visual infantil, priorizando símbolos y figuras entendibles para su edad.

FUNCIÓN

Cada elemento gráfico, espacial y simbólico cumple una función emocional o terapéutica. Las gafas 3D con realidad aumentada no solo entretienen, sino que reducen la ansiedad durante procedimientos médicos, transformando momentos clínicos en experiencias más humanas. La figura del especialista "child-life" se integra como mediador emocional y educativo.

ANÁLISIS

Este enfoque permite redefinir el concepto tradicional del hospital como un espacio frío y clínico, transformándolo en un lugar de juego, descubrimiento y seguridad. Cada elemento desde un mural hasta una lámpara ilustrada está pensado para conectar emocionalmente con los pacientes.

Esta experiencia no solo mejora el estado emocional del niño, sino que también impacta positivamente en su predisposición al tratamiento, fortaleciendo el vínculo con el entorno médico y reduciendo el miedo asociado a los procedimientos.

Este tipo de diseño demuestra cómo los espacios pueden humanizarse cuando se piensan desde las necesidades afectivas, sensoriales y cognitivas de sus verdaderos protagonistas: los niños.

CHILDREN'S HOSPITAL OF PHILADELPHIA, BUERGER CENTER

El Children's Hospital of Philadelphia recurrió a Metcalfe para crear experiencias de interacción lúdica e innovadora en el nuevo Buerger Center for Advanced Pediatric Care. Metcalfe ejecutó la idea de los "Niños en movimiento" a través de gráficos de entorno que incluían más de doscientas fotografías de gran tamaño en las zonas del vestíbulo y en los mostradores de registro y en las salas de examen. Los gráficos son visualmente atractivos, una ayuda visual a la orientación y

TECNOLOGÍA

Entre las herramientas más destacadas se encuentran el modelado 3D, software de diseño vectorial como Adobe Illustrator, edición de imágenes con Photoshop y simulaciones espaciales mediante SketchUp o Revit, que facilitaron la integración exacta de los gráficos en muros, techos y pasillos.

El equipo creativo también utilizó impresiones de alta resolución en vinilo y paneles gráficos de gran formato, resistentes y seguros para el entorno hospitalario.



mejoran su bienestar a la vez que intencionalmete crean una distracción de las intimidantes máquinas de la sala de examen. Cada sala contiene una imagen singular para que los padres encuentren a su hijo. Los elementos de interacción esparcidos entre las salas de espera y los vestíbulos ofrecen confort.

FORMA

El hospital integra un diseño moderno y colorido que rompe con la estética tradicional. Las áreas están distribuidas para promover claridad, orden y amplitud. El uso de luz natural, formas suaves y señalética amigable busca que los niños se sientan seguros y tranquilos.

FUNCIÓN

Cada espacio está pensado para cumplir una función emocional y médica. Las áreas de espera son interactivas y las salas de atención priorizan la comodidad del paciente pediátrico. El diseño apoya la movilidad, la orientación y una experiencia más humana durante el tratamiento hospitalario.

ANÁLISIS

El uso de texturas en gran formato, ilustraciones dinámicas y recursos visuales aplicados en muros, salas de espera y pasillos genera un entorno emocionalmente accesible, que alivia la ansiedad del niño y fortalece el vínculo entre el paciente, su familia y el espacio.

La narrativa visual transmite energía, vitalidad y pertenencia, reforzando una atmósfera activa y empática. Además, el diseño se adapta a la diversidad de edades y capacidades de los usuarios, promoviendo una experiencia inclusiva.

El equilibrio entre un diseño moderno, una paleta cromática amable, la integración tecnológica y la identidad gráfica coherente hace que el entorno hospitalario deje de ser percibido como un lugar de dolor, y se convierta en un escenario lúdico y seguro.

HOSPITAL INFANTIL TELETÓN DE ONCOLOGÍA (HITO)

Nuestro Centro está dotado con instalaciones que han sido perfectamente diseñadas para poder satisfacer la más alta calidad de los estándares nacionales e internacionales. Las instalaciones permiten ofrecer al paciente un entorno confortable de calidad y seguridad. Disponemos de tecnología de última generación y un equipo humano altamente cualificado para poder conseguir

Seguir disminuir la tasa de mortalidad de nuestros pacientes. El HITO está dotado de la máxima calidad en los servicios especializados de oncología infantil, cada espacio es distribuido en el edificio que está formado por los nueve cuerpos, algunos de estos espacios son: imagenología, medicina nuclear, radioterapia, banco de sangre, laboratorio, patología, terapia intensiva, quimioterapia y capilla.

TECNOLOGÍA

Se han utilizado softwares de ilustración digital como Adobe Illustrator y Photoshop para crear murales que transmitan alegría, empatía y cercanía. Además, mediante tecnologías como renderizado 3D, visualización arquitectónica (Revit o SketchUp) y sistemas de impresión en gran formato, fue posible adaptar los diseños a los muros, mobiliario y señalética sin comprometer la estética ni la funcionalidad.

Se emplean recursos de color y símbolos gráficos con intencionalidad terapéutica, buscando disminuir el estrés infantil durante tratamientos complejos como quimioterapia o radioterapia. La implementación de elementos visuales educativos e interactivos también evidencia el uso de tecnologías orientadas a facilitar la comprensión de los procesos médicos por parte de los niños.



FORMA

El HITO destaca por un diseño arquitectónico cálido, lleno de color y simbolismo. Sus espacios son amplios, luminosos y humanizados, con murales e ilustraciones que acompañan emocionalmente al paciente. Cada área transmite esperanza, contención y un ambiente no intimidante para los niños.

FUNCIÓN

Los espacios están pensados para acompañar integralmente al paciente y su familia. Desde zonas de juego hasta aulas escolares y salas familiares, todo cumple una función terapéutica, educativa o social. El diseño busca que el hospital se sienta como un segundo hogar.

ANÁLISIS

El Hospital Infantil Teletón de Oncología (HITO) se destaca como un modelo de intervención integral donde el diseño gráfico y arquitectónico colaboran activamente para mejorar la experiencia hospitalaria. La arquitectura colorida y abierta se combina con murales simbólicos y mobiliario lúdico, construyendo una atmósfera que no solo es estética, sino emocionalmente significativa.

Busca transformar el hospital en un segundo hogar, especialmente para pacientes que enfrentan largos periodos de hospitalización. La narrativa gráfica refuerza valores como la esperanza, el juego y la compañía familiar, convirtiendo cada espacio en una oportunidad de contención emocional. El HITO demuestra cómo un entorno visualmente cálido bien ejecutado puede incidir positivamente en el bienestar psicológico de los pacientes pediátricos oncológicos.

CONCLUSIONES

DEL CAPITULO

La transformación del entorno hospitalario mediante el diseño ambiental y la experiencia del mismo, tiene un papel central para contribuir a otros aspectos de bienestar emocional y social de los niños con cáncer, por ejemplo.

Investigar ha puesto de manifiesto que la hospitalización prolongada altera la regulación del estado anímico de los niños y niñas con cáncer aumentando la ansiedad y la tristeza.

Pero alternativas como la aplicación de gráficos ambientales, espacios interactivos y experiencias inmersivas saludables han sido determinadas como efectivas desarrolladas en hospitales de todo el mundo y que han contribuido a disminuir el estrés y a favorecer resiliencia en este tipo de pacientes.

Esta visión interdisciplinar no solo dignifica el entorno hospitalario sino que igualmente provoca una mejora en la calidad de vida de los pacientes y de su capacidad de recuperación.

CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN

CAP 2

ÍNDICE

ANÁLISIS Y DEFINICIÓN DE USUARIO

Para llevar a cabo esta investigación, se ha determinado un colectivo de usuarios en función de una segmentación de mercado adaptada a este contexto del Instituto del Cáncer SOLCA Cuenca, segmentación del mercado en pediatría específicamente. Teniendo en cuenta la naturaleza del estudio, la investigación está diseñada para aplicarla a dos públicos objetivos, adolescentes como público principal y niños como un público secundario debido a que habitaran el mismo ambiente.

SEGMENTACIÓN DE MERCADO

Pacientes pediátricos con cáncer

Padres, madres y acompañantes emocionales en el tratamiento que brindan apoyo emocional y son los guardadores/as del tratamiento y tienen alta carga emocional y altos niveles de estrés.

Niños y adolescentes que se encuentran en tratamiento en el Instituto de Cáncer SOLCA Cuenca., y presentan diferentes respuestas a los tratamientos y los estados de salud con un poco de vulnerabilidad tanto física como emocional.

Familiares y cuidadores

Oncólogos, psicólogos y el personal administrativo que se encuentran encargados de una buena atención y de brindar la atención médica, psicológica y social.

Personal de salud

MAPA DE EMPATIA

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

Miedo e incertidumbre sobre su enfermedad, sobre el tratamiento, sobre cómo irá. Esperanza en una recuperación apoyada pero muy a menudo desanimada. Deseo vivir una vida normal (como la de los otros niños y niñas). Sentirse aislado/a o rechazado o sola en algunos casos.

¿QUÉ OYE?

Palabras de ánimo. Sonidos hospitalarios. Historias de otros pacientes. Explicaciones sobre la enfermedad.

¿QUÉ VE?

Ambientes fríos. Juguetes y dibujos. Entorno hospitalario. Cambios en su cuerpo. Otros niños en situación similar.

¿QUÉ DICE Y HACE?

Intenta jugar y distraerse a pesar de la situación. Manifiesta sus emociones desde la alegría hasta la angustia. Plantea cuestiones sobre su estado de salud y el tratamiento. En ocasiones decide no hablar de sus temores a no generar preocupación.

ESFUERZOS

Afrontar los cambios (físicos y emocionales). Mantener optimismo ante el dolor. Encontrar apoyo emocional. Mantener el interés hacia las actividades lúdicas y educativas.

FRUSTACIONES

El malestar ocasionado por el tratamiento. La escasez de contacto frecuente. Porqué estar sometido a vivir esta situación. La caída del cabello u otros cambios.





ANA

14



10
AÑOS

13

PERSONA

DESIGN

Ana es una niña de 10 años diagnosticada con leucemia infantil, que pasa largos periodos hospitalizada, lo que la obliga a permanecer gran parte del tiempo en su habitación. Aunque mantiene una actitud tranquila y curiosa, se ve afectada por la rutina hospitalaria y encuentra el entorno médico intimidante. A pesar de ello, disfruta jugar, explorar e interactuar con los demás. Su personalidad refleja una necesidad de estimulación emocional y sensorial que rompa la monotonía del entorno clínico y le permita vivir experiencias más humanas y significativas durante su tratamiento.

BRIEF

Diseño de un sistema de diseño gráfico y ambiental orientado a transformar los espacios pediátricos oncológicos en entornos mucho más acogedores, estimulantes y humanizados.

Objetivo del Producto: Crear un ambiente hospitalario más amigable para los pacientes pediátricos oncológicos, proporcionando diseños gráficos y elementos interactivos que reduzcan el estrés, fomenten el juego y mejoren la experiencia hospitalaria.

Ventajas Competitivas: Impacto emocional positivo en niños y sus familias. Uso de materiales seguros, sostenibles y duraderos. Integración de elementos interactivos para fomentar el juego y la distracción.

Ciclo de Vida: Introducción: Implementación como una solución innovadora en espacios pediátricos oncológicos.

Crecimiento y madurez: Adopción progresiva como estándar de diseño pediátrico en entornos hospitalarios.

Renovación: Evolución con nuevas tecnologías y tendencias de diseño.

Tendencias del Mercado: Diseño centrado en el bienestar del paciente. Integración de tecnología interactiva para una experiencia inmersiva. Uso de materiales ecológicos y sostenibles para contribuir al medio ambiente.

Análisis del Consumidor: Cliente Principal: SOLCA, como institución encargada de la gestión y adquisición del diseño

Usuario Final: Niños entre 5-12 años oncológicos, sus familias y el personal médico.

Motivación: Mejorar la experiencia hospitalaria y reducir el impacto negativo del entorno clínico en los niños.

DEFINICIÓN

DE CONTENIDOS

Gráfica ambiental.

El diseño de la gráfica ambiental y experiencial tiene como objetivo transformar los espacios del hospital infantil en entornos estimulantes, amigables y terapéuticos. Se busca generar un impacto positivo en la experiencia de los niños, sus familias y el personal médico a través de una combinación de elementos visuales, interactivos y multisensoriales que contribuyan al bienestar emocional y físico de los pacientes. Para lograr esto, se integrarán las siguientes herramientas de diseño:

Conexión Multisensorial: Uso de colores, texturas, iluminación y sonidos suaves que favorezcan la relajación y estimulen la imaginación de los niños.

Zonas Interactivas: Espacios lúdicos con elementos táctiles y dinámicos que permitan la exploración y el juego, promoviendo la distracción y el entretenimiento.

El enfoque del diseño prioriza la seguridad y las condiciones físicas de los niños hospitalizados, garantizando que los elementos gráficos y experienciales sean adecuados para su movilidad, necesidades sensoriales y estados de salud, fomentando un ambiente de sanación y bienestar.

HOJA DE RUTA



CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

El diseño gráfico y ambiental en el Instituto del Cáncer SOLCA Cuenca busca transformar los espacios pediátricos en entornos acogedores y estimulantes, mejorando la experiencia de los niños, sus familias y el personal de salud.

A través de elementos multisensoriales, frases inspiradoras, zonas interactivas y señalización amigable, se fomenta el bienestar emocional y físico de los pacientes. Este enfoque humaniza el ambiente hospitalario, reduciendo el estrés y promoviendo la esperanza, el juego y la comodidad, con un diseño sostenible y adaptable a diversas necesidades.

Paz Mogrovejo

CAPÍTULO 3

DESARROLLO

CAP 2

ÍNDICE

SISTEMAS DE DISEÑO FORMAL

El sistema formal está enfocado en la construcción de una identidad visual coherente, emocionalmente empática y visualmente atractiva para los pacientes pediátricos. A través de elementos gráficos cuidadosamente seleccionados, se busca generar un entorno visual lúdico, cálido y seguro.

Paleta cromática

Se utilizaron colores suaves y saturados de manera estratégica: tonos pasteles como azul cielo, verde claro y naranja. Esta paleta está basada en estudios de color-terapia para niños, con el objetivo de generar calma, energía positiva y distracción visual durante su estancia médica.

Tipografía

Se eligieron tipografías sans serif redondeadas, como Urbanist de fácil lectura y amigables visualmente para niños de diferentes edades.

Lenguaje gráfico

El estilo gráfico se basa en personajes ilustrados, formas orgánicas y elementos naturales, con líneas suaves, colores planos y contornos definidos. Este universo visual crea una narrativa visual que acompaña al paciente en distintas zonas del hospital.

Composición y retículas

Se emplearon composiciones simétricas para zonas de calma y composiciones dinámicas, en diagonal o en espiral, para zonas de juego o espera activa.

Texturas y acabados visuales

Se incorporaron texturas visuales suaves (cielo, estrellas, luces, etc) para enriquecer la experiencia gráfica sin sobreestimar al paciente.

SISTEMAS

DE DISEÑO FUNCIONAL

Este sistema traduce los valores estéticos en experiencias concretas y adaptadas al uso diario del espacio hospitalario pediátrico.

Zonificación emocional y funcional

Se dividió el espacio en zonas según la experiencia emocional deseada:

- Zona de distracción activa con juegos visuales, personajes y colores vivos.
-
- Zona de calma y acompañamiento con tonos suaves y formas simples.
-
- Zona de tránsito emocional con elementos narrativos que acompañan al paciente y le permiten “viajar” a través de una historia visual.

Flujos de usuario

Se analizó el recorrido típico de los pacientes desde la entrada hasta su atención médica. Los elementos gráficos actúan como guías visuales y distractores.

Accesibilidad y usabilidad

Todos los elementos visuales fueron ubicados considerando la altura promedio de niños entre 4 y 13 años.

Interacción y estimulación emocional

Se integraron elementos gráficos con participación activa: Murales con zonas para pintar o pegar figuras imantadas. Personajes escondidos que los niños pueden encontrar en el recorrido.

SISTEMAS

DE DISEÑO TECNOLÓGICO

Este sistema aborda los aspectos técnicos y materiales que aseguran la implementación real y eficiente de la propuesta.

Materiales y acabados

Vinilos de alta resistencia y fácil limpieza para muros. Laminados plásticos antibacterianos para paneles interactivos. Pinturas atóxicas certificadas para hospitales. Elementos tridimensionales realizados en MDF sellado y pintado con materiales seguros.

Instalación y mantenimiento

Todos los elementos fueron diseñados con módulos desmontables y materiales de fácil reposición para permitir mantenimiento continuo sin afectar la operación del hospital.

Sostenibilidad

Se priorizaron materiales reciclables y técnicas de impresión que reducen el uso de solventes tóxicos. La propuesta también contempla ciclos de renovación gráfica sin necesidad de intervención arquitectónica invasiva.

PROCESO DE IDEACIÓN

Este proceso se extendió a lo largo de varias fases, comenzando con un estudio detallado de los gustos, preferencias y necesidades de mi público objetivo. Para ello, se emplearon herramientas como entrevistas y análisis de referentes visuales, lo que permitió establecer una base sólida de datos.

A partir de esta información, se aplicó el método de pensamiento creativo SCAMPER, el cual facilitó la generación de al menos 10 ideas sobre posibles intervenciones gráficas y sensoriales dentro del espacio hospitalario.

Este modelo se aplicó considerando cada una de sus etapas: sustituir elementos visuales convencionales por recursos lúdicos e infantiles; combinar lenguajes visuales y estímulos sensoriales para lograr propuestas coherentes; adaptar conceptos gráficos de otros contextos al entorno hospitalario; modificar proporciones, formas y colores para mejorar la accesibilidad y empatía; poner en otros usos elementos como la señalética; eliminar lo innecesario o estresante; y reordenar la disposición de los recursos visuales para favorecer la orientación y el bienestar emocional del niño.

Al mismo tiempo, se realizaron moodboards, bocetos y mapas mentales para explorar lenguajes visuales adecuados que fomenten una atmósfera lúdica, calmante y acogedora. Asimismo, se consideraron aspectos funcionales, ergonómicos y psicológicos para asegurar que cada propuesta no solo sea atractiva visualmente, sino que también contribuya al bienestar emocional del niño durante su estancia médica.

Este enfoque fue clave para llegar a propuestas coherentes, significativas y alineadas con los objetivos terapéuticos del entorno hospitalario.

01. ESCENARIOS DEL ALMA



15

Diseñar un espacio en el hospital donde los pacientes puedan expresarse a través de la narrativa y la interacción con el entorno. Se deberá incorporar paredes interactivas con pantallas táctiles o pizarras digitales donde los pacientes puedan plasmar sus pensamientos con ilustraciones y palabras. También incluirá mobiliario modular que se adapte según la actividad, ya sea para conversaciones grupales o momentos de reflexión individual. Además, se utilizará iluminación y sonido ambiental que cambie según las emociones y experiencias que se compartan en el espacio.

El objetivo es que este ambiente sea un refugio seguro donde los pacientes puedan abrirse y contar sus historias de una manera creativa y libre. Para hacerlo más inmersivo, se diseñara proyecciones dinámicas que representen visualmente sus relatos, convirtiendo sus emociones en imágenes en movimiento. Así, el diseño ambiental y gráfico contribuirá a transformar el hospital en un lugar donde la expresión y la conexión emocional sean parte del proceso de sanación.

02. HÉROES EN PROYECCIÓN



16

Crear un sistema de proyecciones inmersivas dentro del hospital que transforme los espacios en escenarios fantásticos donde los niños y adolescentes puedan verse como héroes. Para esto, se instalará proyectores en techos y paredes que generen imágenes animadas en tiempo real, permitiendo que los pacientes interactúen con el entorno. A través de sensores de movimiento, podrán ver su reflejo vestido como superhéroes o en medio de aventuras temáticas, como explorar un bosque encantado o volar entre galaxias.

Además, cada día el hospital tendrá un nuevo tema de proyección para mantener la sorpresa y la emoción. También se incluirán efectos de sonido y luz que reaccionen a sus movimientos para que la experiencia sea aún más envolvente. Con esta propuesta, se busca que los niños no solo se distraigan del tratamiento, sino que se sientan protagonistas de su propia historia, reforzando su autoestima y motivación.

03. PUERTAS ABIERTAS



17

Se diseñaran espacios multifuncionales dentro del hospital que sirvan tanto para la terapia como para la recreación de los pacientes. Para esto, se crearán áreas con paredes móviles y muebles transformables que permitan adaptar el entorno según la actividad del momento. Así, un mismo espacio podrá convertirse en una sala de arte, una zona de relajación o un aula interactiva, dependiendo de las necesidades del día.

Además, se diseñarán gráficos en paredes y suelos que cambiarán de acuerdo con el tipo de actividad que se realice, ayudando a generar la atmósfera adecuada en cada caso. También se implementarán colores y elementos visuales que estimulen la creatividad y el bienestar emocional de los pacientes. Con esta propuesta, el hospital se convertirá en un espacio flexible y dinámico que se ajusta a los intereses y emociones de los jóvenes, haciéndolos sentir más cómodos y motivados.

04. CREA TU AVENTURA



18

Diseñar un entorno dentro del hospital donde cada paciente pueda construir su propio espacio y vivir su propia aventura. Para ello, se utilizarán estructuras desmontables y paneles modulares que permitan a los niños y adolescentes reorganizar el ambiente según sus preferencias. Podrán armar pequeñas cabañas, castillos o estaciones espaciales con elementos visuales y gráficos personalizables, convirtiendo su habitación o área común en un escenario de juego.

Para hacerlo aún más interactivo, se incluirán un sistema de realidad aumentada donde los pacientes puedan escanear códigos en las paredes y desbloquear historias animadas o desafíos virtuales. También se diseñará un mapa de aventuras dentro del hospital, donde cada zona represente una misión o actividad especial. Con esto, se transformará el hospital en un espacio lleno de posibilidades, donde los niños puedan olvidar por un momento su tratamiento y sumergirse en un mundo de exploración y creatividad.

05. MI MUNDO MI REFUGIO



19

Personalizar sus espacios dentro del hospital para que se sientan más cómodos y en control de su entorno. Para lograrlo, se diseñaran kits de personalización que incluyan vinilos removibles, pizarras magnéticas y luces ajustables que puedan modificar según su estado de ánimo. También se crearán gráficos temáticos para las habitaciones y salas comunes, donde cada paciente pueda elegir un diseño que refleje sus intereses, como el espacio, el mar o la selva.

Se diseñará un sistema en el que los niños puedan intercambiar decoraciones entre ellos, fomentando la comunidad y el compañerismo. También se incluirán pequeñas estaciones de manualidades donde puedan crear sus propias decoraciones para su espacio. Con esto, el hospital se sentirá menos frío e impersonal, y se convertirá en un lugar donde cada paciente pueda sentirse más en casa, lo que contribuirá a su bienestar emocional.

06. SUMÉRGETE



20

Diseñar un espacio dentro del hospital que conecte a los niños y adolescentes con la naturaleza a través del concepto de biofilia. Para ello, se incorporarán jardines verticales, iluminación natural y sonidos ambientales relajantes que evoquen paisajes como el mar, el bosque o la selva. También se usarán proyecciones y pantallas interactivas que permitan a los pacientes sumergirse en entornos naturales sin salir del hospital.

Además, diseñaré elementos gráficos con texturas naturales y colores cálidos que ayuden a generar una sensación de calma y bienestar. Para hacer la experiencia más inmersiva, se integrarán tecnología de realidad virtual donde los pacientes puedan explorar diferentes ecosistemas y participar en actividades interactivas. De esta forma, el hospital se convertirá en un lugar donde la naturaleza esté presente, ayudando a reducir el estrés y la ansiedad de los niños durante su tratamiento.

07. MI OTRO YO



21

Crear un espacio dentro del hospital que motive a los niños y adolescentes a visualizar sus sueños y metas. Para ello, se diseñarán una instalación interactiva donde los pacientes puedan escribir o dibujar sus aspiraciones en paneles digitales que luego se proyectarán en las paredes, creando un mural cambiante de sueños y objetivos. También se incluirán frases motivadoras en las habitaciones y pasillos, reforzando un mensaje positivo.

Además, se diseñará estaciones de aprendizaje con materiales educativos y actividades interactivas que ayuden a los pacientes a desarrollar sus habilidades e intereses. Por ejemplo, si un niño quiere ser astronauta, podrá participar en una experiencia de realidad aumentada donde aprenda sobre el espacio. Así, se transformará el hospital en un entorno que inspire y motive a los pacientes a creer en sí mismos y en su futuro.

08. NUEVAS DIMENSIONES



22

Utilizar la realidad aumentada para transformar el hospital en un espacio dinámico y lleno de sorpresas. A través de dispositivos móviles o pantallas interactivas, los niños podrán explorar diferentes mundos dentro del hospital, desde una ciudad futurista hasta un mundo submarino. Para ello, se diseñará gráficos animados y personajes virtuales que guíen a los pacientes a través de diferentes experiencias.

Además, cada zona del hospital tendrá códigos QR o marcadores especiales que al escanearlos revelarán elementos sorpresa, como juegos interactivos, historias animadas o desafíos educativos. Con esta propuesta, se logrará que el hospital deje de ser un espacio monótono y se convierta en un entorno lleno de descubrimientos y aventuras, mejorando la experiencia de los pacientes durante su estancia.

09. CAMINO DE HÉROES



23

Voy a convertir los pasillos del hospital en un recorrido de aventuras, donde cada niño se sienta como un héroe en su propia historia. Para lograrlo, diseñaré un sistema de señalización interactiva con gráficos que representen un camino de misiones y desafíos. Cada zona del hospital tendrá una temática diferente, como una selva, un castillo o una galaxia lejana, y los niños podrán ir avanzando en su "viaje" al completar pequeñas actividades.

También se integrará elementos de realidad aumentada para que los pacientes puedan desbloquear contenido especial en diferentes puntos del hospital. Por ejemplo, podrán encontrar personajes animados que los motiven y los acompañen en su camino. Con esta idea, se quiere cambiar la percepción del hospital y hacer que cada día sea una nueva aventura para los niños, ayudándolos a afrontar su tratamiento con una actitud más positiva.

10. WAYFINDING INTERACTIVO



24

Voy a diseñar un sistema de señalización dentro del hospital que haga que la experiencia de moverse por los espacios sea más entretenida y fácil de entender para los niños. Para ello, se utilizará gráficos llamativos con colores vibrantes y personajes animados que guíen a los pacientes de una manera amigable y divertida. Por ejemplo, en lugar de señales tradicionales, los pasillos tendrán huellas de colores o flechas interactivas que indiquen el camino.

También se integrará tecnología de realidad aumentada para que los pacientes puedan escanear ciertos puntos y recibir información interactiva sobre su destino dentro del hospital. Además, las paredes y suelos tendrán elementos gráficos que cuenten pequeñas historias, haciendo que el recorrido sea más dinámico. Con esta propuesta, transformaré la señalización en una herramienta lúdica que no solo facilite la orientación, sino que también haga que el hospital sea un lugar más acogedor y estimulante para los niños.

CALIFICACIÓN

IDEAS

En una escala del 1 al 5 se calificarón las ideas para evaluar cual es la mas viable.

	FUNCIONALIDAD	CONDICIONES FÍSICAS	VIABILIDAD	OBJETIVOS	HABILIDAD	COMODIDAD	NO INVASIVO	NO RIESGOSO	TOTAL
IDEA 1	1	3	2	1	3	2	1	1	14
IDEA 2	5	4	2	5	4	2	2	5	29
IDEA 3	1	3	1	1	3	1	2	5	17
IDEA 4	2	1	3	2	2	3	2	4	19
IDEA 5	3	2	4	3	5	3	5	5	30
IDEA 6	4	5	4	4	3	5	3	5	33
IDEA 7	2	2	4	2	3	3	2	5	23
IDEA 8	5	4	2	5	2	3	3	4	28
IDEA 9	4	3	5	4	3	2	3	1	28
IDEA 10	2	5	1	5	3	2	3	1	22

IDEA FINAL

Luego de un proceso riguroso de ideación, análisis y validación de múltiples propuestas gráficas, se llegó a la selección de una idea final que responde de manera integral a los objetivos emocionales, funcionales y estéticos del proyecto. Esta propuesta consiste en la combinación de una temática marina que haga que los pacientes se sientan más apropiados del espacio.

La elección de esta temática se fundamentó en estudios de percepción emocional del color y en los resultados obtenidos del análisis de preferencias del público objetivo, donde se identificó que las imágenes del entorno marino como peces, ballenas, burbujas, tortugas y ondas acuáticas generan sensaciones de tranquilidad, curiosidad y relajación en niños hospitalizados.

Se optó por una paleta cromática dominada por tonos azules y turquesas, acompañada de dos colores contrastantes para destacar puntos clave de orientación visual y reforzar la navegación intuitiva por el espacio.

A su vez, se incorporaron elementos de interacción gráfica, como caminos visuales o personajes marinos escondidos. Esta decisión final se basó no solo en criterios estéticos, sino también en su capacidad para aliviar el estrés, fomentar el sentido de descubrimiento diario y facilitar la adaptación emocional del niño dentro del espacio médico.

En conjunto, esta propuesta se alinea con los principios de diseño ambiental y experiencial, ofreciendo una solución coherente, empática y viable para su implementación en el contexto hospitalario pediátrico.

CAPÍTULO 4

DISEÑO

CAP 4

ÍNDICE

CONCEPTO CENTRAL

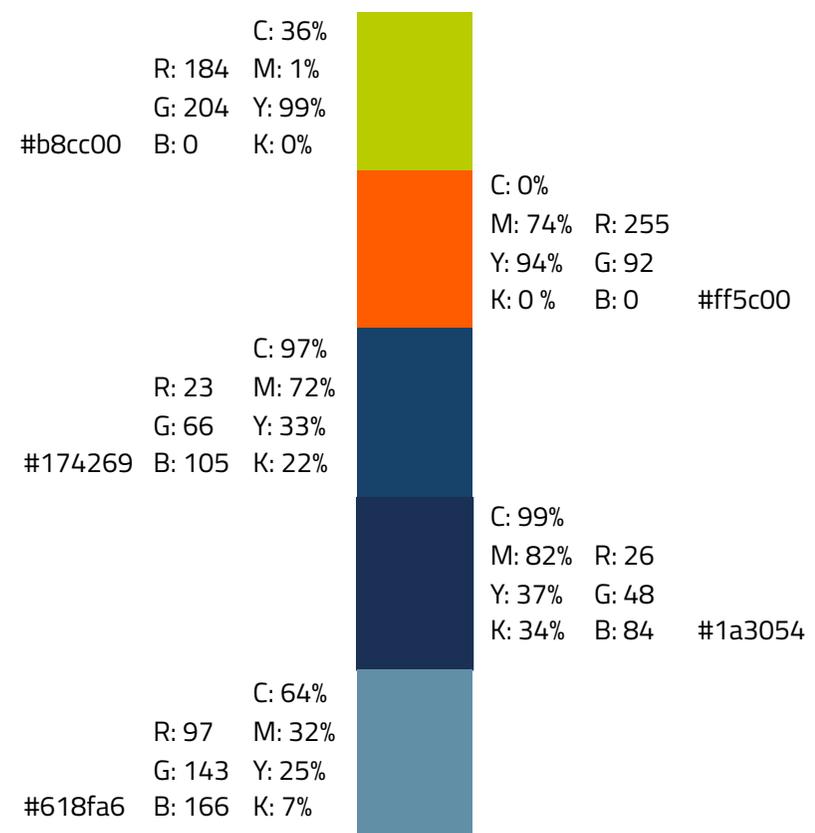
A bordo de barcos encantados, ballenas cósmicas, tortugas luminosas o peces estelares, atraviesan un viaje lleno de luz, compañía y esperanza. Cada criatura marina representa la fortaleza y la ternura, mientras que las estrellas simbolizan los sueños, los logros y el amor que los acompaña.

Este universo no es solo un mundo de fantasía, sino un reflejo simbólico del camino de cada niño con cáncer: un viaje desafiante pero lleno de magia, donde nunca están solos. Las constelaciones marinas guían el rumbo, recordando que incluso en la oscuridad del tratamiento, hay luz, resiliencia y la promesa de un mañana brillante.

LÍNEA GRÁFICA

La paleta cromática utilizada en esta línea gráfica fue diseñada para equilibrar estímulos emocionales positivos con funcionalidad visual en el entorno hospitalario pediátrico. El verde lima aporta vitalidad y frescura; el naranja transmite alegría y dinamismo; mientras que los tonos de azul generan confianza, calma y favorecen la legibilidad.

Esta combinación de colores cálidos y fríos permite crear un entorno visual armónico, lúdico y acogedor, adecuado para niños en tratamiento oncológico. Además, su aplicación es versátil, adaptándose a señalética, personajes e intervenciones gráficas dentro del hospital.



TIPOGRAFÍA

La tipografía elegida, Urbanist, cumple un papel fundamental en la línea gráfica de tu tesis, ya que traduce visualmente los valores de cercanía, calidez y claridad que requiere un entorno hospitalario pediátrico.

Urbanist es una fuente sans serif moderna y redondeada, que transmite accesibilidad y amabilidad. Su diseño geométrico pero suavizado permite que sea altamente legible en distintos tamaños, lo cual es ideal para señalética, textos explicativos e incluso material visual dirigido a niños y familias.

Al mismo tiempo, su estética limpia evita sobrecargar el entorno visual, aportando orden sin rigidez.

Además, el uso de una tipografía de palo seco como Urbanist refuerza la neutralidad emocional, generando confianza y profesionalismo sin perder el tono humano y empático que tu propuesta busca comunicar. Esto es esencial en un espacio donde el objetivo principal es acompañar emocionalmente al paciente infantil en su experiencia médica.

1234567890

Aa Bc Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Mm Nn
Ll Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Wx Xx Yy Zz

URBANIST

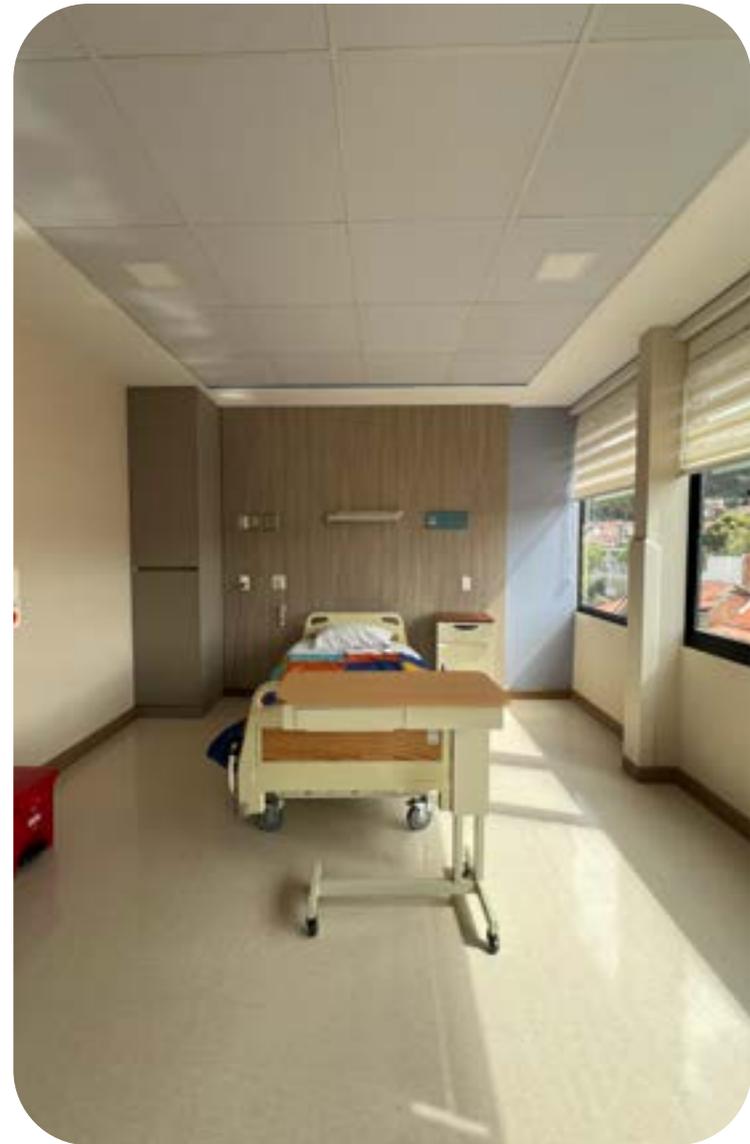
DIMENSIONAMIENTO Y ESCALA EN EL DESARROLLO GRÁFICO

Para el desarrollo del sistema gráfico aplicado en los espacios del hospital, se realizó primero un relevamiento in situ de las áreas seleccionadas, registrando las medidas reales de muros, pasillos y habitaciones mediante cinta métrica y planos arquitectónicos provistos por el área técnica del hospital.

Por ejemplo, se tomaron como base las paredes de una habitación de **3 metros de ancho por 2,4 metros de alto**. Esta información fue fundamental para proyectar las piezas gráficas con exactitud y asegurar su correcta integración en el entorno físico.

Con estas dimensiones como referencia, se diseñaron las ilustraciones, señalética y ambientaciones gráficas a escala, utilizando programas de diseño como Illustrator y Photoshop. Se trabajó bajo una escala **1:10** para facilitar la visualización y ajustes de proporción.

Además, se consideraron márgenes de seguridad, alturas recomendadas para la lectura infantil (**entre 90 cm y 150 cm del piso**) y zonas de contacto visual directa para maximizar la efectividad comunicacional y emocional del diseño. Esto garantizó que cada intervención gráfica no solo encaje físicamente en el espacio, sino que también responda a criterios ergonómicos y psicológicos adecuados para pacientes pediátricos.



ESPACIOS A DISEÑAR

Para este proyecto se seleccionaron cinco espacios clave dentro del entorno hospitalario pediátrico, con el objetivo de generar una experiencia visual y emocional positiva para los niños durante su proceso de tratamiento. Cada uno de estos espacios cumple una función específica en la rutina diaria del paciente, y fue elegido por su alto impacto en el estado anímico y percepción del entorno hospitalario.

Sala de espera

Este espacio fue elegido por ser el primer punto de contacto con el hospital. Es donde los niños y sus familias pasan momentos de incertidumbre y ansiedad. Transformarlo visualmente con una narrativa mágica ayuda a generar un ambiente de calma y distracción positiva, reduciendo el estrés mientras esperan atención médica.



26

Habitación de muestra

La habitación es el lugar donde los niños descansan y pasan largas horas. Se decidió intervenir este espacio para aportar una sensación de refugio y contención. A través de los elementos gráficos, se busca acompañar al paciente durante su recuperación, haciendo de la habitación un entorno menos clínico y más cercano a su mundo emocional.



27

Entrada principal.

Los pasillos conectan distintas áreas del hospital y son lugares de tránsito constante. Este espacio es una gran oportunidad para extender la narrativa visual y guiar al niño simbólicamente en su "viaje" por el universo mágico. Con elementos visuales secuenciales, los pasillos se transforman en recorridos interactivos y envolventes.



28

Estación de enfermería

La estación de enfermería es un espacio funcional, pero también un punto de interacción frecuente entre el personal de salud y los pacientes. Se eligió intervenirlo para reforzar el vínculo de cuidado y protección, integrando el lenguaje visual del universo mágico sin interrumpir la operatividad del lugar. Así, el personal también se vuelve parte del imaginario protector de los niños.



29

Sala de juegos

La sala de juegos es un espacio fundamental para el bienestar emocional y social de los niños hospitalizados. Se decidió trabajar visualmente este lugar como una extensión del mundo mágico, promoviendo la creatividad, la risa y el juego como parte del proceso de sanación. Aquí el diseño tiene un rol más lúdico, estimulante y lleno de vida.



30

ILUSTRACIONES

PROCESO CREATIVO

El proceso creativo comenzó con la definición de un universo visual que resultara emocionalmente positivo y reconfortante para niños hospitalizados. Para ello, se partió de una recopilación de referentes gráficos, literatura infantil e ilustraciones oníricas que evocaran calma, fantasía y conexión con la naturaleza.

El mar surgió como metáfora principal, representando un espacio profundo, sereno y lleno de vida, ideal para transmitir seguridad, imaginación y libertad. A partir de estos conceptos se elaboraron moodboards, bocetos manuales y pruebas digitales, con especial atención a las reacciones emocionales que podrían generar en los pacientes.

Se empleó el modelo SCAMPER como herramienta de exploración creativa para generar múltiples propuestas gráficas. Se sustituyeron elementos clínicos por paisajes submarinos; se combinaron formas reales con componentes mágicos (como estrellas flotantes y lunas cercanas); se adaptó la escala de los personajes para enfatizar el vínculo entre el niño y los animales marinos, y se reorganizaron las escenas para que cada composición contara una historia.

Este método permitió detonar nuevas ideas y reformular conceptos tradicionales del diseño hospitalario infantil, transformándolos en recursos visuales terapéuticos.

Posteriormente, se refinaron las ilustraciones en base a criterios funcionales (lectura rápida, claridad visual, integración espacial) y psicológicos (colores suaves, contrastes equilibrados, figuras protectoras como ballenas y tortugas).

También se consideraron aspectos técnicos como proporciones reales de las paredes del hospital, ubicación de mobiliario, y zonas de mayor visibilidad, asegurando así una aplicación coherente y efectiva.

Cada ilustración fue concebida para integrarse armónicamente en el entorno hospitalario, creando una atmósfera inmersiva que acompañe emocionalmente al niño durante su estancia médica, promoviendo su bienestar a través del arte y el diseño.

ILUSTRACIONES

ARTES FINALES

Las ilustraciones que se presentan en esta sección fueron desarrolladas a partir de imágenes generadas con inteligencia artificial como base creativa. Se utilizaron herramientas de IA como Chat GPT y Midjourney para obtener composiciones con estética infantil, atmósfera onírica y elementos marinos como ballenas, tortugas, estrellas y lunas, todos vinculados simbólicamente con protección, calma y fantasía.

Una vez generadas las imágenes, se trabajaron en Procreate para ajustar y refinar detalles específicos. En este proceso se incorporaron sombras más marcadas y contrastes intencionados, buscando resaltar figuras principales y generar profundidad visual en las escenas. El reto fue mantener el equilibrio entre el carácter mágico de la imagen generada por IA y las necesidades funcionales del espacio real donde sería aplicada.

Ejemplo de prompt utilizado:

"A child riding a whale at night, under a starry sky with soft waves, surrounded by glowing marine animals and a crescent moon — children's book illustration style, soft colors, magical and peaceful atmosphere, flat vector style"



31



32



33

ILUSTRACIONES

ARTES FINALES



34



35



36

ILUSTRACIONES

ARTES FINALES



37



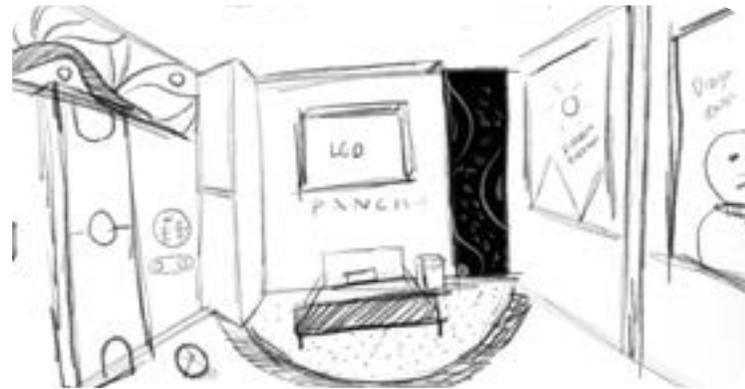
38



39

ESPACIOS A DISEÑAR

BOCETOS ESPACIOS A DISEÑAR



ESTADO ACTUAL

SALA DE ESPERA



40

La sala de espera carece de una ambientación verdaderamente infantil, ya que su diseño general es sobrio y poco estimulante para los niños. Aunque hay cuadros decorativos, el espacio sigue siendo frío, con iluminación monótona y sin elementos gráficos

que inviten al juego o la imaginación. Tampoco se observa una zona diferenciada para actividades o edades específicas, lo que limita la experiencia lúdica o emocionalmente reconfortante durante la espera.

Los **cuadros** presentes en la pared contienen ilustraciones infantiles, pero no forman parte de un sistema gráfico unificado. Están enmarcados de forma tradicional y aplicados como piezas aisladas, sin relación entre sí ni conexión con el espacio físico, lo que fragmenta la narrativa visual.

Las gráficas **no dialogan con el mobiliario**, el suelo ni el techo. Se desaprovecha la posibilidad de extender el diseño hacia otros planos, como los asientos o las paredes laterales, que podrían contribuir a una atmósfera más inmersiva y envolvente.



No hay un lenguaje gráfico común que articule colores, formas o personajes. La falta de una paleta cromática coherente y de un estilo unificado debilita el impacto comunicativo del diseño, y no transmite una identidad emocional clara para el entorno pediátrico.

Las gráficas no dialogan con el mobiliario, el suelo ni el techo. Se desaprovecha la posibilidad de extender el diseño hacia otros planos, como los asientos o las paredes laterales, que podrían contribuir a una atmósfera más inmersiva y envolvente.

APLICACIONES

SALA DE ESPERA



Este nuevo diseño funciona porque transforma el espacio a través de una intervención gráfica inmersiva que conecta con el mundo emocional e imaginativo de los niños. Se implementó una narrativa visual basada en un universo marino, utilizando ilustraciones de ballenas, tortugas, peces y niños que navegan entre las olas y las estrellas. Esta gráfica no solo decora, sino que invita al juego, la calma y la exploración, convirtiendo la espera en una experiencia más amable.

Además, se incorporaron elementos gráficos integrados al espacio arquitectónico, como los nichos circulares que interactúan con los personajes ilustrados, generando sensación de profundidad y movimiento. Las lámparas gráficas refuerzan el concepto temático, extendiendo la narrativa hacia el techo y aportando unidad visual. En conjunto, la gráfica logra suavizar el ambiente hospitalario, reducir el estrés y estimular la imaginación, creando un entorno más humano, cercano y esperanzador para los niños.



Las **lámparas suspendidas** actúan como soportes no convencionales para el sistema gráfico. Se aplicaron ilustraciones vectoriales adaptadas al formato cilíndrico, asegurando legibilidad y coherencia visual desde todos los ángulos. Este recurso amplía el campo de aplicación del diseño, trasladando la narrativa del mural al techo y generando unidad visual en 360 grados.



Los **nichos arquitectónicos** fueron convertidos en contenedores gráficos activos. Se ubicaron personajes ilustrados dentro de cada círculo, respetando la proporción y profundidad del nicho para lograr una correcta percepción espacial. El diseño juega con la figura y el fondo, generando sensación de inmersión y destacando puntos de interés visual dentro de la composición general.



El mobiliario tipo banco fue tratado como parte del sistema visual. Su forma curva dialoga con el ritmo del mural y su color refuerza la continuidad cromática. Se utilizó como base para el equilibrio compositivo de la pared, sirviendo como "ancla visual" que conecta el plano gráfico con el espacio físico, facilitando además la interacción del usuario con el entorno diseñado.

ESTADO ACTUAL

HABITACIÓN

La habitación presenta una apariencia neutra y poco acogedora para un paciente pediátrico, ya que carece de elementos gráficos que transmitan calidez, juego o compañía. Las paredes están completamente vacías y los colores predominantes son fríos y sobrios, lo que refuerza una sensación clínica y distante. Además, el techo no incluye ningún estímulo visual, desaprovechando un plano que los niños observan constantemente desde la cama.

La falta de ilustraciones, personajes, temáticas o detalles personalizados impide que el espacio genere cercanía emocional, afectando la experiencia del paciente al no ofrecer distracción, motivación ni identidad visual infantil.





El **techo** representa un plano desaprovechado. Al ser constantemente observado por el paciente acostado, su falta de intervención visual implica una pérdida de oportunidad para generar contenido gráfico estimulante, lúdico o relajante.

El espacio carece de una **composición gráfica** que organice la mirada o cree puntos de interés. No hay ritmo visual, secuencia narrativa ni elementos que guíen o acompañen la experiencia del usuario pediátrico.

No se evidencia la presencia de un **sistema visual coherente** (ilustraciones, señalética, personajes o tramas) que conecte con el usuario infantil.

Los **colores dominantes** son neutros, fríos y desaturados. Esta elección, aunque funcional, no comunica emocionalidad ni empatía desde el color. Falta una propuesta cromática pensada para el bienestar y la estimulación visual del niño.

El diseño gráfico no está presente como recurso comunicativo o emocional. La habitación no cuenta una historia visual ni presenta un universo simbólico que conecte con la imaginación del niño, limitando su potencial terapéutico y experiencial.

APLICACIONES

HABITACIÓN



Esta nueva gráfica transforma la habitación en un universo visual envolvente que estimula la imaginación, la calma y el sentido de acompañamiento. Además que hay elementos interactivos en los cuales los pacientes pueden interactuar como por ejemplo el barco en el piso o en las parejas que se puede mover al ritmo de las olas, o los laberintos o los juegos en la pared. A través de una narrativa marina coherente, se integran ilustraciones suaves y simbólicas en paredes, piso, techo y luminarias,

generando una experiencia inmersiva y emocionalmente positiva. Los colores azules en distintas tonalidades transmiten tranquilidad, mientras los personajes y elementos marinos aportan calidez y juego. Además, la continuidad gráfica en los distintos planos del espacio refuerza la conexión visual, ayudando a que el niño se sienta contenido, inspirado y visualmente acompañado durante su estancia.



En este sector se destacan **figuras gráficas** como la estrella y las flores marinas con volumen, integradas armónicamente en la composición general. El uso del color vibrante genera un punto focal positivo dentro del espacio, mientras que el estilo redondeado, amigable y vectorial fortalece la empatía visual. Estas formas aplicadas al muro lateral equilibran la escena y extienden la narrativa hacia los extremos, logrando continuidad e inmersión.



La **pared principal** se convierte en el eje narrativo de la habitación. Desde el diseño gráfico, se utilizó una composición central simétrica que guía la mirada hacia el personaje principal: un niño sobre una ballena, acompañado por una tortuga. El fondo estrellado y la luna refuerzan la atmósfera onírica y de calma nocturna. La lámpara suspendida con ilustración superior conecta visualmente con la escena, creando unidad gráfica entre plano mural y plano cenital.



Aquí se observa una aplicación de personajes marinos en corte y relieve, acompañados de nichos circulares con juegos visuales. Desde el diseño gráfico, se trabajó el contraste figura fondo, asegurando buena visibilidad y dinamismo sin saturar. La disposición de las figuras genera **ritmo visual**, mientras que el trazo simple y continuo mantiene coherencia con el estilo general. La incorporación de elementos interactivos fortalece el vínculo emocional y físico entre paciente y entorno gráfico.

ESTADO ACTUAL

SALA DE JUEGOS

Aunque el espacio presenta una intención lúdica clara, desde el diseño gráfico se observan oportunidades importantes de mejora: la gráfica actual carece de unidad visual, presenta una paleta de colores saturada y elementos desorganizados que pueden generar ruido visual más que calma o enfoque. No existe una narrativa gráfica coherente que envuelva emocionalmente al niño, y muchos de los personajes o ilustraciones parecen desactualizados o genéricos.

Además, no hay interacción visual o profundidad conceptual en las gráficas que estimulen el juego simbólico o la imaginación. Se podría replantear el espacio con una temática más clara, ilustraciones contemporáneas, colores armónicos y recorridos visuales que inviten a explorar, jugar y sentirse acogido.





Las ilustraciones aplicadas a los muros presentan estilos gráficos mixtos y desactualizados. Desde el diseño gráfico, esto genera una falta de identidad visual, dificultando la construcción de una atmósfera narrativa clara que conecte emocionalmente con el niño.

Los colores utilizados en las paredes, mobiliario y piso son intensos, contrastan entre sí y no siguen una línea cromática armónica. Esta saturación visual puede provocar ruido gráfico, afectando la percepción de orden y tranquilidad en el espacio.

Los elementos gráficos no responden a una retícula o estructura compositiva. Se percibe un exceso de estímulos sin jerarquía ni dirección visual, lo que interfiere en la legibilidad espacial y limita la interacción del niño con el entorno.

Ni el piso ni el mobiliario incorporan recursos gráficos que complementen la ambientación. El diseño gráfico no ha sido aplicado como herramienta de acompañamiento visual, lúdico o emocional, desaprovechando el potencial del espacio como área terapéutica de juego.

APLICACIONES

SALA DE JUEGOS



45

La narrativa gráfica se construye en torno a un universo marino mágico, con personajes y símbolos pensados para estimular el juego simbólico, la calma y la imaginación. A diferencia del estado anterior, aquí se observa una unidad visual clara que articula paredes, techo, mobiliario e incluso objetos funcionales del espacio.

Se evita la saturación cromática y se opta por colores suaves con puntos focales estratégicamente aplicados para jerarquizar la información visual y no sobrecargar al usuario infantil.

El mural principal presenta una ilustración central rica en simbolismo, que refuerza el sentido de aventura, seguridad y conexión emocional. Además, se incorporan figuras en corte sobre muros y mobiliario, generando volumen y dinamismo gráfico.

En conjunto, esta intervención funciona porque convierte la sala de juegos en un entorno inmersivo, lúdico y afectivo, diseñado desde el gráfico no solo para decorar, sino para comunicar, contener y acompañar al paciente pediátrico durante su experiencia hospitalaria.



Este mural funciona como eje visual del espacio. Se emplea una composición central jerarquizada que integra ritmo visual mediante curvas suaves, personajes en diferentes escalas y un fondo estrellado. La escena genera profundidad y acompaña emocionalmente al niño con una narrativa de aventura y calma.



La gráfica en esta pared extiende la narrativa del mural, utilizando ilustraciones vectoriales de gran tamaño y una paleta clara. Se establece una conexión visual entre el mobiliario, los muros y el suelo, logrando continuidad espacial. El uso de formas redondeadas y personajes amigables potencia la empatía visual y la armonía del conjunto.



La base decorada del dispensador y el juego visual con siluetas de peces refuerzan la temática marina y ofrecen un punto de interés que vincula funcionalidad con estética. El contraste de color y forma asegura visibilidad sin romper la armonía cromática general.

ESTADO ACTUAL

ENTRADA PRINCIPAL

Aunque el espacio presenta una intención lúdica clara, desde el diseño gráfico se observan oportunidades importantes de mejora: la gráfica actual carece de unidad visual, presenta una paleta de colores saturada y elementos desorganizados que pueden generar ruido visual más que calma o enfoque. No existe una narrativa gráfica coherente que envuelva emocionalmente al niño, y muchos de los personajes o ilustraciones parecen desactualizados o genéricos.

Además, no hay interacción visual o profundidad conceptual en las gráficas que estimulen el juego simbólico o la imaginación. Se podría replantear el espacio con una temática más clara, ilustraciones contemporáneas, colores armónicos y recorridos visuales que inviten a explorar, jugar y sentirse acogido.





La gráfica actual muestra personajes aplicados de manera aislada, sin formar parte de una composición o retícula visual que guíe la lectura del espacio. Esto rompe con la posibilidad de generar un lenguaje gráfico coherente desde el acceso.

El diseño no se integra al entorno físico (muros, piso, techo o mobiliario). La gráfica se limita a una sección puntual del muro, sin considerar cómo envolver visualmente el espacio ni aprovechar otros planos para reforzar el concepto visual del área infantil.

Los personajes presentan un estilo gráfico genérico y poco expresivo, sin una identidad definida ni conexión emocional clara con el usuario infantil. No existe una narrativa visual que invite a imaginar, descubrir o interactuar desde el primer contacto.

APLICACIONES

ENTRADA PRINCIPAL

Esta propuesta no solo decora, sino que comunica, genera conexión emocional y convierte el entorno hospitalario en un espacio lúdico y acogedor, incitando a los pacientes a interactuar con los elementos implementados en la pared con el objetivo de distraerlos y hacer de su estadia una mejora significativa.





El plano cenital cobra relevancia gráfica con ilustraciones de ballenas, estrellas y lunas distribuidas de forma rítmica. Esto activa visualmente un plano usualmente desaprovechado y acompaña la experiencia del usuario desde una perspectiva poco convencional, reforzando la atmósfera onírica y marina desde el ingreso.



La composición principal se organiza en torno al mensaje "BIENVENIDOS", que actúa como eje gráfico y comunicacional. Los personajes ilustrados rodean el texto, creando una narrativa visual dinámica y empática. La tipografía se integra al lenguaje gráfico infantil, y la disposición jerarquizada guía la lectura sin sobrecargar el plano.



La composición principal se organiza en torno al mensaje "BIENVENIDOS", que actúa como eje gráfico y comunicacional. Los personajes ilustrados rodean el texto, creando una narrativa visual dinámica y empática. La tipografía se integra al lenguaje gráfico infantil, y la disposición jerarquizada guía la lectura sin sobrecargar el plano.

ESTADO ACTUAL

ESTACIÓN DE ENFERMERÍA



48

La sala de espera carece de una ambientación verdaderamente infantil, ya que su diseño general es sobrio y poco estimulante para los niños. Aunque hay cuadros decorativos, el espacio sigue siendo frío, con iluminación monótona y sin elementos gráficos

que inviten al juego o la imaginación. Tampoco se observa una zona diferenciada para actividades o edades específicas, lo que limita la experiencia lúdica o emocionalmente reconfortante durante la espera.

El espacio presenta un diseño sobrio, frío y sin una narrativa gráfica clara. Aunque existen algunos elementos decorativos mínimos en el fondo, no hay una propuesta visual pensada para el público infantil, lo cual impide que el espacio genere cercanía o confianza emocional.

La gran superficie del mostrador se encuentra completamente desaprovechada desde el punto de vista del diseño gráfico. No se incorporan ilustraciones, color ni elementos tipográficos que aporten una capa comunicacional o estética al plano frontal, lo que genera una experiencia visual plana y monótona.



La paleta de colores fríos (principalmente azules opacos y grises) junto con la iluminación blanca generalizada, contribuyen a una atmósfera rígida y poco acogedora. Desde el diseño gráfico, esta condición representa una oportunidad para trabajar con gamas cromáticas más cálidas, contrastes visuales y estímulos positivos para el usuario.

Desde la comunicación visual, este espacio podría rediseñarse para transformarse en un punto de encuentro más amable y humano, mediante el uso de personajes ilustrados, señalética amigable, formas orgánicas e incluso elementos que comuniquen el rol del personal de enfermería de forma visualmente atractiva y empática.

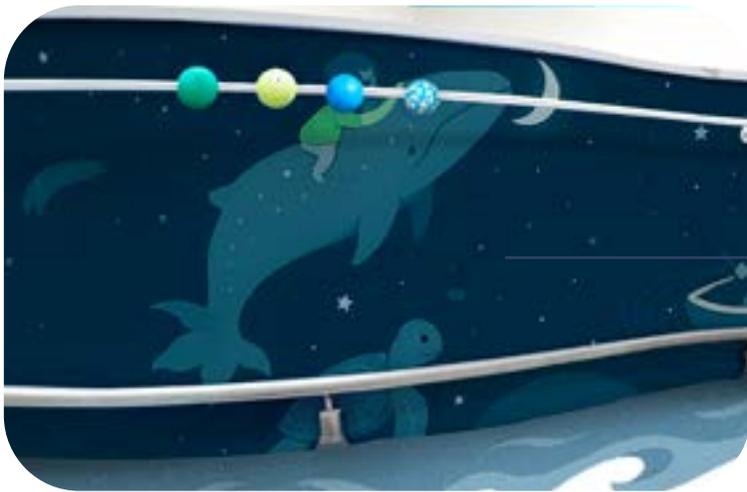
Aplicaciones.

Habitación



Esta nueva gráfica transforma la habitación en un universo visual envolvente que estimula la imaginación, la calma y el sentido de acompañamiento. Además que hay elementos interactivos en los cuales los pacientes pueden interactuar como por ejemplo el barco en el piso o en las parejas que se puede mover al ritmo de las olas, o los laberintos o los juegos en la pared. A través de una narrativa marina coherente, se integran ilustraciones suaves y simbólicas en paredes, piso, techo y luminarias,

generando una experiencia inmersiva y emocionalmente positiva. Los colores azules en distintas tonalidades transmiten tranquilidad, mientras los personajes y elementos marinos aportan calidez y juego. Además, la continuidad gráfica en los distintos planos del espacio refuerza la conexión visual, ayudando a que el niño se sienta contenido, inspirado y visualmente acompañado durante su estancia.



La gráfica incorpora una ilustración narrativa donde una ballena, un niño y otros elementos marinos conviven en armonía visual. La integración del juego de esferas sobre la baranda añade una capa de interactividad sin romper la estética del diseño. El contraste entre figuras planas y coloridas y el fondo azul profundo favorece la legibilidad visual.



El diseño gráfico se adapta inteligentemente a la estructura funcional del mobiliario. Los enchufes y dispositivos eléctricos no interrumpen la narrativa visual, sino que se integran dentro de una composición limpia, gracias a la continuidad del patrón de olas y estrellas. La distribución simétrica y ordenada refuerza la claridad visual.



El uso del techo como superficie gráfica maximiza el entorno visual del paciente, ofreciendo estímulos positivos incluso desde la cama. Las lámparas personalizadas con ilustraciones temáticas extienden la narrativa y aportan calidez. Las estrellas y ballenas refuerzan la atmósfera onírica y lúdica.

CONCLUSIÓN

El desarrollo de un sistema gráfico ambiental y experiencial aplicado al área infantil del Hospital de Cáncer SOLCA demuestra que el diseño puede ser una herramienta poderosa para transformar espacios clínicos en entornos más humanos, cálidos y estimulantes.

A través de una narrativa visual coherente, basada en un universo marino simbólico, se logró construir una propuesta que responde emocional, funcional y estéticamente a las necesidades de los pacientes pediátricos oncológicos. La incorporación de elementos visuales inmersivos, ilustraciones personalizadas, zonas interactivas y un diseño multisensorial permitió no solo mejorar la percepción del espacio hospitalario, sino también generar bienestar emocional, reducir la ansiedad y promover el juego, la exploración y la esperanza durante el proceso médico.

Este proyecto reafirma el valor del diseño gráfico cuando se concibe desde la empatía, la investigación y la intención de sanar, no solo el cuerpo, sino también el alma.

RECOMENDACIONES

Para asegurar la efectividad del sistema gráfico ambiental y experiencial propuesto, se recomienda implementar la propuesta de forma progresiva, comenzando por los espacios de mayor impacto emocional como la sala de espera y las habitaciones. Esto permitirá evaluar su recepción y realizar ajustes necesarios.

Es fundamental involucrar al personal médico, pacientes y familiares en el proceso, ya que su retroalimentación ayudará a mantener el diseño alineado con las necesidades reales del entorno hospitalario pediátrico. Además, se sugiere capacitar al equipo institucional sobre el valor del diseño ambiental, promoviendo su uso como herramienta terapéutica y de acompañamiento emocional.

También se recomienda mantener actualizada la gráfica con nuevos elementos visuales, personajes o actividades que renueven el interés de los pacientes, evitando la saturación o el desgaste del entorno. Del mismo modo, se debería documentar el impacto del diseño a través de herramientas de evaluación como encuestas, entrevistas y observación directa, con el objetivo de generar evidencia que respalde su eficacia y facilite su replicación en otros hospitales.

Estas acciones garantizarán que el diseño no sea solo una intervención visual, sino una estrategia continua de mejora del bienestar infantil dentro del contexto hospitalario.

BIBLIOGRAFÍA

- Bermeo Cedillo, M. S. (2023). Diseño gráfico de material lúdico digital para fomentar el desarrollo de actividades físicas y mentales en los pacientes pediátricos oncológicos y que impulse el conocimiento de la enfermedad en los padres de los pacientes [Trabajo de graduación, Universidad del Azuay]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/10657/9990/1/15620.pdf>
- Carreño Chicaiza, N. J. (2023). Diseño de material gráfico de apoyo emocional para niños con cáncer en la Fundación FANAC, Quito [Trabajo de titulación, Universidad Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/6300/1/CARRE%C3%91O%20CHICAIZA%20NICOLAS.pdf>
- Instituto Nacional de Salud del Perú. (2020). Innovadores robots peruanos ofrecen apoyo en salud mental, cáncer infantil y duelo [Video]. Gob.pe. <https://www.gob.pe/institucion/ins/noticias/1094827-innovadores-robots-peruanos-ofrecen-apoyo-en-salud-mental-cancer-infantil-y-duelo-video>
- Lazo Galán, J. C., & Bermeo Cedillo, M. S. (2020). Diseño gráfico de material lúdico digital para fomentar el desarrollo de actividades físicas y mentales en los pacientes pediátricos oncológicos y que impulse el conocimiento de la enfermedad en los padres de los pacientes. Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/10657/9990/1/15620.pdf>
- López, M. B., Arán Filippetti, V., & Richaud, M. C. (2014). Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(1), 135–150. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79929780004.pdf>

BIBLIOGRAFÍA

- Bermeo Cedillo, M. S. (2023). Diseño gráfico de material lúdico digital para fomentar el desarrollo de actividades físicas y mentales en los pacientes pediátricos oncológicos y que impulse el conocimiento de la enfermedad en los padres de los pacientes [Trabajo de graduación, Universidad del Azuay]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/10657/9990/1/15620.pdf>
- Carreño Chicaiza, N. J. (2023). Diseño de material gráfico de apoyo emocional para niños con cáncer en la Fundación FANAC, Quito [Trabajo de titulación, Universidad Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/6300/1/CARRE%C3%91O%20CHICAIZA%20NICOLAS.pdf>
- Instituto Nacional de Salud del Perú. (2020). Innovadores robots peruanos ofrecen apoyo en salud mental, cáncer infantil y duelo [Video]. Gob.pe. <https://www.gob.pe/institucion/ins/noticias/1094827-innovadores-robots-peruanos-ofrecen-apoyo-en-salud-mental-cancer-infantil-y-duelo-video>
- Lazo Galán, J. C., & Bermeo Cedillo, M. S. (2020). Diseño gráfico de material lúdico digital para fomentar el desarrollo de actividades físicas y mentales en los pacientes pediátricos oncológicos y que impulse el conocimiento de la enfermedad en los padres de los pacientes. Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/10657/9990/1/15620.pdf>
- López, M. B., Arán Filippetti, V., & Richaud, M. C. (2014). Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(1), 135–150. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79929780004.pdf>





Cuando el diseño abraza la necesidad.